

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№21
2015



Shpil! Awards

**Tales from
Borderlands**

Бородатые сказки

Just Cause 3

Подцепить на крючок

THE STEW

АВТОСКОПОМ ПО АМЕРИКЕ



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (155), січень 2015 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повер-
таються. Ми їх імо.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 22.12.2014.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

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

Усі права захищені. Використання
матеріалів у будь-якій формі
можливе лише за письмового
згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852

Над номером працювали:
Ілля Гурський, Євгеній Абрамов,
Валентин Шукайло, Алла Довгалюк,
Tsetse, Данило Дубограй, Дар'я
Бережньова, Артем Бойко, Віктор
Лазарев, Денис Зайченко

Подяки:
Оленям. За те, що браті і голені
на цей раз

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

HAPPY NEW GAME

Увы и ах, я уже не в том возрасте, чтобы верить в Деда Мороза, разве что в Снегурочку. И это совсем не круто. Порой хочется волшебства, сказки, насыщенной атмосферы праздника. Хочется проникнуться волнительным ожиданием подарков под елкой. Но его нет... Знаю, это, наверное, самое хреновое новогоднее слово редактора из всех, которые ты читал, но я, по крайней мере, искренен. Да и не все так плохо, на самом-то деле. Дух новогодних праздников все еще ощущается, и он повсюду. В недавно выпавшем снегу, в причудливых ледяных узорах на окне, в отражении гирлянд на стене:

Новогодние праздники сами по себе сказочные. Это время, когда все вокруг замирает, когда некуда спешить. В учащихся – каникулы, у работающих – выходные. Можно наконец-то посвятить время себе, своим родным, доделать то, на что никак не находил времени раньше. Доклеить домик из спичек, выбить ковер, получить все ачивки в Skyrim... Кхм, в общем, у каждого свои недоделанные дела и причуды. Сидеть вот так дома, когда за окном настоящая зимняя сказка, разве это уже не волшебство? Если, конечно, в твоём доме не вырубili отопление.

А то, что Деда Мороза не существует, – не беда. С его ролью вполне может справиться обычный курьер онлайн-магазина электроники. Что ты там хотел себе на Новый Год? Плазменный телевизор, новую игровую консоль, двухкамерный холодильник? Заказывай, что пожелаешь, и через день-два сказочный эльф доставит твой подарок прямо к твоей двери. Лишь бы волшебных бумажек хватило. А сказочных оленей и в нашей жизни хватает. Один такой меня недавно чуть не сбил, когда я по зебре дорогу переходил. Так вот ты какой, северный олень!

Ну и, по традиции, хотелось бы тебе, читатель, пожелать чего-нибудь доброго, теплого и светлого. Бесперывной подачи электроэнергии и горячих батарей, например. А что, в последнее время это очень даже актуально. А если серьезно, то Новый Год – период, когда желанное может стать действительным. Так что пусть твои мечты сбываются, а желания исполняются. И не сиди на попе ровно. Лучше скользи на попе ровно. С горки. С Новым Годом!

By Prince



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

- 0-2.0 лютый ацтой, разработчикам стоит родиться обратно
- 2.5-4.5 игра сырая и недоваренная, лучше пройти мимо
- 5.0-6.5 на любителя
- 7.0-8.5 не без косяков, но в целом добротный продукт
- 9.0-9.5 прекрасная игра, которую грешно пропустить
- 10 это шедевр!

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- Картинка радует глаз
- Саундтрек невероятно крут, можно слушать отдельно
- 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
- Врагам явно не хватает мозгов
- Неуправляемое управление

ИГРОПАНОРАМА

Какие-то очень уж позитивные и хорошие новости в этом номере.

Даже гонца не за что было убивать. Пришлось отпустить 4

Мы подвели итоги, а итоги подвели нас 8

MEGAGAME

[THE CREW]

Все, что происходит в Вегасе, остается в Вегасе. А вот о путешествии по остальным городам Америки мы тебе поведаем с радостью 24



[TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE ONE – ZERO SUM]

Такие сказки лучше не рассказывать детям на ночь. Поседают 28

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS]

Смотреть на Tomb Raider свысока 32



[GAME OF THRONES: EPISODE 1 – IRON FROM ICE]

Сериал есть, игра – тоже. Почему бы не сделать игровой сериал? 36

[LITTLEBIGPLANET 3]

МаленькийБольшойТриквел 46

[DEAD STATE]

Fallout не дает покоя даже мертвым 48



[THE TALOS PRINCIPLE]

Не стоило создателям «Серьезного Сэма» переигрывать в Portal. Хотя нет, стоило50

[THE OLD CITY: LEVIATHAN]

Игра без геймплея, как футбол без мяча – остается лишь петь гимны и симулировать травмы52

ЖДЕМ-С

[JUST CAUSE 3]

Тот редкий случай, когда руки-крюки – это очень хорошо и практично54

[OVERWATCH]

Обращение ко всем, кто ждал Warcraft IV. Можете застрелиться. В новом шутере от Blizzard56

INDUS3

Перевести игру на другой язык – это тебе не бабашку перевести через дорогу. Это «ОНА СО МНОИ, УГЛЕПЛАСТИК. ТАК ОХЛАДИТЕ ТРАХАНИЕ. ПОТРАЧЕНО»58

UNREAL ОБИТАНИЯ

Мы искали новогоднее настроение в играх, но так и не нашли. Пришлось заявить о пропаже60

CELL-O-FUN

[PHASES]

Хоть шаром покати62

[KINGDOM RUSH ORIGINS]

И башни целы, и эльфы сыты63

ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ

Военная мобилизация добралась и до андроидов64

COMIX ZONE

Мышка бежала, хвостиком махнула... И все злодеи в городе стали как шелковые66

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Телевизор **PHILIPS 55PUS8809/12**72

Игровая мышка **LOGITECH G502 PROTEUS CORE**73

Смартфон **ASUS ZENFONE 5**74

АНИМАЦИЯ

О создании аниме и смертных грехах76

COLUMBIA BROTHERS

Смотреть любимый сериал лучше всего вместе с девушкой, ведь ее можно посылать проматывать заставку в начале каждой серии78

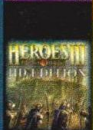
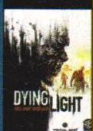
КОНКУРСЫ

Конкурс от **THERMALTAKE**15

Конкурс от **LOGITECH**23



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА ЯНВАРЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа					
			PC	PS3	PS4	PSV	X360	XOne
	13	Role-playing				✓		
	20	Survival horror	✓	✓	✓		✓	✓
	23	Action-adventure	✓	✓	✓		✓	✓
	23	Action-adventure			✓			✓
	26	Action-adventure, RPG	✓	✓	✓			
	26	Hack and slash, Action	✓	✓	✓			✓
	27	Action-adventure	✓					
	27	Graphic adventure	✓		✓	✓		
	27	Role-playing				✓		
	29	Turn-based strategy	✓					
	30	Action-adventure	✓		✓			✓
	30	Graphic adventure	✓	✓	✓		✓	✓
	30	Adventure	✓					

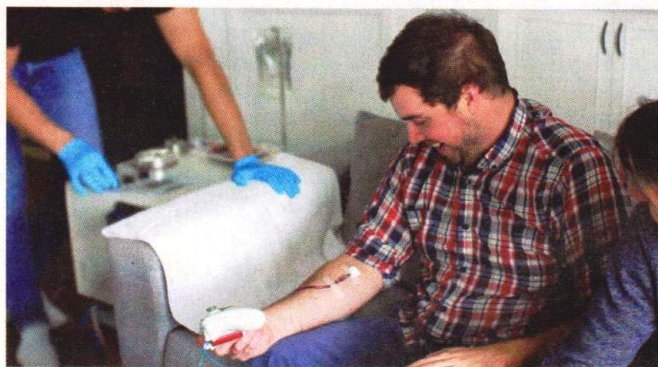
*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Ящерицу поймали за хвост



Хакерская группировка Lizard Squad, недавно обретшая немалую популярность, наконец попала в руки Федерального бюро расследований. Не так давно «ящерицы» приложили свои шаловливые лапки к массовым падениям PSN, Xbox Live, серверов Blizzard, Destiny, Call of Duty и др. Как ФБР удалось поймать неуловимых хакеров? Все просто. В этом деле им помогла другая известная группа – Anonymouse. Как говорится, клин клином вышибают. «Анонимусы» слили IP-адреса участников Lizard Squad, тем самым открыв прямую дорогу правоохранительным органам. Правильно сделали, нечего портить игру законопослушным геймерам.

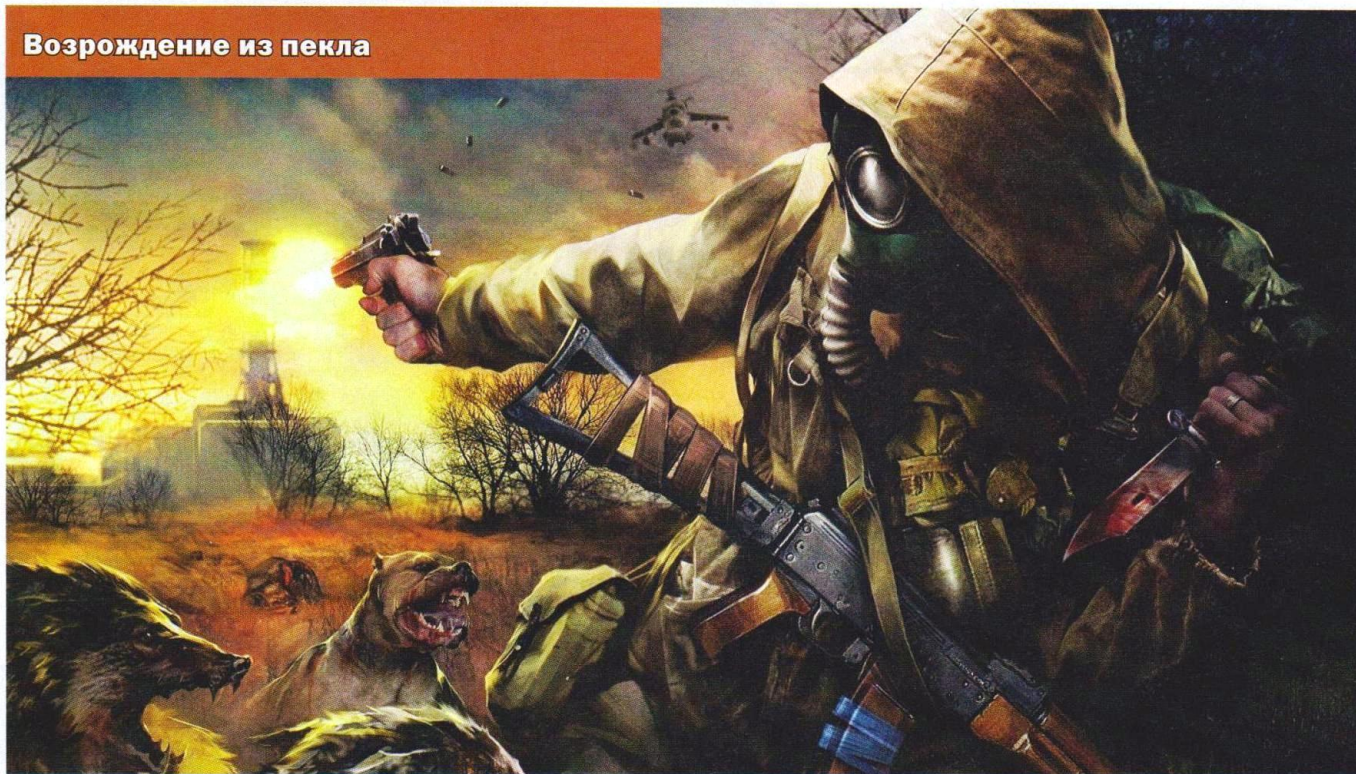
Обошлось без кровопролития



Недавно на платформе Kickstarter появился довольно интересный проект, суть которого заключалась в сборе крови геймеров для донорства канадским больницам. Устройство брало кровь у игрока, когда тот получал ранение в игре. Однако руководство Kickstarter восприняло эту идею в штыки и закрыло кампанию.

Несмотря на то, что данное устройство является абсолютно безопасным, так как создавалось оно вместе с медицинскими экспертами и лучшими врачами, а также на то, что оно направлено на благое дело, администрация Kickstarter остановила сбор средств уже через пару дней после старта кампании. Причины остановки неизвестны. Но у руководства Kickstarter есть на это право, так как в правилах указано, что они не обязаны официально объяснять причины закрытия кампании. К слову, авторы идеи успели собрать только 3 тысячи канадских долларов из необходимых 250 тысяч.

Возрождение из пекла



Спустя три года после закрытия компании GSC Game World они вернулись. Создатели культовой серии S.T.A.L.K.E.R. и «Казак» снова в деле. И, конечно же, первым делом PR-менеджер студии Валентин Елтышев рассказал о том, почему GSC Game World была закрыта, а также о дальнейших планах.

«Причиной закрытия студии послужила целая комбинация проблем. Это не только финансовые трудности, но и личное решение исполнительного директора. Тогда S.T.A.L.K.E.R. 2 находился в середине разработки, но мы стали понимать, что нам было далеко до завершения игры на том

уровне качества, на котором она должна была быть. У нас в команде не хватало узких специалистов».

Елтышев рассказал, что чем ближе был релиз S.T.A.L.K.E.R. 2, тем больше сомнений было на счет качества продукта. И команда, и директор понимали, что проект получится недостаточно хорошим. Это и стало главной причиной закрытия проекта и студии. Однако они не планировали уходить навсегда.

«Было множество сложностей, которые привели к решению свернуть разработку. Мы никогда не собирались закрываться навсегда, но в то время было несколько

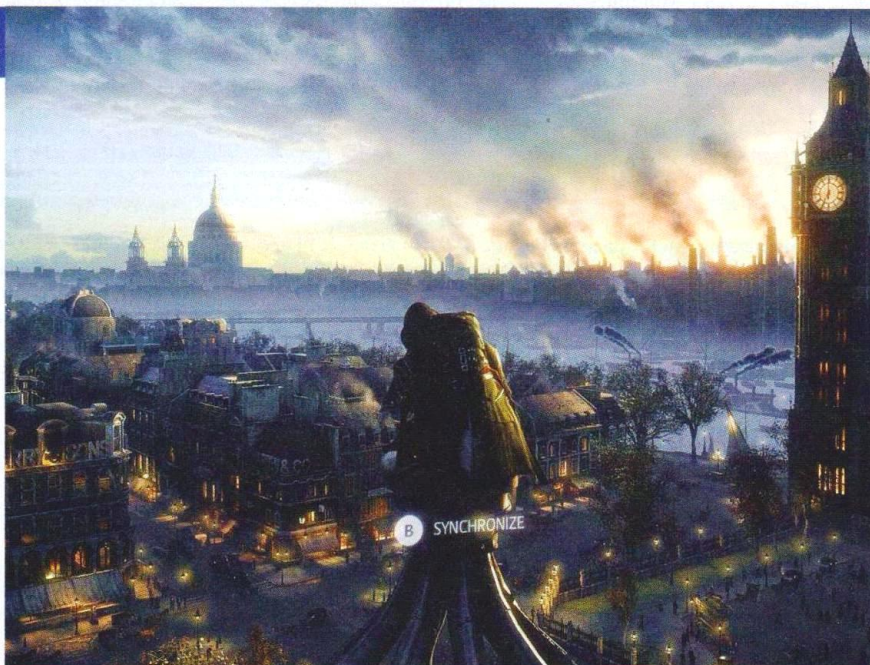
очевидных препятствий, которые мы не смогли бы преодолеть. Возможно, нам нужно было больше лидеров в команде. Все же мы разработали несколько уровней, локаций в зонах, нескольких персонажей и новый движок. Абсолютно новый движок, написанный с нуля, который еще в то время уже был движком нового поколения».

Елтышев также поведал, что все разработки, материалы и движок сохранились. И сейчас GSC Game World работает над новым неанонсированным проектом. Ответа на вопрос о дальнейшей судьбе S.T.A.L.K.E.R. 2 пока нет. Но это не главное. Главное, что GSC Game World снова с нами.

Я уеду жить в Лондон

Уверены, ты уже соскучился за серией Assassin's Creed и ждешь не дожدهшься новых частей. Нет? Ну и ладно. Как будто Ubisoft важно твоё мнение. Официального анонса еще не было, но в сети уже гуляют занятные подробности следующей части ассасинского сериала – Assassin's Creed Victory. То, что над проектом уже несколько лет корпят игроделы, думаю, ни для кого секретом не является. Чтобы ежегодно выпускать столь масштабные игры, нужна параллельная работа нескольких студий.

Assassin's Creed Victory перенесет игроков в Лондон Викторианской эпохи, о чем уже давненько просили фанаты сериала. Victory станет первой игрой, разрабатываемой отделением Ubisoft, которое расположено в Квебеке. Релиз проекта запланирован на осень 2015 года для PC и консолей текущего поколения.



Кубическая сказка



Похоже, Telltale Games очень понравилось сотрудничать с другими студиями. После совместной работы с Gearbox Software над Tales from Borderlands «Телтейлы» решили подружиться еще кое с кем. К всеобщему удивлению, этим кое-кем оказалась студия Mojang. Все верно, парни собираются сделать интерактивную адвенчуру по мотивам Minecraft!

Проект получил название Minecraft: Story Mode. Информации о нем пока не так много, но кое-что нам все же успели

поведать. Story Mode будет похож на предыдущие игры Telltale и все так же будет выходить эпизодически. Разработчики заявляют, что это не какая-то «официальная история» Стива. Скорее, это просто игра во вселенной Minecraft, которая не будет в мельчайших подробностях рассказывать о мире Mojang.

Первый эпизод Minecraft: Story Mode планируют запустить уже в 2015 году. Игру разрабатывают для PC, старых консолей, новых консолей и мобильных платформ.

БУДУ КРАТОК

Ubisoft анонсировали HD-ремейк Heroes of Might & Magic III или, как их кличут в простонародье, «Герои 3».

Ш!: Олдфаги ликуют. Лучшая часть легендарных «Героев» с новыми текстурами, анимацией и полноценным мультиплеером выходит в конце января.

The Witcher 3: Wild Hunt споткнулся об еще один перенос. Игра задержится до мая 2015 года.

Ш!: Видимо, поляки готовят нам что-то ну уж очень масштабное, раз все никак не могут определиться с датой релиза.

Компания Microsoft работает над новой технологией стриминга игр – «Arcadia». Основана она на облачных серверах Azure, но какковы ее возможности пока не известно.

Ш!: Этого стоило ожидать. У Sony есть стриминговый сервис, а у них нет. Не порядок.

CD Projekt RED представила второго игрового персонажа The Witcher 3: Wild Hunt – Цири. За нее дадут сыграть в прологе и еще в паре отдельных моментов, что даст нам возможность взглянуть на ситуацию в игре с другой стороны.

Ш!: Просто отличнейшая новость для всех почитателей творчества Анджея Сапковского. Даже странно, что Цири не встречалась в предыдущих играх серии.

Продажи Call of Duty в США снизились в этом году почти на треть. Было продано на 27% меньше копий Advanced Warfare, чем в прошлом году CoD: Ghosts.

Ш!: Advanced Warfare получилась неплохой, но серия уже банально приелась. Даже цифры говорят, что нужен перерыв.

На днях в возрасте 92 лет умер Ральф Баер – человек, который считается отцом игровой индустрии.

Ш!: Именно Баер создал аппарат, который вскоре превратился в самую первую игровую консоль в мире – Magnavox Odyssey.

Больше чем раздавать хэдшоты в шутерах, мы любим лишь раздавать слонов в конце года. 2014-й был по-настоящему беспощаден. На протяжении 12 месяцев он засыпал нас крутыми игровыми новинками, проводя нокаут свободному времени всем представителям подвида геймера обыкновенного. Аккуратно разложить весь этот игровой калейдоскоп по полочкам номинаций было ой как непросто. Мы долго спорили друг с другом, тянули жребий, состязались в «камень-ножницы-бумага», дело даже доходило до драки. В Mortal Kombat. Но в итоге мы все же пришли к единому мнению. А кто не пришел, тот в данный момент кормит рыб на дне Днепра. Но не будем о покойниках. Давайте лучше о счастливчиках, которым достались блестящие кубки из аурума, аргентума и бронзы (тут похвастаться знанием таблицы Менделеева не удалось, так как это сплав). По секрету: в краску, которой были напечатаны золотые кубки, мы добавили частицы золота. Если аккуратно поскрести их острым лезвием, то полученного хватит на покупку еще одного журнала «Шпиль!», у которого страницы никто лезвием не скреб.



Shpil! Awards 2014

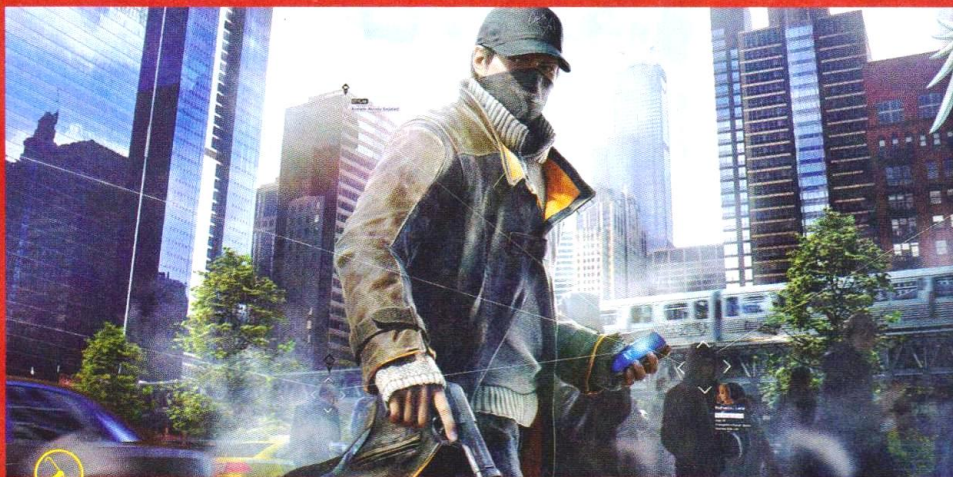
ЛУЧШИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЭКШН

Душа настоящего геймера из года в год жаждет вовсе не хлеба и зрелищ, нет. Жаждет наша душенька экшна и приключений. Так что, думаю, не стоит объяснять, почему играми в жанре action-adventure разработчики нас засыпают с более завидной регулярностью, нежели творениями других жанров. Куда нас только не посылали игроделы в уходящем году: и в темный-темный город, расхищать богатые усадьбы в роли мастера-вора, и в Мордор, нести свою страшную мстю в ряды орков, и на три буквы. Но лучше всего нас послать получилось у создателей вот этих вот шедевров.



inFamous: Second Son

История Second Son цепляет мгновенно, ведь, согласись, каждый из нас в глубине души (а может и не так глубоко) мечтает, что в один прекрасный день он обретет какие-нибудь суперсилы. Возможность гнуть ложки одним взглядом, например. Главному герою повезло, он впитывает сверхспособности других словно губка. И он по-настоящему кайфует от этого. Кайфует и игрок, который получает в свое распоряжение непобедимого героя и большой открытый город, который на время игровой сессии переквалифицировали в аттракцион безудержного веселья.



Watch Dogs

В наше время с помощью смартфона можно дистанционно управлять многими вещами: телевизором, тостером, банковскими счетами твоего соседа. Watch Dogs нам приглянулся тем, что там с помощью мобильного гаджета можно управлять целым городом. Вся инфраструктура Чикаго у тебя на ладони! Разве не прелесть? Хакерские штучки впервые за много лет позволили взглянуть на сэнд-бокс игры по-новому. Версия 2.0, не иначе.

Assassin's Creed Unity

В серии Assassin's Creed наконец-то произошла революция. Революция в сюжете, революция в геймплее, революция в графике. Даже в системных требованиях, и там революция. Что-то мы зачастую со словом «революция», больше не будем его употреблять, честно. Так вот, Unity – лучший и на сегодняшний день единственный способ посетить Париж времен французской... ну ты понял. Атмосфера столицы окутывает словно туманом, полномасштабные постройки, богатые интерьеры зданий, невиданная раньше толпа на улицах не оставляют ни шанса усомниться в том, что ты путешествуешь по реально существующему городу. Это же настоящая ре... полиция!



Выбор читателей:

Assassin's Creed Unity – 1 место (20,4%)

Middle-earth: Shadow of Mordor – 2 место (15,3%)

inFAMOUS Second Son – 3 место (15,0%)

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Эй, а ведь у нас есть те самые фотки, где ты прыгаешь по бабушкиному огороду с ведром на голове и изображаешь из себя героического рыцаря, разящего своим острым мечом-палкой зловные чесночные головы на грядках. И, черт возьми, лучше тебе не знать, откуда мы раздобыли такой незавидный «лут». Мы-то рассчитывали на сочные фотографии той аппетитной и чрезвычайно красивой соседской де... ревянной лестницы. В общем, неважно: несмотря на то, что ты уже вроде как подросток, и ведро больше на голову не лезет, в душе ты все равно тот самый рыцарь с мечом в руке. И для полного погружения в эту роль советуем опробовать эти три шедевра.



South Park: The Stick of Truth

Фанам Южного Парка долгое время неистово не везло на интерактивные развлечения в рамках их любимой вселенной, доверху наполненной нарочито упрощенной графикой, прямоугольными канадцами и максимально сортирным юмором. Так продолжалось до тех пор, пока настоящие маги из Obsidian Entertainment не подарили им «Палку судьбы» – невероятно уморительную и увлекательную ролевою игру с Картманом, нарочито упрощенной графикой, прямоугольными канадцами и максимально сортирным юмором. И тоннами отсылок к оригинальному сериалу.



Dark Souls II

Говорят, что нервные клетки не восстанавливаются. Чушь! Мы проверяли это на личном опыте при помощи Dark Souls II. Так вот, регенерация этих клеток происходит как раз за столько времени, сколько на экране будут висеть два простых слова «ВЫ ПОГИБЛИ», полностью синонимичных названию игры. Ведь после них руки сами снова рвутся в бой, глаза жаждут новой порции настоящих приключений и реального вызова, а колени – восхищенной дрожи.

Dragon Age: Inquisition

Гномы, эльфы, люди и еще всякие разные интересные ребята уже давно со спокойной душой могут называть своим домом не простое как две копейки бумажное пристанище, созданное Толкином, а сложный и многогранный мир Dragon Age, который совсем недавно переехал в новое, просторное и красивое поместье, именуемое Frostbite 3. И вместе с этим выдал новый том отменной истории, одобренной отличными героями, приятным геймплеем (в смысле геймплеем) и увлекательной подачей.



Выбор читателей:

South Park: The Stick of Truth – 1 место (29,5%)
Dragon Age: Inquisition – 2 место (29%)
Dark Souls II – 3 место (21,6%)

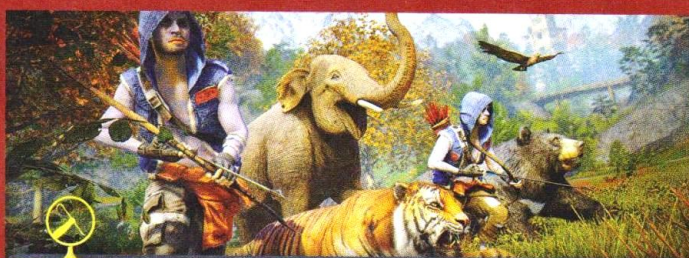
ЛУЧШИЙ FPS

Летать – так летать, стрелять – так стрелять. В 2014 вышло немало достойных шутеров, которые своим улетным геймплеем возносили нас на седьмое небо, туда, где блаженство соседствует с эйфорией. Доказывать свою правоту при помощи зарядов стальной и свинцовой дроби нам приходилось в самых разных декорациях: от альтернативной версии Берлина 60-х годов до открытого космоса. Но лишь трем проектам удалось своим точным выстрелом попасть нам в самое сердце. И немножко задеть мозг...



Titanfall

Бывшие создатели Call of Duty добавили в свою новую игру огромных роботов, а нынешние – Кевина Спейси. Не пойми нас неправильно, Кевин – отличный актер, но даже ему не тягаться с гигантскими Титанами. Titanfall – беспорный победитель в этой дуэли. Игра давит конкурентов не только своим многотонным весом, но и невероятным динамизмом. Еще чуть-чуть и ее геймплей можно было бы штрафовать за превышение скорости.



Far Cry 4

Мы тебе уже говорили, что такое безумие? Безумие – вещь очень заразная, и распространяется она с невероятной скоростью. Еще не так давно серьезные случаи вируса безумия были отмечены лишь на далеком-далеком тропическом острове, но, судя по последним данным, он уже повсюду, даже высоко-высоко в горах. И чем выше, тем больше концентрация безумия. Тем больше веселья, взрывов, зазорной стрельбы. Безумие – это не вирус, не болезнь. Это антидот. От реальности. Вдыхай горный воздух полной грудью прямо через экран монитора и будь готов к самому запоминающемуся в твоей жизни приключению.

Borderlands: The Pre-Sequel

The Pre-Sequel сходу забрасывает игрока в открытый космос. Туда же отправляется и твоя челюсть после близкого знакомства с игровым процессом. Оказывается, низкая гравитация – отличный способ увеселения и развлечения старой доброй механики. И пусть недостаточное количество инноваций наводит на мысль, что перед тобой лишь большое дополнение ко второй части, призванное развлечь до выхода полноценного триквела. Но ведь с главной задачей игрока справляется. Развлекает же, мать ее в дышло!



Выбор читателей:

Far Cry 4 – 1 место (42,2%)
Wolfenstein: The New Order – 2 место (21,6%)
Call of Duty: Advanced Warfare – 3 место (11,4%)

ЛУЧШИЙ РЕЙСИНГ

Кто-то предпочитает исследовать виртуальные миры на своих двоих с гранатометом за пазухой, а кто-то отказывается делать вылазки в виртуальность, если в руках нет баранки от крутого спортивного авто. И желательно, чтобы остальные элементы тачки также присутствовали. В уходящем году любителей рулить и педальить игроделы немного обделили. Даже EA со своей Need for Speed не заехала на сходку виртуальных автоценителей, хотя раньше делала это каждый год. Но тройку по-настоящему достойных гоночных проектов мы все же наскребли. Точнее – отскребли. От асфальта.

The Crew

Гоночный жанр уже не единожды предоставлял в распоряжение игрока различные города и острова. Но создатели The Crew пошли дальше, замахнувшись на целую страну. Все США, от восточного до западного побережья, у твоих ног. Пардон, у твоих колес. Никаких ограничений. Как говорится, «где не проедет суперкар – проедет внедорожник». Собирай друзей в команду и вперед, завоевывать Америку!

Forza Horizon 2

Авторы Horizon 2 не стали выдумывать велосипед. Хотя, на кой им чертов велосипед, когда в игре такой богатый автопарк? Проект преподносит на блюдечке все, чего так жаждет душа любителя гоночных игр: красивые авто, шикарные пейзажи, невероятную скорость и безграничную свободу. Последний пункт особенно важен, ведь ограничивать игрока, севшего, скажем, за McLaren P1, греху подобно. Как же круто посреди гонки свернуть с дороги в поле и мчаться среди зарослей кукурузы на фоне заката. Нет, ничего с твоей хрупкой подвеской не случится. Horizon 2 – чистейшей воды аркада. Только рафинированный фан, никакого хардкора.

GRID Autosport

Среди автолюбителей есть особая каста, которая предпочитает все делать по правилам. Никаких нелегальных гонок по улицам – можно ведь ненароком сбить пешехода или какое-нибудь животное. Козла, например. Или козла-пешехода, который тряснет по мобильнику и не смотрит по сторонам. Именно для таких людей идеально подойдет GRID Autosport. Известные гоночные треки, неподдельная атмосфера автоспорта и фирменная черта многих игр от Codemasters – идеальный баланс между симулятором и аркадой. Даже вид из салона на этот раз не забыли.

Выбор читателей:

The Crew – 1 место (57,6%)

Forza Horizon 2 – 2 место (25,1%)

GRID Autosport – 3 место (9,7%)

ЛУЧШИЙ ХОРРОР

Если ты до сих пор не представляешь, как заснуть без любимой пижамки, уютного светильничка и храброго защитника в лице большого плюшевого медведя, то тебе точно следует обратить внимание на эти три интерактивные забавы. Ведь в них добрые и веселые человечки пасут на залитых солнцем лугах миленьких пони, рядом прыгают пушистые кролики, а в воздухе щебечут пернатые птички. Все это – слагаемые отличного хоррора, в который тебе следует поиграть перед тем, как отправляться баиньки. И тогда твой сон будет крепким-крепким, вот увидишь. Просто попробуй. Давай, запускай. *Закадровый отдаляющийся дьявольский смех*

Alien: Isolation

Его улыбка, мама, самая-самая. Страшная. И действительно, увидев вблизи оскал на морде Чужого в Alien: Isolation хочется бежать и бежать как можно дальше. Вот только близость эта, как правило, говорит только о том, что героине игры в этой жизни больше побегать не удастся. Зато это можно будет легко сделать после возрождения. Помимо забегов на небольшие дистанции в Isolation также можно насладиться отличной, насыщенной атмосферой, во все глаза полюбоваться на детализированную, настоящую, мирную и населенную (в недавнем прошлом) космическую станцию, а также в полной мере прочувствовать, каково это – крепко держать мышь холодной и липкой ладошкой.

The Evil Within

Нам кажется, или все уже стали потихоньку забывать о том, каким должен быть настоящий ужастик от этих ненормальных японцев? С хилым главным героем-астматиком, до рвотных позывов отвратительными монстрами, неубиваемыми боссами, просто-таки осязаемой панической атмосферой, постоянным недостатком патронов и назойливой мыслью «Что, черт возьми, тут творится, и почему я играю в это уже вторые сутки напролет?». Обо всем этом тебе с радостью напомнит The Evil Within. А потом еще раз через минуту. И еще через 30 секунд. И еще через мгновение. И так пока на экране не появятся титры.

Among the Sleep

А вот, в общем-то, и та самая игра, о которой говорилось в самом начале. Или ты думал, что мы сами придумали тот забавный абзац про медведя и пижаму? Не часто нам удастся сыграть не за огромного и небритого десантника, а за совсем маленького ребенка, который и ходить-то еще толком не научился. В друзьях у него имеется лишь плюшевая игрушка, а в глобальных задачах написано два простых слова: «спасти маму». Место действия – огромный по детским меркам дом, буквально пропитанный тревожной атмосферой и с ужасными монстрами в качестве непрошенных гостей.

Выбор читателей:

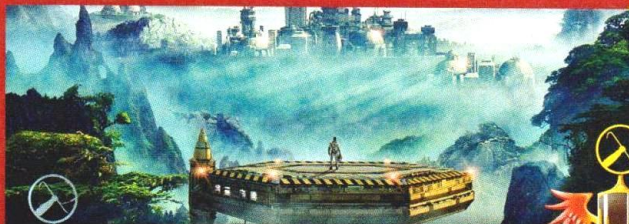
Alien: Isolation – 1 место (39,7%)

The Evil Within – 2 место (28,6%)

Five Nights at Freddy's – 3 место (11,7%)

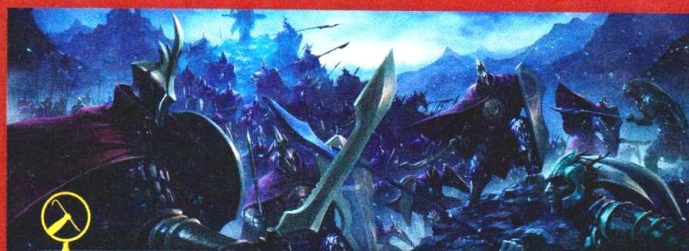
ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Если глядя сквозь узкую незапотевшую полоску на стекле битком набитого автобуса, ты успеваешь подмечать неправильность и нерациональность в построении зданий, а отвечая на вопросы преподавателей, начинаешь прорабатывать дальнейшие варианты развития событий, и на всякий случай продумываешь возможные контратаки или пути отступления из аудитории, то тогда тебе следует смело отправляться прямоком в компанию к Цезарю, Наполеону и... нет, почему сразу на кухонный стол? Пока что речь шла исключительно о жанре компьютерных стратегий.



Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

В новой «Циве» наконец-то воплотилась в жизнь эротическая мечта каждого второго ученого, а именно: на Земле все-таки кончились ресурсы (троекратное ура!) и неутомимые люди ринулись потрошить уже не свою, а какую-то иную планету. Смена места действия позитивно отразилась на игре: к старым добрым фишкам добавился целый ворох новых возможностей. И без того отличная, но несколько уже покрывшаяся старческими пятнами формула была взбодрена огромной инъекцией адреналина внутривенно, что вызвало побочную реакцию в виде приклеивающихся к экранам мониторов игроков.



Endless Legend

Планета Аурига бурлит и кипит, прямо как хорошо приготовленный суп на плите. И не удивительно, ведь на ее поверхности 8 разнообразных фракций мутуют друг друга и словом, и делом. Этот разношерстный «салат» составлен из стандартных мертвяков, чуть менее стандартных культистов, совсем уж нестандартных человекопауконасекомых и еще черт знает из кого. Все эти славные ребята отлично проводят время в компании друг друга, пока мы наслаждаемся интересными сюжетными линиями, отличной ролевой системой и увлекательным геймплеем.

Tropico 5

Веселые приключения неугомонного Эль-Президенте на солнечных просторах Тропико в этом году вышли на пятый круг, который вряд ли станет финальным. Ведь правление улыбчивого бородатого мужчины будет как минимум вечным, а как максимум – еще и светлым. Но это далеко не обязательно, ведь Тропико – по-прежнему лучшее пособие на тему «Как превратить самый солнечный и счастливый остров в самый солнечный и счастливый концлагерь», а также наглядная демонстрация всех прелестей работы официальной экономической модели Латинской Америки, при которой стоимость будки любимой собаки может равняться 10-летней зарплате рядового инженера.

**Выбор читателей:**

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth – 1 место (44%)

Tropico 5 – 2 место (29,1%)

Stronghold Crusader 2 – 3 место (9,2%)

ЛУЧШАЯ АДВЕНЧУРА

Настоящих фанатов этого жанра очень легко определить в жизни. Такие люди могут долго и упорно буравить взглядом своего собеседника, выбирая оптимальный ответ на вопрос: «Как пройти в туалет?», доводя его тем самым до фонтанирующей агонии. Или есть еще один способ определить таких товарищей: при попытке выйти через двери маршрутки, чтобы избежать спонтанного гнева разъяренной пенсионерки, такие люди пытаются посильнее и побыстрее нажимать на несуществующую ЛКМ, становясь тем самым легкой добычей для своих престарелых гнобителей. Если же ты узнал себя в этом описании, то тогда три игры ниже – твоя вотчина.



The Vanishing of Ethan Carter

Игра-зарисовка. Казалось бы, кого этим можно увлечь в то время, когда рядом мужественный и хриплый призрак шинкует орков на ливерную колбасу на узковатых тропинках Мордора, а замкнутый и неприветливый Чужой обижено насаживает людей на разнообразные отrostки собственного туловища. Однако всем этим высокобюджетным проектам оказалось нечего противопоставить скромной, но весьма гордой, утонченной и философской истории, оформленной в великолепной и красочной атмосфере глубокой осени.



The Wolf Among Us

Умельцам из команды под названием Telltale Games после завершения игросоздательской карьеры очень понравится работа натягивателей батуты. Серьезно. Ребята умеют делать из одной небольшой, но крайне привлекательной вещицы, профессионально и увлекательно растянутую материю. В уходящем году завершилась история главной детективной «волчанки» наших дней: финал получился невероятно динамичным, интригующим и крайне затягивающим. А также – чересчур коротким. Как это иногда бывает с отличными батутами. YouTube тебе в подтверждение.

The Walking Dead: Season Two

Триумфальное возвращение маленькой девочки с немаленьким именем Клементина состоялось в пору несколько потухшего интереса к зомби-апокалипсису. Но, несмотря на это, вселенная The Walking Dead продолжает манить к себе миллионы мониторолюбителей и клавиатуронажимателей. В отличие от своего сериала-прародителя, который от сезона к сезону становится все более унылым, плаксивым и тягучим, приключения Клементины наполнены яркими событиями, встречами, интригами, эмоциями и неожиданными поворотами.

**Выбор читателей:**

The Walking Dead: Season Two – 1 место (31,4%)

The Wolf Among Us – 2 место (30,4%)

Sherlock Holmes: Crimes and Punishments – 3 место (26,3%)

ЛУЧШИЙ РЕМЕЙК

не нужно качать всякие эмуляторы, возиться с неудобным управлением и насиловать глаза устаревшей пиксельной графикой. Хотя, это все вкусовщина. За возможность ненадолго впасть в детство и вспомнить молодые годы, мы благодарны следующим творениям.



Oddworld: New 'n' Tasty!

Классический платформер о нелегкой судьбе мудокона Эйба засиял новыми красками, оброс полигонами и теперь даже пахнет по-другому. «Новый и вкусный» – это характеристика не только деликатеса из мудокона, но и самой игры. Идеальный образец ремейка. Поклонникам оригинала советуем не быть мудоконами и обязательно опробовать сие блюдо. Бон-аппетит.



Strider

Когда вышел оригинальный Strider, половины наших авторов еще не было в планах их родителей. Другая же половина только вылапалась на свет. Сказать, что проект стар – ничего не сказать. А сказать, что он суперстар – это значит использовать избитую шутку сорок восьмой раз за год. Поэтому мы ничего не скажем. Только молча напомним. Strider – классика не только в новой обертке, но и с похорошевшей начинкой. Геймплей заметно разогнали, превратив все действие в молниеносный экшн, беспрерывно гоняющий адреналин по жилам.



Fable Anniversary

Помнишь, как в детстве мы просили у мамы: «Мам, ну прочитай сказку еще один раз». Скорее всего, уже не помнишь. Но так было, поверь. Так вот, в уходящем году второй раз почитать ту же сказку нам решила сама Lionhead Studios. Получилось не без косяков, но весьма занятно. История вроде все та же, а вот картинки в книжке стали гораздо красивее. Умел же Питер Муллен в свое время сказки рассказывать. Хотя, и сейчас умеет, но, к сожалению, в переносном смысле.

Выбор читателей:

Fable Anniversary – 1 место (46,5%)

The Binding Of Isaac: Rebirth – 2 место (21,2%)

Oddworld: New 'n' Tasty! – 3 место (18%)

ЛУЧШАЯ МОБИЛЬНАЯ ИГРА ГОДА

Этот топ настолько иррационален и субъективен, что можешь уже сейчас писать несогласные письма в Спор-тлото. Но если тебя интересует мнение нашего мобильного эксперта, то оно вот:



World of Tanks Blitz

Ну и что, что игра вышла в начале декабря на Android. Вот DA: Inquisition зарелизилась, а уже через две недели отхватила главную премию на Game Awards. World of Tanks Blitz – великолепнейший симулятор с отличной графикой и увлекательностью ПК-версии. Мобилизируемся!

Angry Birds Epic

Наглядная демонстрация того, почему Final Fantasy стала переворотом в жанре. Пародийность Epic едва заметна, зато заметен геймплей, от которого и катапульты не оторвешься. Лучшее, что случилось с серией.



2048

Самая влиятельная мобильная игра года. Без шуток и сомнений. Половина народа, играющего в вагонах метро, режется именно в эту игру. Логический феномен, созданный случайно, породил столько клонов, что хватило бы на новый эпизод «Звездных Войн». С нормальным световым мечом и без (внезапно) штурмовика.

4			2
	2	8	2
8	16	32	2
16	128	2	16

Выбор читателей:

2048 – 1 место (35%)

World of Tanks Blitz – 2 место (17,2%)

Asphalt Overdrive – 3 место (8,5%)

ЛУЧШИЙ РЕМАСТЕРД

энтузиазм в игру. А что? Косметический ремонт – хоть и не капитальный, но все равно приятно, да и глазной нерв радуется.

С приходом новых консолей на рынок выход улучшенных, обогащенных графом и вылизанных до блеска хитов недалекого прошлого стал как никогда актуальным. Новое железо перестало держать разработчиков в узких рамках, позволив им выплеснуть весь свой

The Last of Us: Remastered

В 2013 году отважная парочка, Джоэл и Элли, боролась не только против зараженных и бандитов, но и с мылом и ограничением fps. Мы, конечно же, преувеличиваем, на PS3 игрушка смотрелась прекрасно, но с выходом на PS4 она стала выглядеть просто сногшибательно. Поддержка более высокого разрешения, 60 кадров в секунду, улучшенные текстуры и эффекты – постапокалипсис еще никогда не был таким красивым.

Grand Theft Auto V

Самый крутой симулятор криминальной жизни просто не могли не проапгрейдить до версии PS4 и Xbox One. А вот до версии для PC – запросто. Пусть ПК-бояры подождут, им не привыкать. Стараниями программистов, дизайнеров и прочих сказочных персонажей Лос-Сантос заметно преобразился и зажил новой жизнью. На него теперь не стыдно взглянуть и с видом от первого лица, благо такая возможность появилась. Но от ограничения в 30 fps и проседаний избавиться все же не удалось, а потому только второе место.

Metro Redux

Если бы наши ребята из 4A Games отвечали за состояние киевского метрополитена, то мы бы спускались в подземку каждый день только ради того, чтобы еще раз посмотреть на красоты, созданные руками этих талантливых умельцев. Ты только посмотри, что они наудили с Metro 2033 и Metro: Last Light. Игры засияли новыми эффектами и обзавелись внушительным набором дополнительных полигонов. Особенно Metro 2033, которую и вовсе переколбасили на новом движке. Хороший повод спуститься в знакомое метро еще раз.

Выбор читателей:

Grand Theft Auto V – 1 место (47,4%)

Metro Redux – 2 место (23,8%)

The Last of Us: Remastered – 3 место (9,2%)



ТРИ ЖЕЛАНИЯ

Мы с компанией Thermaltake решили ненадолго примерять на себя роли Деда Мороза и Снегурочки (угадай, кто Снегурка☺). Так что можешь потихоньку взбираться на стульчик и зачитывать новогодний стишок. Если, конечно, ты хочешь получить новогодний подарок. Если тебе уже стукнул тридцатник, то стульчик необязателен, хватит и небольшой табуретки. Чтобы принять участие в конкурсе, нужно выполнить три простых действия. Три приза – три действия. Мы все рассчитали. Ладно-ладно, просто так удачно совпало.



Tt[®] eSPORTS
By Thermaltake



Thermaltake

1) Ответ на три простых вопроса:

- А) Где и в каком году была основана компания Thermaltake?
- Б) Какой слоган у компании Thermaltake?
- В) О каком чудовом новогоднем DLC мы рассказали на страницах этого номера?

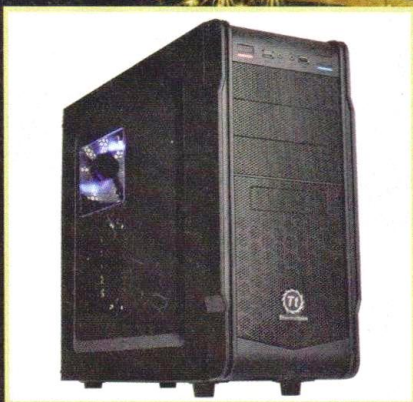
2) Придумать небольшое четверостишие, связанное с журналом, призами и Новым Годом.

3) Отправить все это нам по адресу konkurs@shpil.com до 20 января, обязательно указав в теме письма «Три желания». И ждать результаты, которые мы опубликуем в №2, 2015. Удачи!

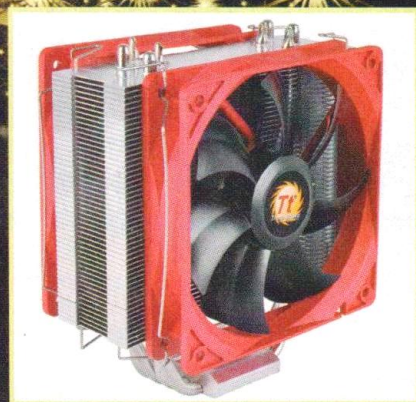
ПРИЗЫ



Мышка Tt eSPORTS Level 10M



Корпус Thermaltake Versa G1



Кулер Thermaltake NiC F4

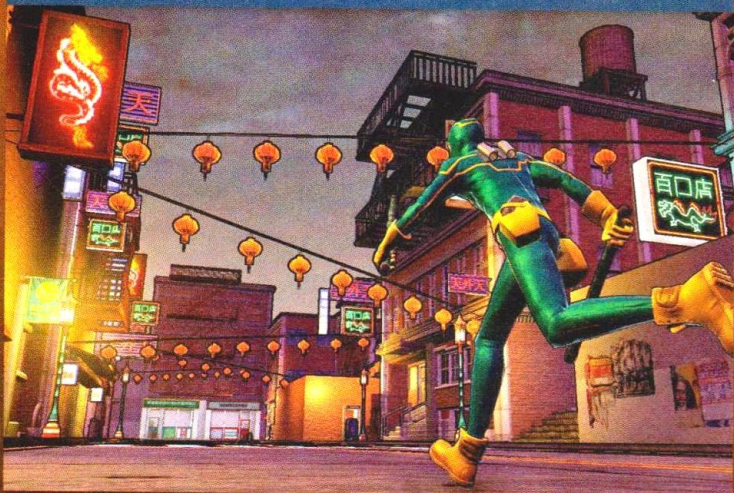
АЦТОЙ ГОДА

Гаечный ключ, электрошокер, скальпель. Нет, это не перечисление содержимого дамской сумочки. Все это – отличные инструменты для пыток. По крайней мере, так нам казалось раньше, пока мы лицом к лицу не встретились с проектами, представленными ниже. В нашей редакции бывало всякое. Кому-то однажды даже вырывали зуб кусачками за несвоевременную сдачу статьи. Но таких нечеловеческих страданий, которые испытываешь во время игры в любого из номинантов «Ацтой года», мы еще не испытывали никогда. Ну, последние года два – точно.



Kick-Ass 2

Заманчивое название игры как бы намекает: «Ну вот, сейчас мы будем надирать задницы». И геймплей Kick-Ass 2 действительно пробуждает желание надрать задницы. Вот только не противникам в игре, а тем людям, которые поглумились над ее двоичным кодом. На ум сразу же приходит слово, которым наши локализаторы именовали данную серию – «Пипец». На самом деле, слово немного иное, но звучит очень похоже.



Unearthed: Trail of Ibn Battuta

Все мы уже давно привыкли к китайским подделкам. Кроссовки Adidas, телефоны iPhone, телевизоры Samsung. А вот арабские подделки – это что-то новенькое. Особенно, когда речь идет о компьютерных и видеоиграх. Арабский клон знаменитого Uncharted оказался такой Ibn Battuta, что всем Ibn Battuta Ibn Battuta. Ibn Battuta, Ibn Battuta. Ну просто полная Battuta. По сравнению с этой игрой мыльное личико Дрейка из известного интернет-мема кажется подлинником картины «Мона Лиза». Держись от этого Unearthed подальше.



Rambo: The Video Game



Первая кровь... Она появилась сразу после удара головой об уголок рабочего стола – вполне себе нормальное желание во время игры в Rambo: The Video Game. Иначе чем «кривой тир с вырвиглазной графикой» игровой процесс этого «щитдвора» не назовешь. Если бы Рэмбо увидел, как горе-игроделы обошлись с игронизацией отличных фильмов с его участием, то он бы надел свою красную повязку, захватил автомат и пошел бы напрямую в офис этих рукожопов. Но, к сожалению, Рэмбо – это просто выдуманный персонаж, которого сыграл Сильвестр Сталлоне. Сам же Силья уже слишком стар для этого дерьма.

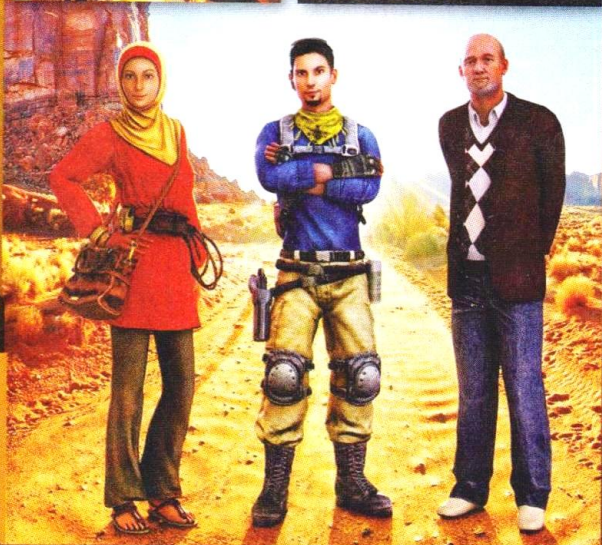


Выбор читателей:

Rambo: The Video Game – 1 место (34,4%)

Kick-Ass 2 – 2 место (22,4%)

Unearthed: Trail of Ibn Battuta – 3 место (12,1%)



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Заканчивается год, а никто из нас так до сих пор и не построил дом, не посадил дерево и не родил сына. Особенно расстраивает последний пункт, так как до ста миллионов, которые мы заработали за последние 12 месяцев, нам не хватает ровно одного – того самого, который нам бы выдали при выполнении третьей задачи. Но не судьба, видать все-таки придется расстроить наше руководство этими неприятными известиями. Надеемся, что мы не станем для директоров главным разочарованием года. А вот трем проектам ниже уже даже и уповать не на что.

Sacred 3

Как выглядит настоящий игровой ад? Это маленькая душная комната с розовыми стенами, маленьким столом, неудобным стулом и компьютером, на котором установлен Sacred 3. В таких условиях уже через 15 минут заносит все тело, заболит голова, а из глаз и ушей потечет кровь. Для этой «игры» следовало создать несколько особых, уникальных жанров и лишь один из них именовался бы более-менее пристойно – «симулятор дровосека», где в роли деревьев выступают какие-то невнятные пиксели на экране монитора, а инструментами являются кнопки мыши. Долби их, что есть мочи. Ведь это единственное, чем может развлечь тебя игра.



Transformers: Rise of the Dark Spark



Когда кажется, что с играми по фильмам ситуация исправляется, приходят они. Веселые техасские ребята из Edge of Reality. Эти парни из раза в раз держат марку, а именно – выпускают отвратительное «нечто», лишь отдаленно обладающее игровым процессом, сюжетом, графикой, звуком (подчеркнуть все из списка). Не спрятались от такой судьбы и новые Трансформеры. Разрабы умудрились прыгнуть выше своих и без того невысоких голов, совершив невозможное, – они окончательно сломили простейшую схему управления транспортом с помощью четырех кнопок. Ребят можно поздравить аплодисментами. Ногами. По их рукам и головам.



Выбор читателей:

Watch Dogs – 1 место (31,8%)

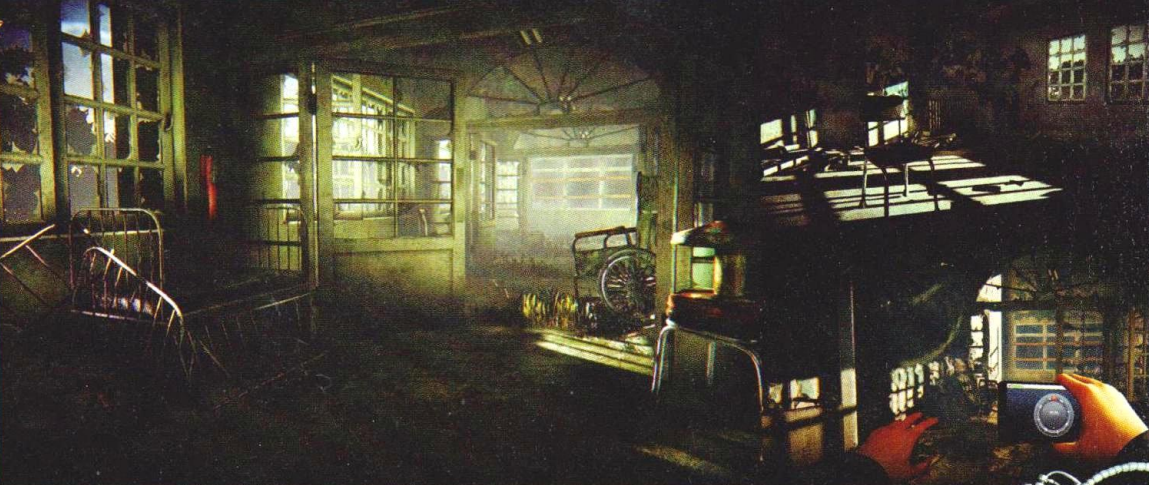
Assassin's Creed Unity – 2 место (25,9%)

Sacred 3 – 3 место (9,2%)

Daylight



Эта игра может использоваться как настольная книга и учебник. Учебник по выращиванию режиссеров-идиотов и сценаристов дегенератов. Ведь здесь собраны все штампы, какие только есть в современности. Амнезия? На месте. Больничка? Конечно. Психи? А то. Падающие коробки и резкие звуки? Естественно. Валяющиеся повсюду трупы? Только-только завезли. А что насчет свежего Unreal Engine 4? Не знаем, инвалидные кресла в Outlast выглядели как-то поинтереснее. А здесь любоваться в принципе и нечем.



МЕДАЛИСТЫ

Когда кубки заканчиваются обычно что делают? Правильно, говорят: «Приходите на следующий год». Но мы поступим неправильно, к черту мейнстрим. В нашем шкафу, прямо возле чучела тушканчи-

ка (не спрашивай, мы сами не знаем откуда оно там) мы нашли коробку с медалями. Жаль, не шоколадными, но зато будет что раздать победителям в наших специальных номинациях.

ЛУЧШЕЕ DLC

Left Behind (The Last of Us)

Добавка к The Last of Us получилась не хуже, чем основное блюдо. Мы не просто наблюдали за приключениями Элли, мы по-настоящему переживали эти события вместе с ней. А еще тут есть целовашки двух девочек...



ЗАМЕНИТЕЛЬ ЖИЗНИ

The Sims 4

Может для кого-то лучшим заменителем жизни является последняя часть GTA, но у нас, признаемся честно, не настолько насыщенная жизнь. Да и с криминалом мы никак не связаны, если не считать, что параллельно с журналом мы печатаем деньги. В общем, если ты собрался переехать, и речь идет не о другом городе, а о другой реальности, то в The Sims 4 тебе дорога.



ЛУЧШИЙ СПОРТ

FIFA 15

На улице слякоть, грязь, снег, кратеры, раскаленная лава? Ты где живешь вообще? Хотя, в принципе, не важно, где ты живешь. Ведь в FIFA 15 можно играть где угодно и когда угодно. Чего выходить на ту холодную улицу? Можно ведь заболеть, подцепить вирус и умереть в страшных муках.



СТУДИЯ ГОДА

**Telltale Games**

Бесконечно можно смотреть на три вещи: на огонь, воду и на то, как работают сотрудники Telltale Games. А еще лучше – смотреть на результаты трудов студии. Или играть в результаты их трудов, мы в редакции так до конца и не определились. Ребята не просто выпускают сериал за сериалом, они делают их параллельно. И при этом весьма качественно, стоит отметить.

САМОЕ ЗАБАВНОЕ ОРУЖИЕ

Бомбмишка (Sunset Overdrive)

Этот ми-ми-шный чудо-агрегат работает по принципу гранатомета. Стреляет плюшевыми мишками, которые взрываются при соударении сразу или через некоторое время. Ну разве не прелесть?





ГЕРОЙ ГОДА

Уильям Джозеф «Би-Джей» Блажкович (Wolfenstein: The New Order)

Вот таким должен быть главный герой настоящего боевика. Серьезным, хмурым, суровым, как челябинский разносчик почты. Стоит лишь взглянуть в его красивые голубые глаза... Дяденька, не убивайте! Я отдам все, что у меня есть!

ЛУЧШИЙ ОТКРЫТЫЙ МИР

The Crew

Идеальная игра для тех, кто обожает ходить на всякие экскурсии и фотографировать достопримечательности. Что-то, а отправиться в настоящие Соединенные Штаты, не вставая с дивана, нам еще не предлагали. В The Crew разработчикам удалось впихнуть всю Америку, со всеми ее мегаполисами, бескрайними пустынями, заснеженными равнинами, деревеньками и побережьями. Ах да, тут еще можно участвовать в гонках. Это рейсинг, если что.



ГЕРОИНЯ ГОДА

Аманда Рипли (Alien: Isolation)

Дочурка вся в мать. Такая же бесстрашная и так же притягивает к себе, как магнитом, всяких черных, зубастых, инопланетных тварей. Это у них семейное. Остаться на космической станции чуть ли не наедине с Чужим, не лишившись рассудка и даже не описавшись, это нужно нехилую храбрость иметь. Вручаем Аманде медаль за мужество. То есть, за женственность. То есть... мы запутались.

ЛУЧШИЙ ГРАФОН

inFamous: Second Son

Любителей оргазмировать глазами в этом году игроделы не особо баловали. Ни «Кризисов», ни свежих «Батафилдов» не выходило. Зато на новых консолях начали появляться эксклюзивы с действительно шикарной графикой. inFamous: Second Son, к примеру. Утренний Сизл после дождя, неоновые вывески, разноцветные суперсилы – герой Юрия Яковлева из фильма «Иван Васильевич меняет профессию» точно бы одобрил.



СЛЕЗОВЫЖИМАЛКА ГОДА

Valiant Hearts: The Great War

Если ты считаешь, что по эмоциональности можешь сравниться с железным Арни, то ты просто не играл в Valiant Hearts. Игра, от которой твои слезные железы произведут столько слез, что они затопят соседей снизу. Определенно лучший эмоциональный шедевр, пронизывающий с ног до головы зарядом драматичности и заставляющий с другой стороны посмотреть на свою жизнь.

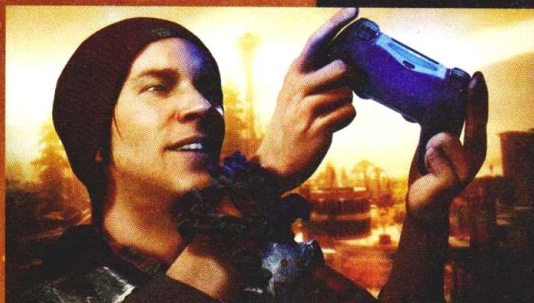


ЛУЧШИЕ ЭКСКЛЮЗИВЫ

Главная причина жарких споров на форумах, мокрых подушек по ночам и даже возникновения алкоголизма у подростков. Это мы сейчас об эксклюзивах, если ты вдруг подумал о чем-то другом, менее значимом. Что может быть хуже, когда твой друг всю жизнь играет в свежешедший мегакрутой эксклюзивный проект, а у тебя нет нужной платформы? Разве что оставленный включенным утюг, о котором вспоминаешь лишь через пару дней, когда загораешь на солнышке во время отпуска.

inFamous: Second Son (PS4)

Новая консоль от Sony по-прежнему обрастает эксклюзивами. А ведь на старте приставка годилась разве что на роль хорошего понта, мол, смотри какую я себе красивую и дорогую штуковину прикупил. И лучшим проектом, опробовать который могут лишь избранные (читай – владельцы PlayStation 4), мы считаем inFamous: Second Son. Отличная песочница для тех, кто хочет и круто оторваться, и на некст-ген графон налюбоваться.



Sunset Overdrive (Xbox One)



Оранжевое небо, оранжевое море, оранжевая зелень, оранжевый верблюд. Оранжевые парни оранжевым монстрам оранжевые пули в головки раздадут... Ой, прости, это все Sunset Overdrive. Здесь просто все такое оранжевое. Фан и адреналин тут льется рекой, прям как оранжевая жижа из поверженных местных тварей. Стреляй, скользи, прыгай. Главное – не останавливайся. В составе напитка, приготовленного Insomniac Games, так и указано: непрерывный экшн – 100%. И никакого ГМО!

Divinity: Original Sin (PC)



Игра, которая одна из немногих доказала, что благодаря Kickstarter на свет все же может родиться что-то хорошее, доброе, светлое и эпическое. Original Sin – самая что ни на есть олдскульная ролевая игра старой закалки, созданная по классическим чертежам. Словно вернулись те далекие времена, когда в RPG мы исследовали небольшие с виду локации часами, а о маркерах, указывающих путь к заданию, еще никто не слышал. Но будь осторожен: проект высасывает все свободное время, как пивка. Будь готов уделять Divinity много часов ежедневно, иначе она обидится и уйдет к другому. И заберет вашего сына. Original сына.



САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2015

Ожидание – неотъемлемая часть нашей жизни. А ожидание релиза многообещающей игры – это неотъемлемая часть впечатлений от нее. Когда ты ждешь, надеешься, выкручи-

ваешь воображение на полную катушку, представляя, как будешь резаться в нее днями напролет, исследовать каждый уголок ее виртуального мира. Каждый геймер – Хатико в душе. Он преданно ждет свой шедевр, сидя на холодных ступеньках под дождем, в метель, с грустными, заплаканными глазами. Порой ожидание становится таким невыносимым, что начинаешь выть на луну, лакать виски из собачей миски и играть в уже вышедшие проекты, дабы хоть немного заполнить безмерную пустоту в душе. Преодолев тоску, мы все же собрались с духом и выбрали три вещи, ради которых стоит продолжать жить: компьютер, игровая приставка и микроволновка. А потом выбрали три самые ожидаемые игры.

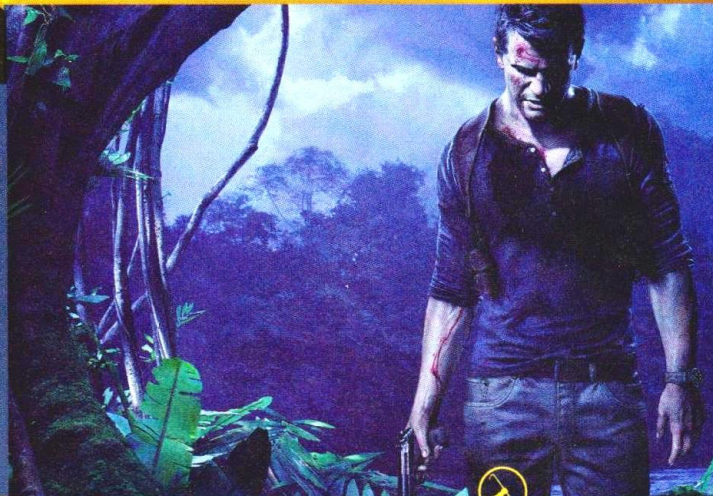


The Witcher 3: Wild Hunt

Новая глава эпичных походов ведьмака Геральта обещает быть еще эпичнее. В 30 раз эпичнее! Примерно во столько мир The Witcher 3 будет превосходить по размерам своего предшественника. Польские умельцы из CD Projekt RED готовят для нас поистине гигантские открытые территории вкупе с захватывающим нелинейным сюжетом. Напряженные схватки, знаменательные события, фирменная, пробирающая до костей атмосфера темного фэнтези. Уже совсем скоро знаменитый Белый Волк пустит в дело свои мечи. Один – для людей, второй – для чудовищ, третий – для красивых женщин (если ты понимаешь, о чем мы).

Uncharted 4: A Thief's End

Главный расхититель гробниц, пещер и храмов отправляется в очередное опасное путешествие. Эксклюзивное для владельцев PlayStation 4, кстати. На недавнем мероприятии PlayStation Experience нам показали небольшой кусочек игры, и мы буквально влюбились в нее. Даже не знаем, что впечатляет больше: реалистичное скалолазание героя, эффектные перестрелки или невероятной красоты пейзажи, которыми Uncharted 4 балует с завидной периодичностью. Уже известно, что компанию герою составит его старший брат, за озвучивание которого отвечает знаменитый Трой Бейкер. Мы уверены на все 100%, что будет очень интересно.



Quantum Break

Создателям Max Payne и Alan Wake не привыкать смешивать выпивку. Но на этот раз они решили смешать свои игры. Чтобы перестрелки и игры со временем, как в Максе, а повествование, как в Алане. Так родилась концепция Quantum Break. Горячительная смесь обещает быть очень крепкой, растекаясь внутри приятным теплом штурмового геймплея и интригующей истории. Казалось бы, играми со временем уже не удивишь бывалого игромана, но создатели уверены, что заново научат нас удивляться. Охотно им верим.



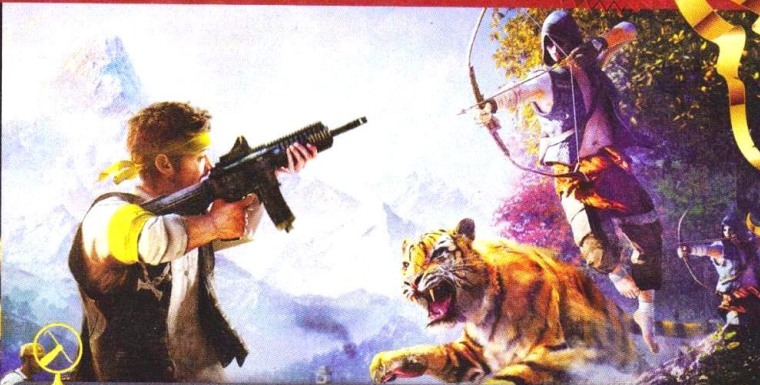
Выбор читателей:

The Witcher 3: Wild Hunt – 1 место (47,6%)
Tom Clancy's The Division – 2 место (13%)
Mirror's Edge 2 – 3 место (9,9%)

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

рез год... Не важно. Важно, что в уходящем 2014 году они были лучшими из лучших. А один проект и вовсе – лучшим из лучших из лучших. Они как Брюс Ли, Чак Норрис и Шварценеггер в одном лице. Ударят так, что от мощного геймплея свалишься с ног и будешь отходить еще долго. Игры, которые можно порекомендовать всем и каждому, даже обезьянам в зоопарке. Кормить их нельзя, так пусть хоть поиграют по-человечески.

ИГРА ШПИЛЬ! ГОДА



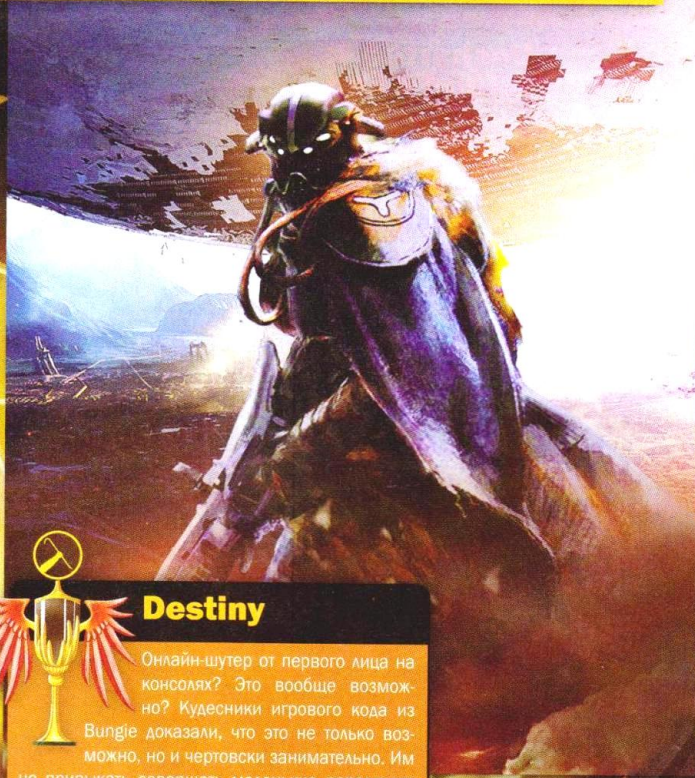
Far Cry 4

Когда в следующий раз друзья позовут тебя на отдых в горы, трижды подумай... и скажи: «Конечно, я с вами!» Главное, рюкзак правильно собери. Не забудь положить в него пару автоматов, снайперскую винтовку, гранатомет, десяток гранат и бутерброд. Ну мало ли, вдруг проголодаешься. Если время на перекус вообще будет. Far Cry 4 – безостановочный экшн, в миксер которого бросили жаркие перестрелки, погони по горной местности и пару килограмм безудержного веселья. И все это на фоне величественных гималайских вершин. Сюжет по дороге где-то потерялся, но кому он нужен, когда вокруг царит всепоглощающее безумие и пьянящая свобода. Хватай дробовик, садись на слона и вперед, навстречу приключениям!



inFamous: Second Son

Главный претендент на звание «Проигитель жизни 2014», трехкратный обладатель титула «Мам, у меня теперь суперсилы есть», победитель в номинации «Золотой графон», почетный носитель дурацкой шапочки и звания «Мисс Крыжополь 1996» (это длинная история). Все это об inFamous: Second Son – главной причине купить PlayStation 4. Или копить на PlayStation 4. Веселая песочница с динамичными потасовками, яркими вспышками и восхитительной картинкой. Пусть на нас Спейс-Нидл упадет, если врем. Второму сыну – второе место. Разработчики сами виноваты. Назови они игру First Son...



Destiny

Онлайн-шутер от первого лица на консолях? Это вообще возможно? Кудесники игрового кода из Bungie доказали, что это не только возможно, но и чертовски интересно. Им не привыкать совершать маленькие революции на рынке консольных блокбастеров. Сначала ребята привили любовь сторонникам геймплея к жанру FPS, благодаря своей серии Halo. Теперь вот очередь дошла и к MMOFPS. Выверенная шутерная механика, крутой дизайн, интересный мир, пробирающий до мурашек саундтрек. Destiny – это беспощадная машина по высасыванию свободного времени.

Выбор читателей:
Far Cry 4 – 1 место
(19%)

Dragon Age: Inquisition – 2 место
(11%)

Assassin's Creed Unity – 3 место (8%)

КОНКУРС

ПОЛЯРНЫЙ МЫШКА

У нас в редакции мало кто верит в Деда Мороза (точнее, верит только Tsetse, и то лишь в Санта-Клауса), а потому незнакомого полного мужчину, который пробрался к нам через дымоход, мы встретили очень тепло. Даже жарко. Всего пара ударов тостером по голове – и незваный гость уже распластался на полу. Как оказалось, это был не грабитель, и даже не Дед Мороз. А обычный курьер компании **Logitech**. Просто звонок на домофоне заклинило, и ему пришлось проявить смекалку, чтобы попасть внутрь.

В итоге имеем побитого курьера, недопитую бутылку шампанского и навороченную **геймерскую мышь Logitech G502 Proteus Core**, которую принес с собой горе-посыльный. Добив бутылочку, было принято решение мышку эту разыграть. А отдадим мы сей девайс автору лучшего рассказа (или рисунка/комикса) на тему «Как игровая мышь Новый Год спасла». Креатив приветствуется, а размер текста в пару страниц – нет. Желательно уложиться в пару небольших абзацев.

Прислать свою работу следует **до 20 января** по адресу konkurs@shpil.com, обязательно указав в теме письма «**Полярный мышка**». И жди результаты, которые мы опубликуем в **№2, 2015**. Если переживем праздники.

 Logitech® | 



AMERICAN BOY, УЕДУ С ТОБОЙ

THE CREW

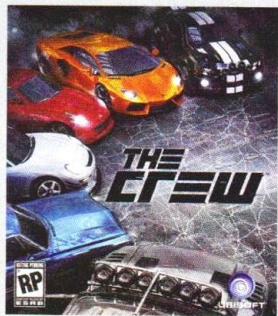
Жанр:
Гонки

Разработчик:
Ivory Tower, Ubisoft Reflections

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: 4-ядерный 2.5 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX260 /
AMD Radeon HD4870
18 ГБ свободного места на диске



PC | PS4 | X360 | XOne

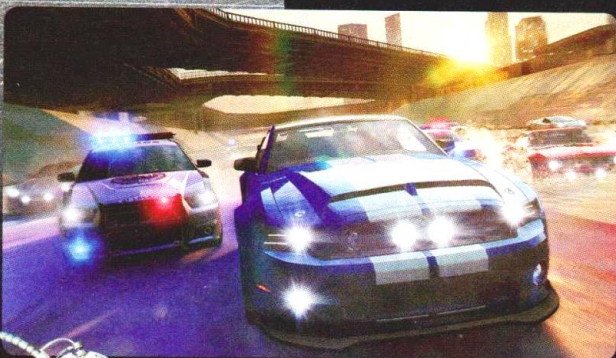
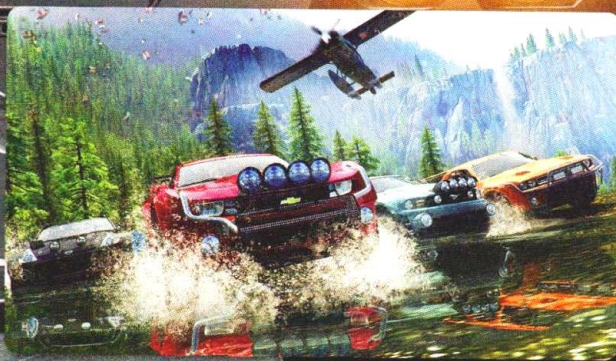
Возможность побывать там, где еще не был, – еще одно неоспоримое преимущество компьютерных игр. Побывать в Японии, Франции и даже на Луне, не выходя из дома, – это же круто. Забудь о дорожных билетах на самолет, тяжелых сумках, визах, шмизах и прочем. Экскурсоводы из Ivory Tower приготовили для тебя предновогодний подарок – путешествие по Америке. Ты не рад? Подожди, ты просто еще не знаешь, что тебя ждет вместо душного экскурсионного автобуса.

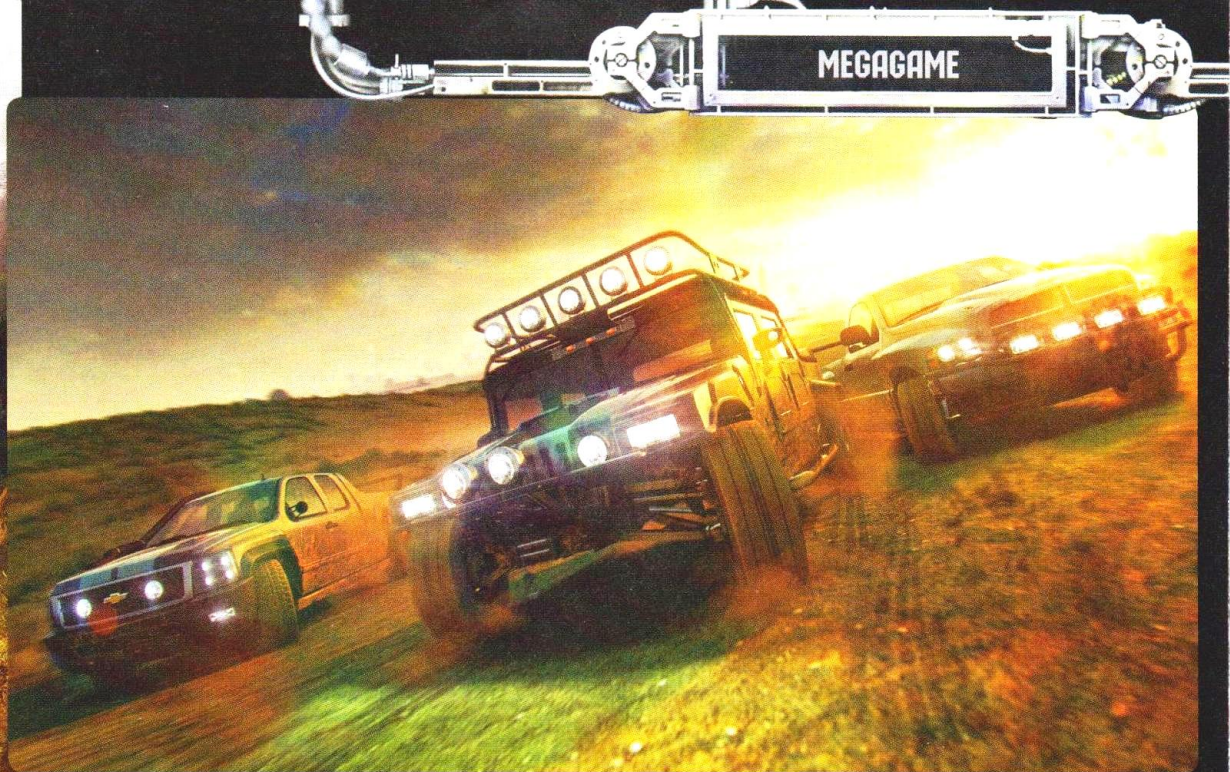
Большие города говорят: «Да». Целая страна говорит: «На»

Гонки с открытым миром уже давно перестали быть диковинкой. Вспомнить хотя бы Test Drive Unlimited с его тропическими островами или Fuel с огромными пустынными территориями. Но до сих пор еще никому не удавалось сделать open-world гонку достойного качества. Острова в TDU мертвы, и им явно недостает детализации, а мир Fuel – выжженные земли, на которых толком и нечего делать. Очень аппетитно на их фоне смотрится новичок The Crew, в рукаве которого припрятано все США, от западного до восточного побережья. Большой такой рукав. Нью-Йорк с его небоскребами, золотые пляжи Майами, зазывающий неоновыми вывесками Лас-Вегас, горные пустынные штаты в центральной части страны. Абсолютно все на своих законных местах. Если

бы эта игра вышла в мои школьные годы, я бы мог спокойно прогуливать уроки географии, когда мы проходили США. Хотя, я и так их прогуливал...

Помимо масштабов впечатляет и общая детализация окружения, внимание к деталям. Лавочки, скамеечки, ящики для газет, оставленные у порога домов мусорные пакеты, олени и бобры, перебегающие через лесную дорогу. И главное – пешеходы. Вроде бы такая банальная мелочь, а полностью меняет твоё отношение к виртуальному миру. Согласись, немного странновато путешествовать по городам-призракам, по улицам которых ни одна рожа не бродит. Здесь же настоящая живая страна! Мне сложно представить, сколько времени ушло на реализацию всего этого, сколько литров кофе было выпито, сколько фаст-фуда съедено. Порой даже забываешь, что играешь в рейсинг, и подсознательно ищешь кнопку выхода из машины.





Масштабирование

Возможность исколесить все США – предложение заманчивое. Но не думай, что получишь всю страну в масштабе один в один. Во-первых, сегодня это невозможно реализовать в игре. Во-вторых, гонки и поездки в этом случае были бы слишком скучны. Путешествие от одного штата до другого могло бы с легкостью отнять десяток часов. Далеко не каждый может вытерпеть такую поездочку, если он не дальнбойщик. В The Crew нам достался значительно уменьшенный вариант Америки. Для сравнения: расстояние от восточного до западного побережья в реале занимает 5000 км. В игре же эту цифру ужали до 135 км. Огромная разница, но масштабы виртуального мира все равно впечатляют.

Крюжится голова

То, что тебя ждет действительно открытый игровой мир, The Crew демонстрирует с первых же секунд. Нас сажают за руль пикапа-внедорожника и выпускают в открытое поле. Кочки, горки, трамплины проходятся на ура, деревянные заборчики на пути сшибаются, словно игрушечные, болота лишь немного замедляют движение. Из школьной программы известно, что кратчайшее расстояние от точки до точки – прямая. The Crew это доказывает на практике. К черту дороги, только напролом! После посещения первого города, конечно, пыл немного поугаснет, ведь многоэтажному зданию как-то фиолетово на то, что ты хотел сократить путь, но опьянение от свободы все равно полностью не выветривается.

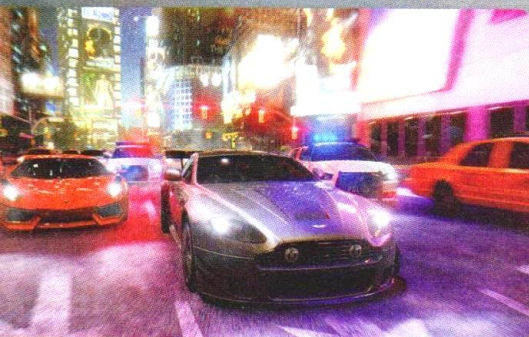
Реально существующая страна диктует свои правила – мир не состоит из одних лишь дорог. Америка – это и горные массивы, и песчаные пустыни, и густые леса. И абсолютно везде можно поколесить, что делает хороший такой пинок противному однообразию. Как можно заскучать, когда в один момент ты гоняешь в самом центре Детройта, в другой – пересекаешь пустыни Невады, а в третий –

распугиваешь отдыхающих на пляжах южной Флориды? «Что за скачки в пространстве?», – спросишь ты. Все просто. Езда с одного края карты в другой легко может отнять час реального времени, но ведь никто не отменял вокзалы и аэропорты. Без местного фаст-тревила порой не обойтись.

Обгоняя законы физики

Странно, что уделив достаточно внимания окружающему миру, позаботиться об адекватной физике управления разрабы как-то позабыли. Или же у них понятие адекватности несколько отличается от общепринятой нормы. Поведение машины – единственное, что отталкивает от проекта. По крайней мере, на первых порах. Дальше – либо привыкаешь, либо наборы улучшения действительно благоприятно сказываются на управляемости. Я так и не разобрался до конца, но факт остался фактом – через пару-тройку часов от езды начинаешь получать удовольствие. Небольшое, но все же. А вот первые часы – тихий ужас, раздражение и маты. Машина непослушная, сцепление отсутствует, виляет, как пьяная корова на роликах на льду. А тут еще, как назло, нас сажают за баранку классического мускул-





кара, который боком может проскользнуть полкилометра и остановиться только после встречи с деревом. Даже езда по автостраде, когда для обгона постоянно приходится вилять между чайниками, превращается в сущий ад. О каких-либо точных махинациях и миллиметраже придется забыть.

Притормози перед сюжетным поворотом

На сюжетном фронте тоже не все гладко. Завязка ничего помимо смачного фейспалма не вызывает. Убийство члена семьи, продажные полицейские, подстава, тюрючка, работа под прикрытием, месть. Ну сколько можно уже? Неужели в гоночном жанре нельзя придумать что-то посвежее? Например, историю о гонимке-ловеласе, за которым постоянно гонятся разъяренные мужья девушек, с которыми он... лове-ласил. Сюда еще и вторжение пришельцев можно плавно подключить. В общем, вариантов масса.

В The Crew же имеем довольно избитый сценарий: герой Алекс выходит из тюрьмы и пытается влиться в преступную группировку, чтобы поближе подобраться к главному злодею и отомстить ему за смерть брата. Негодяя, к слову, называют Бритвой, так же, как и главного подонка в оригинальном NFS Most Wanted. Плагиат кругом. Короче, участвуй в гонках, уходи от преследования и подымайся по местному черному списку. С другой стороны это намного лучше, чем банальное «Приди первым, чтобы прийти первым». Персонажи постоянно общаются между собой, рисуя картину того, почему в данный момент тебе нужно обогнать вот этих ребят или пройти определенный участок как можно быстрее. И на том спасибо.

Не гони ты так

Как ты уже понял, в качестве главного разнообразия, не дающего утонуть

в пучине монотонности, выступают местные ландшафты. Но и сами гонки не ограничиваются заезженным «обгони всех». Порой нам предлагают догнать и раздолбать машину противника, или же разбить указанное число ящиков за определенное время. Раздражение и несколько вспышек негодования вызвали только погони от копов. Стражи левопорядка частенько жульничают и включают первую космическую скорость, догоняя игрока в два счета. Добавь сюда немного неадекватную физику столкновений и маленький нервный срыв тебе обеспечен. Рекомендую прекратить игровую сессию сразу, как пойдет пена из рта. СРАЗУ, а не «еще пару попыток и все». Не повторяй моих ошибок.

Ну и перейдем, пожалуй, к самому главному. Почему, собственно, The Crew? Дело в том, что гонка в первую очередь рассчитана на игру в команде. Добавляй друзей в свою группу и отправляйся с ними выполнять задания или просто весело колесить по огромному миру. Нет друзей, купивших игру? Можно пригласить кого-то из твоей сессии – обычно помимо тебя где-то недалеко катаются и другие игроки. Присутствуют и PvP-состязания, но то ли с серверами беда какая-то произошла, то ли мне карму почистить надо, в общем, игроков не находит. Печалька.

Превышение упорости

Заняться в Штатах, помимо выполнения сюжетных миссий, есть чем. Да вот взять, к примеру, туризм. Катаешься по городам, посещаешь достопримечательности, читаешь интересную информацию о них. Предпочитаешь более активный способ отдыха? Всегда пожалуйста. По всей стране обильно разбросаны разного рода испытания: удерживай высокую скорость, прокатись по указанной линии, выполни длинный прыжок и т.д. и т.п. и д.т.п. Есть еще гонки на выносливость, каждая из



Партнер обзора

GameShop
интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

которых может запросто растянуться на целый час, поиск обломков автомобилей (привет, Test Drive Unlimited) и вышки. Да-да, вышки. Это же игра от Ubisoft. Выходить из машины и взбираться на местные антенны не нужно, но отыскивать их все же желательно — они открывают местонахождение всех испытаний в конкретной области.

Тачка на прокачку. Прокачка на заначку

Хорошая новость для любителей прифигачивать мониторы в машину и ценителей тюнинга «шоб как в Андриграунде была». Внешний тюнинг в The Crew есть, и он шикарен. Невероятное количество бамперов, спойлеров, бойлеров и прочей дребедени, призванной уменьшить сопротивление встречного потока воздуха. На самом деле нифига оно не уменьшает, но зато красиво. Наклейки, диски, перламутровая краска — полный фарш. Даже обивку салона и ту заменить можно. И это придется как нельзя кстати, ведь в игре весьма недурный вид из кабины.

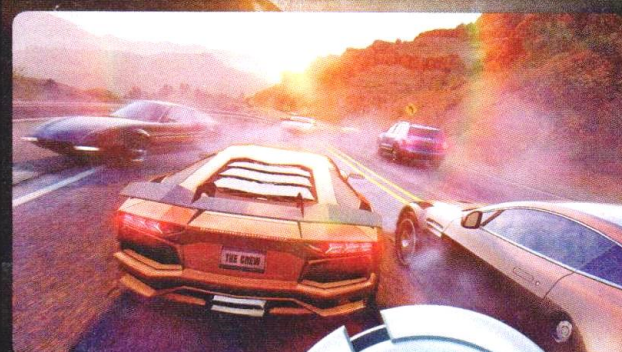
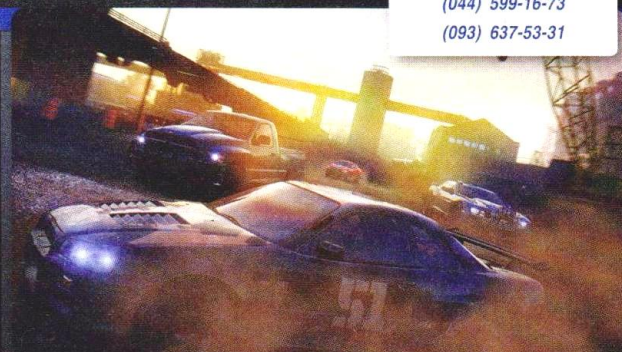
Прокачка начинки четырехколесного друга также не забыта. Скажу больше, ей тут уделили очень много внимания. За выполнение любого задания либо испытания тебе дается медаль: бронза, серебро или золото. Чем дороже медалька, тем ценнее де-

талька. Для машины. Это может быть все что угодно: от трансмиссии до подвески. Новые детали устанавливаются прямо на ходу, ни в какой гараж заезжать не обязательно. А что ты хотел? Американский сервис.

Красота по-американски

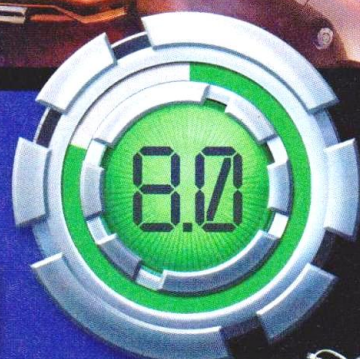
И моржу понятно, что при таких масштабах ни о какой ультратехнологичной картинке не может быть и речи. И речи действительно нет. Графика держится на уровне «хорошо», но не более. Придраться нельзя разве что к автомобилям, которые выглядят просто м-м-м-м-м-м. Но, стоит признать, некоторые пейзажи все же могут приятно удивить. Чего-чего, а красивых и живописных мест в США предостаточно. Вообще, дух и атмосфера Америки в The Crew переданы очень хорошо. Погружению способствует и саундтрек. Все, конечно, зависит от вкуса, но, как мне кажется, в игре такая куча трэков всевозможных жанров, что каждый обязательно найдет что-то для себя. Прямо мурашки по коже бегут, когда едешь по ночному Beracy под «Arctic Monkeys — Do I Wanna Know?» или колесишь бескрайней пустыней, а в динамиках «The Heavy — How You Like Me Now?». Это не передать ни словами, ни буквами, ни двоичным кодом.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

Дебют Ubisoft в гоночном жанре нельзя назвать гладким. Своеобразная физика придется по душе не многим. Но The Crew стоит того, чтобы уделить ей время, привыкнуть к ней, притереться, так сказать. Ведь в этом случае ты получишь нечто большее, чем просто аркадную гоночку. The Crew — это путешествие по всей Америке. Не автостопом в вонючем фургончике какого-нибудь фермера, а за рулем крутейших спорткаров. Все США, от западного до восточного побережья, у твоих колес. Поехали?



TALES FROM THE
BORDERLANDS

A TELLTALE GAMES SERIES

ONE ZERO SUM

Жанр:
AdventureРазработчик:
TellTale Games, Gearbox SoftwareИздатель:
TellTale Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

ОЗУ: 3 Гб

Видео: 512 Мб

3 Гб свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | PSV | X360 | XOne | iOS

ПОГРАНИЧНЫЕ
СКАЗКИ

История Borderlands неустанно продолжает возвращаться, все чаще обостряя внимание поклонников громадной вселенной и все краше отработывая сумасшедшие кульбиты в каждой новой главе. И вот, откуда не возьмись, рукастые сказочники из TellTale Games в содружестве с корпорацией добряков Gearbox полным составом рванули в далекое и загадочное будущее, начало которого легло ровно в конце второй части знаменитой франшизы. Умело прыгая с кочки уморительного игрового на кочку волнительного сюжета, «Истории Borderlands» способны закружить даже самого устойчивого и пробить самого бронированного фаната, поэтому расслабься, не сопротивляйся и получай острое как перец удовольствие.

Паровоз стучится прямо
на границе

Формат новой игры радикально перепаяли с традиционного для Borderlands ролевого шутана в интерактивный рассказ от третьего лица на основе механизма «тыкай-кликай», за что низкий поклон и благодарочка талантливой студии TellTale. Не потому, что так лучше играется, а потому что играется свежо, необычно и открывает дополнительные возможности в реализации сюжетной части. Что аномально и весьма забавно, игра стала более динамичной и притягательной, при этом лишившись практически всех знакомых механик! Если быть точнее, это прописанное с чистого листа художественное произведение, которое радикально меняет подход к его употреблению. Фактически на весь период прохождения оно отрывает руки от клавиатуры, чтобы было чем хвататься за бубен на крутых пике и откуда нервно стачивать ногти, зато прочно приклеивает глаза к монитору, чтобы яркие детали рассказа надолго клеймили сознание игрока.

Поставить на zero

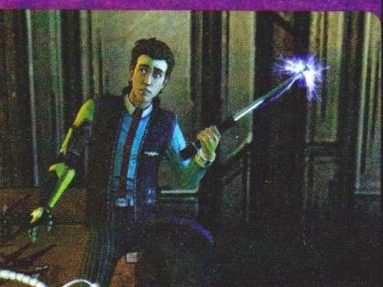
«Истории Borderlands» разбиты на энное число сезонов и собраны в пяти эпизодах, первый из которых гордо и не без оснований, как ты поймешь позже, назван в честь матерого Ассасина Zero. Это есть весьма хорошо, поскольку именно небольшая продолжительность отдельной серии позволяет уделить должное внимание каждой крупнице окружения — ровно выстроить декорации, подобрать лучшие ракурсы камеры, наполнить каждый миллиметр

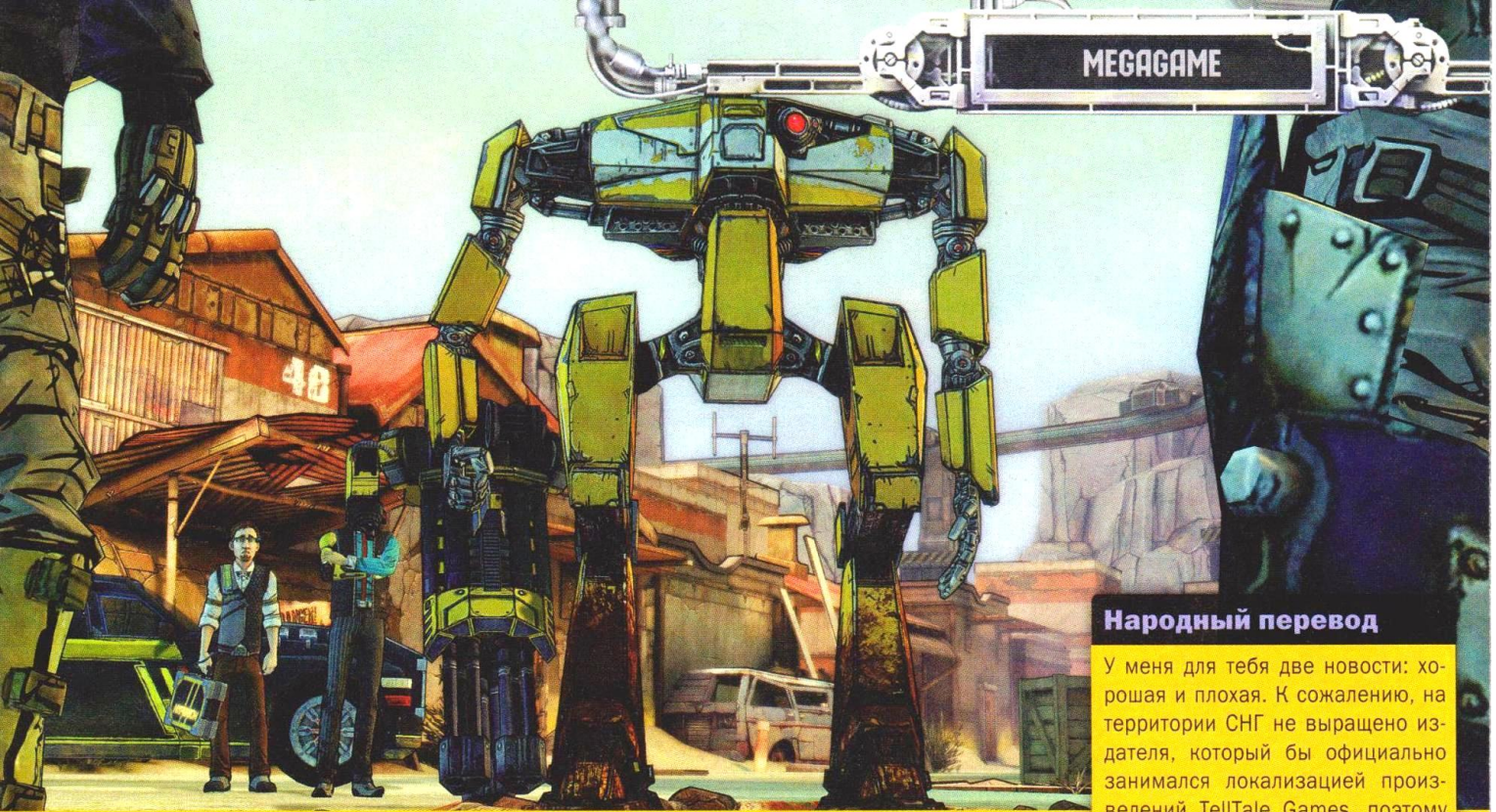
игрового пространства отборным юмором, терпкими диалогами, подчеркнуть характеры, одновременно пустить по фону родные сердцу мотивы, а по фану — кипящий адреналином дабстеп.

Это ли не прекрасно, целенаправленно и скрупулезно исследовать тонкости сюжета, как наблюдательный детектив, осматривая каждый винтик, при этом заложив на продолжительные фарм и рейды болт с резьбой под ключ на 36. Хардкорный экшн и буря эмоций вертят игрока на протяжении всего сеанса вплоть до самых титров, заставляя держать руку на пульсе событий и растворяя сознание в пучине ловких и не очень ситуаций. В укромных уголках Пандоры произошло безбашенное, но при этом гармоничное единение хорошо знакомого и совершенно нового, которое хранит дивные тайны, и эти тайны нам придется разгадывать, залпом постигая невероятные истории. А если выключить романтика и включить аналитика, то можно констатировать, что период релиза Tales from the Borderlands — хорошая фора Gearbox для разработки третьей части в запредельных масштабах.

Течка кадров

Казалось бы, злые дяди успешно наказаны, и солнышко приятно ласкает макушку. Но в правдивой действительности Искателей Хранилища ждал жестокий облом, потирая руки и начищая до блеска легендарный ствол, чтобы смачным залпом в одно ухо игрока вынести его мозги на носилках через второе, при этом заставив варежку невольно оттопыриваться на всю продолжительность ураганного





Народный перевод

У меня для тебя две новости: хорошая и плохая. К сожалению, на территории СНГ не выращено издателя, который бы официально занимался локализацией произведений TellTale Games, поэтому тем, кто шарается от английского языка, придется весьма тяжко. Это была хорошая новость. Ладно, ладно, я просто стебусь над беззащитным читателем (только не подавай на меня в суд). Это была плохая. Хорошая же новость в том, что верные поклонники не расстроились и сформировали переводческие группы, как вот Quickly Team и Tolma4 Team, где полными боевыми составами потеют над локализацией текстовой части всех игрушек студии. Помочь в переводе будущих проектов, таких как «Игры Престолов» или «Истории Borderlands» может каждый, как и скачать готовые файлы с русскими сабами в фан-сообществах Вконтакте. Первый эпизод «Все на Зеро» уже готов в нескольких вариантах!

повествования. Так уж случилось, что после событий второй части на место одного мудака вззошел мудака второй, поскольку мертвого Красавчика Джека, видимо похоронив рядом с возлюбленной бабулей, разменяли на вполне живого Хьюго Васкеса. Новорожденный директор «Гипериона» более прагматичный, но не менее эмоциональный – монотонная беседа с рядовым легко может прерваться звонким ударом в челюсть, если, конечно, остроумие подчиненного выйдет за рамки терпения злобного директора.

Кривляться не будем – место у руля огромной корпорации козырное и на него метило множество личностей, в том числе и главный герой Риз. Но суровая реальность такова, что спрос большой, а предложение всего одно, и это предложение отошло самой прожорливой акуле, в то время как молодому парнишке просто не хватило второго ряда острых зубов. Ожидая от шефа повышения, программист получил смачного пендаля, в процессе которого успел поймать на свой цифровой глаз секретные планы Васкеса. После этого Риз незамедлительно дернул в направлении матушки Пандоры ломать начинания босса в свою пользу. Просчет заключается в том, что опасная для туристов планета – далеко не офис для планктона, поэтому сказочная суматоха начинается сразу же после прибытия нашего героя в ближайший пункт назначения.

Шла Саша по шоссе и сосала пушку

Ключ Хранилища стал более доступным после вскрытия Воина отважными Искателями в конце второй части, а потому на клещий артефакт положили глаз многие воры, бандиты, мошенники и другие сливки местного общества, а некоторые положили даже свою цепкую лапу. Очень странно, что такой ценный предмет оказался в распоряжении главной героини Фионы, ведь в последний раз мы его видели под чуткой охраной Искателей в их же убежище, куда ворваться побоятся даже

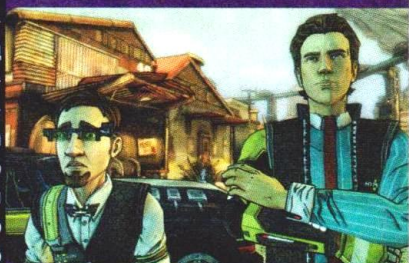
самые отпетые хулиганы. Интригующий факт, не так ли? Конечно, так ли. Энивей, кто успел – того и тапки. Однозначно смышленная девушка на пару с младшей сестрой Сашей, при технической поддержке профессионального технаря Феликса решили столкнуть эридианский Ключик тому самому президенту «Гипериона», который отрачивает свою задницу в мягком кожаном кресле. Аккурат завернув в праздничный коробочек редкостный экспонат, ребята запросили на карман приличную сумму в 10 миллионов вечнозеленых. Вот только на сделку в оговоренном месте и назначенное время прибывает не Хьюго собственной персоной, а служивые Риз со своим другом Воном. Примерно в этой сцене «что-то пошло не так».

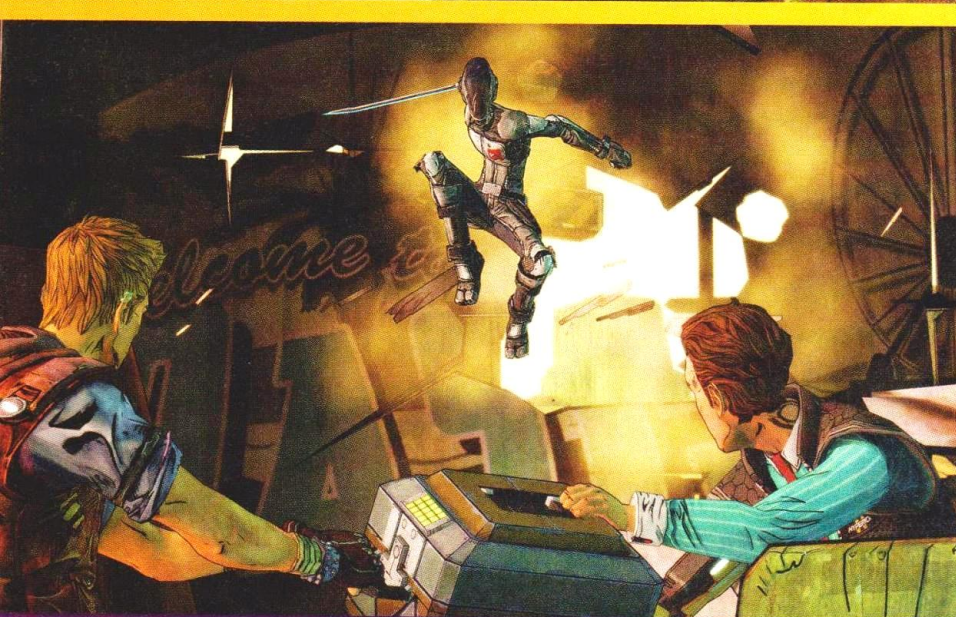
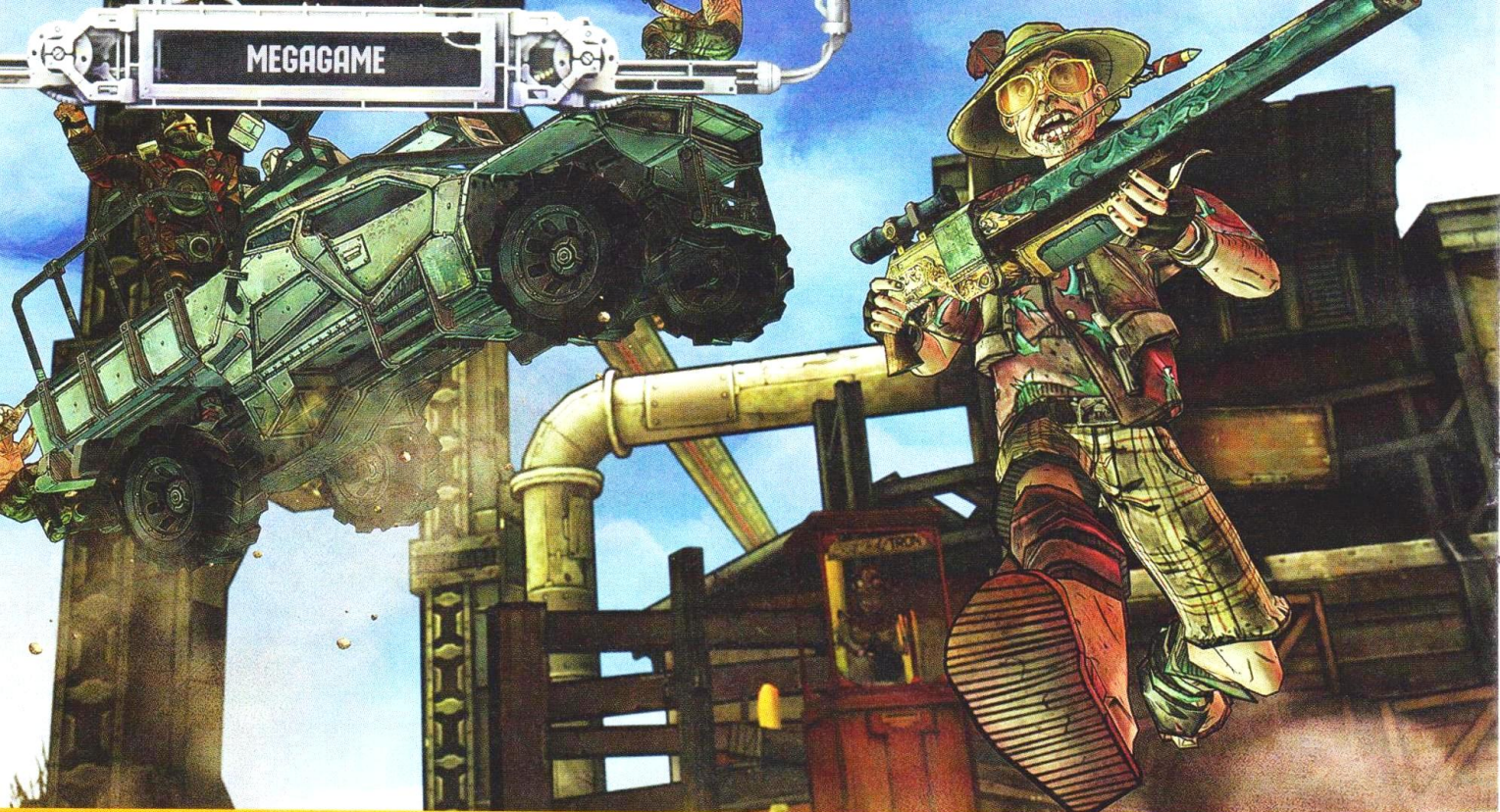
Воруется он, воруя я, воруется вся моя родня

События подаются в формате воспоминаний как с точки зрения Риза, так и Фионы, что позволяет сопоставить две стороны правды, получив отчетливую и весьма забавную картинку на выхлопе, при этом рассказывать о своих приключениях героев составляет странный заморыш в противоязге с увесистым шотганом наперевес. В целом данный эпизод шикарно и полноценно обыгрывает именно ситуацию со сделкой между семейкой девушки и работниками «Гипериона», где подвох подставой погоняет, а неожиданные повороты плотно застилают сюжетную тропу от начала до конца. Во время прохождения накал страстей скачкообразно возрастает подобно твоей кардиограмме, срывая с шасси сумасшедшую карусель событий на космической скорости и унося ее к лешему на рога по дугообразной траектории под дикий визг психов и вой музыкальной дорожки.

Взрослая неожиданность

Окружение выглядит до боли родным, но в то же время развернуто к лицу игрока неведомой ранее стороной. Так, Риз после жаркого конфликта с шайкой бандитов попадет в музей интересных на-



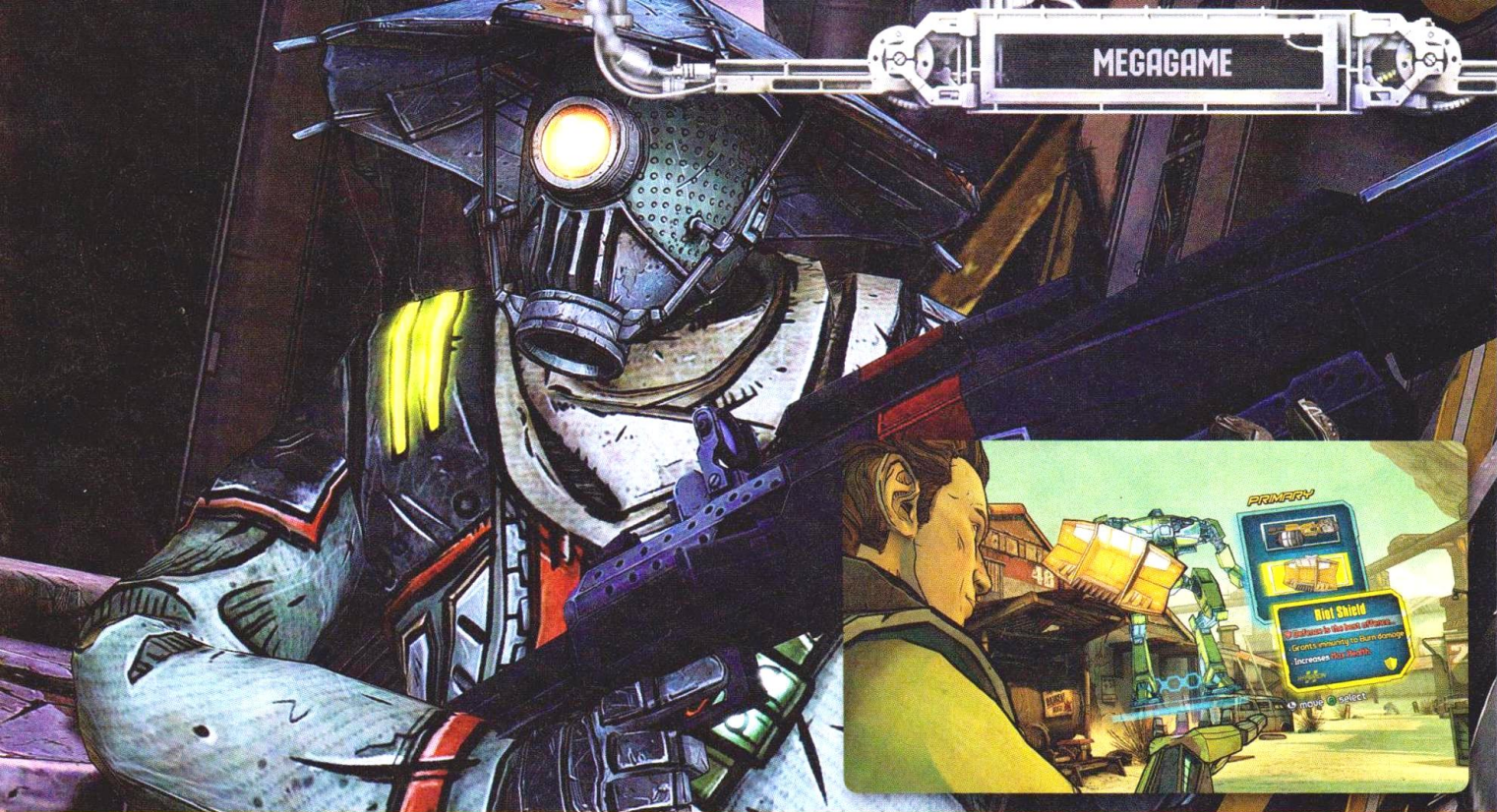


ходок Пандоры, где экскурсоводами работают труп какого-то бедолаги, кишечник которого инкрустирован рупором и автоответчиком, а также один из экспонатов, улыбке которого позавидует сам Джокер. Игру просто утопили в юморе и сарказме, начинив ими большинство диалогов и динамичных сцен. Но после того как твой смех преодолевает звуковой барьер, открывается второе дыхание и начинается еще более мясная вакханалия – безумное стечение обстоятельств, напряженные диалоги, харизматичные рыльца, веселые перестрелки.

Психи как будто созданы, чтобы умирать самыми изощренными способами, да и в принципе создавать курьезы в радиусе игрока, но когда этой окружностью становится бандитская арена смерти, повествование превращается в боевик на колесах, из ободов которых торчат стальные тески и режут твой мозг на все составляющие удовольствия. Приятные нежданчики будут внезапно появляться в каждой сцене, то спокойно перебирая в сердце струны ностальгии, то резко хватая за уши и с оглушающим треском подтягивая к монитору. Как тебе увидеть любимые легендарные обвесы на вражеских тушках? А что если на арену выползет огромный кровожадный скаг, который та самая мама Дукино со второй части? Что в глобальном отношении, что касательно деталей, в полной мере оценить красоту мира смогут только почитатели «Борды».

Подбирай слова, чтобы не подбирать зубы

Практически каждая ситуация предоставляет несколько моделей развития событий посредством продуманной многоэтапной системы диалогов. Некоторые решения откладываются в памяти собеседника, что в определенном будущем зеркально отразится на



герое и обязательно повлияет на взаимоотношения персонажей. Ты волен поступить как угодно, но рассудительность, наблюдательность и проницательность не раз помогут в крутом сюжетном пике. Реакцию тоже желательно держать в тонусе и не расслабляться полностью, щедро проливая слюны на красочный кинематограф, поскольку времени на ответ зачастую меньше, чем вариантов ответа непосредственно, поэтому чтобы парировать вербальный удар, необходимо сохранять концентрацию мысли и точку внимания. Даже те единицы интерактивных элементов могут сыграть злую шутку (а могут и добрую). Например, у каждого протеза по умолчанию имеется пустой кошелек, от содержания которого может зависеть способ достижения конкретной цели, а вот каким образом ты озолотишься и найдешь ли валюту вообще, зависит только от тебя.

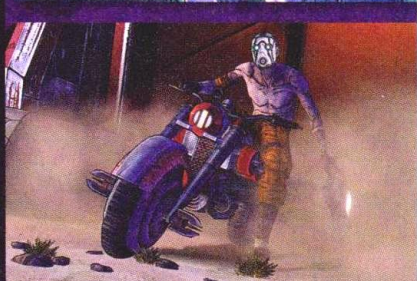
Зеро – наше все. И все опять пропало!

У Риза и Фионы также имеются индивидуальные способности. Тело первого напичкано разнокалиберной электроникой ведущих производителей, в составе которой модифицированная сетчатка глаза для детального анализа окружающей среды. Еще софтер имеет убердючок,

который шоковым разрядом отправляет врага практически любой комплектации в ближайшую плоскость, превращая ее в кровавую впадину. Фиона тоже не лишена ствола в рукаве, при этом у маленького пистолета всего одна пуля, которую можно сохранить для более критичного, по мнению игрока, случая или выпустить в паршивца на мушке при первой или второй возможности.

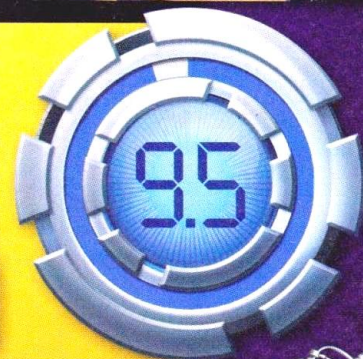
Разгрести все продукты испуга призван легендарный Ассасин Зеро – любимец публики, заслуженный Искатель Хранилища, народный артист Пандоры, член ордена Нагибаторов, делегат клуба особой уличной магии, скромный носитель еще дюжины лестных титулов, шапки-невидимки и просто красавчик. Он настолько крут, что своей катаной способен совершить ювелирное обрезание комару, после чего невозмутимо отвесит в камеру умильный смайлик. Пока его голограмма эпично заигрывает с врагами, Нолик методично шинкует супостатов, при этом по-каскадерски совершая гимнастические фигуры. Как древний ветеран «Борды», которую стер до дыр, после чего стер эти дыры повторно, я смело констатирую, что многосерийные «Истории Borderlands» являются полноценным шедевром во всех аспектах подачи материала.

Евгений [Kvodan] Абрамов



Вердикт

Яркие персонажи, чувственная музыка, густая атмосфера, веселое настроение, красочные декорации, вариативность прохождения, смешные курьезы в необычных обстоятельствах, эмоции в деталях, мягкий переход от беззаботного веселья к загадочным важностям вселенского размаха, которые в свою очередь сулят еще большего угара. Все лучшее, что принесла в этот мир серия Borderlands, было по крупицам собрано и подано в лучшем свете под строго выверенным углом. Этот рассказ поистине выглядит как сказка, потому что настолько хорошие игры в реальности встречаются очень и очень редко.





LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

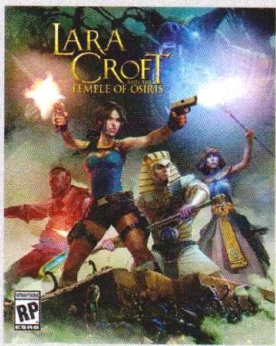
Жанр:
Аркада

Разработчик:
Crystal Dynamics

Издатель:
Eidos Interactive

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 6000
серии/NVidia GeForce 500 серии
2 ГБ свободного места на диске



PC | PS4 | XOne

ВОЗБУДИТЕЛЬНИЦА ГЛАЗНИЦ

Четыре года назад Lara Croft and the Guardian of Light буквально ошарашила фанатов Ларки. Как так, аркада с видом сверху? На такую фигуристую девушку ведь хочется смотреть вблизи, никак иначе! Но, если подумать, никто от этого не пострадал и в обиде не остался. Серия Tomb Raider пошла своим путем, а Lara Croft – своим. И как пошла, пошла-то как... Грациозно, виляя бедрами... Кхм, но сейчас не об этом. Ты хоть раз был в Египте? Можешь не отвечать, мне не интересно.

Дорогая, сегодня я сверху

Сделать спин-офф серии в другом жанре – гениальная идея на самом деле. Вселенная Tomb Raider обладает качествами, из которых можно слепить все что угодно: от экономической стратегии до гонок на мотоциклах. Посуди сам: мифы и легенды, древние божества, опасные гробницы, героиня, ставшая секс-символом игрового мира. Материала хватает. Тем не менее, Tomb Raider много лет оставалась забавой лишь для одного игрока. Видимо, разработчики считали времяпровождение с Ларой слишком интимным процессом, чтобы можно было разделить его с друзьями. Но рубеж преодолен, Guardian of Light был встречен тепло, а потому выход сиквела был лишь вопросом времени. И это время настало.

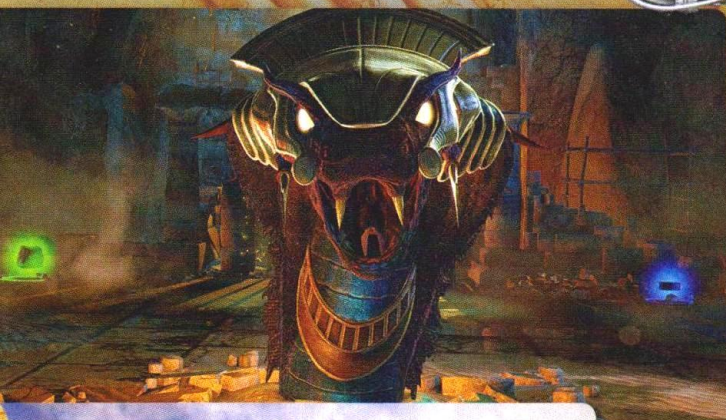
Веселые раскопки

Temple of Osiris отличается от предшественника больше не качеством, а количеством. Отныне принимать участие в групповухе с Ларой могут до четырех игроков, что превращает атмосферное исследование древних гробниц в настоящий угар и содомию с непрекращающимся «гыгканьем» и подколками друг над другом. Количество оружия

также заметно возросло, как и количество полигонов на квадратный метр. Ничего запредельного в картинке нет, но выглядит симпатично. Эффектами намазано также щедро, как я мажу арахисовое масло себе на хлеб. Порой даже ощущается явный перебор. Когда за прохождение берутся одновременно 3-4 игрока, то на экране творится настоящая светомузыка, фаер-шоу и «Звездные Войны». Потерять фигурку своего персонажа в этом балагане проще простого.

Египетская сила!

Еще один заметным отличием сиквела является резкая смена обстановки. Нас по-прежнему балуют интерьерами храмов и гробниц, но все это теперь завернуто в египетскую тематику со всеми ее пирамидами, сфинксами и скарабеями. В Египет Ларка прибыла, дабы отыскать Посох Осириса, но вместо этого она нашла очередное приключение на свою авантурную пятую точку. Буквально перед ее носом заветный посох выхватывает темнокожий археолог по имени Картер, тем самым активировав ловушку. Одна беда от этих черных (согласись, статья без расистской шуточки – плохая статья). Герои оказались



в западне, и теперь должны умереть долгой и мучительной смертью.

Но не тут-то было, вместе с запуском ловушки горе-археологи разбудили целую пачку египетских божков. Не буду нагружать тебя лишними именами, скажу лишь, что двое из них – хорошие, а третий – бяка. Чтобы победить третьего, нужно воскресить четвертого – того самого Осириса, в честь которого и названа игра. Да вот беда, Осириса этого разрубили на кусочки, и теперь нужно исследовать все святилище, дабы отыскать его руки, ноги и прочие части тела. Подвергать себя смертельной опасности, чтобы найти треклятую щиколотку Осириса – такого нам еще не предлагали. И заметь, это я еще культурно о щиколотке написал. А ведь мог и о чем-нибудь более пикантном.

Грабить корованы и древние храмы

По сути, основная формула Temple of Osiris мало чем отличается от игр основной серии, особенно, если ты проходишь ее в режиме «Forever Alone». Все то же расхищение гробниц, прыжки через пропасти, решение головоломок и расстрел недругов. Здесь, правда, все динамичнее, бодрее и легче. Не



Брат на брата

Если обычного расхищения гробниц и разгадывания головоломок тебе не достаточно и хочется окунуться в игру с головой, то вот тебе миф об Осирисе, его верной жене Исиде и злом брате Сете. Все эти ребята будут принимать активное участие в Temple of Osiris.

У Осириса был брат, злой и коварный Сет. Он страшно завидовал Осирису и решил его погубить. Тайком он измерил рост Осириса и приказал сделать по мерке короб с красивой отделкой. Затем он пригласил Осириса к себе на пир. Все гости на пиру, будучи сообщниками Сета, начали громко восхищаться коробом. Сет сказал, что подарит его тому, кому он придется по росту. Все по очереди начали ложиться в короб, но никому, кроме Осириса, он не был впору. Когда Осирис лег в короб, Сет захлопнул крышку, запер замок и вместе с сообщниками бросил его в воду. Жена Осириса, Исида, узнав о гибели мужа, отправилась на поиски его тела, дабы похоронить достойным образом. Волны вынесли короб с телом Осириса на берег возле города Библ. Над ним выросло могучее дерево, скрыв короб внутри своего ствола. Местный царь приказал срубить дерево и сделать из него колонну для украшения своего дворца. Исида достигла города Библи, извлекла из колонны тело Осириса и увезла его на лодке в дельту Нила. Ночью, когда Исида уснула, злобный Сет выехал поохотиться при лунном свете. И случилось так, что на пустынном берегу он увидел тело своего ненавистного брата. Сет рассек тело Осириса на четырнадцать частей и разбросал по всему свету. Эти части нам и придется отыскать в игре





обошлось и без киношнопоставленных погонь, когда за нами гонится какая-то огромная образина, пол под ногами рушится, а геймпад вибрирует, как сумасшедший, приятно щекоча... живот. Битвы с боссами смотрятся не менее эпично. Один только гигантский жук-скарабей, битва с которым происходит на большом движущемся шаре, чего стоит. Убить его не составит труда, но выглядит эффектно.

То же можно сказать и про местные головоломки. Ничего сложного в них нет: там потянул, там крюком подцепил, туда шарик передвинул, там зевнул. Порадовали разве что паззлы с отражением луча от зеркал. Кстати, да. Луч света можно создавать с помощью появившегося посоха, который здесь играет роль некой замены копья из *Guardian of Light*. С его помощью можно и врагам зад подпалить, и загадку решить. Самые интересные головоломки, к слову, встречаются не по сюжету, а в специальных гробницах, посещение которых необязательно. Но раз уж решился, то есть возможность спереть нечто редкое или даже уникальное. Оружие, кольца, амулеты — в общем, все, от чего девушки без ума.

Расхи-хи-хи гробниц

Игру спокойно можно пройти и в одиночку, но основную ставку Crystal Dynamics сделали все же на кооперативе. Когда к тебе подключаются твои друзья, то проект меняется до неузнаваемости. Во всех смыслах. Роли распределяются между игроками, атмосфера улетучивается, даже левел-дизайн немного меняется, подстраиваясь



под игру для нескольких человек. В коопе игроки, выбравшие Лару или ее черномазого коллегу, не могут пользоваться посохом, а те, кто играет за богов, лишены возможности использовать крюк. Приходится действовать в команде. К примеру, Лара протягивает трос через пропасть, давая возможность товарищам перебраться по нему, как по канату. Но желание поиздеваться над друзьями порой пересиливает стремление побыстрее пройти уровень, и ты отпускаешь трос до того, как остальные по нему переберутся. Весело же! Еще больше доставляет возможность подрывать друг друга на своих же минах. Так на одной локации можно застрять на добрых полчаса, устраивая небольшой междусобойчик. Сразу забываешь о всяких там Осирисах вместе с его внутренностями, разбросанными по всему Египту. Какая, к черту, лодыжка древнего бога, когда Вася, скотина, сбросил тебя на шипы, убрав трос раньше времени. Надо же отомстить су... сумасбродному товарищу. Сложно гарантировать, зацепят ли тебя местные головоломки и пере-

стрелки, но одно можно утверждать точно – позитивная куча впечатлений при игре в коопе гарантирована.

Проклятие гробницы

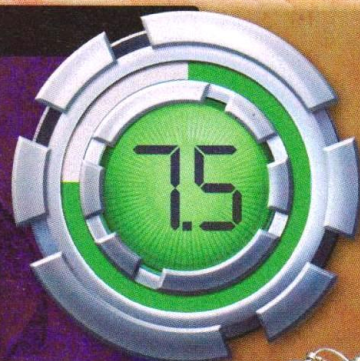
Но по какой-то неведомой причине Crystal Dynamics решили, что веселья в коопе недостаточно. Иначе как объяснить то, что проказники добавили в сетевой код игры несколько увеселительных функций. Не удивляйся, если твой друг внезапно начнет ходить по потолку или летать по карте аке подстреленный аист. В Temple of Osiris подобных аномальных явлений в избытке, на пару частей программы «Очевидное – невероятное» точно бы хватило. Заполнился случай, когда огромный крокодил, который гнался за нашей компанией, внезапно оказался перед нами. Получилось так, что это уже мы как бы гнались за непобедимым крокодилом. Не знаю, ругать за это разработов или нет. С одной стороны, некоторые ситуации действительно заставляют ржать конем, с другой – это очевидный косяк игроделов.

Prince



Вердикт

Достойный продолжатель Guardian of Light. Количество игроков увеличили вдвое, загадки разнообразили, картинку примарафетили. Вот только с сетевым кодом напортачили. Игру сложно расценивать, как серьезное произведение, трудно назвать ее важной главой в жизни Лары Крофт. Но с задачей развеселить небольшую компанию друзей Temple of Osiris справляется на ура. Даже при игре в одиночку проект способен подарить позитивные эмоции и при этом не успеть надоесть. Игра довольно короткая и вряд ли отнимет больше 4 часов за одно прохождение.



GAME OF THRONES

A TELLTALE GAMES SERIES

IRON FROM ICE

Жанр:

Adventure

Разработчик:

Telltale Games

Издатель:

Telltale Games

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo 2 ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne | iOS | Android

В КИНЦЕ ВСЕ УМРУТ

Смотреть «Игру Престолов», держа в руках чашку... теплого чая, когда за окном тихонько падает снег, детишки играют в снежки, лепят снеговиков, а в воздухе витает аромат рождественских праздников, очень приятно и атмосферно. Играть в «Игру Престолов», когда за окном все вышеперечисленное, ты не поверишь, тоже очень круто. А если выйти на улицу, зарыться в снег и играть там, то стопроцентное погружение в игровой процесс обеспечено. Вот только прохожие могут подумать, что ты – замерзший насмерть бездомный, и вызвать катафалк. Но ты-то знаешь, что это не прохожие вовсе, а белые ходоки, которых нужно опасаться. Через некоторое время, после твоих игровых приключений в сугробе и прятках от белых ходоков за тобой приедут еще более опасные существа – белые халаты. Но это уже совсем другая палата. Точнее, история.

Престол, престул, претабуретка

«Телтейлы» выбрали очень правильное русло для труда. Они нашли себя и создали, можно сказать, свой личный своеобразный стиль и игровой жанр. Адаптуры со щедрым применением сэл-шейдинга, ласкающими мозжечок сюжетами по мотивам известных франшиз – вот то, на чем эта компания «выезжает». После успеха их «Ходячих Трупиков» вопрос о создании игр по мотивам других вселенных был лишь вопросом времени. И это время настало. Практически одновременно на свет вылезают Tales from the Borderlands и Game of Thrones. Обе – отличные адаптуры, но сейчас, как не сложно догадаться, мы поговорим, вернее, я напишу, а ты – прочитаешь, лишь о втором проекте.

Зима уже пришла

Прошлые игры по данному сериалу оказались чуток провальными, а потому не удивительно, что их процент продаж не превышал рост Тириона Ланнистера. Фанаты тихонько поплакали и снова стали ждать чего-то годного по их любимой вселенной. И дождались. Новое творение Telltale – это, пожалуй, лучшая игровая адаптация Game of Thrones, которую можно было создать. Игра, как и полагается, разбита на эпизоды, которые будут выходить постепенно, возможно, даже вплоть до премьеры пятого сезона сериала.

Если ты надеялся на то, что тебе преподнесут сюрприз в плане игрового процесса, то можешь прямо сейчас убить надежду. Чтобы долго не мучилась, уми-

рая последней. Как и предыдущие творения Telltale, Game of Thrones – адвенчура со щедрым количеством QTE. Геймплей здесь является вовсе не главным блюдом. Лишь закуской. Главное же – сюжет. Нет, игра не играет сама в себя, и это не простое кино, в котором нужно просто смотреть, пару раз в час нажимая на указанную кнопку. Это полноценный интерактивный фильм. Точнее, сериал. И не нужно тут воротить нос, это отдельный жанр, заслуживающий своего существования так же, как и эти твои шутаны и экшоны.

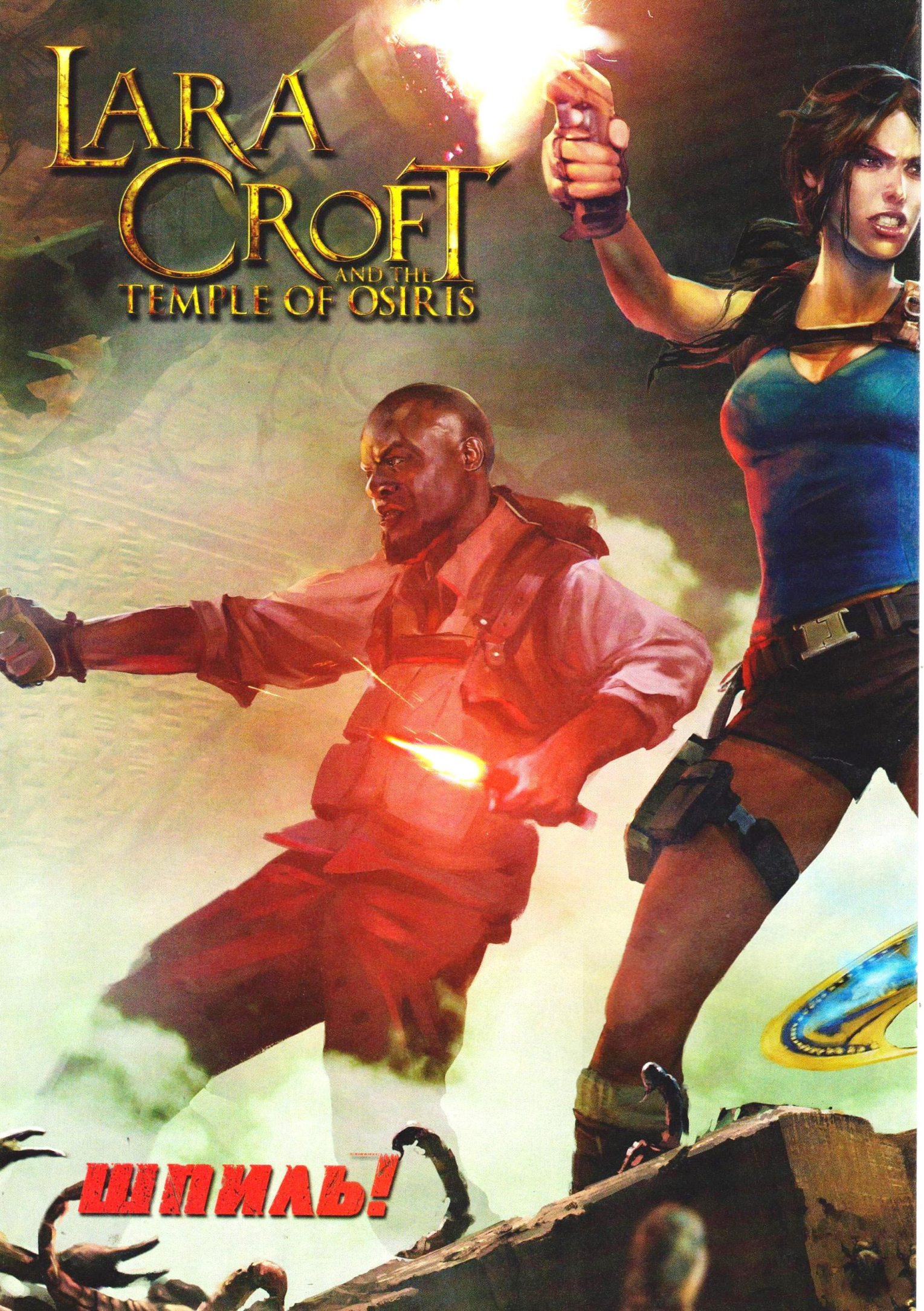
Гора с плеч

История, которую поведывает нам игра, держит путь от конца третьего сезона сериала и закончит его перед началом пятого, который выйдет уже в апреле 2015 года. Сюжет, если судить по первому эпизоду, весьма занятный и подан хорошо. В нем идет речь о Доме Форрестеров, которые являются вассалами Старков. Это все, что я могу поведать, не опасаясь споткнуться о важный спойлер и быть посланным тобою, читатель, в далекие края на три буквы. В Юту, например. Скажу лишь, что героев сериала здесь выше крыши немаленького небоскреба, а впечатлений от первого эпизода, как микробов под ободком унитаза, – предостаточно.

Кстати, выдать спойлер, если речь идет о GoT, проще пареной репы. Поэтому в некоторых случаях лучше просто промолчать. Это тебе совет на будущее от знающего человека. Я лично видел, как один такой спойлерщик ради забавы рассказал о кончине Джофри че-

LARA CROFT

AND THE
TEMPLE OF OSIRIS



ШПИЛЬ!



THE



ШПКАЛЬ!



OVERWATCH



ШПМЛЪ!



THE

WITCHER 3

WILD HUNT

WYNNABY





2015

Январь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Февраль

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Март

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Апрель

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Май

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Июнь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Июль

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Август

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Сентябрь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Октябрь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ноябрь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Декабрь

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



Непрестольные факты

Питер Динклэйдж был самым первым и единственным кандидатом на роль Тириона. Кроме него в прослушивании никто не участвовал. Выбор актера был сделан автором серии Джорджем Мартином и продюсерами сериала.

Во время перерывов на съемочной площадке Шон Бин (Эддard Старк) воровал бутерброды Лены Хиди (Серсея Ланнистер). Похоже, у нас в редакции тоже завелся свой Шон Бин...

Большинство актеров сериала не читали оригинальные книги. Многие из них не хотят знать, что случится с их персонажами, так как боятся, что это может испортить их актерскую игру.

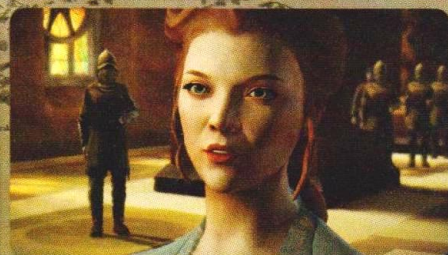
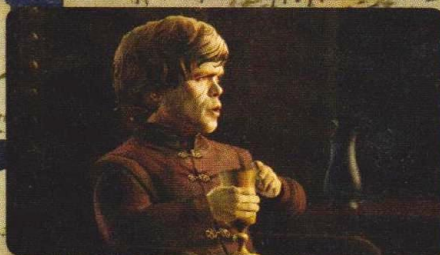
Джордж Мартин рассказал продюсерам Д. Б. Уайссу и Дэвиду Бениоффу как именно он планирует завершить свою серию книг на тот случай, если умрет, не закончив их.

ловеку, который был только на середине второго сезона. Спойлераст лишился нескольких зубов, а его левый глаз превратился в некое подобие переспелой сливы. Я вот к чему веду: если кто знает хорошего стоматолога, дайте мне его номер.

Я меч во тьме, я дозорный на Стене

Во время написания сего обзора не раз наткнулся на жалобы игроков, мол, графика в игре плохая, аж глаза режет. Я тебе так скажу: глаза лучше всего режет нож для бумаги, но я больше люблю использовать сверло. Оно идеально подходит для зажавшихся товарищей. Сэл-шейдинговая картинка отлично вписывается в любую обстановку, и вселенная GoT не является исключением. Выглядит игра оригинально и, что самое главное, приятно. А то, что здесь нет сверхкрутых технологий и жидомассонского DirectX 12, позволяет людям со слабыми компьютерами играть без каких-либо трудностей. Game of Thrones можно запустить даже на смартфоне, ведь проект вышел и на Android. И на «яблоке». Короче, все довольны, кроме вечно недовольных. Обычно такие разногласия решаются дракой стенка на стенку, но в данном случае лучше просто отправить всех на Стену.

*Hellblazer бурерожденный
из дома Таргариенов,
от крови старой Валирии,
батьа драконов, король андалов,
ройнаров и первых людей,
кхал великого Дотракийского моря*



Вердикт

Хороший сюжет, приятная картинка, ненавязчивый геймплей и сериальное повествование вкупе предоставляют однородную массу положительных эмоций и впечатлений. Происходящее на экране вполне соответствует духу сериала, со всеми его неожиданными поворотами и смертями за каждым из них. Если ты называешь себя фанатом «Игры Престолов», то обязательно должен в это поиграть. Если же ты не фанат, а простой обыватель, который не может отличить Арию от Сансы, а когда слышит слово «гора» представляет гору, а не Гору, то... все равно советую поиграть и прочувствовать отличную историю. Валар моргулис, читатель!



LittleBigPlanet 3

Жанр:
Puzzle-platformer

Разработчик:
Sony Computer Entertainment

Издатель:
Sumo Digital

PS3 | PS4

НЕ БУДЬ ТРЯПКОЙ

Искусство вязания — штука сложная, требующая большой усидчивости, аккуратности и художественного чутья. И спиц. Однажды я пытался связать себе теплый зимний свитер — получилась неплохая шапка, должен признаться. У Sumo Digital дела с этим обстоят гораздо лучше. Ребята с успехом перехватили у студии Media Molecule спицы и пряжу для вязания новых частей LittleBigPlanet и ее главного героя — мальчика-тряпку Сэкбо. То есть, я хотел сказать, вязаного человечка, да.

Мимишность спасет мир

Когда кровь на экране начинает вызывать зевоту. Когда барабанные перепонки устают от бесконечных взрывов в наушниках. Когда прицел автомата уже мельтешит в глазах. Приходят они...

Ми-ми-шные пазл-платформеры! Круто и пафосно, правда? Я отправил этот текст в рекламный отдел Sony в качестве резюме, но они ответили: «Мы вам перезвоним». Странно, ведь номер своего телефона я нигде не указывал. Ну да ладно, проехали.

К чему весь этот бредовый абсурд выше? Дело в том, что порой возникает желание разбавить свой традиционный рацион, состоящий из бесконечных стрелялок, рубалок и погонялок, чем-то спокойным, добрым, милым, светлым. Чем-то с буквами «L», «B» и «P» в названии. И я сейчас говорю вовсе не о международном коде ливанского фунта (LBP). Речь идет о «МаленькойБольшойПланете», а если быть точным, о новой третьей части.

По сюжету всему свету

Проекты серии LittleBigPlanet в первую очередь примечательны тем, что ты получаешь не просто игру, а много-много разных игр в одной. Как апельсиновый сок в упаковке, который продают в супермаркетах. Написано, что в его состав входит только сок апельсина, но, поверь, там столько всего понамешано... И было бы странно, если бы третья часть стала исключением. Рассказать обо всем, что припрятано в цифровом коде игры, просто нереально. Но я попытаюсь.

Начнем с сюжетной кампании. Поначалу она притворяется обыкновенным платформером: бегай в двух измерениях, прыгай через пропасти, собирай шарики. Развлечение для первоклассников и взрослых, у которых в одном месте заиграло детство и последний сингл Ольги Поляковой. Но чем дальше влез, тем глубже вылез. LittleBigPlanet 3 подкидывает не совсем стандартные и привычные по другим платформерам задачки. Взберись на летящего механического дракона, угомони разъяренных советских медведей, которым кто-то по ошибке включил рок, сделай несколько своих копий, а потом постарайся провести через препятствия как можно больше из них, чтобы накормить голодную крольчиху. Большая фантазия разработчиков хлещет с экрана с такой силой, что не успеваешь уклоняться от ее мощной струи.

Открывайте ворота, на пороге милота

Ближе ко второму акту проект наконец-то разгоняется, позволяя в полной мере ощутить на себе все прелести реактивного геймплея. Трамплины, горки, сумасшедшая гравитация, в буквальном смысле переворачивающая все с ног на голову, — вот они, знаки, входящие в состав комбинации формулы успеха местного игрового процесса. По динамизму игра временами умудряется догонять даже эталонный Rayman. Но при этом здесь таксистенько приходится думать не только спинным мозгом, но и головным. Самые ценные шарики с наклейками припрятаны, словно пиратские сокровища, попробуй отыщи.

Сэкбой по сути своей пацифист, а потому предпочитает улаживать конфликты с лицами недружелюбной национальности мирным путем. В крайнем случае, осо-

Большая планета в маленьком кармане

Буквально через пару дней после выхода LittleBigPlanet 3 в свет также вышел Run Sackboy! Run! — раннер, который владельцы iOS и Android-устройств могут загрузить себе на смартфон совершенно бесплатно. Собирай шарики, находи полезные предметы, открывай новые костюмчики — и все это, не выходя из туалета или сидя в метро. Здорово же!



Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

бо неугомонных товарищей всегда можно успокоить прыжком на их головы. Но есть и вспомогательные аксессуары, помогающие в борьбе с вредителями и продвижении в труднодоступные места. Всасыватель и отсасыватель воздуха, телепортационный шарик, ботинки на реактивной тяге — у вязаного пацанчика еще много секретов в рукаве... ну, или где он там прячет весь свой арсенал.

Полный бред

Новое путешествие забросит нашего тряпичного человечка в Бредум — волшебное место, где воздух пропитан творчеством, креативными идеями и... смертью. Не пугайся, это скончались в страшных муках скука и однообразие. Но, как ты уже догадался, недолго нам беззаботно загорать на солнышке и бить баклуши. Трое титанов, которых кто-то закрыл в коробке из-под чая, вырвались на свободу. К слову, не без помощи нашего Сэкбоя, но он не хотел. Так просто случайно вышло, проходил мимо, никого не трогал... В общем, что случилось, то случилось. Теперь нужно титанов разыскать и устроить им темную. То есть, засунуть обратно в чайную коробку. Хотя, лично я бы впахнул их в банку из-под кофе, чтобы наверняка.

В этом нелегком деле нам помогут трое героев — Майкл, Франкл... тфу ты, вот что бывает, когда чередуешь LittleBigPlanet с GTA, а пиво с водкой. Так вот, три героя — Оддсок, Тоггл и Свуп. Небольшое уточнение — помогут сразу же, как только мы их освободим. Зверята не только внешне отличаются от Сэкбоя, но и обладают уникальными умениями. Оддсок, к примеру, ходит на четырех лапах, как собака (или как мой вечно пьяный сосед), и способен отпрыгивать от стен. Тоггл умеет увеличиваться и уменьшаться в размерах, то проламывая объекты,

то протискиваясь в самые узкие щели. А вот Свупу вообще все до лампочки, он летать умеет. Именно возможность сыграть за весь этот зоопарк и является, по сути, главной особенностью триквела.

Крутись, планета, большая и маленькая

А ведь сюжетная кампания — лишь верхушка айсберга. Совсем другие ощущения и экспириенс тебя ожидают в так называемой Академии Головоломки. Никогда не отгадаешь, чем тебе предстоит там заниматься. Ладно, не буду томить. В Академии тебе предлагают разгадывать головоломки. Неожиданно, правда? И вот тут LittleBigPlanet 3 расцветает прямо на глазах под ресницами. В твоём распоряжении куча всевозможных инструментов для решения паззлов. На пути непреодолимая пропасть? Построй мост. Нужно подняться наверх? Поставь пружину между верхней и нижней платформами, настрой жесткость, и они притянутся. Или построй мост...

Но вся прелесть LittleBigPlanet 3 не в этом. И даже не в том, что здесь можно махать руками и кивать головой героя, наклоня геймпад в стороны. Вся сладость в огромном дружелюбном сообществе, которое, не переставая, радует новыми уровнями и паззлами. И ты, кстати, тоже можешь в ответ порадовать сообщество, если руки прямые и хватает терпения и выдержки, чтобы сколотить что-то действительно крутое и эпичное. Благо редактор в игре богат, как Амансио Ортега. Ты о нем, скорее всего, никогда не слышал, но поверь, он очень богат. LBP — это вообще игра, которая больше подходит общительным людям, предпочитающим играть вместе по сети или локально, а не таким нелюдимым задротам, как я. Хотя нет, нелюдимым задротам тоже понравится.

Prince

Вердикт

Красочный, милый, веселый пазл-платформер. Это как раз та игра, после запуска которой над экраном телевизора возникает радуга. Если твоему организму вдруг не хватает положительных эмоций и витамина С, то советую употреблять LittleBigPlanet 3 два раза в день небольшими дозами, закусывая апельсинкой. Добра тебе.





МЕРТВЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Dead State

Жанр:
survival RPG

Разработчик:
DoubleBear Productions

Издатель:
DoubleBear Productions

Системные требования:

Процессор: 1.7 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: Nvidia GeForce 8500 GT /
ATI Radeon HD 7290
1,5 Гб свободного места на
диске

PC

Тему про зомби затаскали, как старые джинсы. Концепция «спасись от живого мертвеца» популярна настолько, что в наше время можно читать про зомби, смотреть про зомби, играть в зомби. Или стать зомби, если ты сдаешь зимнюю сессию. А если еще не закрыл летнюю, то ты идеально бы вписался в игру Dead State. Угадай, в качестве кого.

А зомби здесь тихие...

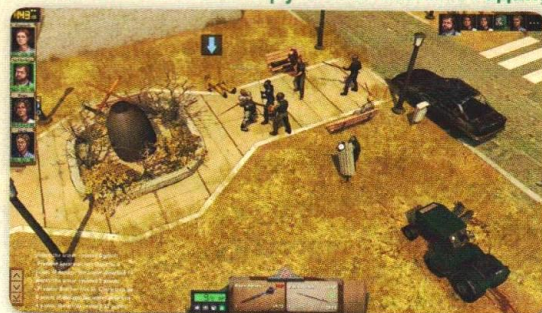
Первая мысль при знакомстве с Dead State: «эй, неужели Fallout умеет размножаться спорами?» И я снова стала девчонкой, которая не вылезала из виртуального мира, пережившего ядерную войну. Постапокалиптический жанр – наше все. Как оказалось, глаз-алмаз. Dead State придумал и разработал Брайан Мицода – один из создателей Fallout. Так что да, трепетное предвкушение появилось еще при установке игры.

Представь, что ты уплетал халявный обед в самолете, но пришлось отвлечься. Нет, не из-за классной стюардессы. А потому, что самолет ПАДАЕТ! Ты, конечно же, выжил. Но хрен редьки не слаще – оказывается, на земле кишат зомби. И, естественно, им нужны твои мозги. Ах, как мало живым трупам надо для счастья.

С тобой, кстати, выжила небольшая группа людей. Вашим убежищем стала простая техасская школа. Ресурсов не хватает, поэтому их надо как-то добывать. Выходи за территорию школы, чтобы найти еду, запчасти, топливо и проблемы на пятую точку. Почти то же самое, что съехать от родителей. Правда, зомби не интересует твоя пятая точка, если она, конечно, не вымазана серым веществом.

Человек человеку волк, а зомби зомби зомби

Мордобойня проходит в пошаговом режиме, так что не спеши отдавать мозги зомбикам – тебе этот орган еще пригодится. Без осмысленного распределения действий тут не пройдешь. Только логика, только продумывание наперед. Очки забирают за смену оружия, перезарядку и даже тогда, когда ты просто захотел почесаться.

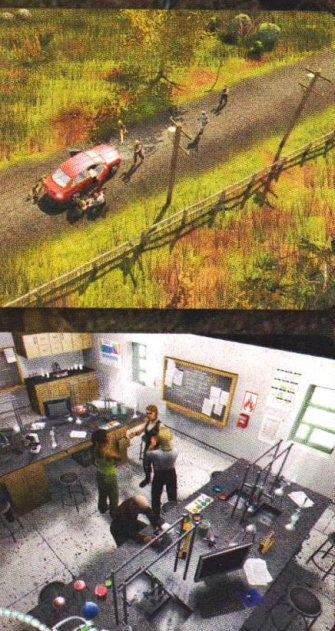


В Dead state есть немножко The Sims (привет, женская аудитория): сделать палисадник, чтобы проращивать семена, построить курятник, сделать ремонт. Дальше – больше. Можно изготавливать оружие, после чего соорудить тир, чтобы улучшать скилл стрельбы. Не так круто, как топить персонажей в бассейне, но тоже неплохо.

Если тебе когда-то предъявляли претензию, что ты, мол, даже гвоздь забить не можешь, то здесь подобного отношения нет – сам ты ничего строить не будешь. Ты слишком крут для этого. Почувствуй себя самым крутым прорабом, который дает указания. Работать, негры! В конце дня можно подводить итоги: что вы ели, что вы пили, сколько зомбиков убили. Если итог в духе «бежали через мосточек, ухватили от зомби кусочек – вот и вся наша еда», то моральный дух бригады падает. Чтобы команда была настроенной на выживание, нужна еда, антибиотики и ощущение безопасности. Почти пирамида Маслоу.

А поговорить?

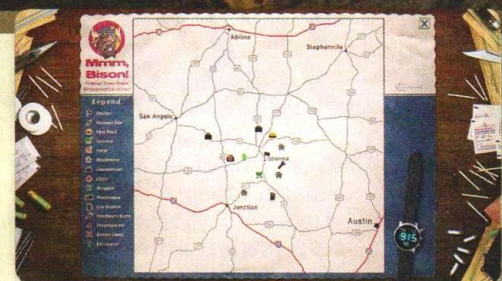
По сути, следить за бодростью команды не так и сложно. Каждый персонаж – автономная личность со своим особым прошлым. С ним можно договориться, узнав о талантах, умениях и предпочтениях. Благо, диалоги разветвленные, как старый дуб. Что-то, а пер-





Страшно до смерти

У геймдизайнера Dead State спросили: «Почему именно зомби? Если Вы выбрали тему вселенной беды, то почему это не природный катаклизм, например?» Брайан Мицода ответил, что хочет вернуть старую репутацию зомби. «Они по-настоящему страшные существа». Ну да, после Plants vs. Zombies это признать нелегко. Образ живого мертвеца стал попсовым. Мицода же считает, что образ восставшего трупа идеален, чтобы вызвать страх и адреналин у игрока. Жуть от неизвестности, заражения, которые приводят к бесконечному пополнению врага, элементарное отвращение.



сы прописаны настолько глубоко, что ты даже не заметишь одинаковые аватарки за толстым слоем обаяния. Как говорится, любви за геймплей, а не за графику.

Еще ощущаешь одно жирное Fallout-дежавю, когда формируешь героя. Здесь тоже работает развитая ролевая система. Сначала у тебя есть ограниченное количество баллов, которое нужно распределить на разные умения. Это дело вкуса и предпочтений. Приятная фишечка: когда отдаешь более трех баллов на один скилл, то можно выбрать особый бонус. Например, на 25% точнее сносить зомбачьи черепа или быстрее давать лещей запаниковавшим членам группы. Фломастеры на вкус разные, так что поддайся творчеству, «разрисуй» своего персонажа, как только пожелаешь.

Не обошлось и без глобальной карты. Ты самостоятельно исследуешь мир, открываешь новые локации, собираешь ресурсы. Иногда параллельно нарываешься на разные приключения. Опасных приключений, конечно, больше. Напри-

мер, доказать мародерам, кто здесь на самом деле мародер. Или нежно пересчитать зомби бейсбольной битой.

Суровые нудни

Слизав сахарную пудру с Dead state, откуси-ваешь простой неподслащенный хлеб. Главная прелесть этой игры – качать мышцу аналитического мышления. Но это доступно только утром. В остальное время ты занят рутинной: поиск ресурсов, вялое поддразнивание живых трупиков, возвращение найденных ресурсов на базу. Это как просыпаться в университет или на работу по будильнику. Уныло.

По поводу боя: когда передвигаешься по карте к выбранной цели, а по пути надо в пошаговом режиме разбираться с какими-то потерянными случайными врагами, то это только отвлекает и раздражает. Динамика теряется, а ведь это самое важное в игре. Скучно нам может быть и без игры, а с игрой должно быть весело и интересно.

Алла Довгалоук

Вердикт

Если ты такой же фанат Fallout, как я, – советую все же сыграть в Dead State. Самозабвенно, с онемевшим от обездвиженности копчиком и красными глазами. В общем, играй, как в 1998 году, (если родители релизнули тебя к тому времени). Если же подобные игры на выживание с зомбаками – не твой стиль, то все равно советую хотя бы потискать игру в темноте. Ее лицо с низкой графикой будет не видно, а выпуклое душевное строение – нараспашку.



Этот мир не имеет инструкций.
Решай сам, как прожить свою жизнь.
Одно из внутриигровых посланий

THE TALOS PRINCIPLE

Жанр:
Puzzle

Разработчик:
Croteam

Издатель:
Devolver Digital

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
5 ГБ свободного места на диске

PC

ТЕЛО ПРИНЦИПА

От студии Croteam, создателей небезызвестного «Серьезного Сэма», можно было ожидать многого. Игру об отстреле пришельцев, к примеру. Или об отстреле ковбоев на диком Западе. Или об отстреле человеко-обезьян, которые напились энергетиков, мутировали и решили захватить Канаду. Думаю, ты уловил мою мысль. Но увидеть в графе жанра слово «puzzle» я никак не ожидал. А как же отстрел всего и вся? Я же готовился...

Вагон вопросов и тележка ответов

С самого начала The Talos Principle оставляет игрока наедине с огромным количеством вопросов. Где я? Почему этот мир безжизнен? Кто он, обладатель таинственного голоса, вещающего неведь откуда, и для чего было создано несметное множество здешних головоломок? Есть ли здесь выход, и найду ли я его? Получу ли награду за это? Или я такой себе Сизиф, который тупо толкает метафорический камень в гору? И игра, будто издеваясь, не дает прямые ответы на поставленные вопросы.

Разработчики умело поддерживают интригу, время от времени подкидывая аудиожурналы и компьютерные архивы. То тебе намекают, что Земле настал цедзип, то вдруг оказывается, что этот мир – последняя надежда человечества. Иногда игра знакомит с высказываниями различных философов, таких как Сократ или Кант. И все это смотрится донельзя органично. Каждая новая деталь представляет собой еще одну бусинку, из которых складывается драгоценное ожерелье: тонкая нить проходит через все, что игра нам показывает, буквально по кирпичикам созидая этот неповторимый виртуальный мир.

F**k your mind

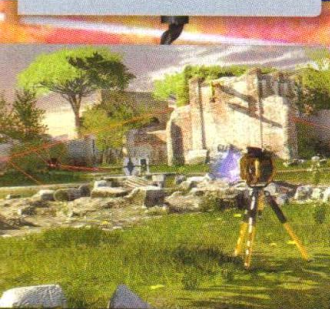
Новое творение Croteam насквозь пропитано философией, которой нас без усталости бомбардируют. Одним из поразивших меня моментов в The Talos Principle является разговор с компьютерным терминалом. Вернее, не разговор, а дискуссия на различные философские темы: к примеру, что означает «существовать». Это самая настоящая диалектика, ибо что бы ты ни ответил, у компьютера все равно на-

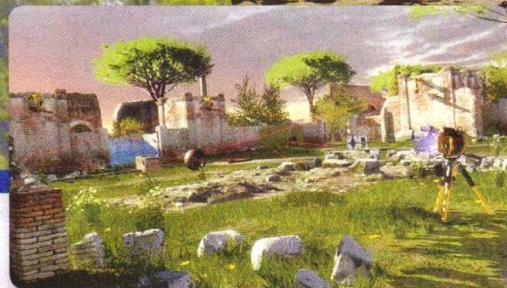
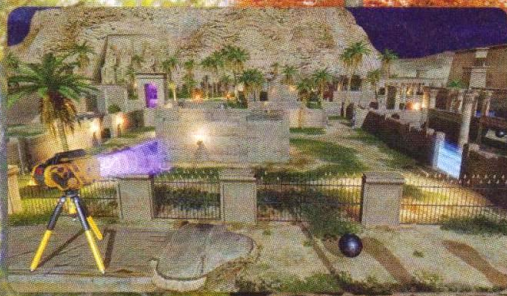
ходится не менее аргументированный аргумент. Этот ментальный спарринг, пожалуй, был одним из самых нестандартных приемов, когда-либо виденных мною в видеоиграх. Все-таки нечасто игры способны заставить сомневаться в самом себе. «Кхм, а действительно ли сказанное мною имеет больше смысла, чем то, что говорит оппонент?»

The Talos Principle заставляет игрока, как минимум, задуматься о своем существовании. По большей части в игре обсуждаются проблемы машин и людей. В наши дни люди создают роботов, которые помогают гомо сапиенс в тех или иных делах. Разница между людьми и машинами заключается в том, что последние делают только то, что им говорят люди. Собственно, твой компьютер и видекарта не пошевелит, пока ты его об этом не попросишь. «Что делает человека человеком, а машину – машиной?» – озадачивает тебя игра. «А ты уверен, что тобой никто не управляет?», «Не являешься ли ты сам бездушным скот... машиной?» Короче говоря, пищи для размышлений The Talos Principle подкидывает прилично. Настоящий пир для мозга.

Это чайник закипел или мои мозги?

Превратив тебя в метафизическую лужицу, игра посредством головоломок заставляет еще и вспомнить о наличии клубка нейронов в черепной коробке. Разработчики решили обойтись без tutorиала, построив обучение по другому принципу: сначала нам дают очевидные задачки, призванные ознакомить с основами игры. Вот силовое поле, а вот глушитель. Вот тяжелый кубик, а вот кнопка, открывающая дверь. Будь осторожен, поблизости турель! По мере прохождения





Два писаки

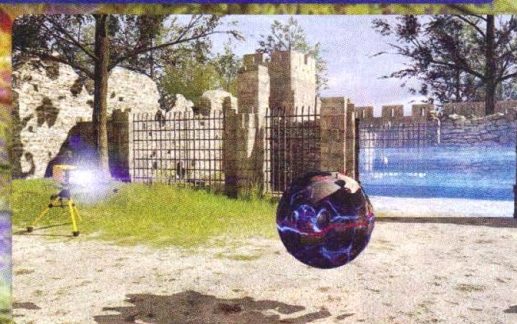
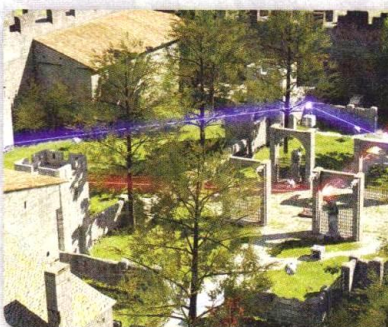
Приятно щекочут мозжечок в The Talos Principle не только головоломки, но и недурной сюжет. За него отвечают настоящие профи — два писателя и сценариста: Том Джуберт и Йонас Кайратзис. Если имена тебе кажутся незнакомыми, то об их проектах ты слышал наверняка. Джуберт, к примеру, написал сценарий к Driver: San Francisco, Penumbra, FTL и The Swapper. Кайратзис больше всего известен, как автор квеста Infinite Ocean. Два автора обладают разными взглядами на философию, что позволило сделать историю игры более многогранной.

головоломки усложняются, заставляя извилины извиваться, словно клубок змей. Не будучи профи в пазлах, я без проблем прошел приблизительно треть игры. Потом начались траблы, но, тем не менее, задачки по сложности всегда находились в рамках приличия.

Большинство загадок напоминает сложный механизм, состоящий из тысяч винтиков. Хотя The Talos Principle никогда не подкидывает головоломки, принцип решения которых не был изучен ранее, игра все же является строгим учителем, который всегда проверяет выученный материал. А еще игроку постоянно делаются тончайшие намеки на решение: подсказкой может служить расположение предметов на уровне или даже его название. Видно, что разработчики выверили каждый нанометр своего творения. Ни одну из 120 головоломок нельзя назвать неудачной или добавленной в игру только ради увеличения продолжительности.

нервы отходят на второй план. В чем секрет? Возможно, этому способствует медитативный саундтрек. Или возможность решать изящные головоломки в любом темпе и порядке. Или же лошадиная доза успокоительного, принятая мною по ошибке вместо витаминов. Этой игрушке никогда не жалко уделить лишний час, ведь ее прекрасный виртуальный мир принадлежит только тебе, так зачем нервничать? Не лучше ли лишний раз насладиться чудесной картинкой и захватывающими видами?

Tsetse



Спокойствие, только спокойствие

Даже странно, но когда твой протез в третий раз летит в пропасть или врежется в стену, ты не начинаешь недовольно топтать ножкой по тапку или изрыгать ругательства. Ты остаешься абсолютно спокойным. Во время прохождения The Talos Principle,

Вердикт

The Talos Principle предлагает интересный геймплей и уникальную интеграцию философии в игровые рамки. В конце концов, это первая игра, которая настолько наглая и дерзкая, что может поставить под вопрос твое же существование! Croteam выдали на гора один из необычайных пазлов, которым эффектно закрывают 5478 день 21 века.



The Old City LEVIATHAN

Жанр:
Адвенчура, Симулятор ходьбы

Разработчик:
PostMod Softworks

Издатель:
PostMod Softworks

Системные требования:

Процессор: Dual Core 3 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 460 /
Radeon HD 5850
3 ГБ свободного места на диске

ГУЛЯЙ ЛЕСОМ

Мы так давно шпилим в игры, что уже и не задумываемся – а что такое игра? После прохождения The Old City: Leviathan мой шаблон треснул, как платье на талии твоей бывшей. Ведь в игре должен быть геймплей, а здесь его нет. Раз, два, три, четыре, пять, я иду игру искать...

А я иду, шагаю... грустно мне

Если немного напрячь кратковременную память, можно вспомнить, чем завтракал, а если долговременную – игру Dear Esther 2012 года. С нее как раз все и началось. Это был эксперимент. Но внезапно критики и геймеры оценили – «одна из самых искусно сделанных и запоминающихся работ нашего поколения». Так зачали игровой жанр walking simulator. Если описать кратко, похоже на одинокие вылазки в магазин за хлебом – слушаешь плеер, говоришь сам с собой, шагаешь, здороваешься с бабушками у подъезда, чтобы не обозвали наркоманом, наблюдаешь за окружающим миром.

The Old City: Leviathan – игра-прогулка. Ее еще относят к приключенческому жанру. Но давай будем честными – гулять в подвалах и слушать мужской голос, который рассуждает о самоубийстве – не лучшее приключение. Такое можно услышать и у соседей через стену. Из геймплея у нас есть... двери. Да, двери. Их можно открывать и закрывать. Невероятно! Выбор шикарен и разнообразен, как куриные яйца. Думаю, требовать от этой игры интерактивности – это как ожидать от кота,

что он не будет драть диван. А он будет, поверь. На выходе мы получаем кота в мешке, который даже мебель сносно попортить не способен. Котик, конечно, красив, пушист, с блестящими глазами, но играть не хочет.

Гулять, так гулять

Раз это «симулятор прогулки», значит, топаем дальше. Главный герой – некий мужчина. По крайней мере, я очень надеюсь, что это не женщина с прокурным голосом. Ты выгуливаешь его тело по разным локациям, а в благодарность он делится с тобой мыслями. Это рассуждения о смысле жизни, о ее ценности, о мечтах. «Может мечты никогда не должны исполняться?», «разве я могу винить крыс за то, что они крысы?» – приблизительно такие вещи беспокоят этого человека. Думаю, твой лучший друг, который перепутал воду с водкой, делился похожими мыслями.

В общем, нужно зажимать кнопку «W», двигаться вперед, иногда протирать мозоль на среднем пальце левой руки от усердности зажатия и ждать. Ждать, пока главный герой снова решит что-то сказать. Иногда его прорывает на локациях, где стоит писсуар, а иногда он воодушевляется от красочного виртуального пейзажа. По-настоящему широкая натура.

Никаких хитов в The Old City нет, если не считать намазюканные стрелки-указатели. Иногда можно наткнуться на записки с кучей текста, естественно, на английском языке. Подобные вещи создают, чтобы

Близкие по духу:

- Dear Esther
- The Stanley Parable
- Gone Home



дать игроку понять предысторию. Даже я, человек, который не ненавидит буквы, а трепетно их любит, ощутила напруг зумиться на эти записки. И стараться не дергаться, чтобы текст не «прыгал». Терпение надо ангельское. Может эта игра развивает наши лучшие качества?

Городской обман

Я уже забросала огород «старого города» камнями, поэтому сейчас буду хвалить. Готов? В игре мне искренне, по-честному понравился арт. Жму лапу человеку, который придумал эти божественные локации. Они разные, но в каждой выдержана стилистика, атмосфера держится целостно. Если это школьный туалет, то в нем легко может жить Плакса Миртл. Сам открываешь кабинки, на стенах проявляются надписи – здоровая крипота. Если это коридор, то он всем коридорам калидор. Темно, летают пылинки, исчезает ощущение продвижения. Классика – в конце брезжит свет. Ну а как иначе?

Оскар отдаю локациям, где огромная рогатая птица обнимает крыльями дом. Если присмотреться, увидишь, как она дышит и переливается. Мою чувственную душу эстета это тронуло. Ради такого даже стоит пробежаться быстренько, можно и мужика не слушать. На этой локации разработчики нас даже удивили геймплеем: ты не открываешь дверь, чтобы перейти на следующий уровень, а прыгаешь в пропасть. Да, мне пришлось три раза прогонять по этой локации, чтобы отключить инстинкт игрово-

го сохранения. Может, это намек, что иногда нужно рисковать и доверять жизни? Господи, если я еще поиграю в подобное, то стану мудрецом (мудрихой?) и уйду в лес просвещать медведей.

Хватит «ля-ля». Переходи к делу

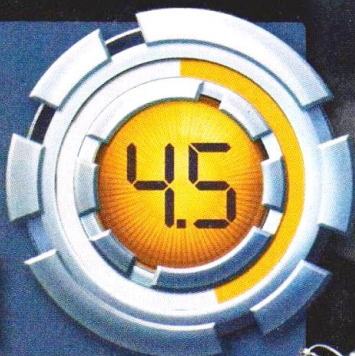
Как утверждают разработчики, это «нарративная история». Ты слушаешь рассказчика, пока гуляешь по виртуальному миру и любишься им (миром, не рассказчиком). Аудитория разделилась на два лагеря. Почти таких же, как вегетарианцы и мясоеды. Очень дружные ребята. Первый лагерь утверждает, что это не игра, а второй – что игра. При всей своей лояльности к разнообразию я присоединилась к первым. Игра все же должна быть игрой. Хочешь историю – читай книжку (или выбери игру/фильм с глубоким сюжетом). Хочешь прогулку – иди гуляй на улицу. Хочешь полюбоваться – достань зеркало. Шучу, лучше поставь зеркало назад.

Без шуток, я бы советовала The Old City: Leviathan женской взрослой аудитории. Покажи эту игру маме, пропустив мрачные локации. Ей точно понравится вид моря – почти Крым. Только действительно наш, ведь установлен на наш компьютер. Эта игра похожа на медитацию. Или на мод к твоей депрессии – особенно способствует унынию мужчина висящий в петле на одном из уровней. Но доллой уныние. Ведь нам еще шпилить в другие, по-настоящему классные игры!

Алла Довгалик

Вердикт

Я требовательна ко многому: к одежде, мозгам и себе. От игры обычно прошу не высокой графики, не гениального геймплея, не самых развитых персонажей и сюжетных линий, а прожиточный минимум – играбельности. Я все понимаю: поворот в играх, развитие нового жанра... Но пока играла, не покидало ощущение, что меня надули. Знаешь, когда выходит что-то новое, становится модным и признанным, а тебе не нравится. Если ты классический геймер и ценишь в игре ее ядро, то Leviathan тебе не понравится. Если ты любишь все красивое – можешь попробовать. Пока перекусываешь бутербродом с чаем.



JUST CAUSE 3

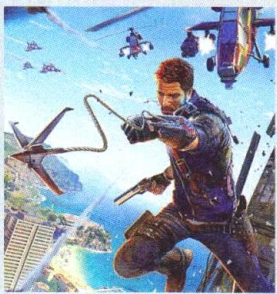
Жанр:
Action/Adventure

Разработчик:
Avalanche Studios

Издатель:
Square Enix

Дата выхода:
2015 г.

PC | PS4 | XOne



КОШКА – ЛУЧШИЙ КРЮК ЧЕЛОВЕКА

Слушки о разработке новой части сериала Just Cause начали ходить еще прошлым летом. Стоило Square Enix лишь зарегистрировать домен, в котором фигурировали слова Just, Cause и недостижимая для некоторых студий цифра 3, как поклонники первых двух частей в сию же секунду усердно сосредоточились на выдумывании всякого разного, с игрою связанного и не связанного вовсе. И тут же поползли разные байки о том, что неизменный главный герой серии Рико Родригес отправляется на Луну, дабы свергнуть диктатора, чей режим угрожает нашей планете. После их опровержения пошли разговоры о том, что Рико увлекся рыбалкой, и нас ожидает симулятор рыболова. Ну ладно, я все это придумал, логики не ищи. Однако совсем недавно Just Cause 3 все же анонсировали официально. И давай-ка разберемся, какие вкусы нас ожидают в этот раз.

Буйные острова

Лично я третий эпизод походов Родригеса жду уже очень давно, так как первые две части мне безумно милы. Формула под названием «GTA на островах в островном сеттинге» выстрелила удачно и пополнила свою секту достаточным количеством поклонников. Даже мозги им промывать не пришлось, руки у них сами потянулись. Многие студии пытались усовершенствовать концепцию GTA, наделяя ее самыми разными и далеко не всегда удачными элементами, в надежде на то, что геймеры этому возразуют, но лишь у Avalanche Studios получилось сделать

это внятно. Ребята видят грань между адекватностью и безумием, и это их главный козырь.

Благодаря повышенному уровню динамики, всем этим трюкам с гарпуном, парашютом и перемещением по крышам автомобилей, в Just Cause было действительно весело играть. Но помимо этого у игры была куча очевидных проблем с управлением и физикой. Из-за них порой главный герой превращался в неадекватного Халка и был в состоянии разбрасывать транспорт направо и налево. Прямо как наш главред, когда я пытаюсь доказать ему, что консоли круче, чем ПК. Благо во второй части все это пофиксили, выгладели и отшлифовали наждачкой. Проблем с управлением больше не наблюдается, да и новых геймплейных рогаляков тоже завезли предостаточно. А чтобы наверняка покориť сердца игроков, в качестве любовного зелья подсыпали заветного графона.

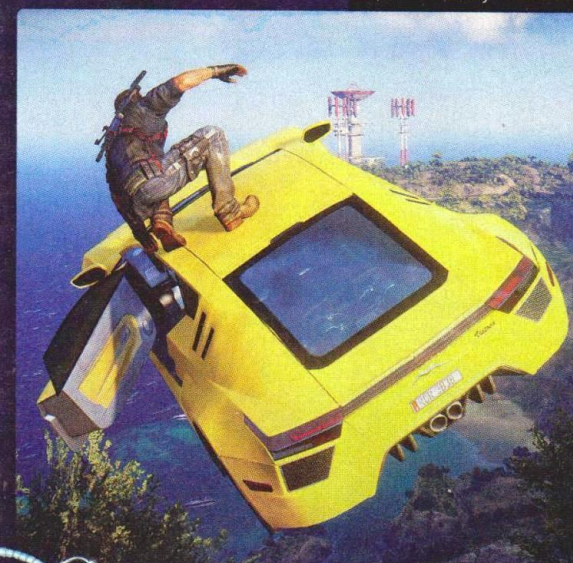
Тачка по вызову

Транспорту в игре будет уделено не меньше внимания, чем взрывам, стрельбе, полетам и стрельбе в полете. Нам обещают более адекватную физику, возможность от души прокачать тачки и даже устроить стоянку с ворованной техникой в захваченных городах. Как и раньше, машинки можно будет вызывать в любую часть карты. Прямо как девочек по вызову. Ну, тех, что пиццу доставляют.

Генеральские погони

Несмотря на успех второй части, о продолжении мы ничего не слышали практически пять лет. С одной стороны – не круто, с другой – мы успели как следует проголодаться. Да и у разработ было достаточно времени, чтобы нарожать кучку новых идей, познать дзен и проапгрейдить знакомый геймплей до новой версии. Но геймплей геймплеем, а занятный сюжет, по всей видимости, нам не светит. Уже в третий раз Родригесу доведется свергнуть диктаторский режим очередного злого дяди.

На этот раз нашей главной целью станет генерал Ди Равелло из республики Медичи. Готов поспо-



Групповой беспредел

Плохие новости для тех, кто ждет мультиплеера. Его не будет. По крайней мере на старте. Разработчики не исключают его появления в будущем. Сотрудники Avalanche Studios очень лестно отзываются о фанатском многопользовательском моде для второй части Just Cause, который позволяет поддерживать интерес к проекту и по сей день.

рить на «биг тейсти» и картошку фри, что тебе это ни о чем не говорит. Да и хрен с ним, с сюжетом, главное, чтобы играть было весело, а все остальное, как говорится, стерпится, слюбится. На это разработчики как раз и нацелены, за что лично я готов каждого из них угостить самым дорогим пивчанским в местном баре. Любишь кинцо? Тебе дорога в ближайший к дому кинотеатр. А в Just Cause 3 играть нужно.

Курортное крюкоприкладство

А теперь плавно перейдем к нововведениям. Ключевой особенностью Just Cause всегда был крюк-кошка. С его помощью можно было творить самый неподдельный беспредел: скакать по машинам, забираться на здания не хуже Бэтмена из игр серии Arkham, ну и, конечно же, «по стелсу» перемещать врагов с крыш на асфальт. В третьей части нам обещают более лояльное управление этим устройством для увеселения. Проявляться это будет, прежде всего, в том, что отныне отпадет необходимость целиться в определенные участки зданий, чтобы попасть на них. Новейшая система самонаведения сделает это за тебя! Главное, чтобы эта чудо-система не целилась за тебя во врагов, не жала на гашетку и не управляла авто, иначе совсем скучно будет.

Трюков и различных забавностей с крюком можно будет вытворять гораздо больше, так как разрабы позволили использовать сразу три троса! Третья часть. Три троса. Очень символично. Так вот, можно, к примеру, сцепить врага с взрывоопасной бочкой и забросить образовавшуюся парочку куда-то подальше в лес с последующим «ба-бахом». Или же совоккупить бедолагу с куском разрушенной статуи и отправить его в море, чтобы он не выплыл навстречу.

Да, знаю, я тот еще изверг. При знакомстве с девушками крюк помогает не меньше. Цеплять девушек и притягивать их к себе никто запрещать не будет. А с учетом автонаведения можно полностью довериться крюку и ждать, пока из всех женщин в поле зрения он выберет для тебя самую симпатичную. Вот это я понимаю, песочница.

Хочешь жить – умей вертеть всех

Огромный вклад был сделан и в копилку динамики. Разработчики полностью отказались от укрытий, уклонений и даже приседаний. Отсиживаться в укромном уголке, лениво ковыряясь в носу, больше не позволено. Дабы твой зад не начинали горячим свинцом, придется постоянно двигаться и скакать в разные стороны. Более того, нам дадут возможность стрелять, находясь в воздухе! Прямо как в Sunset Overdrive. Узнав эту новость, я сам начал аплодировать подпрыгивая. А ведь пользоваться в воздухе разрешат не только легким вооружением. Достать базуку из трусов и расхреначить все вокруг, не касаясь земли, никто не запрещает. Благодаря вот таким геймплейным возможностям у тебя появится шанс смоделировать экшн-сцену любой степени изощренности. Такое и Майклу Бью не снилось!

Что касается размера открытого мира, то его величина будет соизмерима с площадью из второй части. То есть, где-то примерно 400 миль. Почему не больше? Так больше и не надо, в нем и так можно с легкостью потеряться. Да потеряться так, что даже твоя любимая девушка несколько дней подряд не сможет к тебе дозвониться. У меня так с GTA V было в свое время. Надеюсь, с Just Cause 3 произойдет то же самое. Прости меня, Катюш, но такова жизнь настоящего геймера.

Данил [Батхед] Дубограй

Just Cause 3 обещает стать невероятно динамичным, насыщенным и чуточку безумным боевиком про крюки, парашюты и диктаторов. Все то же, что и во второй части, только помноженное на три. О новых плюхах тоже не забыли. Упрощенное управление, возможность стрельбы в воздухе, сочная картинка и никаких укрытий – вот, что нас ждет в триквеле.

БЛИЗТАТЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА



OVERWATCH

Жанр:
Сетевой шутер

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Activision Blizzard

Дата выхода:
2015 г. (бета)



У Blizzard своя атмосфера. По крайней мере, так я считал раньше, когда они, ни на кого не обращая внимания, клепали все новые и новые части Diablo, StarCraft и очередные аддоны к «Вовке». Но вечно игнорить игровые тренды у ребят не получилось. Стоило им лишь взглянуть на количество играющих в DotA и LoL, как тут же появилась огромная жаба и начала их душить. А вслед за жабой отгремел и анонс их новой игры – Heroes of the Storm. Но на этом «Близы» не остановились. Появилась еще одна жаба, теперь уже на почве за-предельного количества играющих во всевозможные командные шутеры. Новый анонс не заставил себя долго ждать. Встречай Overwatch.

Всех их соберем

Overwatch – это совершенно новая игра в совершенно новой вселенной. Картинка яркая, цветастая, мультяшная. Даже более «комиксная», чем в Team Fortress 2, конкуренцию которому данный проект и хочет составить. Есть и прямые цитаты: к примеру, гном Торбьорн – вылитый инженер, бегающий по всему полю боя с одной задачей – поставить турель. Если в Team Fortress 2 всего 9 героев, каждый со своей специализацией, то в Overwatch нас ожидают несколько десятков персонажей. А значит, скорее всего, будет среди них и огромная пачка самоповторов. Решить эту проблему планируют разными классами и особыми скиллами. Героев поделят на привычных рашеров, полурашеров, кемперов и саппортов. Или другими словами: штурмовик, инженер, снайпер и медик. Типичный набор архетипов, велотренажер изобретать не стали. Персов можно прокачивать, улучшать, посылать в гардероб и т.д.

GAME OVERwatch

Есть, к сожалению, момент, удручающий мастодонтов бессмертной КС 1.6. Нас мало, и с каждым годом «варвейс-поветрие» рядит наши ряды самых фанатичных приверженцев жанра. Самые стойких цепляет пикирующими кукурузниками и танковыми траками, а самых юных – топит в болоте эльфов 80-х уровней (или сколько их там

уже?) Короче, элита сетевых шутеров, надежда и опора отчизны на полях киберспортивных боищ, остается, к сожалению, в прошлом. И пусть Overwatch не станет последним колом в сердце, но он наверняка размоет и без того зыбкую позицию честных сетевых стрелялок. Когда приходит жажда наживы, а с ф2п-играми иначе не бывает, то скилл отодвигается на столь далекий план, что может ненароком упасть с края мира. А жаль, хотелось-то именно киберспортивной дисциплины, чего вполне можно было бы добиться с ресурсами «Близзардов». Overwatch скорее рассчитан на новичков жанра, а не на опытных задротов онлайновых перестрелок. Карты маленькие и узкие. Это хорошо для зрелищности боев на ближней и средней дистанции, ибо мясо прет без остановки. Но вот кемперы, снайперы и тактики в итоге остаются не удел.

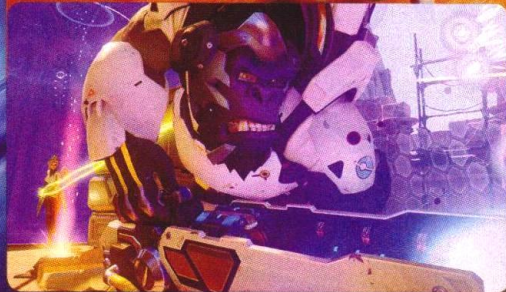
Рожденный ползать стрелять не может

Overwatch – игра многоуровневая, можно сражаться на земле, крышах и прямо в воздухе. Среди героев есть летающие и парящие. Не выйди чуть раньше Titanfall, сошло бы за революцию в жанре. Но Titanfall прекрасно показал проблемы шутеров в трех плоскостях. Герой в воздухе – идеальная мишень. Ни уклониться, ни нормально отстреляться, ни нос почесать.



Коротко о главном:

- ▼ События развернутся в недалеком будущем, в котором нашей планете удалось пережить небольшой армагеддончик, а именно – восстание роботов. Стараниями отряда Overwatch железяк удалось уgomонить, но этим все не закончилось...
- ▼ Перестрелки будут проходить в локациях, списанных с реальных мест на Земле, но переделанных с учетом прошедших 60 лет и войны.
- ▼ Героя можно будет легко сменить после смерти, не выходя из боя.
- ▼ Схватки будут проводиться 6 на 6. При этом никакого дезматча, ведь в Overwatch упор сделан на командный дух и слаженную работу.



Какая самая частая жалоба кемперов? «Как меня убили, если я крысил за ящиком и шага не делал? Азаза, админ, бань читаков!» А ведь ответ прост. Так как карты очень маленькие и быстро запоминаются, то уже к моменту релиза все нычки будут изучены и станут бесполезны. Опытные игроки просто забрасывают их гранатами на бегу. Никого нет? Не беда. Но если есть, то это – легкий фраз.

Будет в игре и PvE-составляющая, но на данный момент она слабая и неинтересная. Миссии всего двух типов: охрана точек и охрана передвижных точек, вроде грузовиков. В итоге разницы, как сам понимаешь, практически никакой. Все равно приходится бегать кругами по маленькой пяди земли.

Балансируя на грани

Overwatch на данный момент не впечатляет. Герои выглядят немного странно. Да, это такой стиль и все такое, но факт остается фактом: в игровом процессе слишком много откровенного цитирования «Доты 2» и «TF2». PvP не поражает, PvE – не вызывает удивления. Система оплаты и влияние на победу доната – не менее важный вопрос, и над ним нужно задуматься еще до начала отрытой беты.

Защита от читеров у «Близардов» обычно хорошая, так что в этом аспекте я спокоен, а вот сервера – отдельный вопрос. Для карточных игр вроде Heartstone скорость не так важна, а вот для



онлайнного шутера пинг – это главный аспект, и если разрабы на серверах сэкономят и, схлтурив, еще и прикрутят систему сетевого сглаживания, то «привет, Warface» с его ощущением, словно персонажи бегают по кисельным рекам да молочным берегам, то и дело подвисая на пару секунд.

Кое-какие аспекты игровой механики и способностей персов пока до конца так и не ясны. Как, например, абилка лучника Ханзо, призывающая огненного змея, который сжигает половину карты, вообще сочетается с каким-либо вменяемым игровым балансом? Доступные геймплейные ролики настолько странные и дерганые, что не совсем понятно, что же, черт побери, происходит на экране. Такой мешанине цветов будут рады разве что эпилептики. Рады до беспамятства. Да их будет просто трясоти от восторга.

Виктор [Гримуар] Лазарев



Сложно на самом деле строить точные прогнозы относительно Overwatch. Слишком многое еще спрятано за завесой тайны, приоткрыть которую разработчики еще не решаются. Стеснительные ребята, ничего не поделаешь. В общем, проект пока остается темной конячкой. Но есть и повод для радости. Blizzard впервые за 17 лет(!) взялась за что-то кардинально новое, на время оторвавшись от процесса доения своих старых франшиз. Могу лишь пожелать парням удачи на еще неизведанных ими территориях.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Как проходит процесс локализации игр

Переведите это немедленно

Первым этапом этого увлекательно скучного процесса является заключение договора про локализацию с издателем игры. Бумаги, бумаги... о, а это что? А, опять бумаги... Затем компании, которая занимается локализацией, присылаются материалы для перевода за некоторое время до релиза игры. В идеале – задолго до релиза, но в реальности такое случается редко. В большинстве случаев сроки для работы довольно малы, и во время спешки ошибок и проколов бывает намного больше, чем хотелось бы. Но это лишь первый этап. Самый сок – дальше.

И вот локализаторы получают от издателя пакет. Не тот пакет с веселым содержанием, о котором ты подумал. Речь идет о локализационном пакете, состоящем из кусков текста, нуждающихся в переводе, шрифтов, роликов, звуковых дорожек и надписей. Причем сама игра в этот комплект входит весьма редко, ведь издатель старается избежать любых рисков того, что игра попадет в загребушие лапы пиратов раньше времени. Такой расклад добавляет немалых трудностей, ведь работа делается

практически вслепую. Часто издатели портачат, присылая лишние материалы непонятного происхождения, или, наоборот, забывая что-то важное, вгоняя переводчиков в ступор, когда выясняется, что половина текста вообще не из той игры.

Давай, открывай свой англо-русский словарь

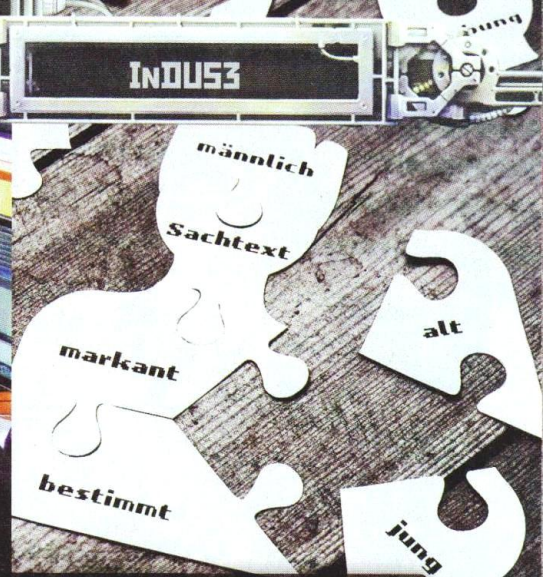
После получения локализационного пакета, проверки того, присутствует ли в нем все необходимое, нет ли лишнего, и тот ли это вообще пакет, переводчики начинают создавать словарь игры. В него входят игровые термины, имена персонажей, названия локаций, заклятий, оружия и прочие заурядные фразы. Прежде чем их переводить, нужно выяснить контекст, который они означают, и главное – чтобы все это звучало однородно, в одном стиле и со вкусом. Если не создать словарь игры, а сразу приступить к непосредственному переводу, то в итоге всплывет огромное количество стилистических косяков, вроде бессмысленных диалогов, с извращенными абсурдными фразами и обозначениями.

Читатель, ты когда-нибудь задумывался о том, как проходит процесс локализации игр, в которые ты рубишь днями напролет, бездарно растрачивая уплывающие часы жизни? Вот мы – нет. Когда мы задумались в последний раз, кто-то задал вопрос: «А почему мы сидим под мостом на картонных коробках, нюхаем просроченный клей и колемся сиропом от кашля?» После этого мы решили много поменять в нашей жизни, и вместо клея перешли на ацетон. Но сейчас не об этом, сейчас – о грязных подробностях и страшных секретах процесса локализации игр на другие языки.

Этапом после создания словаря является перевод. Литературный перевод. Дело это тяжелое, и людей, способных похвастаться высоким мастерством в этом плане, даже меньше, чем удовлетворения в моей зарплате. Чтобы переведенный проект появился на свет в виде, не вызывающем желания ликвидировать тех, кто так поглумился над переводом, нанимают людей, которые не только в совершенстве владеют языком, но и вникают в тексты, понимают суть того, что переводят. Бывают сложные моменты. Например, перевод шуток. Редкий переводчик способен не то что правильно перевести их, а еще и понять, что это как бы юмор. Также часто возникают проблемы с переводом игры слов, а некоторые и вовсе считают, что это невозможно. На самом деле все возможно, что не единожды подтверждалось в литературе и кино.

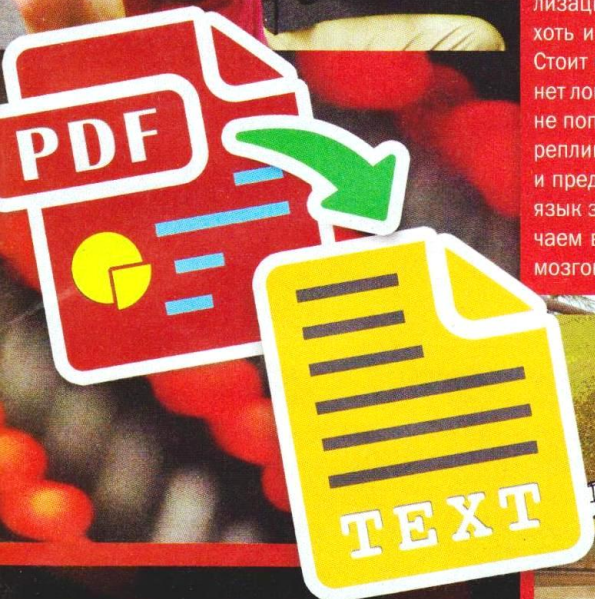
Я буду править. Текст

Едем дальше. Переведенный материал попадает в руки редактору. Редактор (ты не поверишь) редактирует и корректирует то, что напереводили горе-переводчики. Вы-



Пиратский перевод, или «Охладите траханье»

Господа пираты являются не только мастерами взлома и хакерами на все руки, локализацией ребята тоже иногда занимаются. Вот только проблема в том, что руки у них хоть и есть, но толку от них еще меньше, чем от места, из которого они у них растут. Стоит отметить, что переводить взломанную игру сложнее, ведь у пиратских умельцев нет локализационного пакета, присланного издателем. Пираты – люди скромные и сами не попросят. После взлома игры они получают хаотичный набор букв, огрызки текстов, реплик и прочего. С этой огромной кучей материала, вытащенной из помойки файлов, и предстоит разбираться переводчику. Пиратскому переводчику, который, само собой, язык знает только со школьной программы, и то, если это английский. В итоге мы получаем вершину ахинеи вроде прославленного перевода GTA San Andreas со всеми его мозговывносящими фразочками, разошедшимися на цитаты.

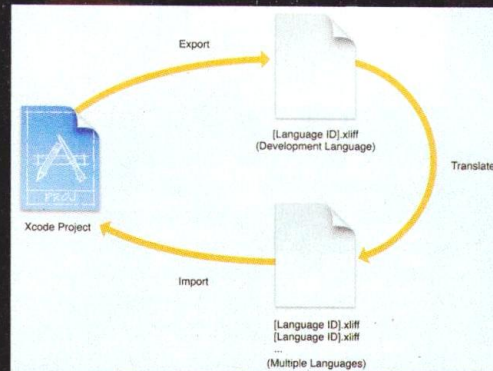


искивает недостатки, неточности, ошибки и прочие изъяны производства, после чего отправляет все это на доработку. Или правит сам. Тут уже зависит от редактора, его отношения к трудовым обязанностям и количеству алкоголя на столе. Редактор также должен владеть иностранными языками, чтобы более точно все проверить и сверить, в противном случае – от его труда толку практически не будет. В топку таких. Вот у нас – хороший редактор, в топку его не нужно, и шутить про него даже язык не поворачивается. Особенно у тех, кому он его уже успешно отрезал ножом для бумаги.

Теперь настает черед озвучивания. Озвучивание – это... да ладно, думаю, ты и так в курсе что это. Эта часть локализации не особо проблемная. Особенно в наши дни. С технической точки зрения проблем не было и раньше, роль играл, скорее, человеческий фактор, а именно: отсутствие профессиональных актеров в этом деле. Из-за малых бюджетов на озвучивание, нанимали посторонних людей за копейки, а то и вовсе бесплатно. Обычно это были студенты, которые хотят кушать. Все студенты хотят кушать, а за небольшие деньги, или даже взамен

на кусочек булочки согласны озвучить кого угодно. Итоговое качество, как понимаешь, получалось далеко не ахти. Но в наши дни эти проблемы отошли в прошлое. В запасе уже имеется достаточное количество актеров, с хорошо поставленными голосами и умеющими передавать нужные эмоции. Завершающий этап – монтаж всего наработанного. Данный этап также является последним шансом исправить все косяки. Но это возможно лишь тогда, когда издатель прислал в комплекте саму игру, что, как писалось выше, является редкой честью.

Вот так и происходит процесс перевода игр на родной язык. Или двоюродный. Ты, наверное, думал, что данную работу выполняют эльфы, сказочные феи и похотливые еноты. А вот и нет. По крайней мере,



если речь не идет о локализации игр серии Saints Row. В общем, теперь ты знаешь все. Ну, кроме того, что не знаешь. Используй эти знания с умом или обменяй их на шариковую ручку.

Hellblazer



ДЕД МОРОЗ

Вот и наступили зимние праздники, которых мы всегда с нетерпением ждем еще с детских лет. Правда, если ранее мы украдкой пробирались к елке, чтобы словить Деда Мороза на горячем, то теперь все в корне изменилось. Думаем, многие из нас, скорее всего, панически потянутся за дробовиком, чем бросятся с обнимашками к бородатому мужику, который объявится ночью в квартире. Игры приносят свои плоды... В любом случае, зима – это время для теплых пледов и... жирдяев, чьи складки приятны исключительно в целях согрева и только зимой. А для того, чтобы зимняя мгла не выглядела столь угнетающей, твой толерантный «Шпиль!» решил подогнать небольшую подборку игрушек, которые превратят тебя из унылого г... геймера в озорную новогоднюю задоринку.

Рождественские бубенчики

Batman: Arkham Origins проводит параллели между миром реальным и миром виртуальным. Ведь так же как Альфред огорчился, что Брюс снова не сможет нормально отпраздновать Рождество, так и наши близкие частенько сетуют на то, что мы тоже радушно согласимся отметить бандюков (пусть и виртуально) вместо ужина с тетушкой Раисой из Магадана. Да, мы знаем, как тебе нелегко, Бэтмен... Пусть события Arkham Origins и происходят в Сочельник, подарками тут никто не обменивается, разве что смачными подзатыльниками и апперкотами. И все это разрабы приукрасили сверху беленьким снежком. Это не хруст позвоночника твоего оппонента, нет. Это снег хрустит под ногами. Никакого насилия – атмосфера сказки кругом.



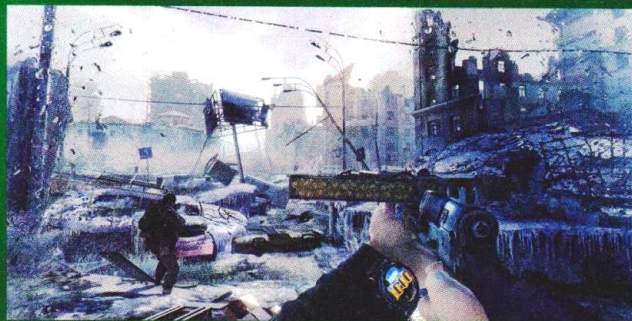
Чумовое Рождество

Все мы мечтаем о том, чтобы хоть один Новый Год или Рождество прошли с результатом «есть что вспомнить, да детям нечего рассказать». А вот у ребят из Volition так проходит каждый день, ведь вследствие приема в пищу неких вундервафель в свет с завидной периодичностью выходят новые игры и LSD... то есть DLC к Saints Row. Если ты жаждешь чего-нибудь яркого и феерического на Новый Год, то лучше дополняшки Saints Row IV: How the Saints Save Christmas тебе не найти. Абсолютное праздничное безумие ждет тебя: снег, сани Санты, пушки, взрывы – все, чего только может пожелать душа в новогодние праздники. Если же ты не веришь в радужного старикашку и его свиту коротышек, то знай, в этой игре тоже кто-то в него не верил. И посмотри, к чему это привело, атеист ты бессердечный.



Снеговики Апокалипсиса

Как же истинному геймеру тяжело воспринимать зимние пейзажи без успокаивающего шума респиратора, отдаленных криков ужасных чудищ и тяжести оружия в руках. Всему виной пресловутая ядерная зима из Метро 2033 – зрелище, которое захватывает дух. Каждый раз, когда ты поднимаешься на поверхность из лабиринтов недр земли, то с упоением всматриваешься в эту манящую снежную даль. Именно поэтому мы рекомендуем тебе пройти этот шедевр еще один раз, на новогодние праздники. Тем более, парни из 4A Games сделали нам всем отличный подарок – улучшенную Redux-версию.



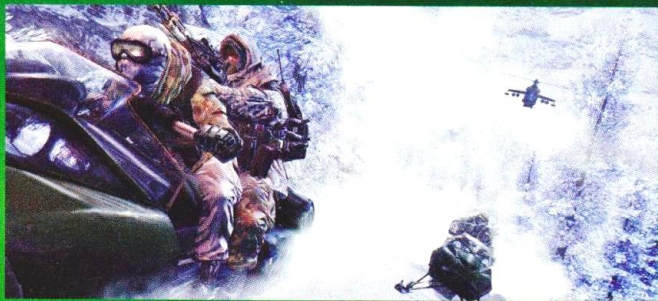
Как напоить дракона

Еще одна игра, которая придает зимним каникулам особенную драконью нотку, это The Elder Scrolls V: Skyrim. Тут зимняя атмосфера предстает перед игроком во всей своей величественной красе: заснеженные горы, могучие драконы, ледяющие сердце сражения и захватывающие дух события. А ведь наши зимы уже не те: ни тебе сорокаградусного мороза, ни прорытых траншей в трехметровом слое снега, ни сосулек из носа – играй в Skyrim, там все намного краше.



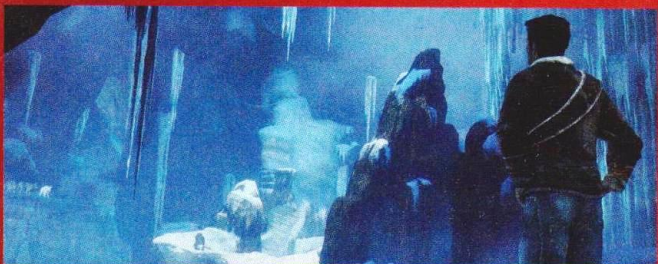
Командное обморожение

Вот бывает, идешь ты такой весь серьезный с работы в костюме, с виду взрослый дядька, а ведь порой так хочется поваляться в сугробе, повоевать в снежки. В Call of Duty: Modern Warfare 2 ты можешь сполна отвести душеньку, ведь тут представлены отличные зимние локации. Здесь ты и по заснеженным кустам лазишь, и с горки на попе спустишься, и в прохожих побросаться. Правда, не снежками, а гранатами... В общем, настоящее зимнее веселье и праздничный раж.



Знойный лед

Так же, как ты открываешь окно зимой и впускаешь морозную свежесть в свой дом, разработчики добавили немного льда в бокал с виски Дрейка в Uncharted 2: Among Thieves. Попав в Тибетскую деревню, герой вскоре открывает для себя самую прекрасную пещеру, покрытую слоем льда. И ты, как заядлый игрок серии не растеряешься, а тут же припомнишь всю свою альпинистскую подготовку и грациозно покарабкаешься на скользкие скалы. Думаем, никто не ожидал, что в нашу зимнюю подборку попадет Uncharted. Но ведь мы всегда такие непредсказуемые.



Зимний настрой

Если вариант просто сыграть в предложенные тематические игры тебя не устраивает, можем предложить еще кое-что. Мы проконсультировались у ведущих шаманов гейм-индустрии в вопросе неручного поднятия новогоднего настроения. Вот тебе целый список магических действий, способствующих созданию праздничной атмосферы.

❖ Выложи у монитора целую гору мандаринок. Их запах даже летом может подсознательно вынудить тебя достать елку из кладовки. К тому же, если тебя вдруг будет атаковать хандра или родные, ты всегда сможешь швырнуть в них мандаринку, затолкать апельсиновые дольки в уши до полного вакуума или же банально съесть их.

❖ Обмотай все провода (мышки, монитора и т.д.) гирляндами и дождиком, чтобы твой компьютер или игровая консоль сияли краше всех цацок Снуп Дога. На всякий случай поставь вблизи огнетушитель, а то мало ли...

❖ Одень свои самые лучшие трусы и пробегись в них по улице, полутно выкрикивая: «Макаронному монстру слава во веки половника, черпак!» К новогодней тематике это не имеет никакого отношения, однако настроение у тебя и окружающих после этого будет явно на высоте.

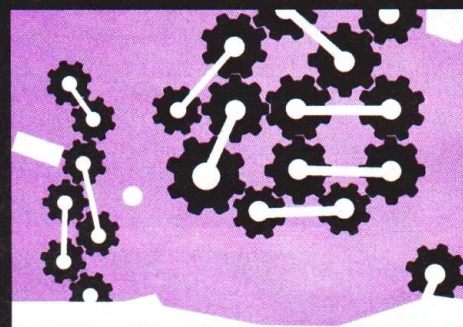
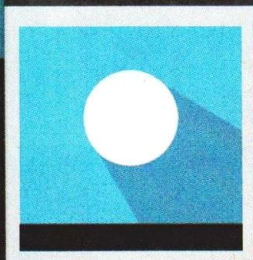
❖ В искупление проведенного лета за монитором, выйди на улицу и наконец-то подцепи себе бабу или хотя бы слепи ее из снега. А то быть одному в такие праздники не по фэншую. К тому же, ты с уверенностью сможешь сказать, что она буквально растаяла, когда увидела тебя без одежды.

❖ Если ты уважаешь спорт, каждый день делая по три приседания (в мягкое кресло), то советуем также поиграть в Yeti Sports. Отличная серия flash-игр. Берешь пингвина, представляешь, что это твой начальник, который заставил тебя работать тридцать первого декабря, и пуляешь его куда дальше.

PHASES

СДВИГ
ПО ФАЗЕЖанр:
PlatformerРазработчик:
KayabitИздатель:
Ketchapp

Android | iOS



Все плохо, дорогой читатель. Птицы рулят. Захватывают умы. Направляют прогресс. Сначала Angry Birds, потом Flappy Bird. Последняя задает моду сейчас, вводя в обиход игры, где важен лишь тайминг, а сложность велика. Но Phases – пример того, как выкручивание всех этих тумблеров на крайние значения может быть победным вариантом.

Шарики за мячики

Есть такая игра – Bounce. Она была и на черно-белых телефонах Nokia, и на цветных телефонах Nokia, став благодаря этому для мобильной прослойки геймеров аналогом Mario для консольщиков. То есть культовой игрой, которую даже сейчас воспевают во всевозможных портах и ремейках. Так вот, Phases похожа на Bounce тем, что путешествует наш главный герой, шарик, по абстрактным просторам и не умеет ничего, кроме как прыгать и перемещаться вправо, изредка – влево. Беда в том, что этот белесый пузырь прыгает и успокаиваться не хочет, в результате чего агрессивные элементы уровня приводят к его респауну на ближайшем чекпоинте чаще, чем я делаю ошибки в слове дезоксиринок... дезоксирибонук... В общем, часто.

Похож Phases на Bounce принципом действия и управлением. Последнее просто шикарное – настолько отзывчивого и четкого контроля за главным героем я в платформерах давно не встречал. С другой стороны,

уровень в Phases всего один. Это даже не уровень, а прямая кишка высотой с экран смартфона. Смысл игры – дойти как можно дальше, пока нервные клетки мозга не начали кипеть от срыва. Серьезно, ни жизни, ни рестарта с самого начала нет. После смерти шарик возникает на чекпоинте и там же он появится, если из игры выйти.

Белые пузыри ненависти

Есть такая игра – Cat Mario. И она не просто сложна, она хуже Dark Souls, потому что в Dark Souls для прохождения нужны феерический скилл и реакция, а Cat Mario просто нечестна. Так вот, Phases имеет среднюю сложность между этими двумя представителями хардкор-сцены. Для продвижения вперед от тебя потребуется: а) филигранная точность перемещения, как в DS; б) железные нервы, ведь созерцать полный звездеч, вроде бассейна, который наполняется серыми шариками, любое прикосновение к которым равноценно рестарту, приходится часто. А преодолеть

этот бассейн нужно в два БЕЗУПРЕЧНЫХ ПРЫЖКА... Ой, прости, у меня синдром SQUARE ENIX развивается. В общем, ошибки Phases не прощает, хотя ошибаться в ней придется очень-очень часто.

Монохромный ужас

Есть такая игра – Limbo. Выполнена она в стиле, который я бы назвал примитивным силуэтизмом. То есть предметы изображаются при помощи одного-двух цветов, закрашиваясь по контуру и добавляя на себя детали вторичной палитры. В Phases царит такая же ересь, но без внутренней раскраски. Такое ощущение, что действие игры происходит в безупречно стерильной лаборатории, где нет ни пылинки, ни грязи, ни грибочка. Стены, шипы, шарики, мячики, ролики, пол, потолок – все идеально чисто. Триумф Доместоса, и не иначе! Или футуризма. Последнее подтверждается музыкой, которая поглощает и не отпускает ни на секунду.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Из всей линейки, что издала Ketchapp (а это: Stick Hero, 2 *мать их* Cars, Don't touch the Spikes), Phases выглядит наиболее... игрой. Да, она потенциально бесконечна, но именно она демонстрирует хоть какое-то продвижение к цели. Как Bounce. В Bounce был конец. И начало. А в Stick Hero, например, конец есть, но не в том смысле. О чем это я... А, о Phases. Сложно, очень сложно, увлекательно, красиво, сложно. А еще – очень сложно.



ЭЛЬФОВАЯ БАШНЯ

Третья игра по счету в серии Kingdom Rush выдалась тем еще любопытным зверем. Это первая часть, которую я лично опробовал, и скажу так – в первую очередь Origins интересна тем, что она непредсказуема. Это как самый вкусный в мире стейк, выглядящий как заурядный торт. Ты не ожидаешь того, что увидишь, но результат все равно тебя радует.

Android | iOS



Жанр:
Tower Defense

Разработчик:
Ironhide Game Studio

Издатель:
Ironhide Game Studio



сказуемости. Внешний вид у Origins по-детски наивен, мягок и не показывает себя в лучшем виде. Что касается игрового процесса... Четыре вида башен, пара видов врагов. Вот и все. Ах да, башни можно ставить лишь в определенных местах. Что-то как-то совсем «фи», бесплатные поделки и то богаче смотрятся. Но уже на первом уровне начинаешь понимать, что тебя затягивает. Играть просто, приятно, управление отзывчивое. Если ты это осознал – все, ты наш человек.

Козырные башни

А теперь раскрою все карты. Kingdom Rush Origins – лучшая Tower Defense из всех мною виденных. Да, в жанре я не специалист, но помню его еще в состоянии карты для Warcraft 3. Origins меня поразила. Куда не плюнь – везде она затыкает дыры, а любой ее недостаток обращается достоинством. Мало видов башен? Зато каждая из них имеет минимум две ветки прокачки. Хочешь из лучников сделать снайпера, который BOOM HEADSHOT, или тебе больше подойдет пара магических стрелков, замедляющих цели? Балас у каждой башни безупречен.

Простые бараки, периодически выпускающие солдат, превращают игру в подобие полноценной стратегии, где роль играют солдаты, а не башни.

Нормальные герои идут в расход

Банальная графика компенсируется неотразимым качеством прорисовки, разнообразием врагов, коих более 30 видов, и интерактивностью карт. Мало того, что каждая из них содержит минимум одну пасхалку, так иной объект может реально помочь в обороне. А когда в первый раз на карте открылись новые пути для врагов, мое лицо нужно было видеть. Хотя нет, лучше не надо, от такого зрелища и поседеть можно. Но самый важный элемент Origins – герои. Ими ты будешь управлять лично, прокачивать их, беречь их, так как именно герой в случае чего заткнет дыру в обороне, сбросив туда огненного демона или уничтожив группу быстрых неприятелей заклинанием по площади. Управлять героем – отдельная песня, и тут ни с чем, кроме «Доты», я сравнить игру не могу. Микроменеджмент важен, как воздух.

Денис [FataMorgana] Зайченко

А книга-то лучше...

Серия Kingdom Rush всегда славилась оригинальным подходом к геймплею. Не настолько оригинальным, как у Anomaly, но тем не менее. Начну, пожалуй, с сюжета, так как он малопонятен. Единственное, что я из истории уловил – все было хорошо, но стало плохо. Очередная суперзлодейка и очередной суперзлодей ищут суперкристалл, а группа эльфов, похожих на Кэл'Энона из Looking for a Group, пытаются им помешать... Если ты на этом моменте не заснул, поздравляю – первый уровень вхождения пройден.

Веселые шашки

Вторым этапом вхождения является первый уровень. То была всего лишь заставка, а тут уже геймплей. Выглядит игра отвратительно. Не в плане прорисовки, а в плане пред-

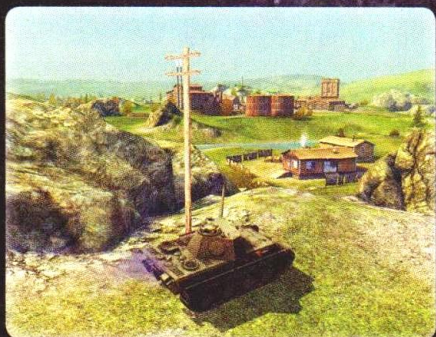
Вердикт

Ирония судьбы: два жанра – DotA и TD – смешались в одной стратегии, сделав ее внезапным шедевром. Управление героями в Origins очень важно, но это лишь верхушка айсберга. И я не рассказал о ней подробнее намеренно, чтобы не испортить сюрприз, а не потому что места не хватило. Да, Kingdom Rush Origins не бесплатна, но стоит она явно дешевле любого ПК-тайтла, при этом удовольствие приносит не меньше. И если уж приобрел ее, то готовься к настоящим приключениям.



ДРОИДЫ НА ТАНКАХ

Дождались, друзья! Гусеничный монстр по имени Blitz наконец-то проехал по улице рядом со штаб-квартирой Google. World of Tanks официально вышла на Android, набрав за короткие сроки более миллиона загрузок в Google Play. Ура? Пятикратное ура! И трехкратный залп.



Андрюша от счастья слезы льет

Blitz на Android ждали. Ждали, затаив дыхание. Геймеры следили за анонсами, жадно проглатывали любую новость, хотя бы отдаленно напоминающую о выходе любимых «танчиков» на ОС от Google. Релиз игры состоялся в начале декабря, и на то, чтобы геймплейно удовлетворить невиданную доселе толпу, Wargaming выделила значительные сетевые мощности. Которые, впрочем, едва выдержали. Наплыв людей был немного сбалансирован тем, что в первые дни после релиза в поддерживаемых устройствах было не так уж много моделей, но уже спустя неделю этот список покрыл почти все популярные смартфоны и планшеты. Уверен, что игрушка поедет и на твоём устройстве.

★ СВЕЖИЕ ОБНОВОСТИ

1.5

Android-версия World of Tanks Blitz прямо со старта доступна в обновлении 1.5. Спасибо товарищам с iOS-девайсами, которые все это время тестировали проект. Обнова довольно крупная и привносит в игру много приятных улучшений и нововведений. Вот несколько самых смачных из них.

- ★ Ангар обогатится техникой новой нации – Великобритании. Это легкие и средние танки в общем количестве 10 моделей.
- ★ Появилась карта «Зимняя Малиновка». Смесь снега и земли, слякоть и мокрый лед. Все, как ты любишь.
- ★ Реализована система прокачки экипажа. 18 навыков, каждый из которых приносит определенный бонус, улучшающий характеристики танка.



Война по карману

Подливать огонь в противостояние Android и iOS я не собираюсь, здесь интернет-сообщество и без меня справится. Тем более, что Blitz поддерживает кроссплатформенный мультиплеер, все сервера для обеих мобильных платформ общие. Тем не менее, различия между версиями есть. И касаются они в первую очередь того, что Android – платформа необъятная, и устройств на этой ОС великое множество. В

отличие от iOS-версии, графика в Blitz для Android адаптируется под каждое устройство самостоятельно, ручную настройку, возможно, введут в ближайших обновлениях. В версии для Android также немного изменен внешний вид джойстика перемещения, а дополнительной кнопки стрельбы над оным, как на iOS, нет. По крайней мере, на моем смартфоне. Но возможность полной кастомизации органов управления «под себя» никуда не делась.



Мобильная артиллерия

По танкам, веткам развития и другим вещам все практически одинаковое. Что и логично, ведь кроссплатформенный мультиплеер с разными версиями выглядел бы печально. А по делам ангарным все состоит следующим образом: в Blitz танками представлены четыре страны, среди которых СССР, Германия, Великобритания и Америка. Технопарк гусеничной техники практически аналогичен ПК-версии, за исключением такого класса, как артиллерия. С другой стороны, для карт, рассчитанных на бои 7х7 человек, она не нужна совершенно. ПТ-САУ, впрочем, осталась, и работает от отлично, пусть и живучестью обделена.

Свято место густо не бывает

Так как переход с Android на iOS и наоборот сделан максимально удобно, разницы в геймплее на различных устройствах нет. Динамика в Blitz высока, как никогда, бои длятся пару минут, адреналин заставляет руки предательски дрожать. Собственно, основными проблемами для новичков все еще являются реалистичное поведение танка в процессе перемещения и физика стрельбы/повреждений, почти без изменений перенесенная с ПК. Никакой аркадности, господа. Помимо этого, хороший командный игрок не забывает вовремя отдавать команды и реагировать на оные со

стороны союзников. Панель приказов для этих дел находится в правом нижнем углу. А теперь карты на стол. «Карьеры», «Рудники», «Эшелон» — милые сердцу любого танкиста названия. Каждая со своими ландшафтами и тактическими особенностями. И объединяет их важность такого фактора, как командная работа, умение прикрывать своих, пробивать броню чужих и при этом желательно самому в живых оставаться.

Бинокляр мне!

Внешний вид World of Tanks Blitz на Android сильно зависит от того, на каком устройстве ты играешь. Однако DAVA Engine отлично показывает себя даже на слабых гаджетах, демонстрируя приемлемое качество и стабильное количество FPS. Надеемся, что возможность сделать более тонкие настройки появится в скором времени. Топовые же устройства



выдают картинку, которую на мобильных устройствах редко увидишь. Особенно в мультиплеере, со стабильным пингом и без лагов. Физика радует не меньше — от наезда на деревья и статичные грузовики начинаешь получать какое-то странное, необычное удовольствие. Игра вполне адекватно реагирует на твои маленькие шалости. А вот скатываться с обрывов не советую — тяжеленная ПТ-САУ от таких кульбитов и взорваться может.

Денис [FataMorgana] Зайченко



★ ВЕРДИКТ

World of Tanks Blitz — бальзам на душу всех фанатов танкостроения. Ведь теперь рвать броню фугасами можно и на смартфонах под Android, причем с отличной графикой и достаточным уровнем реализма. Новички почувствуют вкус первых взорванных противников, а матерые штурманы не без удовольствия приведут команду к победе.



Batman

Издатель: DC Comics
Авторы: Боб Кейн, Билл Фингер
Первое появление:
Detective Comics №27
(май 1939 года)

СТИХИЙНОЕ БЭТСТВО

Гений, миллиардер, плейбой, филантроп. Неплохое сочетание, верно? И все это про нашего сегодняшнего гостя. Нет, я не цитирую слова Тони Старка из фильма «Мстители». Идея супергероя без суперспособностей, который в свободное время из успешного городского предпринимателя трансформируется в стража порядка, активно эксплуатировалась еще до появления господина консервной банки. Да, мой друг, речь идет о Бэтмене, герое, который вот уже 75 лет(!) радует читателей своими комикснутыми подвигами. Готов поспорить, этот парень даже старше твоей бабушки. В этом материале мы окунемся в историю происхождения Бэтси и проследим путь с момента его первого появления на страницах комиксов вплоть до того, чем ушастый в состоянии порадовать в наши дни.



Рыцарь плаща и бэтара́нга

Практически с каждым героем комикса по традиции за всю историю его существования происходят очень противоречивые и порой нелогичные события. Они наслаиваются друг на друга, и в итоге мы имеем множество страниц, склеенных мылом. Мылом отборным, от которого глаза так просто не промоешь. Пытаясь разнообразить приключения наших любимых супергероев, сценаристы иногда чрезмерно злоупотребляют приемами, широко распространенными среди классических мексиканских сериалов. Человек-Паук поменялся телами со своим злейшим врагом и погиб! Бэтмену переломали позвоночник, и темным рыцарем Готэма стал местный линчеватель! Флэш сражается с огромной разумной гориллой, умеющей говорить! Ой, ошибка вышла, последнее в порядке вещей, да.

В итоге, после таких вот поворотов, которые создатели считают невероятно успешными ходами, ты, как правило, забираешься под одеяло и начинаешь нервно дергать головой вверх и вниз, сопровождая этот весьма увлекательный процесс не самыми изысканными выражениями. Хотя, возможно, так делаю только я... Собственно, как ты уже успел догадаться, на своем жизненном пути Бэтмен успел успешно вляпаться в огромное множество таких вот мыльных пятен.

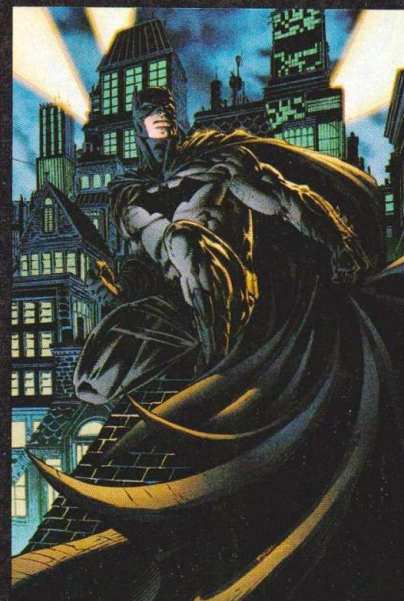
НОЧало

Все началось в 1939 году, когда издательство National Publications (позже ставшее DC Comics) стало активно внедрять в свои комиксы новых героев. Под общий шумок художник Боб Кейн предложил редакции весьма странный набросок персонажа, которого назвал Бэт-меном.

Станным он казался потому, что выглядел довольно смешно, далеко не так, каким мы привыкли его видеть. Это был белобрысы парень в красном костюме с двумя крыльями летучей мыши на спине, да еще к тому же в маске, которую позже стал носить Робин. Не совсем то, что было нужно, верно? Вот Билл Фингер (парень, работавший над Бэтси вместе с Кейном) и предложил сделать героя более мрачным. Костюмчик стал серым, дурацкие крылья сменили на изящный плащ, а маску сделали закрытой и с ушками. После подобных метаморфоз Бэтмен наконец-то стал похож на... Бэтмена.

При создании образа темного рыцаря Кейн и Фингер вдохновлялись такими фильмами, как «Знак Зорро» 1920 года и «Шепот летучей мыши» 1930 года. А его детективные навыки были внедрены под влиянием произведений о Шерлоке Холмсе. Здесь кусочек свистнули, там немного отковыряли, вон там тоже кое-что «позаимствовали» и получился Бэтмен. Прямо человек-винегрет какой-то. Даже имя Брюс Уэйн взяли попользоваться у Роберта Брюса — шотландского монарха, дворянина и любителя женщин.

Так в Detective Comics №27 в мае 1939 года появился новый персонаж. К уже устоявшемуся образу героя создатели подходили постепенно. С каждым номером добавлялись новые детали, связанные как с его внешностью, так и с характером. Фирменный пояс Бэтси и разнообразные девайсы появились лишь спустя какое-то время, как и транспорт, на котором он «спешил на помощь». В первое время своей карьеры наш любимчик не имел бэтмобиля и летал на бэтплане (очень странный и слишком уж бросающийся в глаза летательный аппарат), который ну уж никак не соответ-



Досье на Бэтмена

Бэтмен

Настоящее имя: Брюс Уэйн

Род деятельности: Гений, миллиардер, плейбой, филантроп (твоя полная противоположность)

Рост: 188 см (6'2" фута)

Вес: 95 кг (210 фунтов)

Цвет глаз: Голубой

Цвет волос: Черный

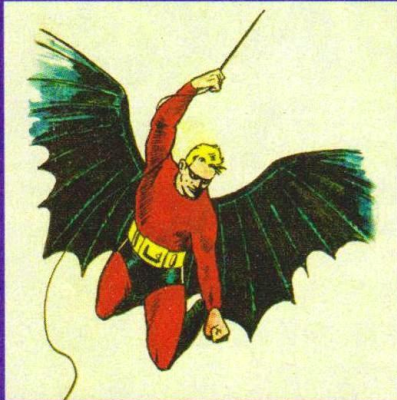
Родственники:

Томас Уэйн (отец, погиб), Марта Уэйн (мать, погибла), Дэмиэн аль Гул (возможный сын), Филип Уэйн (дядя), Хэрриэт Уэйн (тетя), Патрик Уэйн (дед, погиб), Чарльз Уэйн (прадед, погиб), Алан Уэйн (пра-прадед, погиб), Джошуа Уэйн (предок, погиб), Соломон Уэйн (предок, погиб), Дариус Уэйн (предок, погиб), Дик Грейсон (приемный сын), Джейсон Тодд (приемный сын), Тим Дрейк (приемный сын), Дэмиэн Уэйн (предполагаемый сын), Альфред Пэнниворф (прежний законный опекун)

вовал его образ. Первую версию этого агрегата с легкостью можно было спутать с кораблем пришельцев: странная форма, дизайн, исходящие звуки. А после приземления оттуда выходит странное существо в плаще и с ушками, как у летучей мыши. Ну как здесь в штаны не наложить?

Напарник хоть куда. Только штанов не носит

В Detective Comics №38 (апрель 1940 года) случилось первое появление Робина. Так как детективная структура комикса выступала основой, Бэтмену был просто необходим личный доктор Ватсон. Молодой парнишка в цветастом наряде, который не



А вот и изображение первого варианта Бэтмена. К такому парню очень трудно относиться серьезно. Сильно сомневаемся, что с такими крылышками ему было бы удобно спасать мир. А этот красный костюмчик... вы серьезно?

носит штанов, — сомнительный выбор на роль главного помощника супергероя такого масштаба, согласись. Однако его образ и история в перспективе претерпели кардинальные изменения. С его приходом продажи серии увеличились практически вдвое, после чего Робин стал одним из основных персонажей, сопровождающих Бэтса.

С псевдонимом «Робин» связано очень много мыла, так как его за всю историю комиксов про Бэтмена носили совершенно разные персонажи. Даже несколько девушек успели примерить на себе эту шкуру. Дик Грейсон (цирковой акробат, будущий Найтвинг), Джейсон Тодд (будущий злодей Красный Колпак), Хелена Уэйн (дочь Брюса Уэйна), Тим Дрейк (Красный Робин), Стефани Браун (будущая Бэтгерл) — все это Робин в разные периоды времени. Вникая в это основательно, можно и с ума сойти. Многие ученые становились психами после попыток познать тонкости устройства вселенной, у тебя же есть все шансы попасть в психушку, вникая в сюжетные тонкости комиксов о Бэтмене.

Летающий на крыльях мощи

Осенью 1940 года в спин-оффе под названием World's Finest Comics (ранее World's Best Comics) Бэтмен разделил обязанности с Суперменом. Серия раскупалась очень резко, что вылилось в большой коммерческий успех. Еще бы, два самых популярных мужика вселенной работали бок о бок, существуя в рамках одной серии. Немного погодя, издательство решило разбавить страницы еще большим количеством известных героев. Так супергеройские ряды пополнили Зеленая стрела, Чудо-Женщина, Шазам, Красный Торнадо, Пластичный Человек и другие... А почему бы и нет? Чем меньше на страницах остается свободного места, тем лучше. Доказано британскими учеными!

В начале 1960-х Бэт-эпопея перетерпела крупные изменения. Истории стали граничить с фантастикой. После внедрения таких персонажей, как Бэтвумен и Бэтгерл на страницах начали происходить совершенно непривычные рядовому читателю вещи. Космические пришельцы, желающие поработить мир, — это было в порядке вещей в то время. Как и Бэт-гончая вместе с Бэт-клещом (териоморфным духом), которые повсюду носились за главным героем. С таким раскладом само собой трудно разгребать кашу без сторонней помощи, и куча DC-шных супер-ребят снова бегут к Бэтси в гости на сэндвич с летучим мышонком по-готэмски.

Неудивительно, что после таких перипетий спрос на все это дело резко упал, в результате чего бедолагу Брюса даже хотели умертвить. Но, к счастью, спасательный круг был найден в лице новых сценариста и художника, после чего настал поистине светлый период в истории темного рыцаря. Детективный жанр был возвращен, костюм кардинально переработан, а дворецкий Альфред убит... Не переживай. Не надолго. Читателям такой расклад пришелся не по нраву, и они с вилами направились к сценаристу. Старину Альфреда пришлось

воскресить. И правильно, кто же еще, как не он, будет на завтрак поливать блинчики кленовым сиропом господину Уэйну?

Бэт-тестирование

Выход одноименного сериала в 1966 году с Адамом Уэстом и Бертом Уордом в главных ролях еще больше популяризировал ушастого героя. Комиксы о Бэтмене стали продаваться хорошо, как никогда. Продажи выпусков порой достигали 900 000 копий. Верю, что когда-то и наш любимый журнал будет продаваться таким тиражом... Я тот еще мечтатель, да. Но по какой-то неведомой причине спустя два года сериал прикрыли, и продажи комиксов снова упали. По традиции, лишь смена сценариста и художника смогла стабилизировать положение. Под их опекой Бэтси снова вернулся к своим мрачным истокам, на что читатели отреагировали положительно и хрустящим рублем... то есть долларом.

Вот только успех длился недолго, и вскорее продажи снова начали падать. Долго па-





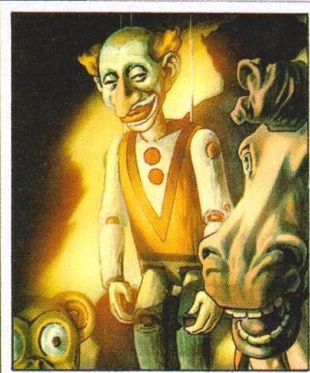
дали, вплоть до 1985, пока годом позже не вышла мини-серия под названием Batman: The Dark Knight Returns за авторством небезызвестного в наши дни Фрэнка Миллера. Повесть о Бэтмене на пенсии (в ее рамках Брюсу Уэйну 50 лет) настолько запала в душу фанатам комиксов, что практически мгновенно вернула персонажу былую славу и стала одной из визитных карточек издательства. От себя могу добавить, что эта сюжетная арка действительно пленит. Взгляд на любимого героя с совсем непривычной стороны — это всегда интересно, особенно, если это история о седовласом Бэтмене с плесенью, который страдает от радикулита.

В этом же году DC Comix приглашает на пост редактора серии Денниса О'Нила и поручает ему в очередной раз обновить Бэтмена. Это приводит к созданию кроссовера Crisis on Infinite Earths, состоявшего из 12 выпусков. Именно он внес заметные изменения во вселенную DC, послужив мощным толчком для полного ее перезапуска. История происхождения Бэтси была пересказана в рамках сюжетной арки Batman: Year One. Мрачный стиль продолжает доминировать на летуче-мышинных страницах, в результате чего на свет появляется один из самых успешных сюжетов в рамках одиночного выпуска — Batman: The Killing Joke. Дела наконец-то пошли хорошо, и работники издательства в кои-то веки смогли помимо масла намазывать на хлеб еще и черную икру.

ГДЕ ДЕТАНАТОР?!

Если ты, наш дорогой читатель, не из пластилина лепленный, то наверняка знаешь, что для Бэтмена значит 1989 год. Из-под крыла Тима Бертон выходит полнометражный фильм, повествующий о невероятных приключениях нашего braveго ушастого детектива. Снова коммерческий успех? Да, пожалуй. Суди сам: Майкл Китон в роли Брюса Уэйна и великолепный Джек Николсон, сыгравший Джокера. Разве такое может хоть кому-то не понравиться? На комиксы снова стали обращать внимание, и

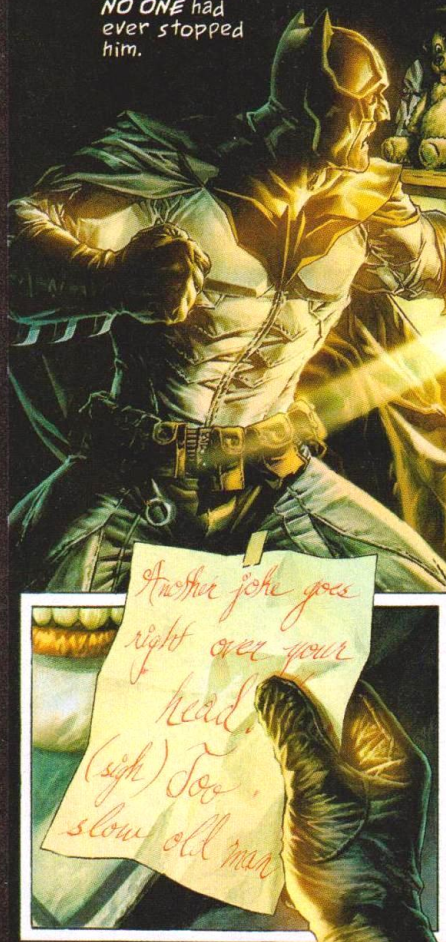




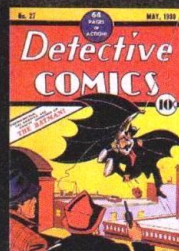
Scrooge was this kind of fella.



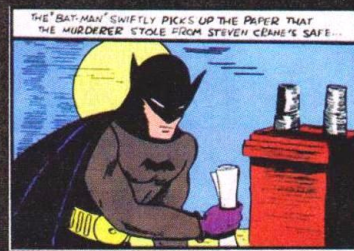
NOTHIN' and NO ONE had ever stopped him.



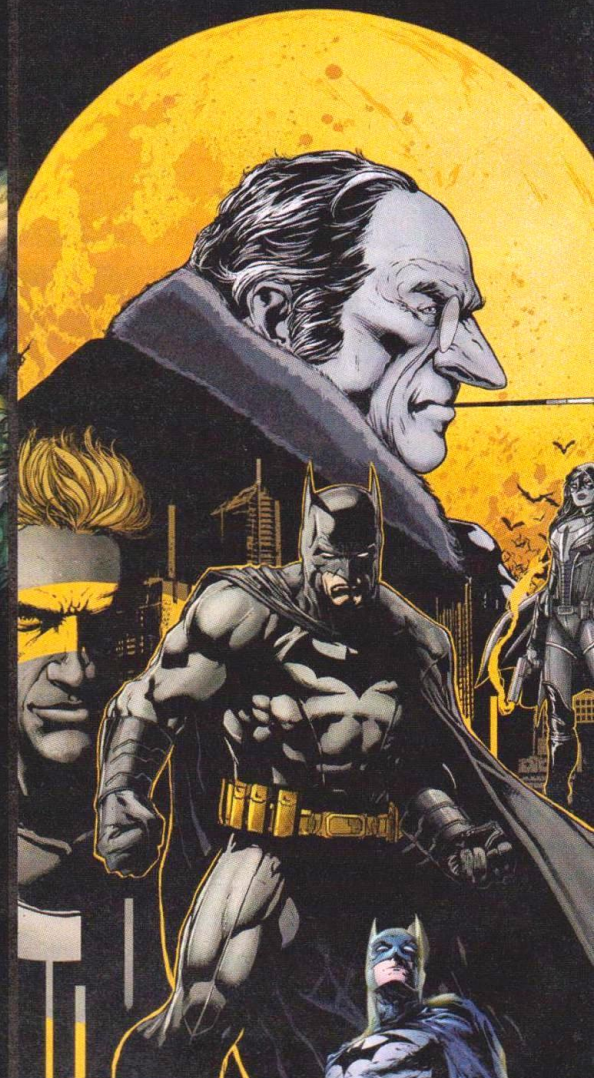
He had forgotten what it was like to WANT.



Обложка первого появления Бэтмена



Изображение первого Бэтмена



большие дяди сверху отныне могли не только намазывать черную икру на хлеб, ну и плавать в ней по выходным. Очень жаль, что последующие фильмы про Бэтса не могли похвастаться таким же успехом по понятным причинам. Роли выбранным актерам не подходили, да и излишняя «маскарадность» на пользу не шла. «Бэтмен и Робин» Джозела Шумахера так вообще в свое время меня дико удивил. Ярko выраженные соски на костюмах героев? Железный Арни в роли Мистера Фриза? Джордж Клуни – Бэтмен? Да не, что-то совсем создателей не туда занесло. Сосками на костюме зрителей не завоюешь! Они не такие!

Однако не только кинцом про Бэтса 1989 год славится. На прилавках магазинов комиксов появилась, пожалуй, самая успеш-

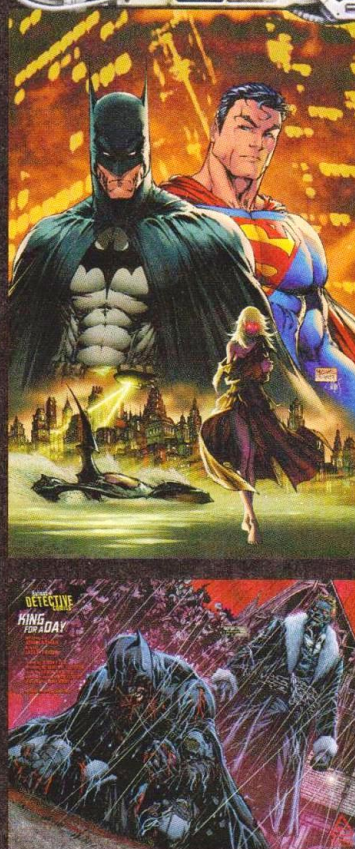
ная и правильная серия о Бэтмене – Legends of the Dark Knight. Рассказанные в ее рамках истории наконец-то обрели окончательную форму: мрак, нуар, безысходность, поиски детонаторов. С момента ее появления персонаж начал переживать свое лучшее время. Так как это сольная серия героя, в ее рамках никаких событий масштабного характера не происходило. Страницы были посвящены только Бэтмену и его темным делишкам, благодаря чему, шансы напортировать с сюжетом были минимальными.

Мистер Мускул

В 1993 году в сюжетной арке Batman: Knightfall появляется новый тогда еще злодей – Бэйн. Огромный накачанный мужик, который впрыскивает себе в вены вещество под

названием «Веном», взрывает лечебницу «Архэм» (из которой на свободу попадают кучи ее пациентов-психов), похищает Робина и на долгое время выводит из





А вот и тот самый Азраил, который на время заменил Брюса Уэйна на посту Бэтмена. Выглядит необычно и больше смахивает на одного из злодеев вселенной Marvel, нежели на темного рыцаря. Странный ход, очень странный.

стройка Бэтмена, переломав ему позвоночник. Surprise, motherfucker! Такой драмы не ожидал никто, Брюс в инвалидном кресле больше не может защищать город, и новым темным рыцарем становится Азраил, бывший линчеватель Готэма. Эх, а ведь только все стабилизировалось на попроще Бэт-комиксов. Зачем снова все усложнять подобного рода «вотэтиповоротами»? К слову, данный сценарий был использован в заключительной части кинотрилогии Кристофера Нолана «The Dark Knight Rises». Историю, разумеется, заметно переработали, но переломать позвоночник господину Уэйну успели и там.

Новый Бэтмен модернизирует классический костюм и становится похожим на какого-то гребаного киборга. Seriously, костюм просто ужасный: желтый и синий цвета (Человек-Патриот?), куча совершенно ненужных деталей. К тому же, новоиспеченный герой не пренебрегает убийствами бандитов. Парнишка реально сходит с ума и начинает творить самые немыслимые вещи. Наблюдая за выходками Азраила, Брюс с задумчивым видом вскакивает на свои две ноги и вполне бодреньким голосом выкрикивает: «Так дело не пойдет!» Он тут же поправляется и возвращается себе поношенный плащ. Но ненадолго. Дик Грейсон (Найтвинг) вдруг осознает, что Брюсу необходим отпуск, мол, заматался дядя с такой напряженной работенкой. Верно, Грейсон становится новым Бэтменом. Что-то многовато их развелось...

Нашествие летучих мышей

На самом деле, для того чтобы попытаться разобраться с тем, кто за всю историю был

Бэтменом и при каких условиях, необходимо быть самым настоящим задр... преданным фанатом. Ведь это сложная и поистине многогранная наука. Дик Грейсон, например, позднее снова стал Бэтменом, взяв в качестве Робина Демияна Уэйна, о чем тебе поведаст линейка Batman: Streets of Gotham.

О событиях, происходящих с Бэтменом в ходе 2000-х, поведаю кратко. Зловещая организация «Черная перчатка» хочет свести Бэтмена с ума. Большинство произошедших ранее событий оказались наркотическими галюнами Бэтси! Злобный Дарксайд хочет создать армию Бэтменов, но у него ничего не выходит. В ходе событий масштабного кроссовера Final Crisis Бэтмен погибает от руки Дарксайда! Нет, вранье, убили его клон, а настоящий Бэтмен в это время путешествует во времени! Серия Batman: Battle for the Cowl рассказывает нам о том, как герои вселенной DC решали, кто займет его место. Далее Брюс наконец-то возвращается в наше время и приступает к обязанностям темного рыцаря, при этом не отбирая их у Дика Грейсона, который все еще остается Бэтменом в роли защитника Готэма. А в серии Batman Incorporated Брюс собирается создать своего Бэтмена в каждой стране мира благодаря компании Wayne Enterprises. Далее создатели сами запутались, перестали понимать, что же там происходит, и перезапустили все свои основные 52 серии в рамках The New 52.

После тотального перезапуска всего и вся во вселенной DC наконец-то стал царить мир, порядок и супергерои, которые теперь выглядят так, как надо, впитав в

себя самые лучшие качества своих предыдущих версий. Спасибо вам, DC!

Дай угадаю, твой мозг сейчас кипит, словно после разговора со своей девушкой на День Святого Валентина, да? Ничего удивительного, даже самые ярые Бэт-фанаты частенько путаются во всей этой Бэтса-Барбаре. Все выше представленное воспринимать как единое целое даже при всем желании не получится, а по сему – выдели для себя отдельные, интересующие тебя истории и наслаждайся, не думая о том, к чему же именно в рамках вселенной Бэтмена они принадлежат. Несмотря ни на что, Бэтмен – это всегда круто! Если ты любитель супергеройской тематики в комиксах и не равнодушен к старине Бэтси, то никогда не поздно открыть для себя этого персонажа с той стороны, с какой раньше ты никогда его не видел. Находи, читай и наслаждайся, и наш партнер в лице единственного полноценного украинского магазина комиксов On The Bus с радостью тебе в этом поможет.

Данил [Батхед] Дубограй

АКЦИЯ!

от партнера рубрики «Comix Zone», интернет-магазина комиксов onthebus.com.ua

при оформлении заказа с любым комиксом в твердом переплете, введи код «SHPILCOMIX» и получи скидку

-20 грн

БОЛЬШАЯ УМНИЦА

Philips 55PUS8809/12

В последние годы операционная система Android внесла огромные коррективы в нашу жизнь. Те же планшеты уже давно обогнали по продажам стационарные компьютеры и ноутбуки и не собираются сбрасывать обороты. Компания Google диктует свои правила сегодняшнему рынку техники. Да что говорить, вот уже и первый телевизор на «Андрюше» появился! Черт, ну не умею я интригу держать.

Дюймов много не бывает

Но прежде, чем я доберусь до этой важной особенности, давай поговорим о нашем герое, как о просто телевизоре. Philips 55PUS8809/12 – модель премиум-класса с большо-о-о-ой диагональю. Поверь, 55 дюймов – это настоящий вызов твоей квартире. Из-за широкого расположения опор в моей берлоге так и не нашлся стол, на который можно было бы его водрузить. Пришлось ставить на пол. Именно там я и наслаждался бесподобной картинкой. Четкой, плавной, с глубоким, как Марианский желоб, черным цветом. Звук также на уровне. На уровне, недостижимом для обычных телевизоров. Разница особенно чувствуется на ярко выраженных звуках вроде выстрелов. А после пары залпов из пушек в Assassins Creed Rogue я, наконец-то, познакомился с соседями по этажу. Philips сближает людей. Хороший слоган, кстати.

Поддерживает данный гаджет и фирменную подсветку Ambilight, которая будет освещать пространство за телевизором тем цветом, который преобладает на экране. У этой модели она прокачанная, трехсторонняя. И со специальным игровым режимом, который отлично показал себя на практике, адекватно и быстро сменяя цвета в зависимости от игровых сцен. Активно юзал я и 3D, причем герой нашего обзора позволяет перевести в 3D любую 2D-картинку. Правда, объемность, вроде как, и появляется, но я бы не сказал, что получил от этого какое-либо удовольствие.

Андроид в ящике

А теперь – самое сладкое. Главной особенностью модели, как я уже бесспорно проспойлерил выше, является

предустановленная на ней операционная система Android. Она делает возможности телевизора практически безграничными. Ты без труда можешь зайти в PlayMarket и скачать оттуда любое приложение, которое доступно на смартфонах или планшетах. Установить какой-нибудь MeGoGo и бесплатно или за деньги смотреть фильмы онлайн. Или скачать сервис oll.tv и подключиться лишь к необходимым тебе телеканалам. Телевизор полностью поддерживает воспроизведение видео со всех известных сайтов, чем не могут похвастаться остальные модели.

Возникает резонный вопрос: как же всем этим управлять? Легче всего делать это в обнимку с фирменным пультом: зажимаем центральный джойстик, на экране появляется курсор, и управляешь им, просто водя девайсом в воздухе. Не так удобно, как тыкать пальцем в сенсорный экран смартфона, но со временем привыкаешь.

Твоя игра

Но тебя, конечно же, больше всего интересует, как на таком чудо-телеке бегают андроидные игрушки. А бегают они отлично, не хуже нигерийских спринтеров. К тому же, на высоком качестве графики. Шутка ли, но некоторые игры из PlayMarket на нем выглядят чуть ли не лучше, чем громкие тайтлы с прошлого поколения консолей! За это стоит сказать «мерси» мощной начинке, в частности шестиядерному процессору.

А вот встроенной памяти отсыпали безбожно мало. Четыре гига? Вы серьезно? К счастью, «тяжелые» игры можно записывать и на внешний винчестер. В играх также предлагают управлять при помощи пульта, но я нашел гораздо более изящный способ. Просто подключил к ТВ геймпад от

Xbox 360 через USB. Гениально, правда? Проекты, которые меня интересовали, быстро с ним подружились. Впрочем, некоторые с небольшими оговорками. К примеру, в Beach Buggy Racing так и не выставились кнопки ускорения и бонусов. Их приходилось нажимать на пульте. Моему другу. Спасибо ему за помощь.

Philips 55PUS8809/12 оставляет после себя смешанные воспоминания. Перед тобой бесспорно элитный гаджет, да еще и эксклюзивный, ведь его покупатель, по сути, получит первый в мире телевизор со встроенной OS Android. С другой стороны, «Филипсу» явно стоит подумать и о куда более бюджетных моделях, работающих на этой операционке. Вот тогда и можно будет свободно говорить о новом тренде в мире техники!

Артем Бойко

Технические характеристики:

- Экран: 4K Ultra HD LED, 3840 x 2160
- Яркость: 450 кд/м²
- Частота развертки экрана: 1000 Гц
- Мощность звука: 30 Вт
- Версия Android: 4.2.2, Jelly Bean
- Вес: 25,4 кг
- Цена: 30 000 грн

Плюсы

- Первый ТВ со встроенной ОС Android
- Качество изображения
- Качество звука

Минусы

- Цена
- Небольшие глюки в работе ОС



ОПЫТЫ НАД МЫШАМИ

За мою бытность техническим специалистом в данном журнале довелось повидать немало геймерских мышек, среди которых были и довольно оригинальные экземпляры. И как-то уже и не думалось, что какой-либо грызун сможет меня по-настоящему удивить. Но у компании Logitech на этот счет были другие планы. Их модель G502 Proteus Core удивит тебя, твоих друзей и твоего соседа по лестничной площадке. А потом сама выбежит на улицу, громко пискнет и удивит еще кого-нибудь...

Космический грызун

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с любым гаджетом, — конечно же, дизайн. Proteus Core получила довольно вытянутую форму, в связи с чем не подойдет под некоторые хватки. Два твоих пальца будут всегда находиться сбоку мышки (если у тебя их не 6). В остальном мышь напоминает обломок инопланетного корабля. Загадочные треугольники по бортам, куча кнопок разных форм и с разной функциональностью, и главная изюминка — по всему телу героини словно расходятся некие загадочные разломы. Выглядит все это крайне эффектно, и именно отсюда возникли мои ассоциации с инопланетными технологиями. Если бы не аккуратно подсвечивающаяся синим цветом буква G по центру, то я бы так и остался при своем мнении.

Кружите меня, кружите...

Отдельно хотелось бы остановиться на колесике, которое у этой мышки металлическое, весом в 16 грамм, и имеет функцию так называемой долгой прокрутки. Крутанул колесо, а оно себе и вращается, секунду, две... А, может, даже и 10 (при условии, что твоя фамилия Усик, а имя Александр). В общем, очень полезная фишка, если нужно быстро просмотреть ленту новостей в ВК. Колесико, ко всему прочему, имеет еще и функцию горизонтального скролла. Вот только слишком уж оно отзывчивое, что придется по душе далеко не всем геймерам.

Еще одна интересная фишка данного гаджета — это возможность в точности

отрегулировать его вес. В комплекте, в специальном чехле идут 6 грузиков с одинаковым весом в 3,6 грамма. Снимай нижнюю часть мышки и напихивай, сколько считаешь нужным. Внутри дна куча несимметричных пазов, так что можно отрегулировать не только вес мыши, но еще и сторону, которая будет тяжелее. Главное, не переусердствуй. Мышь и без того достаточно упитанная.

Иду на рекорд

Ко всему прочему наша героиня еще и мировой рекордсмен. Ведь она является первой оптической мышью на планете Земля с максимально допустимым разрешением оптического сенсора в 12,000 dpi! Ты вряд ли во что-то когда-то сыграешь на таком разрешении, но ведь все равно приятно держать уникальную вещь в руках, правда? Да и дело даже не в рекордах, а в сверхчетких откликах клавиш и невероятно плавном скольжении по любым поверхностям. Эта мышь готова стать продолжением твоей руки и куда чаще сеять смерть во всевозможных шутерах. С ней ты пройдешь Far Cry 4 за 15 минут! Зуб даю.

Компания-производитель в свою очередь клятвенно заверяет нас о ресурсе в 20 млн. кликов для основных клавиш и порядка 5 млн. для дополнительных. Прости, но проверить это я так и не успел. Придется поверить на слово. Немножко удивило и программное обеспечение. В недрах настроек удалось найти пункт, отвечающий за возможность откалибровать сенсор мышки под

конкретные типы игровых поверхностей. Такое встречается далеко не у всех производителей, а для Logitech это вообще дебют.

Современный маркетинг устроен таким образом, что у любого гаджета что-то должно быть обязательно длиннее или больше, чем у конкурентов. У Logitech G502 Proteus Core это чувствительность сенсора. Но, к счастью, помимо этого данной модели есть, чем похвастаться. Перед нами достаточно сбалансированный продукт, отпугнуть от которого могут лишь некоторые конструктивные особенности. Впрочем, это можно сказать о 99% моделей на рынке.

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики:

- Частота опроса: 1000 Гц
- Время отклика: 1 мс
- Макс. ускорение: 40G
- Вес: 121 г
- Цена: 1600 грн.

Плюсы

- Уникальный дизайн
- Отлично подходит для игр
- Мышка-рекордсмен

Минусы

- Количество и расположение некоторых кнопок
- Не под большие руки



ПОЗНАТЬ ДЗЕН

Asus Zenfone 5

На сегодняшний момент мало какая компания смогла остаться в стороне от производства смартфонов и планшетов. Вот и бренд ASUS относительно недавно вышел на эту тропу и, нужно сказать, чувствует себя на ней довольно уверенно. Их новая модель ASUS Zenfone 5 щеголяет неплохими, как для бюджетного класса устройств, характеристиками и продается за довольно скромные деньги. Давай разбираться, почему так дешево и насколько сердито.



Удовольствие из дешевых

Вот держу я нашего героя в руках, и даже мысли не возникает, что передо мной гаджет из начального ценового сегмента. Смарт выглядит дорого и стильно, хоть чего-то оригинального в нем и нет. Правда, стоит отметить исполнение задней части. Она здесь из прорезиненного, а не из софт-тач пластика, благодаря чему собирает отпечатки пальцев, пачкается и царапается в разы меньше, чем большинство конкурентов. На выбор пользователя предлагается 5 цветовых решений задней панели.

С другой стороны, перед тобой далеко не самый легкий (145 г.) и не самый тонкий (10,3 мм) гаджет. К тому же девайс получился еще и очень широким и вытянутым. В общем, габаритным. Кстати, в нижней части есть металлическая приставка, на ее стыке с экраном немного скапливается пыль.

Внешность – только оболочка

На гаджете стоит Android версии 4.4.2, но производитель установил сюда свою оболочку ZenUI. Изменений много. Во-первых, преобразилось меню быстрых настроек. Иконки здесь округлые и очень большие. А еще есть фонарик и режим очистки оперативной памяти.

Приглянулось приложение «What's Next». Через штатный календарь можно ввести любую задачу, которая затем будет эффектно отображаться на главном экране. Как и дни рождения друзей. Также на смартфоне есть специальный режим для чтения, в котором экран конкретно глущится

и приобретает желтоватый оттенок. Для эстетов также установили прибор ASUS Splendid, благодаря которой можно в точности настроить экран под себя, в том числе и его цветовую температуру.

Изобразительное искусство

К слову, вот к чему у меня совершенно нет претензий, так это к качеству изображения. И пусть здесь всего лишь HD-разрешение, зато картинка очень яркая и насыщенная. А сам экран еще и с олеофобным покрытием, что для начального ценового сегмента чуть ли не откровение. По паспорту, экраном можно управлять в перчатках, впрочем, с моими шерстяными варежками ни черта не работало (попросил бабулю, чтобы связала мне новые).

Радует и вкусная начинка аппарата. 2 ГБ оперативной памяти, 8 или 16 ГБ встроенной и двухъядерный «профессор» Intel Atom Z 2560 во главе всего и вся. Рабочие столы летают, как тот Сергей Бубка, а с новомодными играми ASUS Zenfone 5 общается на ты. Я бы даже сказал на «эй ты, терпила, сюда подошел!» Asphalt 8 и Real Racing 3 идут стабильно и практически без подтормаживаний. С играми попроще у модели вообще не возникло никаких проблем, как и с выкручиванием их качества графики на максимум. Ничего себе, бюджетничек... Минус процессора лишь в его энергоэффективности. Если ты активный пользователь соцсетей, то под конец дня придется включать режим энергосбережения.

Основная камера – средняя по уровню. Делает добротные снимки, причем даже при недостаточном освещении. Ко-

нечно, в National Geographic их лучше не отправлять, а вот для всяких «фейсбуков» и «вконтактов» качества хватит с головой.

ASUS Zenfone 5 – одна из самых интересных бюджетных моделей на рынке. Россыпь ее плюсов натывается практически на один, зато серьезный недостаток – слабую энергоэффективность процессора. Впрочем, если в ареале твоего обитания всегда есть розетка... Или, если ты привык держать смарт преимущественно в кармане, то эту модель я могу смело тебе рекомендовать к покупке.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- ОС: Android 4.4.2
- Экран: 5", IPS 720x1280
- Процессор: 2 ядра, Intel Atom Z2560
- Оперативная память: 2 ГБ
- Встроенной памяти: 8/16 ГБ
- Основная камера: 8 Мп
- Фронтальная камера: 2 Мп
- Вес: 145 г
- Цена: 3 200 грн.

Плюсы

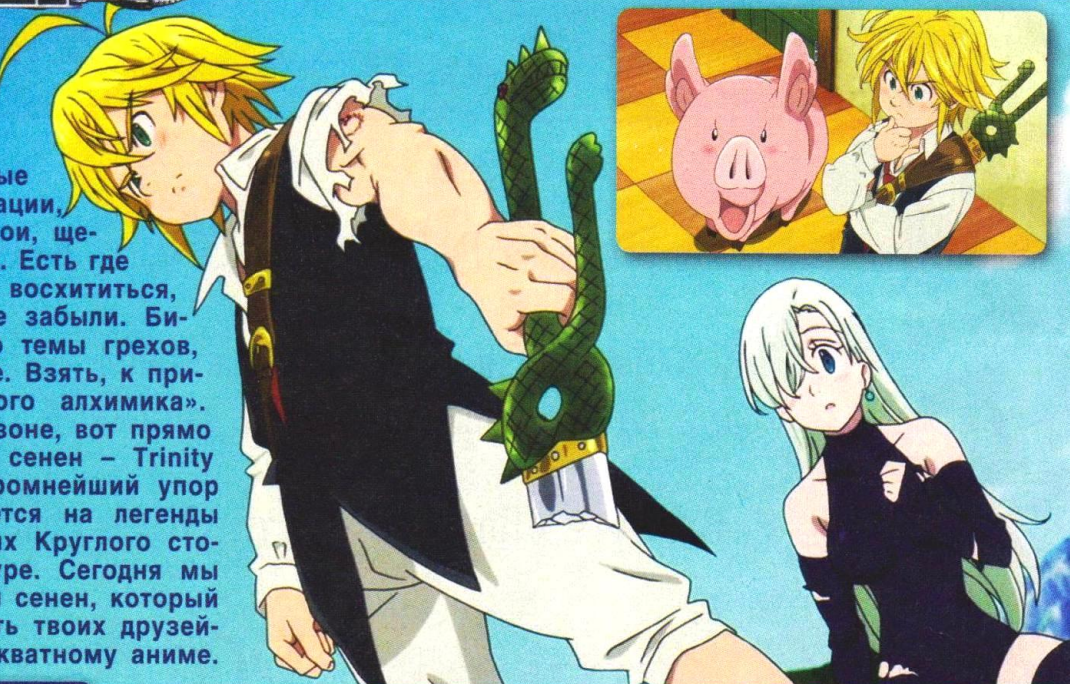
- Качественная сборка
- Мощный
- Недорогой
- Оболочка ZenUI

Минусы

- Габаритный
- Быстро разряжается



The Seven Deadly Sins – настоящий подарок любителям темного фэнтези, вроде работ Сапковского или Абер-кромби. Неоднозначные герои, необычные ситуации, эффектные и кровавые бои, щепотка драмы и романтики. Есть где всплакнуть, есть чему восхититься, да и юмора брызнуть не забыли. Библейские темы, особенно темы грехов, очень популярны в аниме. Взять, к примеру, того же «Стального алхимика». Или вот прямо в этом сезоне, вот прямо сейчас крутят еще один сенен – Trinity Seven. Помимо этого огромнейший упор в данном сериале делается на легенды о короле Артуре, рыцарях Круглого стола, Камелоте и Эскалибуре. Сегодня мы рассмотрим классический сенен, который вполне сможет перетащить твоих друзей-нарутофилов к более адекватному аниме.



Семь смертных грехов / The Seven Deadly Sins

Студия: A-1 Pictures Inc.

Режиссер: Окамура Тэнсай

Количество эпизодов: 12

Жанр: фэнтези, сенен

Оригинал: одноименная манга Судзуки Накаба

И СМЕХ, И ГРЕХ

Элизабет и семеро козлят

Завязка сюжета вполне стандартна для сенена. Есть пара героев, которые бродят по миру и по кусочкам собирают вундервафли для уничтожения великого зла. Только в данном случае вместо привычных кристаллов, драконьих жемчужин или... что там еще было? Тут у нас живые люди и нелюди. А именно члены рыцарского ордена «Семи Смертных Грехов», повинные в подлом, предательском убийстве благородного и могучего рыцаря королевства, и с той поры, являющиеся самыми разыскиваемыми преступниками в мире.

Именно их и ищет Элизабет (причем ищет более успешно, чем вся стража королевства), дочь короля, плененного Святыми рыцарями, которые некогда являлись надеждой и опорой королевства. Смешив легитимную власть, рыцари устроили грязный вертеп на подконтрольной территории. Пора бы кому-то их остановить. А что сможет остановить бешеную собаку? Только пуля. И в качестве огнестрела выступают те самые «Семь Смертных Грехов».

Грешным делом

The Seven Deadly Sins – один из самых ярких аниме-сериалов в жанре сенен, выходящих за последние лет пять. Я серьезно. Без преувеличения. Ну, разве что совсем чуть-чуть... Начав историю с небольшого ваншота, Судзуки Накаба смог развернуть повествование уже на



10 томов, и не думает останавливаться на достигнутом. А значит, материала хватит на пару сезонов это уж точно.

Судзуки Накаба – мангака «новой волны», создающий нестандартные произведения, в рамках стандартных жанров. Примерно такую формулу клепания манги искали главные герои «Бакумана». Его работы всегда выделялись необычным сюжетом и непривычным стилем, это относится и к The Seven Deadly Sins.

В данном аниме мы не наблюдаем набившую оскомину битву прямолинейного и тупого бобра с немотивированным и не менее глупым козлом. И гребанного балета идиотии, наподобие последних серий «Блича», «Нарути» и «Хвоста феи», тут тоже нет. Все эти сенены начинали за здравие, но сейчас уже не просто кончают за упокой и одной ногой в могиле, нет. Они уже мертвы и разлагаются! Идей нет, но есть контракты и необходимость высасывать все новые и новые серии из пальца. Так что бросай все эти глупости и смотри The Seven Deadly Sins. Гарантирую, тебе придется по вкусу.

Виктор Лазарев

Вердикт: 10\10, абсолютно для всех, кто любит сенены. Да, вот так категорично.

Что в коробке. То и на коробке

После экранизации «Бакумана» в русское аниме-сообщество пришла чума, сравнимая по степени заразности с геймдевом после релизов Dota 2, Crysis и «Сталкера». Все вдруг захотели стать мангаками, особенно те, кто не умеет рисовать, возрастом юн, а умом не окреп. Появляются сотни тем на форумах в стиле: «пацаны, мне 16 лет. Давайте соберем большую команду и будем рисовать мангу для «Джампа»! Заработаем миллионы!» Теперь вот ждем новой форумной пандемии. Симптомы болезни: юный возраст, мечтательность, самоуверенность и резкое желание снимать аниме. Ведь на просторы интернетов вышел сериал Shirobako – история о группе школяров, решивших стать аниматорами, когда вырастут. И они выросли. И стали!



Shirobako / Белая коробка

Студия: P.A. Works
Режиссер: Мидзусима Цутому
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, повседневность
Оригинал: оригинальная история



От работы пони гложнут

Что вызывало опасение, так это личность режиссера – Мидзусимы Цутому. Именно эта личность режиссировала «Геншикен 3». Первые два сезона и их ОВЫ, стоит признать, были отличными работами и просто классикой аниме-рекурсии. Это когда в аниме-сериале показывается жизнь анимешников и тех, кто создает для них продукцию. Но третий сезон стал невероятным разочарованием. Я бы даже назвал его главным аниме-разочарованием 2013 года. Мидзусима также снимал Witch Craft Works – главное разочарование зимнего сезона 2014 года. В общем, этот чувак умеет разрушать ожидания. Но в новом сериале, он все же сумел более-менее внятно все оформить. Смотреть анимешку вполне интересно.

Тяжелые блудни

Shirobako – потенциальный хит сезона. Замах у проекта на рубль, и если судить по первым сериям, то удар себя окупает. Начнем с того, что это не очередная история о малоумных школьниках, решающих сложные проблемы мироздания. Даже в том же «Бакумане» сценарий был довольно глупым и детским. Все ради творчества, все ради читателя. Сюжетный поворот в стиле «мы тут решили полностью перерисовать главу для лучшего качества рисунка, так что мы на себя ответственность возьмем, а вы пока тираж остановите на пару дней». Бред сивой кобылы. А откуда деньги при таком подходе берутся, непонятно. В Shirobako же мы получили историю от лица взрослых людей, которым нужно не

только аниме рисовать, но и счета оплачивать. А значит, мысли о высоком уходят на второй план, сразу за банальной потребностью погреться.

И опять таки, прямо как в SAO и «Бакумане», главное в сюжете – не само производство аниме, хоть это и основная фоновая тема, и главная декорация. Главное здесь – истории людей, вовлеченных в процесс. Причем подробно рассматриваются сюжетные линии целой кучи народа, практически всех работников не самой маленькой студии. То есть, перед нами взгляд на аниме-индустрию изнутри. Очень реалистичный взгляд. С разных точек зрения: режиссера, сценариста, аниматора, сейю и прочего народа. Круто, че.

Виктор [Гримуар] Лазарев



Вердикт: 8\10, для тех, кто хочет взглянуть на производство аниме изнутри.

ГОНИТ БЕСА

Константин/Constantine

Страна: США

Год: 2014 (1 сезон)

Жанр: драма, мистика

В ролях: Мэтт Райан, Анхелика Селая, Гарольд Перрино

Вердикт: 5/10

Если вдруг ты увидишь, как кто-то лазит по потолку, говорит устрашающим голосом и крутит головой на триста шестьдесят градусов, то это, скорее всего, одержимый демоном человек. Или вокалист дэткор группы. Хотя это, в принципе, одно и то же. Разобраться в степенях одержимости и остальных оккультных примочках тебе должен помочь свеженький сериал «Константин», снятый по мотивам великолепнейшего комикса. С экранизациями подобных комиксов нужно быть поосторожнее, ведь любой неверный шаг способен вызвать всплеск ненависти фанатов, и обычно это заканчивается яростными и недовольными твитами. Не очень устрашающе, согласен. Но создателям сериала удалось накликать на себя подобное.

Изыди в (з)ад!

Экранизировать — это уже немодно. Теперь модно снимать сериалы по мотивам чего-то популярного. Подходящее слово — «сериализовать». Можешь смело пускать его в обиход, если хочешь, чтобы тебя счи-

тали идиотом. Но лучше не повторяй моих ошибок. Комикс про Джона Константина, посланника ада, уже однажды экранизировали, позвав Киану Ривза и Рэйчел Вайс на главные роли. Вышло сносно. Теперь вот

еще и сериализовали. Вышло не очень. Точнее выражаясь, фраза «не очень» подходит, чтобы обозначить качество сериала с точки зрения людей, читавших комикс, ведь они понимают, что объект их любви немного обоср... оскорбили. Для остальных лучше подойдет слово «терпимо», либо же «крепкий середнячок» и «с пивком покатит», если ты пьешь пиво. Если нет — ты одержим. Облей себя святой водой или святым пивом. Знаю, я буду гореть в аду за эти строки.

Короткий пересказ сюжета сериала — это что-то вроде долгого рассказа (не прощай меня за тавтологию) об экзорцисте, который не прочь перекинуть пару рюмочек крепкого алкоголя в перерывах между выполнением своей работы. И подержать, и по-

Заклинание для изгнания

Exorcizamus te, omnis immundus spiritus, omnis satanica potestas, omnis incursio infernalis adversarii, omnis legio, omnis congregatio et secta diabolica, in nomine et virtute Domini Nostri Jesu +* Christi, eradicare et effugare a Dei Ecclesia, ab animabus ad imaginem Dei conditis ac pretioso divini Agni sanguine redemptis +. Non ultra audeas, serpens callidissime, decipere humanum genus, Dei Ecclesiam persequi, ac Dei electos excutere et cribrare sicut triticum +. Imperat tibi excelsa Dei Genitrix Virgo Maria +, quae superbissimum caput tuum a primo instanti immaculatae suae conceptionis in sua humilitate contrivit. Imperat tibi fides sanctorum Apostolorum Petri et Pauli, et ceterorum Apostolorum +. Imperat tibi Martyrum sanguis, ac pia Sanctorum et Sanctarum omnium intercessio +

*Крестик означает, что пациента нужно перекрестить



Как изгнать беса

Подготовил для тебя небольшую инструкцию по изгнанию нечистого, основываясь на моем многолетнем опыте употребления... ситра и таблеток «Пиковит».

Для начала убедись, что пациент действительно одержим, ведь он может притворяться, быть обычным психом, либо у него просто адекватная реакция на происходящее в мире. Такое бывает. Определить это сложно, поэтому просто подбрось монетку.

Достань Библию, святую воду, распятие и закливание по изгнанию на латыни. Чтобы долго не пришлось искать последнее, оно будет на соседней странице. Доставай все это максимально пафосно и устрашающе, чтобы напугать беса.

Начинай брызгать в одержимого святой водой и читать строки заклинания по изгнанию. К слову, если это делать под музыку и записывать, потом можно будет склепать хитовый сингл.

Старайся не обкакаться от страха.

После окончания ритуала тщательно вымой руки с мылом и иди завтракать. По привычке.

Если описанный процесс не принес должного результата, есть еще запасной вариант – набор «Юный экзорцист». Заказать его можно у нас в редакции по праздничной цене: всего \$666.

острить, и покурить. Но, увы, покурить – это только в комиксе. В первых сериях Костян только робко крутит в руках зажигалку. О курении и речи не идет. Цензура, знаешь ли, вещь суровая, и запрещает пропагандировать курение. Дымящий персонаж, видишь ли, это аморально.

Хотя сигареты – неотъемлемый спутник приключений Джона Константина в комиксе. Без них он – не он, а какое-то жалкое подобие. К счастью, до создателей дошло, что так дело дальше не пойдет, и вот, в одной из последних серий, Костик все же взял в рот. В смысле раковую палочку. В смысле сигарету, или как там их еще называют. Капля никотина убивает коня, но не Джона Константина, экстравагантного экзорциста и просто крутого мужика. Опять же, это в комиксах. На экране телевизора – это какой-то недоразвитый прототип персонажа. Уж прости, но правды не скрыть.

Demon Tools

Главный недостаток сериала состоит в том, что создатели пожертвовали кровавым реализмом и мрачностью комикса в угоду меньшему возрастному рейтингу и, соответственно, большему количеству зрительской аудитории. Прибавив к этому не самую лучшую актерскую игру и общую наивность происходящего, получим разочарование и ничтожно маленькие рейтин-

ги шоу. Если так дело пойдет и дальше, то сериал закроют, а режиссеров заруют. А ведь дело продолжает идти дальше и сворачивать не собирается.

Ты не поверишь, но хорошие стороны у сериала есть: актера на главную роль подобрали подходящего – внешне он действительно очень похож. А вот на счет того, смог ли он правильно сыграть персонажа... скажем так, наполовину. У Киану получилось намного лучше, хоть и своеобразно. Хотя, сравнивать актера, который до этого играл лишь эпизодические роли в не особо известных сериалах, с Киану – не самый правильный способ описать его игру. Для своего дебюта в главной роли он справился неплохо. А вот по поводу остального актерского состава... знаешь, давай лучше не будем. Да и писать матерные слова в своих текстах мне запрещают.

Если рассматривать сериал «Константин» как произведение, ориентированное на широкие массы зрителей с целью их развлечения, и вовсе не замахивающееся на статус культового, то его можно пожалеть и посмотреть. Хотя, кажется, абсолютно все сериалы ориентированы на широкие массы зрителей с целью их развлечения. Ох, я снова загнул. Попробую донести свою мысль проще, если это вообще возможно, и если у меня вообще есть

мысли, в чем я в последнее время начал сомневаться. Если расценивать сериал с точки зрения фаната комикса – это печальное зрелище и вообще тихий ужас на крыльях ночного кошмара. Остальным же людям стоит дать проекту шанс, и зыркнуть хотя бы пилотную серию. Только не забудь перед просмотром брызнуть на себя святой водой или хотя бы туалетной.

Hellblazer



КИБЕР

Жанр: триллер, боевик
Режиссер: Майкл Манн
Звезды: Крис Хемсворт, Виола Дэвис, Уильям Магютер
В кино с: 15 января 2015

Наш прогноз: 8/10

Похожее:

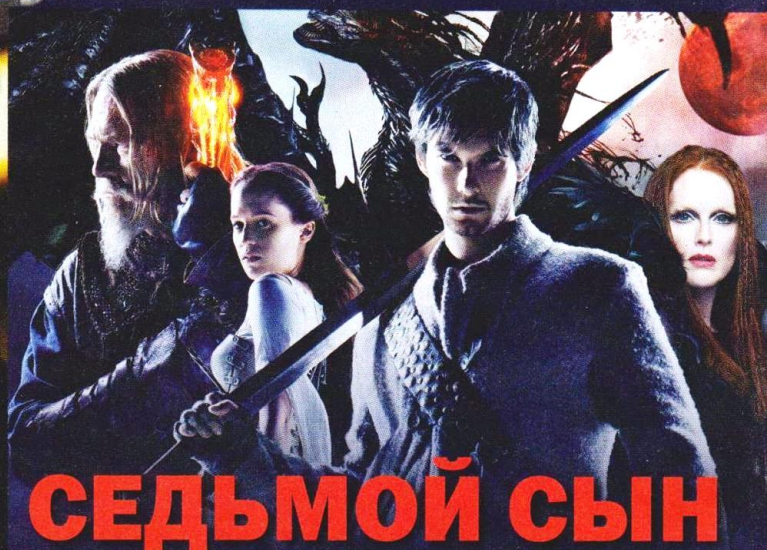
«Хакеры»,
 «Взлом», «Сеть»

Мир, в котором главной управляющей силой являются разработки кибернетики, сотрясают теракты, провоцируемые опасным и загадочным хакером. Правительство не способно отследить и остановить подлеца, и для этой работы находят еще одного не менее опасного и загадочного хакера. Начинается игра в кошки-мышки между двумя гигантами взлома, хака и прочих странных слов, за которые можно получить в лицо, если сказать их в каком-нибудь неблагоприятном районе.



Чего стоит ждать от фильма

Вычисления по IP, скоростного стука по клавиатуре, эпика, которого, надеюсь, будет больше, чем разговоров на жаргоне обездоленных компьютерных задротов. Крис Хемсворт, кстати, не очень подходит на роль рыцаря двоичного кода. Когда он стучит по клавишам, то наверняка пробивает клавиатуру и стол под ней насквозь. Да и без молота он выглядит как обычный смертный, а не как бог грома. Идти ли на фильм? Да. И пусть прибудет с тобой C++. И вообще: 0101010010101001



СЕДЬМОЙ СЫН

Седьмой сын, рожденный седьмым сыном, может стать ведьмаком. А еще он может получать льготы, ведь семья-то многодетная, и бесплатно в общественном транспорте кататься, например. Но, увы, в мире фэнтези нет законов о льготной помощи многодетным семьям. Парнишке ничего не остается, как пойти по стопам отца и стать ведьмаком, сражаться с чудовищами, ведьмами и прочим сбродом.

Жанр: фэнтези
Режиссер: Сергей Бодров
Звезды: Джулианна Мур, Кит Харингтон, Джефф Бриджес
В кино с: 1 января 2015

Наш прогноз: 7/10

Похожее:

«Перси Джексон»,
 «Ведьмак»,
 «Хоббит»

Чего стоит ждать от фильма

Легкого фэнтези с отличным актерским составом. Перед нами очередная экранизация подростковой фэнтези-книжки от Дилейни Джозефа. Можем поспорить, ты никогда раньше не слышал этого имени. Называется книжечка «Ученик Ведьмака». Можешь прочесть, если хочешь испортить себе впечатление от фильма, или, наоборот, подкрепить интерес к экранизации. Но ты не прочтешь. И мы тоже. Зачем вообще читать, это же развивает мозг. Вот мы в редакции не читаем и пишем граматна. Просто иди на фильм и наслаждайся прайсхадящим на экране!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПАДДИНГТОНА



Жанр: семейная комедия
Режиссер: Пол Кинг
Звезды: Николь Кидман, Питер Капальди, Бен Уишоу
В кино с: 22 января 2015

Наш прогноз: 8/10

Чего стоит ждать от фильма

Никак не поймем, как медведь умудрился получить визу в Англию. У него же ни постоянного места проживания, ни недвижимости, ни работы на родине. Типичный эмигрант, который останется в стране даже после окончания действия визы и будет нелегально работать, занимаясь непонятно чем. И вообще: вдруг он террорист? Один из вариантов концовки фильма: Паддингтона накрывают копы в съемной квартире, где он делает самодельную бомбу, чтобы взорвать парламент Великобритании во время очередного заседания. После допроса и избития резиновыми дубинками (и не только), его депортируют из Англии на родину или сажают в тюрьму. Точнее – в зоопарк. Хотя это, по сути, одно и то же.

Похожее:

«Стюарт Литтл», «Гарфилд»,
 «Элвин и бурундуки»