

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

МЫ С ТОБОЙ ОДНОЙ КРОВИ

№10
2015

FIFA 16

VS

PES 2016

Кто кому заехал
по мячам

Hitman

Мальчик
для бритвы

**Forza
Motorsport 6**

6-цилиндровый мотор

Until Dawn

А давайте разделимся

Mad Max

Безумец
на колесах

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ





www.qtv.ua

по БУДНЯМ **21:00 00:00**

у ВИХІДНІ **21:00 00:00**

«Шпилы!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 10 (164), жовтень 2015 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2015 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 їмо.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 25.09.2015.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

vk.com/shpil1
facebook.com/shpil1
youtube.com/user/shpilcomua

© ТОВ «Шарп Віжн», 2015
Свідоцтво N KB 18737-7537 PR
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852

Над номером працювали:
Ілля Гурський, Вігер, Артем Бойко,
Христина Двойних, Sphinx, Влад
Тучин, Віктор Лазарев, Денис Зай-
ченко, Дар'я Ер, Валентин Шукайло

Подяки:
краплям для очей

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

АЧИВКА ВЫДЕЛКИ НЕ СТОИТ?



ACHIEVEMENT UNLOCKED
ОТКРЫТЬ ЖУРНАЛ

Страшный, невидимый вир... Ой, про-
сти, читатель. Приветствую тебя! Так
вот, страшный невидимый вирус уже
не первый год косит наши геймерские
ряды. Достижения, ачивки, трофеи – у
этой заразы много имен. Почему-то игровое сообщество крайне несерьезно относится к дан-
ной теме, считая ачивки чем-то безобидным, не несущим опасности физическому и психи-
ческому здоровью игрока обыкновенного. Ну да, ну да, когда-то и сигареты считались без-
вредными... А ведь были времена, когда игры проходились просто ради развлечения, ради
прохождения. Ты играл себе спокойно с улыбкой на лице и ни о чем не беспокоился. А потом
пришли ОНИ. Поначалу все казалось безобидным. После очередного хедшота на экране поя-
вилась маленькая табличка с красивой картинкой и надписью «Меткий глаз». Мелочь, а прият-
но. Выгнали с универа? С работы уволили? Ничего, ты ведь «Меткий глаз» – не пропадешь. Так-
так-так, что там у нас еще... Убей 20 врагов, взорвав бочки, и получишь ачивку «Пироманьяк».
Ну а что – вроде не сложно. Буду стараться стрелять только по бочкам. И с этого момента
все – ты окончательно подсел. Ты и не заметил, как острый ачивмент-крючок проколол твою
верхнюю губу и тянет тебя на самое дно.

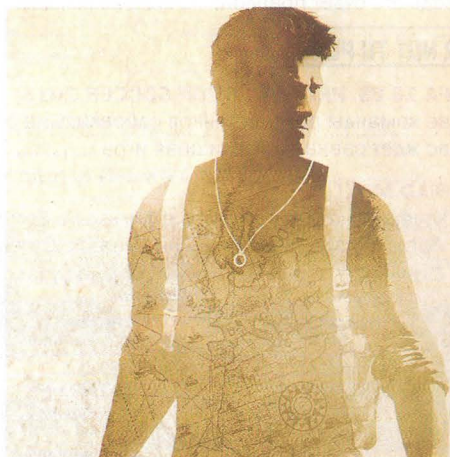
А если серьезно, то... это чертовски серьезно. Играя в игры, я начал отвлекаться на вся-
кую хрень вроде «пройди уровень, ни разу не ступив в воду». И внезапно вода, которая без-
обидна для протагониста (чай не GTA Vice City), в твоих фантазиях превращается в раскаленную
лаву – не дай бог наступишь! Не получишь бронзовый трофей! А если не получишь бронзовый,
то не получишь и платиновый, который выдается за сбор всех-всех трофеев в игре. Да, так эта
зараза и работает. Это вообще законно? И ведь не обращать на это внимание невозможно:
оно дзынькает и манит красивой иконкой. «Собери нас все. Ну же, собери», – бегают голоса
в твоей голове. Игра берет тебя «на слабо». Словно друг, который решил поспорить с тобой на
5 баксов, что ты не сможешь прыгнуть 50 раз на одной ноге. Пфф... я ставлю 20 баксов! И вот
ты, серьезный и с виду уравновешенный человек, как дурак, прыгаешь на одной ноге. А ведь
ты вообще в банк шел.

Ну да хватит уже трепаться моему внутреннему прокурору. Пусть и адвокат пару слов ска-
жет. У достижений и трофеев, на самом деле, есть и плюсы. Да-да, причем весьма существен-
ные. К примеру, я уже не в том возрасте, чтобы днями сидеть у монитора/телевизора, пытаюсь
пройти, скажем, игру с открытым миром на 100%. Большую часть необязательной шелухи я
обычно пропускаю. Но. Если за эту шелуху дают ачивку... Часто, выполняя какой-нибудь сайд-
квест ради трофея, понимаешь, какой кусок геймплея ты мог бы пропустить, если бы не охо-
тился за этим трофеем. Ачивки – не только зло в чистом виде, но и дополнительный стимул
исследовать каждый игровой закоулочек, увидеть всю работу, которую проделали разработчики,
а не просто пробежаться по сюжету. Но не стоит увлекаться, иначе даже самая увлекательная
игра рискует превратиться в рутину. Лучше потрать это время с толком – журнал вот почитай.
Приятного чтения! А я пока попытаюсь выбить платину в MGSV: The Phantom Pain.

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- ▶ **Assassin's Creed Syndicate**
братство и сестерство
- ▶ **Uncharted: The Nathan Drake Collection**
3 в 1: шампунь, кондиционер,
мыло для лица
- ▶ **Minecraft: Story Mode**
оказывается, в «Майнкрафте»
есть сюжет
- ▶ **World of Warships**
непотопляемые



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 лютей 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
- Максимум графон
- 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
- изысканно, индивидуально, стильно и со вкусом
- исследование сюжета приносит немало удовольствия
- игру выпустили сырой и недоделанной
- такого мы уже повидали
- количество глюков непростительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие
- Врагам явно не хватает мозгов
- Неуправляемое управление

ИГРОПАНОРАМА

Тут мы обычно пишем обо всех важных игровых событиях, произошедших за последнее время. Но в этот раз решили написать о неважных.

Для разнообразия. И не говори потом, что «Шпиль!» не умеет удивлять4

Внимательно посмотри на интерьер своей квартиры. А теперь сравни его с теми, о которых мы написали в этом номере, – вдруг ты супергерой какой-нибудь игры8

MEGAGAME

[METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN]

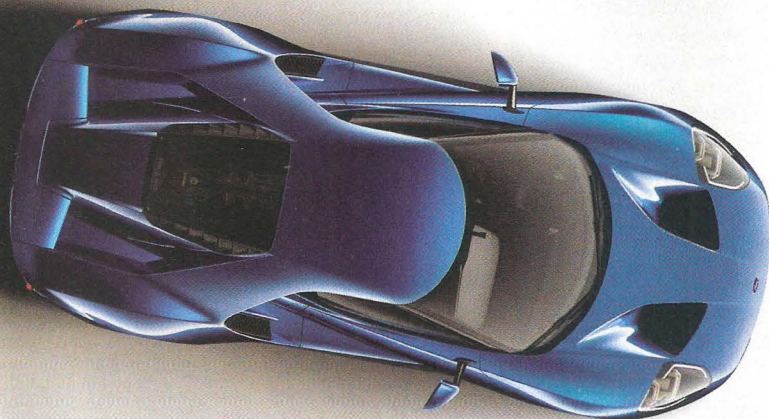
Отгадай загадку: однорукий, но не бандит; одноглазый, но не пират.

Подсказка: ворует вражеских солдат, овец и аудиокассеты14



[UNTIL DAWN]

Группа подростков прибыла в уединенный домик в горах, разделилась и начала рыскать по темным подвалам. Ну тупы-ые... ..18



[FORZA MOTORSPORT 6]

Когда в следующий раз ты куда-нибудь опоздаешь, объясни это тем, что ты задержался, так как обкатывал свою новенькую Ferrari.

И ведь это будет правдой!22

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[FIFA 16 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 2016]

Две команды разработчиков собрались на одном поле.

Нас ждет равная и зрелищная игра26

[MAD MAX]

Хочешь анекдот про старые фильмы о Безумном Максе?

Лови: с Мэла Гибсона песок сыпется. Смешно же. Нет?

Странно. Когда мы это придумали, звучало смешнее... ..30



[TEARAWAY UNFOLDED]

Как-то раз создатели Tearaway решили сделать из бумаги подзорную трубу, но вместо этого у них получился косяк. В этот день в головах разработчиков родилось много креативных идей для своего будущего проекта34

[FRAN BOW]

Маленький мальчик нашел пулемет, а маленькая девочка – своих мертвых родителей. Нет, это не детские стишки, это констатация факта – мы живем в опасные времена36

[SOMA]

Были на рыбалке. Ловили щуку, а поймали сома. Ох уж этот дивный подводный мир46

ЖДЕМ-С

[HITMAN]

Бытует мнение, что после выполнения заказов Агент 47 занимается постыдным делом в небольшой комнате. Нет, он не гоняет самого себя. Хуже – он примеряет парики перед зеркалом48

[DARK SOULS III]

Предел боли или как повысить свой болевой порог52

UNREAL ОБИТАНИЯ

История телесных наказаний, пыточных инструментов и других адских устройств, приносящих в мир боль и страдания. Да, мы все еще об играх54

INDUS3

Одна украинская студия собирается открыть врата в Ад. Заинтригован? Листай на вот эту страницу!58

OUTRO

А ты знал, что если в течение одного часа переслать на пять разных электронных кошельков ровно по одному доллару, то через неделю на твой кошелек придет сто баксов? Это правда. Мы вот деньги лопатой гребем62

CELL-O-FUN

[WALKING DEAD: ROAD TO SURVIVAL]

Карманные мертвецы66

[LARA CROFT GO]

Иди, Лара, иди67

COMIX ZONE

Маленькие КРыСавицы68

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Маршрутизатор **TP-LINK ARCHER C8**72

Мобильный 3G-маршрутизатор **TP-LINK M5250**73

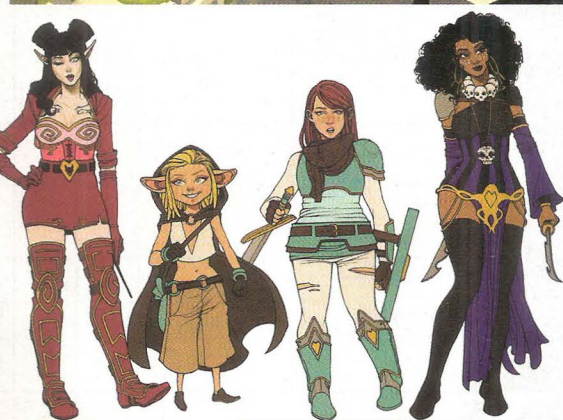
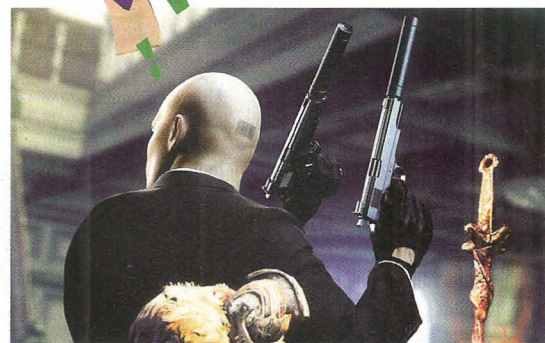
Игровой ноутбук **ASUS ROG GL552**74

АНИМАЦИЯ

О том, как сделать видеоигру, если ты японский школьник76

COLUMBIA BROTHERS

А ты знал, что самые вежливые люди уступают пожилым людям место не только в общественном транспорте, но и в кинотеатре?78



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА ОКТЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
				PC	PS3	PS4	X360	XOne
	Lost Horizon 2	1	Adventure	✓				
	Rock Band 4	6	Rhythm game			✓		✓
	Transformers: Devastation	6	Action, Beat 'em up	✓	✓	✓	✓	✓
	Skyhill	6	Adventure	✓				
	Uncharted: The Nathan Drake Collection	9	Action-adventure			✓		
	Minecraft: Story Mode	13	Graphic adventure	✓	✓	✓	✓	✓
	Tales of Zestiria	16	JRPG	✓	✓	✓		
	How to Survive 2	22	Action	✓				
	Assassin's Creed Syndicate	23	Action-adventure, stealth			✓		✓
	Warhammer: End Times — Vermintide	23	Co-op FPS	✓				
	Halo 5: Guardians	27	FPS					✓
	WWE 2K16	30	Fighting, Sports		✓	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Короли СНГ



20 сентября, в Киеве прошел финал первого сезона киберспортивной лиги Wargaming.net League. Лучшие команды СНГ сразились за солидный призовой фонд в 880 000 гривен. Сложнейший и насыщенный яркими моментами матч между золотыми призерами Гранд-финала 2015 HellRaisers и танкистами из Na`Vi завершился в пользу последних со счетом 9:6. Помимо титула победителя, Na`Vi выиграли путевку на турнир Rumble in the West, где сильнейшие команды Европы и СНГ сойдутся в борьбе за солидный денежный приз. Редакция журнала «Шпиль!» не могла пропустить такое событие: мы тоже наблюдали, болели и пили пиво. На нашем сайте можешь почитать интервью с капитаном команды победителей, Дмитрием «LeBwa» Палащенко.

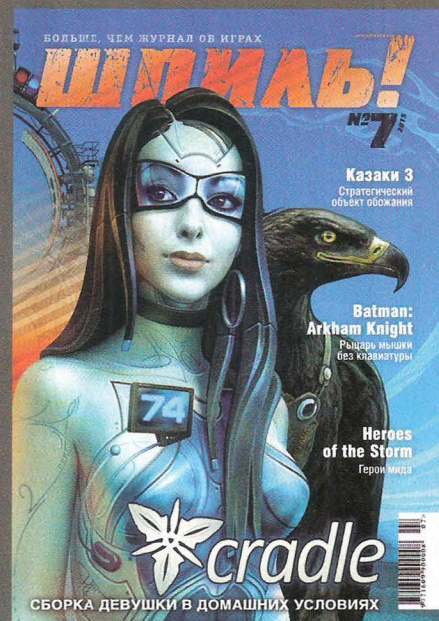
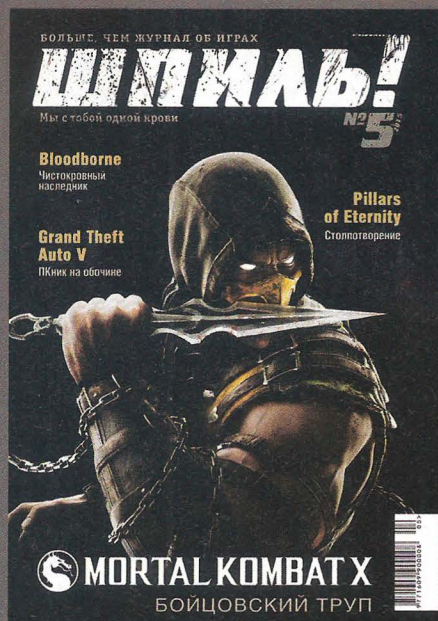
Звездный холодильник



Что бы такого впихнуть в состав коллекционного издания игры, чтобы фанаты тратили на него немалые деньги? Артбуками и фигурками уже давно никого не удивишь. Появился новый тренд — мини-холодильники! Сначала данный гаджет попал в коллекционку Call of Duty: Black Ops III, и вот теперь эту идею подхватили в Electronic Arts. Издатель уже начал принимать предварительные заказы на коллекционное издание Star Wars: Battlefront. Главной его фишкой, как ты уже успел догадаться, станет мини-холодильник. Да не простой, а с «отпечатком» самого Хана Соло. Прелесть-то какая. В устройство помещается шесть баночек объемом 0,33 л, причем их можно не только охлаждать, но и нагревать. Обойдется такая красота в 130 долларов.



БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2015



Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «198 грн 00 коп», а ниже – сто девяносто восемь грн. 00 коп.).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «Платательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу редакции: ООО «Шарп Вижн»,
ул.Печерский спуск, 13, оф. 3а, г.Киев, 01021, Украина
по факсу: (044) 280-92-90
по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев:
«Шпиль!» – 264,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефонам:

(044) 38-411-38, 280-92-90

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины

000 «Шарп Вижн»
01042, Украина, г.Киев, ул.Липская, 15/17
Р/с 26009052710991 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 33830433

Счет №555 от «1» марта 2015 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Апрель 2015	Декабрь 2015	1	198,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____ ФИО кон-
тактного лица _____ Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Автомобильный кинотеатр



Недавняя премьера документального фильма на канале BBC под названием The Gamechangers, в котором рассказывалось о создании популярной на весь мир франшизы Grand Theft Auto, пришлось не по душе боссам из Rockstar Games. И это еще мягко сказано. Авторы серии обозвали фильм «случайным, выдуманным бредом». После премьеры сотрудники Rockstar начали открыто высмеивать фильм в своем Твиттере, отправляя одно саркастическое сообщение за другим. Даже не знаем, что вызвало настолько бурную реакцию.

Возможно, документалка серьезно задела создателей GTA, раз уж они позволяют себе так прямо и грубо отзываться о чем-либо. Хотя натянутые отношения между Rockstar и BBC ни для кого не являются секретом. Еще до выхода фильма издатель игры наезжал на телекомпанию якобы из-за нарушения авторских прав. BBC даже пришлось немного изменить сюжет документалки. В самом начале ленты говорится, что картина основана на реальной истории, но с некоторыми «улучшениями» для пущего драматизма.

Тряхнуть стариной



Почему молодежь может делать летсплеи и носить бабосы, а старики – нет? Этим вопросом задалась и 79-летняя Ширли Карри (или же просто Бабуля Ширли), которая недавно покорила YouTube своим летсплеем Skyrim. Ширли – геймер со стажем, однако летсплеями она решила заняться лишь недавно. И уже достигла завидных успехов. Первая часть ее прохождения «Скайрима» на момент написания этой новости набрала более 700 тыс. просмотров! По словам Ширли, она занялась летсплеями не просто так. Бабулька-геймер хочет наладить связь с такими же игроками в возрасте, дабы в дальнейшем построить крепкое комьюнити. Не знаем, как там старшее поколение, но молодежь она уже покорила.



БУДУ КРАТОК

Новый Need for Speed не доедет к игрокам в назначенный срок. По крайней мере, к PC-геймерам. Выход компьютерной версии игры перенесли на следующий год.

Ш!: Почему издатель пробил шину PC-версии, отправив ее на капитальный ремонт, для нас остается загадкой. До этого все игры серии выходили одновременно на всех платформах.

World of Tanks от Wargaming скоро доберется и до PlayStation 4. Игра будет совершенно бесплатной, не потребуются даже подписка PlayStation Plus.

Ш!: Мы там недавно шутили, что в WoT скоро можно будет поиграть даже на микроволновке. Почему-то нам уже не смешно.

Rise of the Tomb Raider получит полную российскую локализацию. Голосом Лары заговорит актриса Полина Щербакова.

Ш!: И это хорошо. Можно будет не отвлекаться на титры и уделить все свое внимание только героине.

Sony определилась с окончательным названием своего шлема виртуальной реальности. Устройство будет называться PlayStation VR и стоить «как новая игровая платформа».

Ш!: Означает ли это, что шлем будут отдавать за \$399, пока не известно. Нам мало в это верить, но если так и будет, то у PlayStation VR есть все шансы уделывать своих конкурентов.

Сиквелу Wolfenstein: The New Order быть! Актриса Алиция Бахледа-Цурус, сыгравшая Аню Оливу в первой части, проговорила в одном из интервью, что сейчас работает над продолжением.

Ш!: Прекрасная новость. Надеемся, издатель игры не разорвет контракт с Алицией за такой громкий слив.

В 862 году князья Рюриковичи основали Киевскую Русь

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

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

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



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





КВАРТИРНЫЙ ДОПРОС

15 идей для оформления холостяцкой берлоги

Слушай, тебе не кажется, что тебе пора что-то поменять в своей жизни? И мы даже знаем что... Спокойно, никто не собирается отправлять тебя работать в шахты или изучать корейский язык (эти варианты мы прибережем на потом). Как на счет немного изменить интерьер своего жилища? Это совсем несложно и мы даже можем посодействовать. Сомневаешься, что мы способны помочь в таком вопросе? Думаешь, что мы умеем только кнопки на клавиатуре нажимать, да? А вот и нет – из нас дизайнеры хоть куда. Иногда такое можем изобразить мелом на заборе, что даже прожженные местные жители удивленно головой качают. Но вернемся к нашим архитектурным проектам, коих мы создали аж целых 15 штук! Тебе надо лишь отыскать свой типаж в нашем списке, а все остальное мы уже сделали за тебя. И даже стройматериалы подобрали.





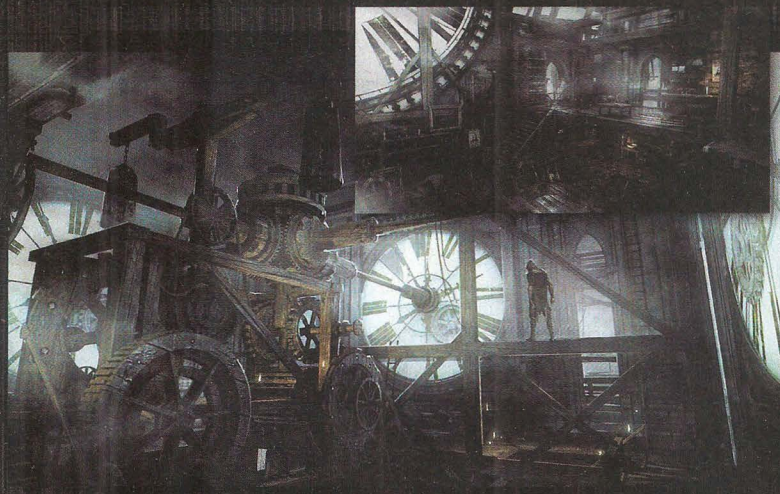
- **Для кого?** Для инвалидов и прочих калек с протезами
- **Что потребуется?** Огромный телевизор, роскошный диван и ковер на полу. Никаких шкафов – все книги и вещи сваливаются в живописные кучи или складываются в прекрасные колонны. Под потолком в стиле «полный бардак» крепятся разнообразные светильники, лампы, плафоны и другие лампочки Ильича, купленные по скидке во всех магазинах, расположенных поблизости. Окна мы рекомендуем оформлять в стиле «Я обожаю Скайрим». А вот на мебель, увы, придется раскошелиться: под наш дизайн-проект подходят предметы интерьера исключительно викторианского стиля. Зато на зеркале можно сэкономить – его все равно придется разбить сразу же после установки...
- **Где видели?** Обиталище Адама Дженсена из Deus Ex: Human Revolution

- **Для кого?** Для законченных психопатов с тонкой душевной организацией
- **Что потребуется?** Трейлер довольно-таки внушительных размеров, который должен находиться в какой-нибудь пустынной глуши. Обязательное условие для внутреннего оформления – обои с изображением листа какого-то странного растения. Следует помнить, что в трейлере места не слишком много, поэтому главная комната будет одновременно и гостиной, и кухней, и спальней, и.... Нет, удобства находятся отдельно, не переживай. Разве что дверей не будет – к чему это странное ограничение свободы внутри своего дома? Также одной из ключевых особенностей этого дизайн-проекта является крыльцо формата «выпил пива – справь нужду прямо с него». Над крыльцом обязательно должна быть крыша, которая даст укрытие от непогоды хранящимся тут же баллонам с газом. Что значит – для чего? Для безопасности, конечно же.
- **Где видели?** Трейлер Треворы из Grand Theft Auto V





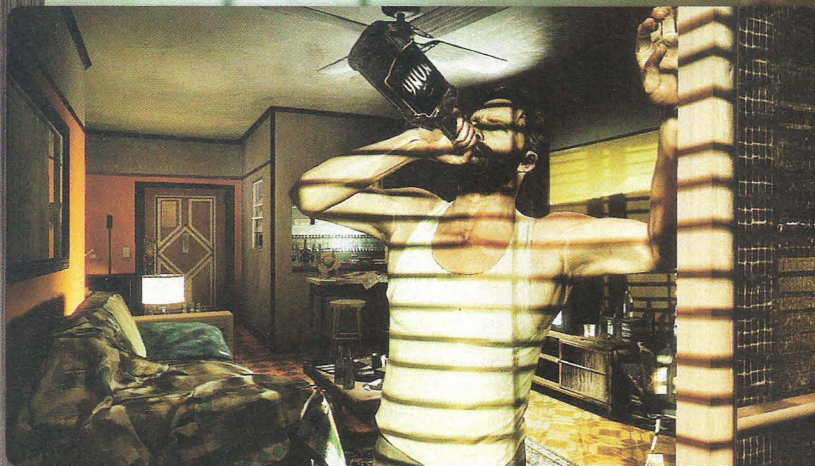
- **Для кого?** Для тронувшихся умом супергероев
- **Что потребуется?** Старые и липкие плакаты с полуголыми девицами. Странные пятна и подтеки всячески приветствуются. Из мебели выбираем грязные и максимально подранные диваны и одно кресло с высокой спинкой. Обои приобретаем только темные, с обязательным богатым и витиеватым орнаментом. Клеятся они везде, в том числе и поверх окон – в этом дизайнерском проекте дневной свет не предусмотрен. На пол кладем самый дырявый ковер с ближайшей помойки, а поверх него в хаотичном порядке наваливаем журналы, пустые бутылки и коробки из-под пиццы, которые и станут неотъемлемыми элементами всего интерьера.
- **Где видели?** Квартира Дэдпула из Deadpool



- **Для кого?** Для ночных воришек
- **Что потребуется?** Это один из самых дорогих дизайн-проектов, которые нам когда-либо удавалось создавать, не считая, конечно же, полностью золотого офиса нашей редакции. Для воплощения в жизнь этой задумки тебе потребуется здоровенная башня с часами... Да, найти такое сооружение проблематично, согласны, но отыскав его имеем сплошные плюсы. К примеру, на обстановку почти не придется тратить, ведь жить придется прямо рядом с часовым механизмом и всем тем, что его окружает. А это всякие стеллажи, бочки и другие полезные в обиходе предметы. Единственное, что придется докупить из мебели, так это кровать, пару сундуков и стол. Ах да, не забудь еще приобрести самые плотные беруши из всех существующих.
- **Где видели?** Логово Гаррета из Thief

- **Для кого?** Для лысых людей, склонных к убийству
- **Что потребуется?** Зброшенное помещение на каком-нибудь старом заводе. Поверь, найти такое в любом городе не составит труда. И даже квартплату платить не придется – тупо некому. Вроде все просто, но особую прелесть этому дизайн-проекту придает практически полное отсутствие какого-либо убранства. Голые стены? Торчащая арматура? Выступающие трубы? Провисшие коммуникации? Мусор по углам? Отлично! Это как раз то, что тебе нужно. Осталось купить несколько десятков стендов для оружия, мишени, сотню-другую плотных черных перчаток и парочку красных галстуков. Спальня и туалет не предусмотрены – это минус. Но ведь это не главное для пафосного киллера, верно? В крайнем случае, душ принять можно и у жертвы дома – никто против не будет, поверь.
- **Где видели?** Убежище Агента 47 из Hitman: Blood Money





► **Для кого?** Для ушедших в отставку копов-алкоголиков

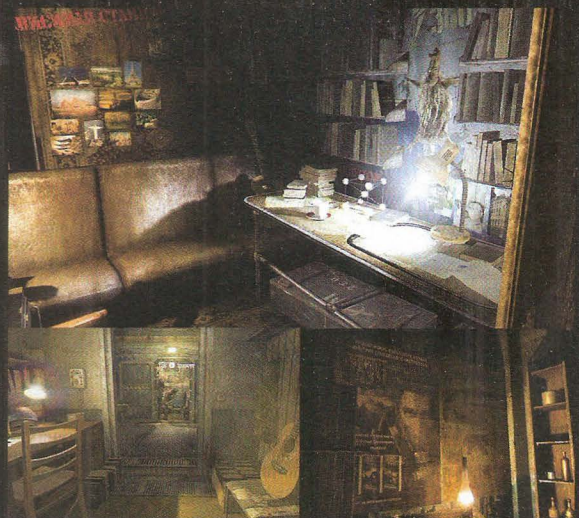
► **Что потребуется?** Множество стеклянных бутылок и пивных банок. Пустых. Наполняющие их жидкости желательно выпить самому, чтобы полноценно прочувствовать всю прелесть этого дизайн-проекта, ведь при отделке всех помещений квартиры мы будем придерживаться стиля «бомж, алкоголик и немножко наркоман». Никаких обоев и украшений – только голые кирпичные стены и открытые коммуникации. Мебель следует выбирать максимально старую, для лучшего эффекта ее желательно сломать и попытаться собрать заново своими руками. Чем хуже будет результат, тем лучше для интерьера. Последним штрихом оформления станет заколачивание окон досками – бывшим полицейским, как и вампирам, солнечный свет ни к чему.

► **Где видели?** Жилище Макса Пэйна в Нью-Джерси из Max Payne 3

► **Для кого?** Для начинающего сталкера

► **Что потребуется?** Подойдет любое небольшое помещение размером не более шести квадратных метров. Было бы замечательно найти такой уголок где-нибудь на станции метро или даже в вагоне подземной электрички, но тут возможны проблемы с органами правопорядка. И, поверь нам на слово, фразы типа «я художник, я так вижу» только усугубят ситуацию. Поэтому в вопросе поиска жилплощади под данный дизайн-проект всецело полагаемся на твою изобретательность. На крайний случай, можешь обжить угол в каком-нибудь подвале. Притащи туда лавочку из ближайшего двора, стол, лампу настольную да гитару. Стены рекомендуем заклеить случайными открытками и вырезками из газет для создания антуража, а полки заполнить книгами (Глуховского, например). Если в твоей личной библиотеке их нет, то рекомендуем обратить свое внимание на книжные муляжи из ближайшего мебельного магазина. Или еще что-нибудь придумай. Мы ждем от тебя нестандартных решений, сталкер!

► **Где видели?** Комната Артема из Metro 2033

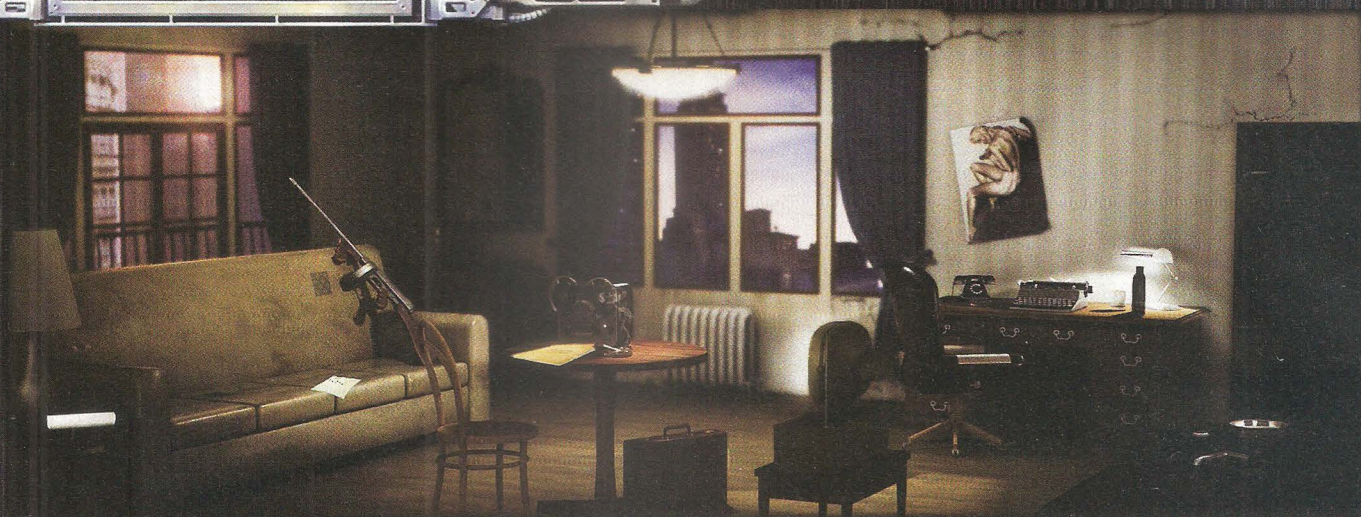


► **Для кого?** Для мечтательных автомехаников

► **Что потребуется?** Старый гараж, несколько груд металлолома, покрышки, пара домкратов и всякие подобные штуковины. Будет даже лучше, если ты не будешь иметь ровным счетом никакого представления о том, как это все работает – обучение на практике в данном случае только приветствуется. Минусы проекта заключаются в полном отсутствии ванн, душевых и прочих ненужных и даже вредных для механиков облагораживающих сооружений. Кто-нибудь вообще видел чисто вымытого и благоухающего механика? Это все равно, что сантехник в сверкающих туфлях. Поэтому придется привыкать ходить по уши в масляных пятнах. Даже если к инструментам ты будешь прикасаться абсолютно случайно: к примеру, зацепив их ногой или просто ударившись локтем. Зато в этом случае свою обычную квартиру можно будет сдавать в аренду и нехило так разбогатеть спустя какое-то время. Хорошенько подумай над данным вариантом, серьезно.

► **Где видели?** Мастерская Скутера из Borderlands 2



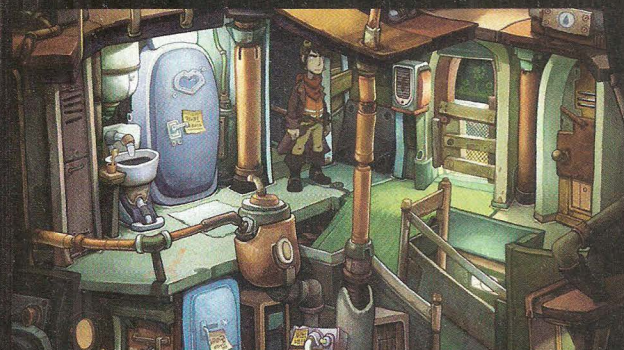


- **Для кого?** Для тех, кто считает себя мафиози
- **Что потребуется?** Оформление квартиры в соответствии с данным дизайн-проектом подразумевает два варианта наполнения. Первый нам абсолютно не интересен, поэтому даже не будем его тебе предлагать. А вот второй – весьма привлекателен. Только представь: розовые стены, черно-белая плитка на кухне и приятная дорогая мебель, расставленная по всему периметру квартиры. И, конечно же, очаровательная пара розовых фламинго, расположенных в углу гостиной. Такое оформление обладает особым магнетизмом для особ противоположного пола, которых поутру будет крайне сложно выгнать из этих апартаментов. Дамы будут использовать любые возможности для того, чтобы задержаться здесь подольше – к примеру, принимать ванны, не снимая одежду.

➤ **Где видели?** Гнездышко Джо из Mafia II

- **Для кого?** Для мужественного блондина с квадратной челюстью
- **Что потребуется?** Самый обыкновенный и ничем не примечательный... небоскреб. И все. Не обязательно самый высокий в мире – вполне хватит и 69 этажей. Но их придется обставить, причем весьма нескучно: позолота, украшения, собственные портреты, личные аппараты по выдаче вкусняшек. Также не забудь расставить по этажам охранников, истеричных дамочек и фанатов... Хотя, чего мы распинаемся, перечисляя все это? Ты и сам все знаешь, ведь именно о таком жилище ты мечтал всю жизнь. Единственное, следует заострить внимание на нескольких моментах: нужно обязательно оборудовать собственную киностудию и музей, ключевой деталью которого станет трон, на котором хозяин дома должен отдыхать от напряженных дел и готовиться к нашествию межгалактических свиней.

➤ **Где видели?** Апартаменты Дюка Ньюкема из Duke Nukem Forever



- **Для кого?** Для неудачливых изобретателей
- **Что потребуется?** Огромная труба, внутри которой следует обустроить жилище. Со своей стороны можем предложить тебе поселиться в какой-нибудь старой, никому ненужной водонапорной башне – она идеально подойдет под этот проект. Когда жилище будет найдено, начнется сложный процесс сбора всякого металлического хлама со всей округи и создание из него различных предметов, необходимых в домашнем обиходе. Это поможет тебе не только своими руками сотворить мебель и всякие полезные штуки, но и немного прокачать свой инженерный скилл, а также затаить отчаянное желание свалить отсюда куда-нибудь подальше. Ведь именно такое ощущение и должно быть у того, кто собрался жить в огромной трубе, окруженный кучей хлама.

➤ **Где видели?** Берлога Руфуса из Deponia

- **Для кого?** Для частных сыщиков
- **Что потребуется?** И снова у нас дизайн-проект для тех, кто в детстве любил пончики, потом, став чуть постарше, влюбился в униформу, а уже совсем повзрослев – по уши вторгнулся в алкоголь и возможность каждый день знакомиться с очень интересными людьми. И именно поэтому, чтобы такие граждане могли хоть где-то чувствовать себя нормальными и адекватными, этот дизайн-проект мы решили сделать совершенно обычным. Мы предлагаем оформить квартиру так, чтобы на первый взгляд она ничем не выделялась. И на второй взгляд. И на третий. А чтобы тебе было не скучно, заведи домашнее животное. Или сожительницу. А еще лучше – животное-сожительницу. Например, девушку, которая думает, что она – кошка. Где найти такую? В ближайший дурдом тебе дорога. Или на сайт знакомств. Только учти, что за ней придется убирать и время от времени лечить ее от блох.

➤ **Где видели?** Жилье Дэвида Янга из D4: Dark Dreams Don't Die





➤ **Для кого?** Для одиноких монголов

➤ **Что потребуется?** Это один из наших самых необычных дизайн-проектов. Для его полного воплощения в жизнь, тебе понадобится перебраться в глухую-глухую степь (сгодится любое место, находящееся в часе ходьбы от ближайшей станции метро), построить там юрту и ждать, когда японцы, наконец, научатся делать умных и красивых робо-девушек. А до наступления этого момента настоятельно советуем стягивать в свое жилище все новомодные электронные девайсы для создания «умной юрты». Да, и заведи себе какое-то необычное домашнее животное. Орла, например.

➤ **Где видели?** Юрта Энебиша из Cradle



➤ **Для кого?** Для заросших детективов

➤ **Что потребуется?** Множество предметов или вещей, имеющих прямое отношение к мировым сказкам (домашнего поросенка часом не подумывал завести?). Для оформления стен отлично подойдут обои в горошек, при этом купить их желательно на ближайшем рынке, чтобы обои как можно быстрее потеряли любой мало-мальски презентабельный внешний вид и благополучно отклеились от стен в некоторых местах. Из мебели и техники самое пристальное внимание следует обратить на кресло и телевизор – советуем отдать предпочтение самым потрепанным экземплярам. Одну из свободных стен следует заклеить случайными и никак не связанными друг с другом вырезками из местных газет. Это поможет тебе научиться находить тайную связь там, где ее вообще нет и делать самые неожиданные выводы в простейших ситуациях. И еще мы порекомендовали бы приобрести самый мощный пылесос. А то мало ли, вдруг ты начнешь лиять...

➤ **Где видели?** Обитель Бигби Вульфа из The Wolf Among Us

➤ **Для кого?** Для маньяков-социопатов обожающих маски

➤ **Что потребуется?** Во-первых, выброси весь хлам из своей комнаты. Там должны остаться лишь телевизор и кровать. Еще можно оставить тумбочку с настольной лампой, которая горит очень тусклым светом. В ванной в углу обязательно должна валяться окровавленная футболка (если таковой нет, то кетчуп в помощь), а пол на кухне должен быть выложен шахматной черно-белой плиткой – это важно. И самое главное – стационарный телефон. Ты ведь еще помнишь, что это такое? Обязательно установи себе такой в квартиру – не по мобильнику же заказы принимать от клиентов! В гостиной можешь оставить красный ковер и кровать – тебе ведь нужно будет где-то лежать, когда ты будешь слушать депрессивную электронную музыку.

➤ **Где видели?** Квартира главного героя Hotline Miami



THE METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

Жанр:
Стелс-экшн

Разработчик:
Kojima Productions

Издатель:
Konami

Системные требования:

Процессор: Intel Core i5-4460
3.4 ГГц
ОЗУ: 4 Гб
Видео: NVIDIA GeForce GTX 650
28 Гб свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XONE

МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ
ГИРИ V СОЛИДОЛЕ

Биг Босс. Нейкед Снейк. Панишд «Веном» Снейк. Ахав. Человек не в теме сочтет все это за какой-то непонятный набор букв. Человек не в теме не знает, что все это имена одного и того же персонажа – главного героя игры. Человек не в теме, который знаком с играми серии Metal Gear только по трейлерам, просто не способен в полной мере оценить новую работу маэстро Кодзимы, его Magnum Opus. Лишь человек в теме – настоящий фанат франшизы – понимает, насколько важна эта игра. The Phantom Pain – последняя недостающая деталь в огромном механизме. Это последний кусочек паззла, без которого картинка выглядит неполной. Это последняя часть великой Metal Gear.

Фантомные боли Кодзимы

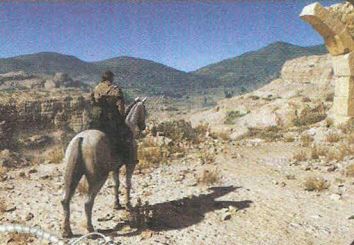
Слишком пафосное вступление? Ну, прости, это Metal Gear, детка! Первый час The Phantom Pain – мощная концентрация пафоса и наркомании, от которой у неподготовленного человека может на пару минут отказать мозг, отключится здравый смысл и поменаться мировоззрение. Даже ярые фанаты удивленно поднимут брови. С пола поднимут. После того, как они предательски сползут с лица от творящейся на экране вакханалии. Вот в кадр попадают Человек-Факел и левитирующий ребенок в противогазе. Вот в стены госпиталя с грохотом въезжает танк, а уже через несколько минут гигантски огненный кит(!) взлетает ввысь и проглатывает вертолет. Ты не успеваешь установить выпавшую челюсть на место, как в небе появляется единорог с огненными крыльями. Остановите Землю – я сойду! Загадочная японская душа и творческие амбиции Кодзимы-сана сочатся через экран, как растаявшее мороженое через порванную упаковку. Тут нужно сказать сразу: подобное осилит далеко не каждый. Японский менталитет сильно отличается от европейского и американского. Но тот, кто все же осилит, получит массу приятных впечатлений, ведь постановка и операторская работа просто на каком-то запредельном уровне.

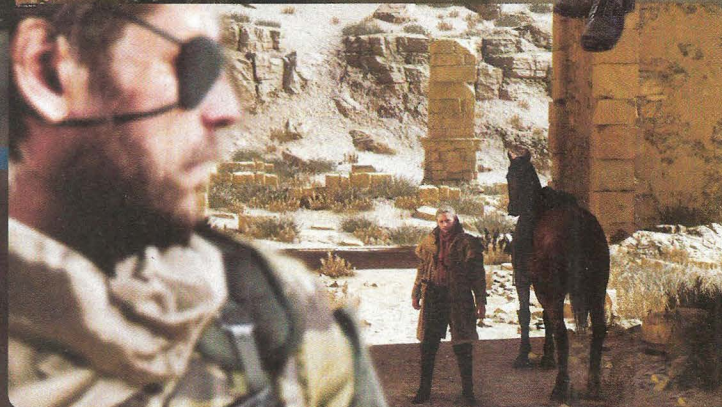
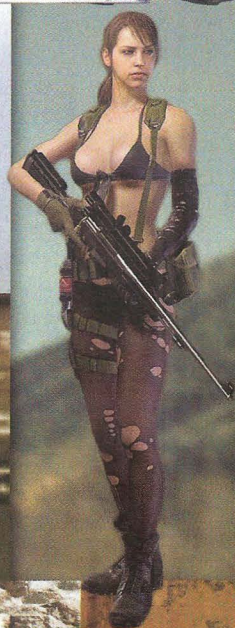
V – значит воруй-убивай

Но стоит пережить такое... кхм, необычное вступление, как тебя отпускает. Точнее, отпускают. В от-

крытый мир. Пустынные скалистые пейзажи Афганистана поначалу завораживают, потом успокаивают, а затем приходит теплое и приятное ощущение некой безграничной свободы. Открытые пространства и богатые возможности предоставляют большой простор для тактики. По сути, игра ограничивает нас лишь конечной целью – например, ликвидацией или спасением определенного субъекта, – а вот способы достижения этой цели зависят уже только от тебя, твоей фантазии, настроения и погоды за окном. И вот тут начинается самое интересное.

Как же круто лежать на пузе на какой-нибудь возвышенности, глядеть в бинокль и отмечать важные цели на вражеском блокпосте. Чувствуешь себя каким-то непобедимым шпионом из кинобоевиков 80-х и 90-х. Игра склоняет к тихому и незаметному прохождению: передвижению ползком в кустах или с картонным ящиком на голове (куда же без него). Можно подкрасться к противнику и врукопашную вывести его из строя, предварительно выведав у него местонахождение пленника, или из укрытия засадить ему транквилизатором между бровей, отправив того в страну сновидений. Вариантов куча, а играть с местным AI не надоедает. При этом никто не запрещает нагло ворваться в лагерь верхом на верном скакуне (вперед, Плотва!) и в слоу-мо метко раздавать пули всем заметившим тебя солдатским головам. Экшн здесь тоже веселый. Скажу больше: это самая зрелищная и приятная с шутерной точки зрения MGS из всех.





Майор Pain

Я специально дождался, пока стемнеет, прежде чем приступить к заданию. В темноте радиус видимости врагов значительно уменьшается, давая мне заметное преимущество. Заранее отметив местонахождение всех противников на базе, я медленно потопал к воротам. Обойти часового на вышке не составило особого труда — он смотрел лишь туда, куда был направлен луч от прожектора. Поступило сообщение от нашей разведгруппы — в моем районе вскоре начнется дождь. Проникнув на базу, я привлек внимание одиноко стоящего охранника, бросив недалеко от него пустой рожок от автомата. Когда бедолага свернул за угол, чтобы проверить источник шума, я уже был в нескольких шагах от него. Перед тем, как потерять сознание, испуганный солдафон с радостью поделился со мной инфой, указав местонахождение нужного мне заложника. По пути к домику с пленником я установил заряды С4 на противовоздушное оружие и антенну — это потребуется мне в дальнейшем.

Пошел дождь. Я направился к моей цели более уверенно, обходя охрану, стоящую буквально в паре метров от меня — звуки ливня полностью заглушали мои шаги. Прямо у входа в дом с заложником стояли и о чем-то увлеченно беседовали два вояки. Я мог бы быстро выписать по хедшоту каждому, но решил не рисковать. Вместо этого я обошел здание с другой стороны и забрался внутрь через окно — пленник лежал на полу в углу. На радостях я зашагал к нему и случайно задел стоящий на пути стул. Звук дождя на этот раз уже не выручил, и охрана за две-

рю, услышав шорох, начала направляться ко мне. Сейчас или никогда — я достал детонатор и через секунду послышались два взрыва один за другим. Все начали сбегаться на шум от взрывов, а я тем временем, присвистывая, схватил заложника и спокойно вышел через дверь. Из-за дождя эвакуировать цель другим способом, кроме как вертолетом, было слишком рискованно, а потому я, особо не раздумывая, вызвал «птичку». Так как я взорвал антенну, запросить вертолет можно было практически в ста метрах от меня. Под проливным дождем, с пленником на плечах я бежал со всех ног к приземляющемуся вертолету. Это было круто. Чертовски круто.

Встать, Босс идет!

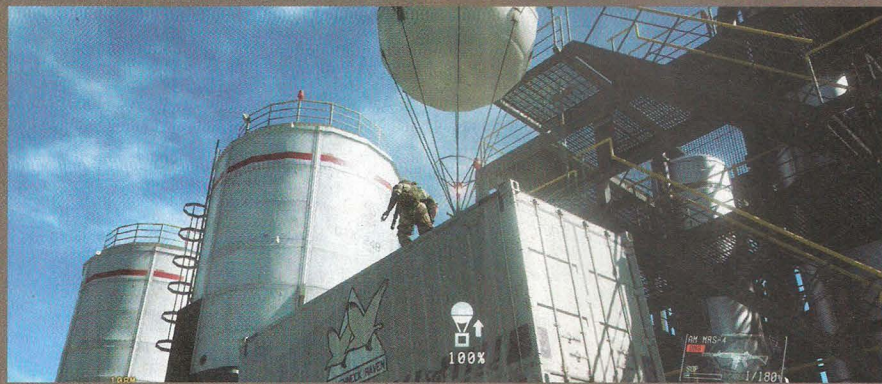
Любое, даже самое банальное задание в MGSV можно превратить в зрелищный шпионский боевик. Ты выступаешь не только в роли играющего, но и берешь на себя работу сценариста, оператора и режиссера (за это, увы, не платят). Только ты можешь сделать миссию незабываемой, такой, о которой будешь помнить еще долго, и о которой будешь рассказывать друзьям в пабе. Сюжетная часть также запоминающаяся. События The Phantom Pain берут свое начало спустя девять лет после случившегося в прологе Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Все это время Снейк отдыхал в коме. Проснувшись, он узнает, что потерял руку, а еще в его башке торчит осколок, похожий на рог, который нельзя извлечь из-за риска кровоизлияния. Мдя, после такого любой пожалел бы, что вообще проснулся...

Но лить слезы некогда. Прикручиваем к куль-



На большом воздушном шаре

Система Фултона, позволяющая в игре эвакуировать все и вся с помощью воздушного шарика, выглядит невероятно и, чего уж скрывать, весьма ржачно. Но далеко не все знают, что у нее есть реально существующий прототип. Система STARS (Fulton surface-to-air recovery system) была изобретена еще в 50-х годах американским инженером Робертом Эдисоном Фултоном-младшим для нужд ЦРУ. В ее основе лежат технологии, схожие с теми, что применялись британскими и американскими войсками во время Второй мировой – вот только тогда вместо воздушного шара крюк самолета захватывал специальный тросс, натянутый между деревьями.



Boss. Big Boss

Почему главгера кличут Биг Боссом? Нет, вовсе не из-за его чрезмерной крутости. В ходе операции «Пожира-тель Змей», в 60-х годах прошлого столетия, Джон (именно так зовут героя) был вынужден убить легендарную женщину-воина Босс. Именно она была его наставником и обучила всему, что знала сама. После ее убийства Джон получил титул «Биг Босс». Поначалу он не принимал его, так как считал, что еще не превзошел Босс. Джон окончательно свылся с титулом уже после событий, описанных в игре Peace Walker.

те навороченный военный протез, и айда мстить да базу новую строить (старую, как мы помним, расхерачили). Но для начала нужно спасти из плена нашего приятеля Бенедикта Миллера. Ради этого мы, собственно, и отправляемся в Афганистан. А там уже по ходу дела мы наткнемся на армию Черепа, главаря ударного отряда ХОФ, с которым мы и будем бодаться вплоть до финала. Историю, как всегда, лихо закрутили. Наблюдать за событиями очень интересно. Правда, после насыщенного вступления сценарий заметно провисает. Прошли пару-тройку однотипных миссий – вот вам небольшая кат-сцена, прошли еще столько же – вот еще кусочек. В первые 30 часов все развивается слишком медленно. Ах да, игра просто гигантская. Сюжет и выполнение самых важных «побочек» откусит внушительные 60 часов твоего бесценного времени. А если ты планируешь выполнить вообще все-все, то будь готов потратить овер 100 часов и несколько тюбиков капель для глаз. Это настоящий убийца свободного времени, так что будь крайне осторожен.

Смешались в кучу кони, люди...

Еще одна важная новинка серии – напарники. Изначально мы можем взять с собой на вылазку только лошадку по имени Плотва... тьфу, D-Horse. Функции кобылки очевидны – перевоз тела в лице нашего героя на повышенных скоростях. Пешочком бегать по просторным территориям, знаешь ли, порой весьма утомительно. Ну и Кодзима был бы не Кодзимой, кабы не научил лошадку гадить. Ты не очитался – D-Horse можно приказать опорожниться прямо на том месте, где она стоит. Зачем? Во-первых, это забавно (первые пять раз... ладно, вру, де-сять); во-вторых, она может нагадить на проезжую часть, после чего, наехавший на ее какахи автомобиль противника, уйдет в неуправляемый занос. Есть и другие напарники, доступ к которым открывается по сюжету. И нет, команду «опорожниться» они не выполняют – это прерогатива только D-Horse.

В наши компаньоны помимо конячки также может записаться и сексуальная снайперша Мол-



чунья (Quiet). Полуодетая... хотя, слово «полуразде-тая» подойдет больше... девушка, одетая в латекс-ное бикини и рваные колготки. Ох, уж эти японцы. Но Кодзима был бы не Кодзимой (сдается, что мы это уже где-то писали), если бы не объяснил ее вызывающий внешний вид. Понятное дело, что до-бавили Молчунью для услаждения взора мужской половины аудитории, но то, что ее наряд оправдан с научной точки зрения, идет Хидео в плюси-к. Будут и еще компаньоны, но о них мы умолчим – пусть это уже будет сюрпризом для игроков.

Базовые знания

По сюжету нам предстоит построить новую военную базу, дабы хоть что-то противопоставить враждебной организации ХОФ. И этот процесс не ограничивается мимолетными сообщениями по рации, мол, «Босс, мы там, кстати, базу расшири-ли. Все пучком». Нет, нам дают принять в развитии базы самое что ни на есть непосредственное участие. Возводить кирпичные стены собственноручно мы, конечно, не будем, но сбор ресурсов, управ-ление персоналом и прочие хлопоты мы берем на себя. К слову, о найме персонала. Главная база (Mother Base) – объект чрезвычайно секретный, а потому взять и подать объявление в газету типа «Ищем солдат. Хороший оклад, соцпакет, дружный коллектив» не является возможным.

Как же тогда расширять нашу армию? Легко – воровать солдат у врагов. Да-да. Усыпив против-ника или нокаутировав его, нужно подвязать его к маленькому воздушному шару (только не смей-ся), после чего он с реактивной скоростью взлетает ввысь (ну мы же просили не смеяться). Через какое-то время бедолага появится на твоей базе. К слову, прокачав систему Фултона (так эта штука называ-ется), можно поднимать в воздух абсолютно все, что плохо прибито к полу: контейнеры с ресурсами, животных, автомобили, минометы и прочее добро.

Добывать ценные ресурсы, «нанимать» пер-сонал и строить новые платформы на базе необхо-димо для исследования и разработки новых улуч-шений. Хочешь улучшить имеющуюся экипировку – не жлобись и выдели денежку на постройку новой платформы для научно-исследовательского отдела. Можно также строить дополнительные, так называ-





емые передовые базы – чем их больше, тем больше своих отрядов ты сможешь посылать на внешние задания. Но не забывай устанавливать на них охранные системы (ловушки, камеры видеонаблюдения и т.д.), ведь на твои передовые базы могут проникнуть враги (живые игроки) с целью выкрасть твои ресурсы и солдат. То же самое можешь делать и ты. Такой вот небольшой сетевой компонент.

Афганистан – горный дикий край

А еще MGSV: The Phantom Pain очень красива. Несмотря на то, что игрушку разрабатывали еще и под старое поколение консолей, картинка получилась сверхреалистичной. Когда мчишь верхом на верном скакуне по африканской местности, медленно вращая камеру вокруг, создается впечатление, что ты смотришь какой-нибудь вестерн, настолько реалистичны окружение и модели персонажей. Детализированные лица, детали одежды – лишь мельком взглянув, к примеру, на перчатки, понимаешь, каков на ощупь материал, из которого они сделаны. К слову, о материалах, которые хочется пощупать. Грудь Молчуньи... они великолепны! Если к ним внимательно присмотреться (исключительно в целях оценить графическую составляющую), то заметны даже еле различимые синие венки. Ну вот прям как настоящие. 10 сисек из 10, господа!

Музыкальная подборка радует не меньше. Чего только стоит кавер на The Man Who Sold the World Дэвида Боуи, заставляющий притоптывать ножкой в такт в самом начале игры. Биг Босс, как настоящий меломан, всегда носит с собой пачку кассет, которые при желании можно проигрывать абсолютно в любое время. Любимую песню можно установить в качестве... «рингтона» для вертолета – даже не

Сетевые войны

В игре есть небольшой сетевой компонент, но полноценный онлайн-режим ожидается в октябре. Нам уже показали три класса – Scout, Enforcer и Infiltrator. «Скауты» делают акцент на ближний бой и маскировку, «Энфорсеры» любят взрывать все при помощи тяжелого вооружения, а последние предпочитают обжиматься в кустах со снайперской винтовкой. Обещают, что можно будет сыграть и за самого Снейка или Оцелота. Konami сообщила, что запустит игровые серверы для консольной версии Metal Gear Online 3 уже 6 октября. PC-версия заработает только в следующем году.



знаем, как это более адекватно описать. Лицо само растягивается в улыбке, когда твой вертолет садится в указанную точку, а из его динамиков доносится Take on Me группы A-ha. К слову, большинство кассет в игре – это все же не музыка, а информация. Если хочешь полностью вникнуть в сюжет и заполнить пробелы предыдущих частей, обязательно прослушай каждую из них.

Поболит и перестанет

И тут нам уже в пору говорить о том, что игра получилась идеальной и заочно вручать ей титул лучшей в этом году, но напоследок мы, наоборот, решили ее поругать. Есть за что. Игру разделили на две главы: и если первая в целом выглядит целостно и достойно, то во второй нам, какого-то лядя, подсовывают те же миссии, которые мы уже прошли в первой. Это что еще за халтура, Хидео? Из финальной главы также вырезали последнюю миссию, из-за чего чувствуется некая недосказанность. Более того, есть информация, что в игре должна была присутствовать и третья глава, но она так и не попала в релизную версию. Но ругать за это Кодзиму будет неправильно, ведь всему виной были терки с издателем. Очень жаль, ведь мы могли получить без преувеличения идеальный проект, тот, который изначально планировался Хидео. И, тем не менее, даже несмотря на все эти неровности и пробелы, The Phantom Pain можно назвать одной из лучших игр, выходящих за последние годы. Она полностью заслуживает практически максимальную оценку. Да, настолько она офигенная.

*Naked Prince
и Big Viper*

Солдатские песни

В The Phantom Pain имеется внушительный список музыкальных треков, но при желании в игру можно добавить и свою музыку. Естественно, речь идет о PC-версии. Итак, чтобы добавить свои любимые песни в iDroid, выполни следующее:

- ▶ Отыщи корневую папку с игрой (например, C:\Programs (x86) > Steam > SteamApps > common > MGS_TPP);
- ▶ Тут ты найдешь папку под названием CustomSoundtrack. Именно сюда и нужно копировать музыкальные файлы;
- ▶ Вот и все. При следующем запуске игры вся добавленная музыка станет доступной для прослушивания.



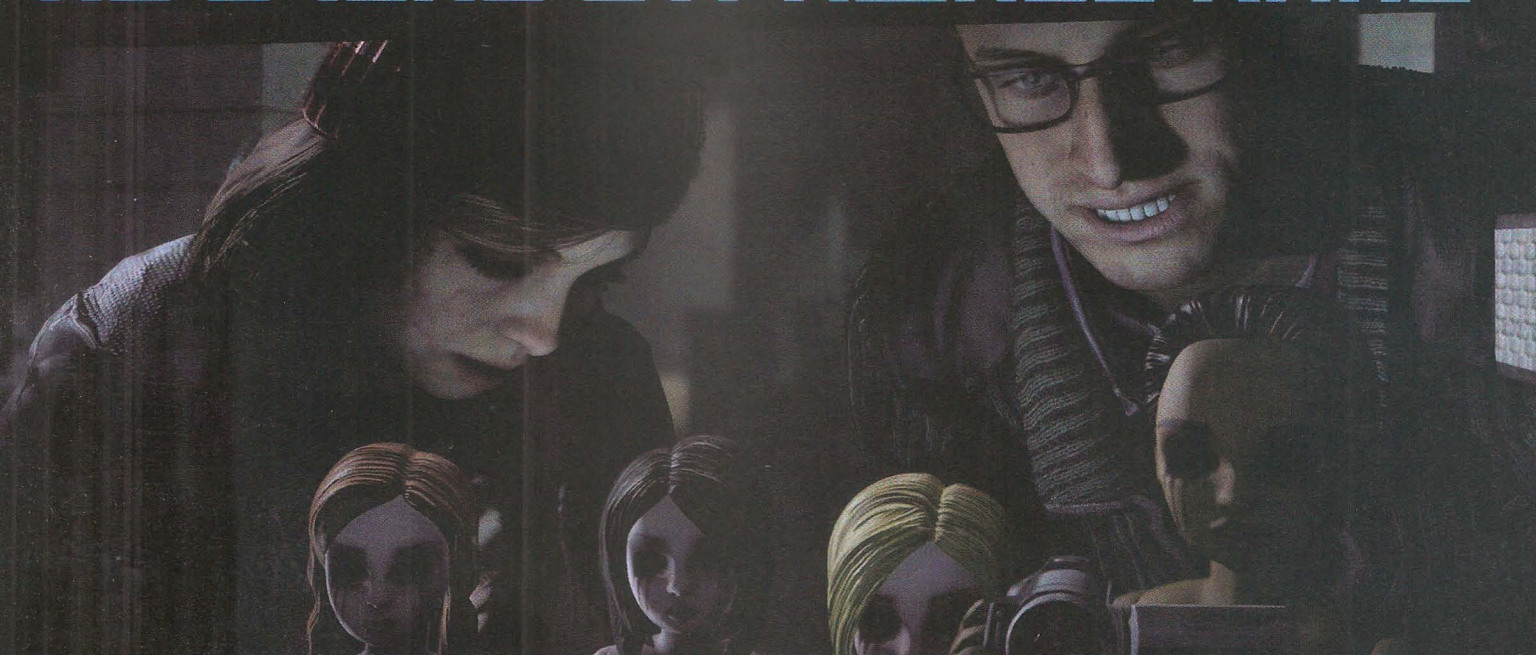
Вердикт

Великолепная игра. Блестящий стелс-экшн, аналогов которому попросту не существует. Благодаря открытому миру и напарникам, игра засверкала новыми красками, стала еще глубже и многограннее. Маэстро Кодзима нанес последние штрихи на свой шедевр, поставил жирную точку в истории, которая вот уже 28 лет захватывает умы миллионов фанатов по всему миру. Даже не знаем, кем нужно быть, чтобы такое пропустить.



Сегодня невесомая бабочка взмахнет крыльями, а через неделю это дуновение воздуха превратится в разрушительный ураган.

НЕ ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО



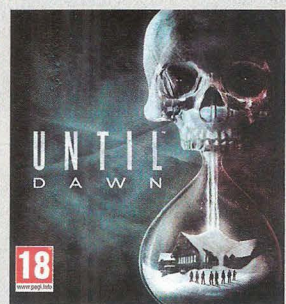
UNTIL DAWN

PS4

Жанр:
Адвенчура, хоррор

Разработчик:
Supermassive Games

Издатель:
Sony Computer Entertainment



Завышенные ожидания – синдром, с которым сталкивался абсолютно любой геймер. Коварные маркетологи вливают нам в уши сладкий сироп, красивые трейлеры ласкают зрительные нервы, и вот ты уже готов продать почку лучшего друга, чтобы купить заветную коробочку с игрой. Но что насчет заниженных ожиданий? С этим редким явлением я столкнулся лично, когда впервые узнал об Until Dawn. Казалось бы, типичный подростковый ужастик о том, как группка тинейджеров со спермотоксикозом оказалась в хижине-ловушке маньяка. От такого проекта не ожидаешь многого. И тем сильнее становится удивление, когда он оказывается чем-то большим, чем ты думал. В общем, хочу представить тебе игру, которая превзошла все мои ожидания.

Дожить до релиза

А ведь мои опасения на счет того, что Until Dawn (в нашем переводе «Дожить до рассвета») окажется заурядным проходняком были небезосновательны. Изначально ужастик делали для связки PS3 + PS Move, что уже как бы намекало на некую несерьезность и казуальность проекта. Да и разработчик

в лице малоизвестной Supermassive Games, не сделавшей ни единой годной игры, как-то не внушал доверия. Что-то неладное чувствовали и сами создатели, а потому решили свернуть свой проект, и лишь через некоторое время перезапустить его, сделав более серьезным. В свою очередь Sony Computer Entertainment оказала мощную финансовую поддержку, благодаря которой удалось задействовать крутого режиссера, сценариста и звездных актеров первой величины. Стало ясно, что Sony сделала высокую ставку на проект, и из него действительно могло выйти что-то стоящее. Но чтобы настолько стоящее...

Не входи, убьет!

Стоит признать, что общая концепция Until Dawn не такая уж и лаговая, как кажется на первый взгляд. Да, интерактивными адвенчурами нашего брата уже не удивишь, а вот интерактивный молодежный хоррор – это уже что-то новенькое. То, что успело наскучить киноману, может приятно удивить игромана. Посуди сам: сколько раз, наблюдая за нелепыми действиями главных героев в ужастиках, ты выкрикивал что-то в духе: «Куда же ты лезешь,



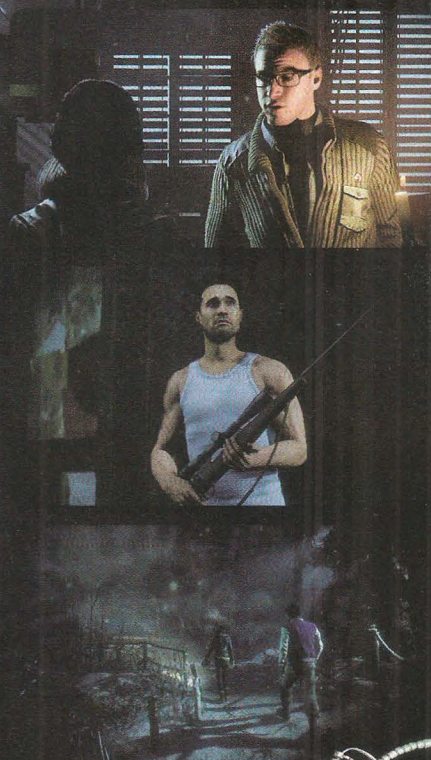
идиот?», «Не ходи туда, дура!» Так вот, в «Дожить до рассвета» тебе постоянно дают выбор, как поступить в той или иной ситуации. И это прям как бальзам на душу. Именно твои действия влияют на дальнейшее развитие сюжета. И они действительно ВЛИЯЮТ, а не как в играх от Telltale Games (сотрудники Telltale это запомнят). От того, как ты поступишь в сложной ситуации, — спрячешься, убежишь или решишь дать отпор — зависит жизнь персонажей. Это большая ответственность, черт возьми!

Убийственная вечеринка

Сюжетная заставка Until Dawn традиционная для подобного рода фильмов. Группка подростков приезжает в уединенный домик в горах, дабы знатно тусануть, напиться и пообжиматься друг с другом. И их даже не смущает тот факт, что ровно год назад в этом же месте загадочным образом пропали их два товарища женского пола. Беспечные ребята. За шаблонной завязкой следует знакомство с шаблонными персонажами. Тут у нас полный набор: туповатый спортсмен, сварливая стерва, ботан-прико-

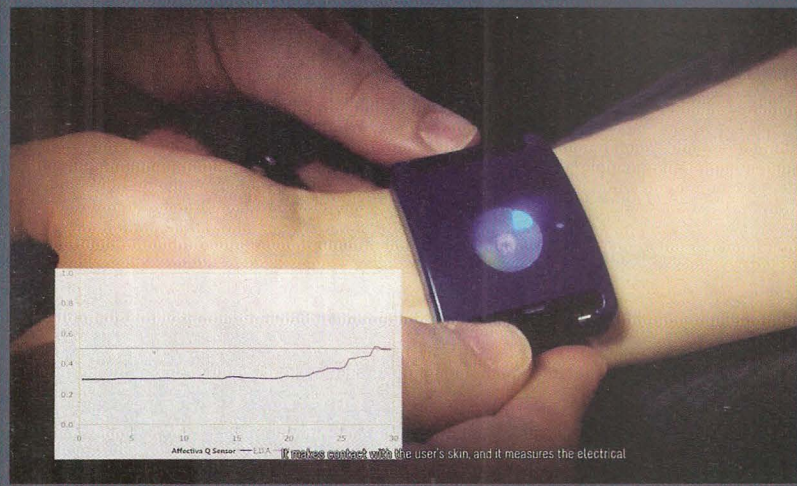
лист, смазливый ловелас, еще одна сварливая стерва, плаксивая скромняжка, милая умница и Джош. Почему одни шаблонные персонажи? Да потому что это типичные характеры тинейджеров. Перед нами ребята, которые еще не выбрали свой путь в жизни. Они копируют поведение взрослых, пряча свою ранимость и неуверенность под маской дерзости и высокомерия. Это не отсутствие новых идей. Это жизнь.

И тем интереснее наблюдать за изменениями в их характерах, когда все они попадают в опасную ситуацию. Уже становится не перед кем понтоваться, некому доказывать свою важность и крутость. Наружу вылезают совсем другие черты: храбрость, взаимовыручка, самопожертвование. Происходит перемена, после которой ты начинаешь понимать всех героев и искренне сопереживать даже самой стервозной сучке. Резкий, неожиданный поворот делает и сама история. Не буду спойлерить, но скажу, что нам приготовили не просто банальный рассказ о выживании подростков в логове маньяка. Сценаристы сделали ход конем, освежив уже набившую оскомину формулу молодежных хорроров.



Страшные эксперименты

Ребята из Supermassive Games подошли к созданию своего ужастика, как настоящие профи, взяв за основу исследования страха кожно-гальваническую реакцию (КГР). Они привлекли к игре тестеров и подключали их к специальным аппаратам (надеюсь, это законно), которые по показателям температуры подопытных и степени их потоотделения, определяли, какие моменты пугают игроков больше всего. За время тестов ни одного сердечного приступа не было. По крайней мере, так заявляют разработчики...



Сериальный убийца

Until Dawn – это интерактивный сериал. Подача, деление на эпизоды, переключение между действующими лицами – все здесь соответствует высокобюджетному телесериалу. Виртуальный оператор знает свое дело: когда надо, камера плавно летит за персонажем, а когда это требуется – остается статичной. Правильно подобранные ракурсы, оживленные диалоги, напряженные сцены – порой кажется, что в руках ты держишь не геймпад, а пульт от телевизора. Игра иногда забывает, что является, собственно, игрой, но всегда вовремя об этом вспоминает, переключаясь с визуальной новеллы на классическую адвенчуру. Это означает, что походить нам тоже дают, и немало. Кропотливое исследование территорий вознаграждается приятными плюшками типа записок и газетных вырезок, проливающих свет на происходящее. На локациях также можно обнаружить некие тотемы, позволяющие на секунду заглянуть в будущее. Точнее, один из возможных вариантов будущего. Игра не устает напоминать, что все зависит лишь от твоего выбора. Только ты, да, именно Ты, бездушная скотина, можешь погубить всех персонажей, если будешь действовать не подумав. Но можешь и спасти их всех. Да-да, всех до единого – так тоже можно.

Ужас тихий

Я, кажется, совсем забыл, что обзираю ужастик. Если честно, то во время игры я тоже частенько забывал, что передо мной представитель великого и ужасного жанра хоррор. За все прохождение я подпрыгнул от страха раза 2-3 – спасибо внезапным скримерам за это. Я не хочу сказать, что авторы не умеют в хоррор. Как раз наоборот – видно, что они делали все возможное, чтобы напугать играющих. В спец. материалах, расположенных на диске, можно увидеть, как пищат и писаются тестеры во время стрессовых моментов. Мой же памперс так и остался сухим. И я не сказал бы, что особо расстроен по этому поводу. Мне сполна хватило атмосферы саспенса – Until Dawn умеет держать в напряжении, похитить все твоё внимание без остатка. Чего только стоит фича, когда необходимо неподвижно держать контроллер, чтобы враг не рассекретил наше местоположение. Отклоне-

Я – геймер. Я не хочу ничего решать

Until Dawn постоянно ставит тебя перед выбором: сделать то или иное действие. Но порой лучшим вариантом является... не делать ничего. Да, так тоже можно. В определенных ситуациях именно бездействие оказывается меньшим злом. Так что если ты любишь при игре поедать, например, чипсы, то не спеши судорожно вытирать руку о кресло, чтобы успеть выбрать один из внезапно появившихся вариантов – возможно, в данном случае пассивность будет лучшим решением.

ние геймпада всего на пару миллиметров приводит к фиаско и, вполне возможно, к смерти персонажа. В такие моменты вцепляешься в контроллер мертвой хваткой и стараешься не дышать вообще. Гениальная задумка разработчиков.

Да, в основном авторы используют знакомые по другим хоррорам приемы, но не забывают и удивлять. Вспоминается момент с люком: герои спускаются в канализацию, последней идет девушка; и тут нам предлагают либо закрыть люк, либо сразу последовать за остальной компанией. Сразу чувствуется подвох и скрытая опасность. Но я все же предпочел закрыть люк, приготовившись к тому, что сейчас высунувшуюся героиню кто-то или что-то цапнет. Но ничего не произошло. Девчушка просто закрыла люк и быстро вернулась к товарищам. Вот так вот. Создатели не используют каждую доступную возможность напугать, чтобы впоследствии не казаться слишком предсказуемыми.

Заинтересованные лица

О том, насколько важен графон в играх, теперь можно рассказывать, приводя в пример «Дожить до рассвета». Лица персонажей настолько «живые» и реалистичные, что героям просто невозможно не сопереживать. Музей мадам Тюссо отдыхает. Заметны мельчайшие морщинки, ресницы и прыщики. Хотя про прыщики вру – их здесь

нет. И это странно, ведь игра про подростков... В лицах персонажей легко узнаются популярные актеры: роль блондинки Сэм, к примеру, досталась Хейден Панеттьер (сериал «Герои»), внешность и голос Майклу достались от Бретта Далтона («Агенты Щ.И.Т.»), а сыграть Джоша вызвался Рами Малек («Мистер Робот»). Да что там, в роли психиатра выступил сам Петер Стормаре. Какого психиатра? Спой-ле-ры. В общем, звезды первой величины, ширины и долготы.

Помимо красивых и знакомых рож взор радуют и не менее красивые пейзажи: заснеженные леса, обласканные лунным светом, богатый интерьер огромного особняка, ей богу, с такой графикой восхищаешься даже пыльным подвалом. Я вбросил пару скриншотов «Дожить до рассвета» в свой Twitter, а у меня уже интересуются, как называется этот фильм. Кто там спрашивал: «Когда уже некст-ген завезут?» Получите, распишитесь, любуйтесь. Любоваться, к слову, придется добрых 8 часов – именно столько отнимет полное прохождение. Прямо как целый сезон телесериала. Вот только в отличие от сериала, «пересматривать» Until Dawn можно много раз, ведь страх как хочется узнать, что будет, если поступить не как в прошлый раз, а иначе. Видеоигры рулят!

Prince

Партнер обзора

GameShop
интернет-магазин

game-shop.com.ua
(044) 599-16-73
(093) 637-53-31

Вердикт

Хороший интерактивный сериал с претензией на хоррор. Поначалу Until Dawn кажется знакомым и предсказуемым, вводя в заблуждение и давая почувствовать себя в комфорте, а потом резко начинает пугать и удивлять. Авторы освежили концепцию молодежного ужастика, лихо закрутив сюжет, когда, казалось бы, все уже стало понятно. На протяжении почти всей игры испытываешь сильные эмоции: напряжение, переживание за героев и дикий интерес к происходящему. Вот так неожиданно в библиотеке PlayStation 4 появился достойный эксклюзив.



АВТОМОБИЛЬНОЕ НА ШЕСТЬ ВЕ

FORZA | 6
MOTORSPORT

Жанр:
Автосимулятор

Разработчик:
Turn 10 Studios

Издатель:
Microsoft Studios

XOne



Нелегко приходится саперам и электромонтажникам. Тяжело пожарным и шахтерам. Но все это ерунда по сравнению с разработчиками автосимуляторов. Особенно, если речь идет о крупной серии, новые части которой выезжают на рынок стабильно каждые два года. С каждой новой игрой все тяжелее и тяжелее удивить игрока. Графика и физика уже и так выжаты на максимум, известные модели уже по десять раз обкатаны, а все популярные автодромы давно построены. Как быть? Turn 10 Studios нашла объездной маршрут. Осторожно, в статье присутствуют спойлеры! И бамперы. Шутка, расслабься.

Ускорение – мать учения

Казалось бы, пятая часть Forza Motorsport вышла не так давно. Еще толком тормозные колодки остыть не успели, как создатели серии уже представляют свой новый гоночный болид под номером 6. Зачем так спешить, вдавливая педаль разработки до упора? Вон Gran Turismo вообще по пять лет делают и ниче. На самом деле никто никуда не спешил – новая часть делалась в относительно спокойной обстановке. В отличие от той же Forza Motorsport 5, которую клепали впопыхах, дабы успеть к выходу Xbox One. В результате «пятерка» получилась урезанной и заслуженно схлопотала далеко не самые высокие оценки. Выход Forza Motorsport 6 был просто необходимостью, спасительной пилюлей, способной заполнить образовавшуюся

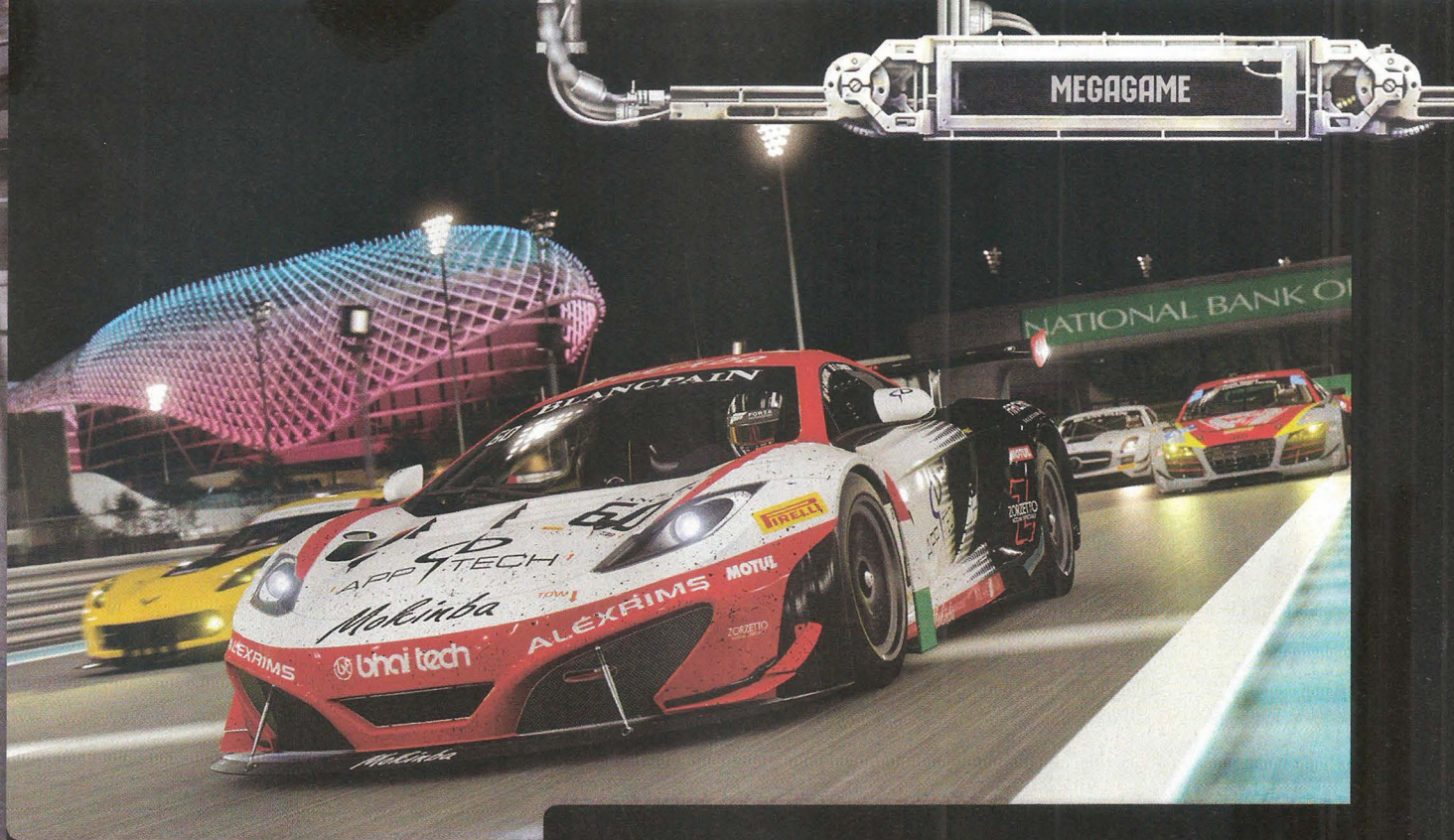
пустоту в душе автофаната. И знаешь что? Со своей задачей разработчики справились на «ура». Пустоту сменила распирающая радость и удовлетворенность. Я даже поправился на пару килограмм.

Шестая передача

FM6 сразу же подкупает своей приветливостью и дружелюбностью. Если недавняя Project CARS ведет себя примерно так: «Добрый день. Вот календарь событий. Участвуй», то Forza действует совершенно иначе: «Привет! Я тут для тебя составила список гонок. Еще могу порекомендовать... Давай я покажу тебе как... А ты знал, что на этой трассе...» Чувствуешь разницу? Игра постоянно общается с тобой, не оставляет один на один с бездушным списком соревнований. И это подкупило меня не только потому, что я – одинокий человек, жаждущий общения и внимания. Такая подача, на самом деле, очень важна для гонок. Это в других жанрах, когда тебя водят за ручку, это порой вызывает лишь раздражение. Здесь же все иначе.

Приятный женский голос постепенно вводит тебя во все тонкости и делится интересными фактами. А знакомые голоса Джеймса Мэя и Ричарда Хаммонда (экс-ведущие автомобильного шоу Top Gear) проведут тебя по важным страницам истории автоспорта и поведают о том или ином классе автомобилей. Это я называю правильной подачей. Для полного счастья не хватает лишь хрипловатого голоса Джереми Кларксона и его забавных замечаний. К слову, раз уж я коснулся темы Top Gear, то давай помянем минутой молчания отличную передачу.





Новый поворот и карьерный взлет

В Forza Motorsport 6 присутствует полноценный режим карьеры (и снова привет разработчикам Project CARS), который проведет игрока по пяти важным ступеням: от уличных гонок на машинках начального класса до профессиональных чемпионатов. Этапы открываются, как и положено, по мере прохождения. Внутри несколько соревнований и, что самое главное, можно выбрать, на каком классе автомобилей, ты хочешь их проходить — я считаю, что подобную фишку нужно добавлять в каждый автосимулятор.

Отдохнуть от карьеры можно в так называемых показательных заездах. В основном, это гонки, которые посвящены важным событиям в истории автоспорта или определенным автомобилям, или соревнования на выносливость. Дают и немного подучиться, играя в автомобильный аналог боулинга на трассе Top Gear. В этой игре так много разнообразного контента, что заскучать попросту невозможно.

Шесть кругов ада

Motorsport всегда разрывалась между аркадной и симуляторной системой поведения авто. Она как серьезный спикер, который в своем выступлении не забывает вставлять уморительные шуточки. По большей части, это, конечно же, строгий автосимулятор, который не пренебрегает законами физики и больно наказывает за халатное обращение с педалями газа и тормоза. Авторы Forza не устают с высоко поднятым носом напоминать, как они линейкой просчитывают физику каждого колеса, принимая во внимание направление ветра и температуру асфальта.

Машинки действительно ведут себя реалистично и прекрасно передают ощущение их веса, но от одной «заносчивой» проблемки авторам избавиться так и не удалось (есть подозрение, что они и не стараются). Автомобили с каким-то нездоровым



стремлением входят в занос на поворотах. Разработчики словно игнорируют все труды автоинженеров, которые вот уже который год работают над тем, чтобы машины не теряли сцепление с дорожным покрытием на поворотах. Приходится, как последнему нубу, врубать все эти ABS, ТЦС и ПМС, чтобы почувствовать себя человеком, а не смертником, севшим в машину, которая всеми способами пытается его убить.

Водители-вредители

Начиная с пятой части Forza обзавелась просто охрнительной плюшкой, которая, как по мне, делает серию одной из интереснейших (если не самой) среди всех автосимуляторов. Сейчас речь пойдет об аватарах... то есть, прости, драйватарах. Когда ты играешь в «Форзу», то игра незаметно для тебя (шалунья такая) анализирует твою езду и повадки. На основе этого она создает что-то типа твоего виртуального воплощения — компьютерного бота, который ведет себя на дороге практически так же, как и ты. И вот тут начинается самое интересное. Играя в одиночном режиме, ты сражаешься не против обычных ботов, а против драйватаров других





Дрожь в коленках

Руль или геймпад? Хороший вопрос. Если у тебя в копилке скопилось достаточно денег (рули для Xbox One стоят ой как недешево), то, конечно же, руль! Однако опыт игры с геймпадом тебе также понравится, гарантирую. В Turn 10 поигрались с функцией вибрации, и теперь ощущения от гонки стали еще ярче. Так как контроллер Xbox One умеет не просто вибрировать, но еще и распределять эту вибрацию с одной стороны на другую, то этим просто грех было не воспользоваться в такой игре. Если, к примеру, правыми колесами заехать на траву, то, соответственно, вибрировать будет правая часть геймпада. Причем сила и интенсивность вибрации зависит от многих факторов. Добавь сюда еще и вибрирующие «курки» (дрожит правый триггер — значит колеса в пробуксовке), и ты получишь просто потрясающее, как для игры с геймпадом, слияние с автомобилем.



игроков. Думаю, объяснять, почему это офигенно, не нужно, но я все же объясню. Как правило, обычные компьютерные болванчики ведут себя слишком... правильно и предсказуемо: ездят по идеальной траектории и сверх меры притормаживают перед поворотами. Со временем это наскучивает.

В Forza же каждый заезд — уникальный. Противники иногда отмачивают реально ржачные номера, уходят в неуправляемые заносы, бодаются друг с другом. В общем, ведут себя как настоящие люди, а не бездушные роботы. У системы есть только один недостаток — часто выпадают один-два драйватара, которые по мастерству заметно превосходят остальных. В итоге, легко заняв третье место, ты с удивлением обнаруживаешь, что оставшиеся два соперника заметно вырвались вперед — ей богу, они гонят так, будто только что украли тачки, на которых едут. И приятность напоследок: когда ты не в игре, твой драйватар все равно участвует в гонках других игроков. Другими

словами: твой драйватар приносит тебе деньги, даже когда ты спишь! Это как персональный раб, впахивающий на тебя без сна и отдыха. Всегда о таком мечтал.

Мокрый асфальт

Ты замечал, что когда людям не о чем разговаривать, они начинают обсуждать погоду? Так вот, я хочу поговорить о погоде в FM6, но вовсе не потому, что мне больше не о чем рассказывать. Погода, а точнее — дождь — одно из главных нововведений в новой «Форзе». Turn 10 Studios подошли к данному вопросу со всей серьезностью. Дождь выступает не только в качестве декоративного элемента, но и заметно влияет на поведение четырехколесных лошадок на трассе. Я бы даже сказал, не просто влияет, а полностью его меняет. Машины начинают скользить по трассе, словно по льду. Это как раз тот момент, когда стоит заглянуть в гараж, сменить резину и покопаться в настройках автомобиля.

В дождливую погоду игра выглядит просто превосходно, пусть немного и уступает DRIVECLUB. Зато лужам, скопившимся на асфальте и за его пределами, просто нет равных — хочется упасть на колени и умыться в них. В целом, графически FM6 выполнен на очень высоком уровне и лишь немного уступает PC-версии Project CARS. Вот только мало на каком компьютере CARS сможет выдавать стабильные 60 fps на ультрах во время дождя, когда в поле твоей видимости находятся еще 24 машины. Также упомяну о появлении гонок в ночное время суток. Тут рассказывать, в общем-то, и не о чем, разве что могу порекомендовать ездить аккуратнее — разобьешь передние фары и будешь доезжать гонку в стиле «видимость нулевая — иду по приборам». На некоторых трассах ночью реально очень темно.

Блестящие красавицы

В очередной раз говорить о машинах и трассах, поверь, будет не интересно ни тебе, ни мне. Так что пройду очень поверхностно. Все, что тебе нужно знать, это то, что количество треков и тачек заметно возросло со времен пятой части. Обкатать дают свыше 450 авто: от культовой классики 60-70-х и семейных хэтчбэков до





Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

болидов Формулы-1 и V8 Supercar. Я уже представляю перед собой бордовое лицо ярого «сонибоя», доказывающего, что «в Gran Turismo машин больше!» Прости, но в Gran Turismo нельзя рассматривать авто «под микроскопом», забравшись в салон, заглядывая в багажник, под капот, как это можно делать в «Форзе». Тут КАЖДАЯ машинка сделана с невероятной достоверностью.

Вдобавок разрешают немного поколдовать и над их внешним видом. Спойлеры, бамперы, диски, редиски – все в наличии. Можно часами зависать, обклеивая тачку виналами либо же выбрать один из уже готовых вариантов, которые загрузило в сеть игровое сообщество. Что касается трасс, то тут авторы попытались сделать все возможное, чтобы стандартный для автосимов набор круговых треков не вызывал зевоту. К примеру, трасса Яс Марина в ночное время суток сверкает огнями и радует яркими фейерверками, а гонки по солнечному Рио-де-Жанейро или по узким улочкам живописной Праги – уже сами по себе – праздник.

Вожделение и вождение

Forza Motorsport 6 – автосимулятор, который всеми способами пытается тебя развеселить (это большая редкость, на самом деле). Этому способствует некая праздничная атмосфера, витающая в воздухе, и всякие казуальные плюшки. Вот, к примеру, при повышении уровня нам дают поучаствовать в лотерее: можно выиграть как небольшую сумму налич-

ных, так и дорожный автомобиль. Согласись, сложно воспринимать игру слишком серьезно, когда в первые 20 минут она позволяет тебе выиграть Bugatti Veyron. Или вот еще один пример – бустеры. Это такие карточки, дающие те или иные бонусы (как перки в шутерах). Поставил карту в слот – получи +7% к сцеплению на трассе. Каким образом увеличится сцепление? А его знает. Магия...

И знаешь что? Это замечательно! Лично мне уже надоело автосимы на серьезных щах, которые ничего толком не могут предоставить помимо наматывания кругов по одним и тем же трассам. Forza Motorsport 6 веселая, она заботится о том, чтобы тебе не было скучно. Ни в одиночной игре, ни в мультиплеере. К слову, онлайн поддерживает до 24 игроков на одной трассе. Среди новшеств – многопользовательский режим «Лиги», в котором проводятся регулярные заезды с участием игроков одного уровня. Все начинают с низшего уровня и со временем сортируются по специальной системе рейтингов в соответствии с их навыками и спецификой вождения. Любишь таранить всех подряд? Будешь играть с такими же камикадзе! Хочется безудержного веселья – есть соревнования по дрифту и аналог игры в салочки. Сплит-скрин тоже завезли, так что если к тебе внезапно нагрянет друг, такой же поехавший фанат автогонок как ты, вам будет, чем себя развлечь. Я уже говорил, что с Forza Motorsport 6 скучно не бывает?

Олег Скубицкий

Вердикт

Красивый, в меру реалистичный и, не побоюсь этого слова, веселый автосимулятор. Идеальный вариант для тех, кому аркадный Need for Speed кажется слишком ребяческой забавой, а Project CARS своей чрезмерной серьезностью нагоняет зевоту. Шестая часть заметно разрослась в плане количества контента – больше машин, больше трасс, больше разнообразных соревнований. Хотя, чего я тут распинаюсь... Forza Motorsport 6 на данный момент является лучшим автосимулятором среди тех, что выходили на консолях нового поколения. И этим все сказано.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

FIFA 16

Жанр:
футбольный симулятор

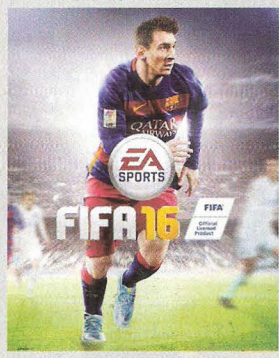
Разработчик:
EA Canada

Издатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: Core i3 3.1 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: ATI Radeon HD 5770/
NVIDIA GTX 650
15 ГБ свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



ОБНАЖИМ

PES против FIFA – это как Мейвезер против Пахьяо. Это как Samsung против LG. Это как здравый смысл против того, что сейчас творится в этом мире. Это как налоги против простых людей. В общем, суть ты уловил. Найти более принципиальных соперников на этой планете сложновато. Кто же покорит вершины чартов и сердца футбольных фанатов в этом году? Ответ узнаешь примерно через 5 минут... Или 15 – все зависит от скорости твоего чтения.

Футбол – в виртуальные массы!

Начать сравнение стоит, пожалуй, с внешних данных соперников. FIFA с каждым годом все ближе и ближе подходит к фотореалистичности происходящего. Игровой процесс все сложнее отличить от телетрансляции. Футболисты все больше похожи на своих реальных прототипов. Они натурально

выражают эмоции, радуются после голов и яро негодуют после того, как в их высокополигональные лица судьи суют разноцветные карточки. И в этом году серия, кажется, достигла совершенства.

Каждая татуировка на теле Марека Гамшика или новое тату Месси с точностью перенесены на виртуальные модели. В FIFA 16 стало куда больше различных анимаций,

причем это касается даже тех вещей, которые происходят за полем. Глаз не может нарадоваться на то, как игроки эффектно подбрасывают себе мяч и лишь потом вбрасывают его из аута. А теперь вспомни, как коряво этот элемент выглядел еще в FIFA 14. Если во время матча в FIFA 16 сделать 20 случайных скриншотов, а затем внимательно их рассмотреть, то окажется, что на газоне видна каждая травиночка, через которую пробивается солнышко, а зрители на трибунах похожи на нормальную толпу болел, а не на паралитиков, одетых в купленные на распродаже вещи из «Европы».

И дело не только в самой картинке. EA активно поработали над проездами и пролетами виртуальной камеры до начала матча. Камера берет ракурсы даже за пределами стадионов, имитируя съемку с вертолета, так чтобы сомнений в достоверности происходящего у тебя точно не осталось. На это играют и различные хитрости вроде значка HD в самом углу экрана. EA взяли во внимание даже самые мелкие мелочи вроде использования новомодного спрея, который юзает судья во время матча (он, кстати, медленно исчезает примерно за 5 минут игрового времени). А во





МЯЧИ

TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC | PS3 | PS4 | X360 | XONE

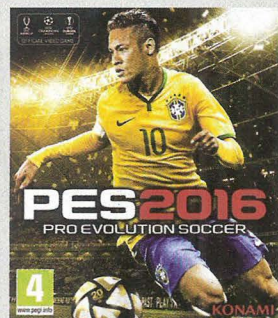
PES2016
PRO EVOLUTION SOCCER

Жанр:
футбольный симулятор

Разработчик:
PES Productions

Издатель:
Konami

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1.8 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: NVIDIA GeForce 8800/
ATI Radeon X1600
9 Гб свободного места



время сильного удара у ворот может поднять- ся от сотрясения задняя стеночка.

Японское безумие

А вот в Konami все никак не могут изба- виться от «пластилинового» эффекта происходя- щего. Движения футболистов на поле незави- симо от момента игры все еще далеки от слова «реализм». Газон – разлитый кем-то по неосто- рожности зеленый кисель. Ни намек на расти- тельность! В этом году ситуация осложнилась еще и тем, что в Konami откровенно забили на ПК-аудиторию (а это, к слову, основная катего- рия наших читателей). По сути, они, то есть мы, то есть я, получил качество картинки с прош- лого поколения консолей. Футболисты похожи на манекенов, а на стадионах восседают оди- наковые уродцы. Даже с трудом понимаешь, когда играешь в дождь, а когда – нет. ХАЛТУРА! За такое нужно ставить разрабов в стеночку и больно бить мячом по бубенчикам! По 10 раз, каждому! 10 отбитых бубенчиков из 10!

You got the style...

PES также вчистую проигрывает FIFA в стиле и удобстве. Возьмем, к примеру, меню, которое у японских разработчиков являет собой набор фоток полузаполненных стади- онов. В каждом элементе PES чувствуется некая несерьезность, мультяшность. Почему вместо рисованных аватарок нельзя, в конце концов, использовать реальные фотографии футболистов? У нас тут что – дискотека 80-х с

игровыми автоматами? Кто-то явно отстал от трендов, причем на пару десятилетий.

Довольно неоднозначно обстоит дело с он- лайн-матчами. Их начала нужно ждать от двух до трех минут. Если же захочешь поучаствовать в онлайн турнире, то приходи в четко условлен- ное время. Да у меня, блин, работа, жена, кош- ка!.. Мне некогда этим заниматься. Не говоря уже о том, что в PES составы всех без исклю- чения (даже топовых) команд устарели месяцев на 6. К примеру, в Динамо Киев все еще играет Мбокани, а Коноплянка, по мнению Konami, почему-то так и не долетел до Севильи.

Конечно, есть и позитивные моменты: приятные комментаторы, не менее прият-

ный lounge-саундтрек, который, в общем-то, ничем не уступает замечательной подборке FIFA. Но этого явно недостаточно для битвы на равных. Застой серии PES виден в любом ее компоненте. Даже в таком банальном, как количество стадионов. Все те же жалкие 16 штук. И это в то время, когда FIFA неустанно добавляет новые и новые, да еще и радует но- выми (уж пардонь за тавтологию) погодными эффектами. Теперь можно играть под насто- ящим ливнем, а во время тумана возникает ощущение, что ты находишься на настоящей битве. Разве что канонады не хватает.

В актив PES можно зачислить оставши- ся лицензии на Лигу Чемпионов, Лигу Ев-



Преимущества FIFA 16

- Фотореалистичная картинка
- Полностью лицензированные национальные чемпионаты
- Режим FUT Draft
- Введение женских команд
- До блеска отполированы все составляющие игры

Реклама – двигатель футбола

Одна из главных составляющих в борьбе за кошелек потребителя – реклама. EA заключили контракты практически со всеми самыми топовыми национальными чемпионатами. Причем, речь идет не только о баннерах на кромке футбольного поля, но и о более продвинутых вещах вроде внедрения рекламы в элементы интерфейса ТВ-трансляций. Копати отхватили себе куда менее рейтинговую квалификацию к Чемпионату Европы. А еще EA склепали кучу, без преувеличения, гениальных промо-роликов, чем в Копати похвастать, опять же, не могут. Кажется, в этом году кто-то профукал борьбу по всем фронтам.

ропы, а также парочку латиноамериканских турниров. И вот за последние я респектуют Копати. Дело в том, что культура «уболивания» в этих странах довольно специфическая (болелы очень любят жечь фаеры и швырять их в головы фанатов соперника), и разработчикам даже удалось передать частичку этой прекрасной атмосферы.

You got the moves...

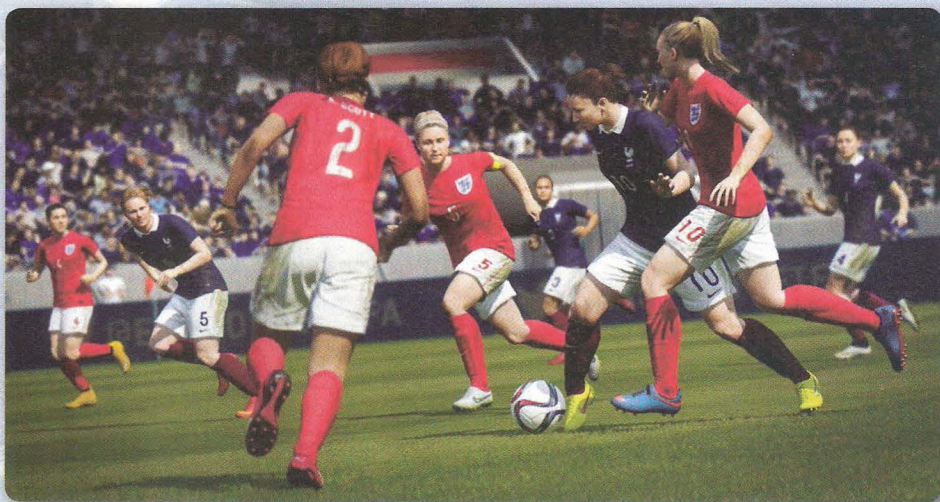
Долгое время считалось, что PES находится впереди по таким вещам, как физика поведения мяча и физика поведения игроков на поле. Но с каждым годом FIFA ее догоняла, проецируя на экраны все большее количество непредсказуемых ситуаций. В этом году следить за происходящим интересно и там, и там. PES 2016 все еще выигрывает по части непредсказуемости пробития дальних ударов и поведения голкиперов при их отражении. И не нужно материть последних на чем свет стоит. Знаешь ли, все познается в сравнении. Вот взять, к примеру, Акинфеева (основной голкипер сборной России): по сравнению с ним местные стражи ворот просто гении игры. Нормальные, короче, вратари в PES 2016.

Поругать хочу за другое. А именно за странные стыки, после которых футболисты неестественно отлетают в стороны. А еще за обдолбанный судейский корпус. Местные судейшки могут не просвистеть даже после самых жестких столкновений. Особенно они любят игнорировать эпизоды в том случае, если мяч остался у атакующей стороны. В FIFA 16 всех этих проколов нет. Умные судьи дают карточки после завершения атаки, а все мо-

менты стыков отполированы до блеска. Абсолютно честная физика!

Кто быстрее?

Нужно понимать, что PES 2016 и FIFA 16 очень сильно отличаются по части геймплея. FIFA – это футбол на немного неестественных гиперскоростях. Футболисты семят ножками так быстро, что у многих это может даже вызвать раздражение. PES, напротив, предлагает очень размеренное зрелище, приближенное к тому, что мы видим на экране телевизора. При этом в PES 2016 крайне



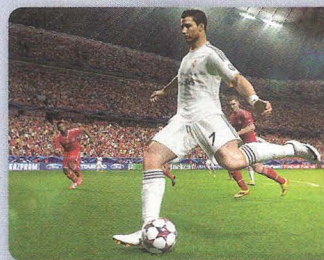
Вердикт

EA Canada четко нащупала, что именно нужно футбольным фанатам. Разрабы постоянно совершенствуют удачные идеи и смело вводят в игру новые. По сути, придраться к этой игре очень сложно. Разве что к обложке, которая из года в год не меняется. FIFA 16 – до блеска отполированный продукт, который с радостью внесет немножко счастья в твои будни и будни твоих друзей. Ведь нет ничего круче, чем собраться у кого-нибудь дома и хорошенько зарубится в новую «фифушечку».



Преимущества PES 16

- Лицензии на Лигу Чемпионов, Лигу Европы, Copa Sudamericana, Copa Libertadores
- Немногом большая непредсказуемость ударов при завершении атак



неотзывчивые игроки. Каждое твое действие сопровождается ощутимой задержкой. То есть, грубо говоря, в точности разыграть ту комбинацию, которую ты хочешь, представляется возможным далеко не всегда. Лично мне нравится геймплей как PES, так и FIFA, с заметным перевесом в сторону последней. Ну люблю я все и всегда держать под контролем.

Есть чо?

У FIFA есть! Появился новый режим игры FUT Draft. По сути, это режим Ultimate Team, в котором ты по крупицам собираешь команду своей мечты, только на стероидах. На каждую позицию предлагают сразу 5 игроков экстра-класса! Забил состав и вперед на схватку с AI или реальными игроками. Победил 4 раза подряд – получай серьезные плюшки.

И все бы ничего, но для того, чтобы хотя бы разок себя здесь попробовать нужно отслюнявить 15,000 голды, а по местным меркам – это довольно немалые бабки. Как бы то ни было, а режим очень ценный как в плане шлифовки тактик, так и в плане знакомства с новыми футболистами. В традиционном Ultimate Team также произошло конкретное изменение: теперь разрешается брать в аренду на 5 матчей самых крутых игроков современности, вроде Неймара, Кристиану и даже одного инопланетянина...

К счастью, эта опция уже по божеским расценкам.

PES, как и ранее, предлагает режим MyClub, в котором, в общем-то, все то же самое, что и в Ultimate Team, но в аркадной, детской манере. Ты только вдумайся: мне пришлось заменить «коуча», поскольку он не мог тренировать состав по причине обилия звезд... Вообще, складывается впечатление, что над PES последние годы корпит парочка школьников, которые нихрена не отстреливают в футболе.

Баба на борту – к счастью

Ну и, конечно же, женские национальные сборные! Да, это опять о FIFA. Ты, наверняка, о них уже слышан. Мемчики разные видел в интернетах, правда? Так вот, фигня это все. Играть за девушек прикольно, интересно и комфортно. Да, они медленнее мужчин. Да, они прогнозируемо проигрывают последним

в силе и точности ударов. Но, тем не менее, выставив сборную Америки против условной Сампдории, можно вполне рассчитывать на победу (при условии равного скилла игроков за геймпадами).

Наверное, самым сложным моментом было даже не поведение барышень на поле – хотя можно только представить, сколько усилий сюда бросили, – а поведение их волос. Я о волосах, которые на головах, если что. И разрабы справились! Шевелюры развиваются очень естественно. Особенное эстетическое удовольствие получаешь, глядя на длинные косички, которые в этой игре живут какой-то своей собственной жизнью.

Очевидно, что введением женских команд EA заигрывает с новой аудиторией (причем ставка сделана именно на американскую сборную), но мне кажется, что и мужики будут совсем не против погонять такими составами. И нет, майки после забитых голов никто не снимает. А жаль...

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

Создается впечатление, что в Konami делали все возможное, чтобы проиграть своим прямым конкурентам. Ноль в графе нововведений + поистине хамское отношение к ПК-геймерам. Какой смысл тратить 20 с лишним долларов за игру, которая по сравнению со своей же предыдущей версией не предлагает ничего нового (даже составы старые). Нет уж, спасибо! Мне есть чем заняться. Как минимум, пошпилить в игру, которая только что получила на 4 балла больше.



TO PLAY OR NOT TO PLAY

Мир рушился, и люди теряли рассудок
Трудно было понять, кто же свихнулся больше
Я или все остальные

MAD MAX

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Avalanche Studios

Издатель:
Warner Bros. Interactive

Системные требования:

Процессор: Core i5-650 3.2 ГГц /
Phenom II X4 965 3.4 ГГц

ОЗУ: 6 ГБ

Видео: NVIDIA GeForce GTX 660ti
/ AMD Radeon HD 7870

32 ГБ свободного места

PC | PS4 | XOne

КОРОЛЬ БЕНЗОКОЛОНКИ

Несменный герой киноэпопеи Mad Max, Макс Рокатански, начал рассуждать о безумии еще до того, как это стало мейнстримом. Давным-давно, в начале 80-х благодаря талантливому режиссеру Джорджу Миллеру мир увидел необычный сценарий апокалипсиса, в котором топливо стало самым необходимым и ценным товаром. Шестеренки в головах выживших окончательно заклинило, все начали убивать друг друга за канистру бензина, на дорогах царят беззаконие и беспредел. Машина здесь – не роскошь и не средство передвижения. Это ключ к выживанию. Ну разве не идеальный фундамент для видеоигры?

Дорога радости

Хочу сразу расставить все точки над «ё» и кратко над «й». Новая игра от Avalanche Studios не является тем, что сейчас принято называть «игрой по фильму». Ее не делали специально к выходу киновоевика «Безумный Макс: Дорога ярости», дабы под шумок скопить побольше бабосов. Это самостоятельное произведение с собственным сюжетом, персонажами и Максом, не похожим ни на молодого Мэла Гибсона, ни на Тома Харди. И это замечательно. Ведь обычно игры по фильмам – говенный шлак, сделанный за три с половиной месяца парой подопытных обезьян, которых всю жизнь кормили бананами с гашишем. В нашем же случае имеем красивый и атмосферный экшн с

большим открытым миром, да еще и от создателей симулятора безудержного веселья на тропических островах Just Cause. «Неужели идеальная игра по Безумному Максусу?» – спросишь ты. Далеко не идеальная, но хорошая. Однако обо всем по порядку.

Максим Дрободански

Если честно, я до сих пор до конца так и не понял, почему фильм назвали «Безумным Максом», ведь, по сути, главный герой является чуть ли не единственным адекватным персонажем среди остатков шизанутого общества. Он потерял семью, он уже не один год колесит по миру в поисках воды и топлива, ежедневно подвергаясь нападением мародеров, однако он так и не утратил светлую часть своей человеческой натуры, пусть и часто сомневается на этот счет. Максимка устал. Очень устал. Все, чего он жаждет, – поскорее добраться до легендарной «Безмолвной Равнины», дабы найти там утешение.

Но, как ты уже понял, поездка героя была бесцеремонно прервана. Группка мародеров во главе со здоровенным главарем отжимает у Макса его драгоценный «Перехватчик», забирает одежду и бросает помирать среди пустыни. Да уж, ситуация не из лучших. Кто знает, что произошло бы с нашим героем, если бы он не повстречал горбатого карлика-механика Жестянщика (в оригинале – Chumbucket). К слову, немного о локализации. Наши доблестные переводчики малость перестарались и попереводили все, что только можно и нельзя. Так, например, главный злодей Скротус внезапно стал Членом... Хорошо хоть не Членом, и на том спасибо. Новый автомобиль





Макса – Магнум Опус – обозвали «Шедевром». Ну прям 10 из 10, господа. А главная красавица игры по имени Хоуп с легкой руки дядюшки переводчика превратилась в Надежду. Ну привет, Наденька.

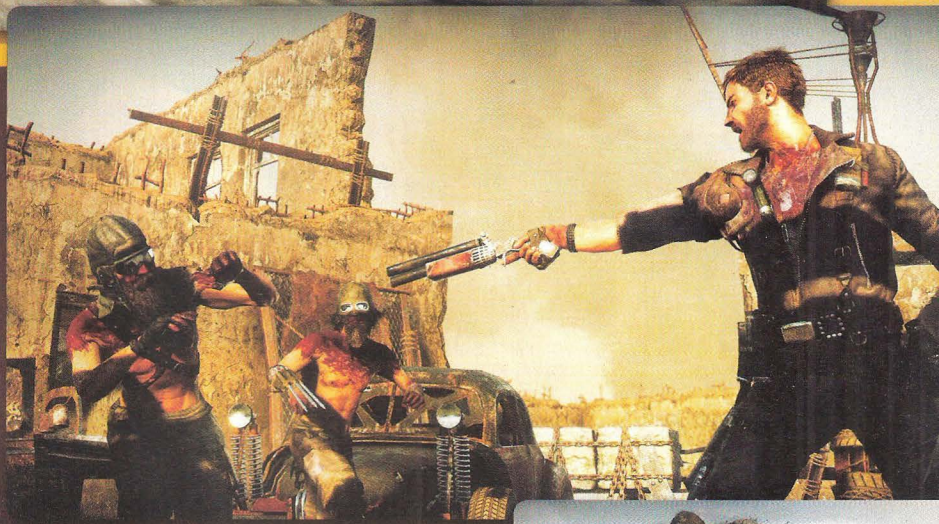
ЭТО ШЕДЕВР!

Но вернемся к сценарной завязке. Горбатый Жестящик увидел в нашем герое некоего мессию, святого, посланного на землю автомобильными богами, а потому пообещал Максус сконструировать для него машину, ничем не уступающую его «Перехватчику». Долго оплакивать угнанного 8-цилиндрового товарища мы не стали и сразу приняли предложение карлика. Давайте сделаем настоящий Шедевр! Правда, то, что изначально представляет собой этот, прости господа, автомобиль, очень сложно назвать словом на букву «ш», скорее подойдет слово на букву «г». Собственно, превращение «г» в «ш» – это и есть наша первостепенная задача. Автосалонов с запчастями в апокалиптических Пустошах, как ты уже понял, нет, а потому новые детали для машины придется добывать потом и кровью.

Забавно, но поначалу игра строит из себя чуть ли не суровый симулятор выживания в пустыне. Хочешь пополнить жизненные силы – раздобудь воду; кончилось горючее в баке – ищи канистры с бензином. Начинаешь понимать, насколько все плохо в этом мире, когда видишь, с каким наслаждением герой поедает личинки и дохлую крысу, а если очень повезет – собачьи консервы. Однако со временем становится ясно, что все это не более чем декоративные элементы, добавленные просто ради того, чтобы соответствовать первоисточнику. После первой заправки бензина его хватит чуть ли не на всю игру, а вода нужна лишь в том случае, если герой будет часто получать по морде – никакого индикатора жажды в игре нет и близко.

Дураки и дороги

Как и в фильмах, в игре Mad Max ключевую роль играют автомобили. Лишь самые быстрые и



умелые водители смогут выжить в этом суровом, съехавшем с катушек мире. О том, что основной акцент при разработке делался на машинах, понимаешь уже спустя пару автомобильных боев. Устранить преследователей можно кучей самых изощренных способов: вырвать установленным гарпуном колесо или самого водителя с кресла, стрелнуть из дробовика в бензобак либо же просто протаранить вражеское авто в бок, сбросив его в обрыв. Хорошенько вложившись в апгрейд, можно присобачить к колесам колпаки с лезвиями, боковые горелки, а корпус тачки украсить острыми шипами, дабы никакая зараза не подумала взять нас «на абордаж».

Вооружением и улучшением технических характеристик местный суровый тюнинг не ограничивается – побаловать глаз эстета призваны всяческие наклейки, раскраски и всевозможные трофеи. Вот в Need for Speed ты можешь установить на передний бампер череп рогаатой скотины? Нет. А тут можно. От всего, что связано с машинами в этой игре, будь то сражения, гонки или даже обычная езда по пустынным территориям, получаешь просто неподдельный восторг. Тут Avalanche Studios постарались на славу и заслужили печеньку.



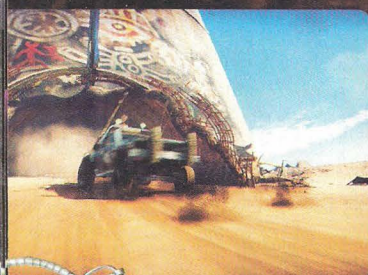
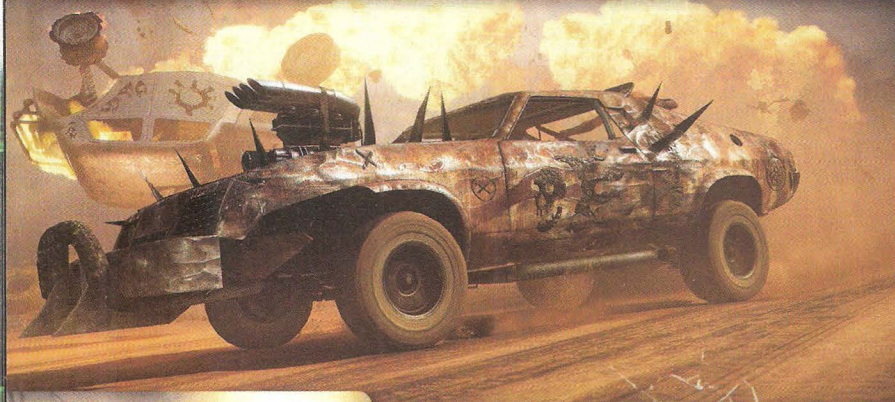
Четвероногий миноискатель

В Mad Max много чего сделано, что называется, «на любителя». Карта, к примеру, щедро усеяна однотипными заданиями, аванпостами и прочей херней, которую нужно раздолбать/собрать. Я бы не назвал это минусом – это, скорее, традиционные элементы open-world проектов, призванные при желании растянуть игровой процесс. Если ты не устал от всего этого во время прохождений «Ассасинов» и «Фар Краев», то милости прошу – добрые 40 часов геймплея тебя уже ждут не дожидаясь.

Но игре все же не достает разнообразия, некой завершенности. Словно ее доделывали впопыхах, так и не успев реализовать все задуманное. Возьмем, к примеру, собаку Макса. Да, у него есть собака, и в основном тексте я о ней ни разу не упомянул вовсе не из-за моей дырявой, как дуршлаг, памяти. Ее можно взять с собой, если только выехать в Пустошь на специальном багги, и все, на что она способна, – это гавкать в направлении зарытых в песке мин. Очень жаль, а ведь идею с собачкой можно было как-нибудь развить.

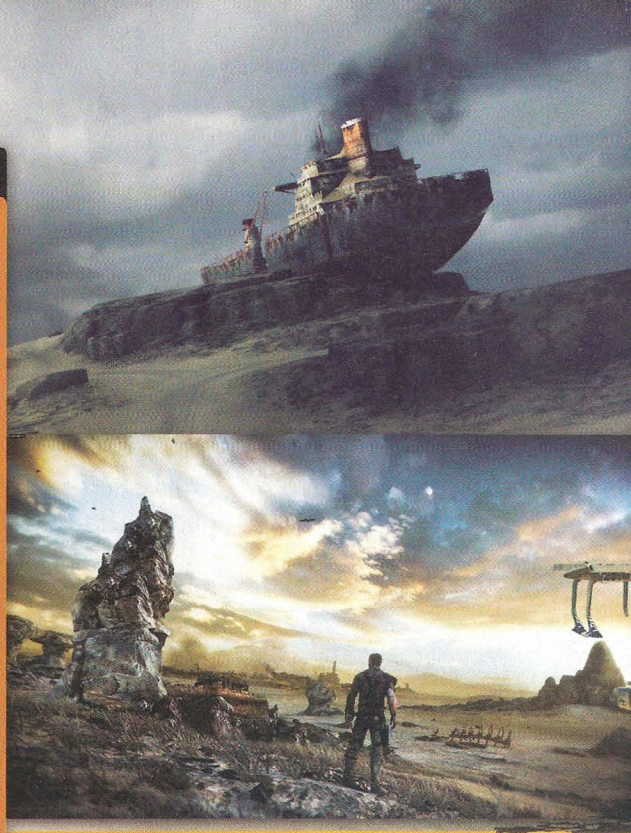


Easy, dog. Don't bite.



МАКСимально brutalен

Но как бы хороша не была езда, покидать свое 4-колесное убежище все же придется: чтобы раздобыть припасы, ворваться во вражеский лагерь или просто намять бока повстречавшимся в пустыне мудакам. И вот тут Mad Max показывает себя не с самой лучшей стороны. Махать ногами и кулаками весело, но быстро надоедает. Боевка, как это нынче модно, позаимствована из серии Batman: Arkham, даруя нам всю простоту и легкость двухкнопочной (удар + контратака) системы. Правда, незамысловатый мордобой попытались всячески разнообразить, добавив возможность наносить мощные удары, прижимать противников к предметам интерьера и brutally добивать их заточкой. В крайнем случае можно использовать дробовик, если патроны имеются. Но очень скоро процесс рукоприкладства превращается в рутину, не спасает ни разнообразие врагов, ни новые умения.



Все самое интересное привязано именно к машине Макса. Без нее даже вражеский аванпост толком и не захватишь. Гарпун, снайперская винтовка, громопушка – вся эта вкуснятина является неотъемлемой частью автомобиля. Можно тупо взять лагерь противника нахрапом, выбив к хренам ворота, а можно действовать более тактически, заранее отметив все ключевые точки с помощью бинокля, сняв снайперов и проникнув на вражескую территорию через тайный проход. Все в твоих руках. Захватывая аванпосты, мы понижаем уровень влияния главного плохиша, а также добываем такой ценный в этих краях ресурс, как металлолом. Данный ресурс, кстати, пригоден не только для апгрейда нашей 4-колесной Плотвы, но и сгодится для улучшений экипировки самого Макса: кастет там сделать или броню улучшить. Апгрейдов так много, что деталей на них никогда не хватает – это неплохо стимулирует совершать набеги на вражеские базы снова и снова. Да, рутина, но ведь так хочется улучшить все до предела!

Песочные замки

Есть в Mad Max и зачатки микроменеджмента. В мире игры не только Макса не устраивает тирания Члема – есть и другие недовольные. Они основали крепости, способные защитить их от набегов прислужников главного плохиша. Вот эти крепости нам и предлагают всячески улучшать, строя в них новые сооружения и вкладывая ресурсы в их развитие. На кой ляд это надо? Все просто: установив, к примеру, водохранилище, при каждом последующем посещении данной крепости твоя фляга будет автоматически наполняться до краев. В общем, не очень крутые, но приятные бонусы. Колесить к крепостям (их в игре аж четыре) не обязательно – функция быстрого перемещения не обошла стороной новый проект Avalanche Studios. Чтобы открыть другие точки фаст-тревела, необходимо добраться до воздушного шара и подняться на нем в воздух – этакий аналог башенок и вышек из других open-world игр. Полезная штука, ибо мир в Mad Max немаленький, и мотаться туда и обратно рано или поздно затрахаёт. К слову о мире...



Классика не стареет

Фанатов старых фильмов о Максе наверняка обрадует наличие в игре черной кожаной куртки — обязательный атрибут нашего безумного героя. Вот только доступ к ней, увы, открывается уже после прохождения основной сюжетной линии. Вместе с классической курткой также разблокируется фирменный дробовик Макса и старый добрый «Перехватчик». Чем не повод еще немного позависать в Пустошах, выполняя непройденные сайд-квесты и отвоювая вражеские аванпосты?



Оранжевое солнце пустыни

Казалось бы, как можно удивить игрока открытым миром, если по сюжету случился полный армагеддец, и все вокруг завалило песком. Ой, как непросто, но разрабы с этой задачей справились. Оказывается, даже пустынные территории могут быть разнообразными. Холмы и плоскогорья, свалки, песчаные дюны, глубокие ущелья среди скал, каньоны, серные источники, полуразрушенные шоссе, заброшенные заводы и мосты — в игре есть на что посмотреть, есть за что зацепиться глазу. Неоднократно наше путешествие заведет героя и под землю — прогулки по закинутым станциям метро и аэропорту насквозь пронизывают гнетущей атмосферой и точно не выветрятся из моей памяти еще долго.

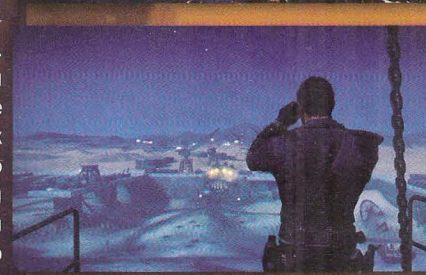
Что касается чисто технической стороны, то тут не все так однозначно. Сама пустошь выглядит замечательно: все эти «волны» на песке и солнечный свет, от которого прямо веет теплом (или же мне пора сменить кулер в компьютере). А вот другие декорации, сделанные из бетона и металла, уже не так радуют. Не вызывают восторга и кривые лица NPC, расставленных по миру с целью выдать нам информацию или какой-то мини-квест. Сказывается долгий период разработки и изначальный курс на консоли предыдущего поколения. Зато добротная оптимизация PC-версии побалует

владельцев не самого топового железа плавной картинкой и текстурками высокого разрешения.

Are you mad?

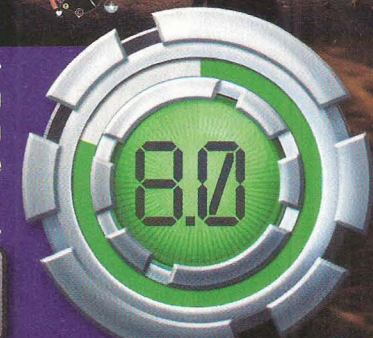
Да что это я все вокруг да около... Играть или не играть? А вот не отвечу. И не потому что я злюка, а потому, что в случае с Mad Max все зависит только от личных предпочтений. Это игра из ряда тех, которые не собираются тебя веселить. В ней заложен весь инструментарий, способный развлекать, а вот сможешь ли ты им в полной мере воспользоваться — зависит уже от тебя и твоих креативных способностей. Да, Mad Max — игра про яркие взрывы, бешенные погони и brutalный мордобой, но между всеми этими составляющими есть крупные пробелы. Любишь ли ты пустынную романтику, готов ли часами колесить по бескрайним песчаным локациям, исследуя территории? Если ты ответил «да», то эта игра для тебя. Если же ты хочешь безостановочного экшна, кинца и чтобы тебя постоянно водили за ручку, демонстрируя лишь самое интересное, то лучше проходи мимо.

Prince



Вердикт

Хороший «помотивчик» с большим открытым миром, красивой Пустошью и драйвовыми сражениями на автомобилях. По сути, это почти идеальная игра по «Безумному Макс», предоставляющая полную свободу, аутентичный сеттинг и дух дорожного приключения. Вот только Avalanche Studios то ли не хватило времени, то ли они замахнулись на слишком большие масштабы... в общем, наполнение мира могло бы быть и поразнообразнее. Mad Max обязательно понравится терпеливым игрокам, способным креативно мыслить и не боящимся однотипных заданий. И уж тем более его оценят по заслугам фанаты второй части фильма.

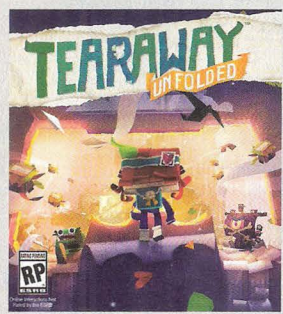


TEARAWAY UNFOLDED

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Tarsier Studios, Media Molecule

Издатель:
Sony Computer Entertainment



PS4

БУМАГА ВСЕ СТЕРПИТ

Хотелось бы начать обзор не с самой игры, а с мини-рассказа о студии, прямыми руками которой было создано сие бумажное чудо. Media Molecule – светлый островок в бушующем океане игровой индустрии. Эти ребята делают лишь хорошие и красочные игры, совершенно не обращая внимания на засилье шутеров и кровавых экшенов. При этом их проекты выезжают не только на мимимишности, но и напичканы инновациями и, без преувеличения, революционными идеями. Пока мы под микроскопом выискиваем хоть какое-то нововведение в очередной Call of Duty, студия Media Molecule галлонами вливает в свои игры креатив и оригинальность. Новое пристанище для их неординарности и самобытности носит название Tearaway Unfolded, или в нашем переводе – «Сорванец: Развернутая история».

Vita la revolucion

Оригинальная Tearaway, вышедшая пару лет назад, легко могла пройти мимо рядового геймера, если у того в кармане не завалялась портативная PS Vita. Решение выпустить игру эксклюзивно для портативки было связано с тем, что основной фишкой Tearaway являлось необычное управление. Сенсорный экран, гироскопы, камера, задняя панель с multi-touch – все это было задействовано в игре и использовалось на всю катушку. Но геймпад PlayStation 4 тоже не пальцем деланный, на основе его возможностей легко можно состряпать свой Tearaway. Что, собственно, в Media Molecule и сделали. И нужно отдать чувакам должное: Unfolded – не просто порт с улучшенным графоном. Перед нами дополненная версия, с обновленными уровнями и новыми головоломками, кото-

рая способна удивить даже тех, кто в свое время прошел оригинал. Разрабы честно отработали каждый цент, потраченный на покупку их игры.

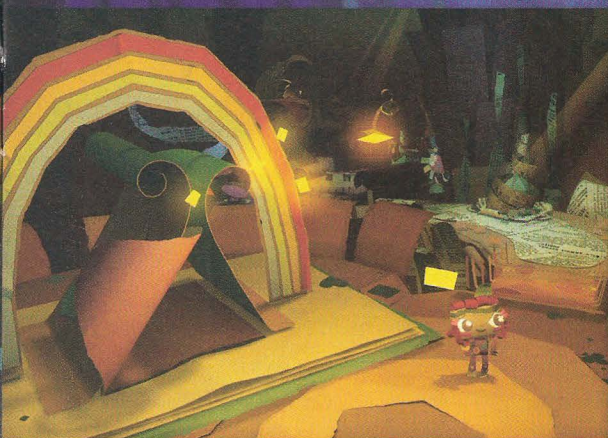
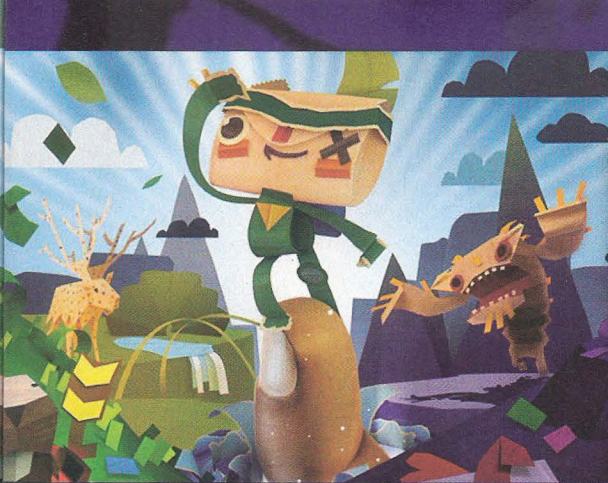
Без бумажки – ты **кашка

На большом экране Tearaway выглядит еще более сказочно. Если вдруг ты не в курсе, абсолютно все в мире игры сделано из бумаги: торчащие зеленые полоски из картона – травка; рулон, простеленный вдоль уровня, – тропинка; даже погодные эффекты, будь то дождь или ветер – бумажные полоски. Картинка просто умиляет. И удивляет – подобного еще не делал никто. Ну, кроме детворы на уроках изобразительного искусства. Главные герои тоже сделаны из бумаги – на выбор дается мальчик или девочка. Их руки и ноги сделаны из согнутых разноцветных полосок, а головы представлены в виде конвертов. К слову, не случайно.

Нашей целью является доставка некоего важного сообщения во внешний мир, в дыру, возникшую в бумажном небе. Отправить СМС-ку, видимо, будет слишком дорого – роуминг и все дела. И все бы ничего, да только из дыры этой повылезали мелкие паразиты, именуемые обрывками, и теперь они терроризируют весь бумажный мир. Придется опять всех спасать, да. Ох, если бы мне каждый раз за спасение мира в играх давали зеленую бумажку. Желательно с изображением Бенджамина Франклина...

Твори или умри

По сути, Tearaway Unfolded является классическим платформером. По духу он мне почему-то



Распечатанная история

Со временем так проникаешься бумажным миром игры и его бумажными обитателями, что появляется желание впасть в детство, купить цветную бумагу и, поработав ножницами, перенести частичку Tearaway Unfolded из виртуальности в реальный мир. И игра готова этому поспособствовать. В ходе своих приключений ты повстречаешь потерявших свои цвета существ или предметы, и если их сфотографировать на игровую фотокамеру, то они вновь обретут свои краски, а ты в награду получишь специальную ссылку. Перейдя по ней, ты сможешь скачать особую выкройку – распечатай ее и склей в отмеченных местах. Получившиеся фигурки из бумаги выглядят просто офигенно.



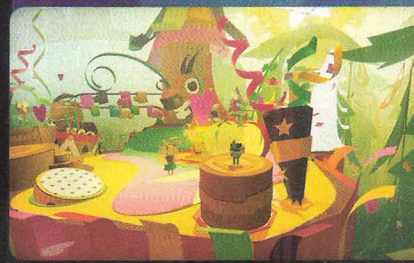
напоминает Psychonauts от Double Fine. Бераем по мультяшному миру, выполняем несложные задачки и собираем местную игровую валюту – конфетти. Непохожесть на других представителей жанра кроется именно в нестандартном управлении. Поначалу, когда наш герой не умеет даже прыгать, мы подбрасываем его в воздух нажатием тач-панели; световая полоска геймпада (да, та самая, которая быстрее садит аккумулятор) служит для освещения темных локаций; а, проводя по сенсорной панели пальцем, можно изменить направление ветра. И это лишь немногочисленные примеры.

Вооружившись смартфоном или планшетом, можно рисовать любые объекты и сходу переносить их в игру. Дорисовать белке два лишних глаза и поменять местами нос и рот – что может быть веселее? Tearaway Unfolded ежеминутно тычет локтем твоё творческое начало, мол, «Вставай, соня. Тут столько всего интересного сделать можно». Игра здоровенной кувалдой рушит «четвертую стену», возводя чувство причастности на высочайший уровень. Блин, да тут даже фото со смартфона можно загрузить в игру, и тропинка под ногами героя в момент приобретет очертания снимка. Я пять минут угорал, когда пол в игре стал отображать узоры моего ковра на стене. А потом – обоев. А потом... ну, это уже слишком интимное.

С чистого листа

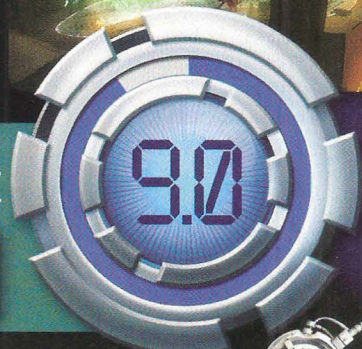
Я там в начале что-то говорил об инновациях, так вот, я не врал и не преувеличивал (как я это обычно делаю). Tearaway Unfolded постоянно учит заново удивляться, что, на самом деле, большая редкость в современной игровой индустрии. Сложно вспомнить, какой из последних проектов меня действительно удивил. Ни графикой и подачей сюжета, а именно геймплеем (какая-то лошадка из последней части Metal Gear Solid не в счет). Media Molecule нашли столько применений сенсорной панели и гироскопам DualShock 4, что внутри возникает какое-то спокойствие за игропром – я то думал, что все уже давно придумано, и теперь нас будут завлекать только все лучшим и лучшим графоном. Unfolded – один из немногих платформеров, который не приедается, нам постоянно предлагают что-то новое. Вот мы оказываем помощь беличьему королю в постановке спектакля, через несколько минут мы уже скачем верхом на свинье (которой я предварительно нарисовал огромное ухо на морде), а спустя мгновение парим в небе на бумажном самолетике! Простите, а вы скуку не видели? А вон она, в углу, скончалась бедняжка...

Viper



Вердикт

Вот как нужно делать адаптации портативных игр под домашние консоли. Tearaway Unfolded – это практически новая игра, с новыми уровнями и возможностями, которые предоставляет контроллер DualShock 4. Платформер умиляет визуально и удивляет геймплеем. Погрузиться в этот сказочный бумажный мир будет приятно как детям, так и взрослым.



Fran Bow

Жанр:
Авентюра, Хоррор

Разработчик:
Killmonday Games

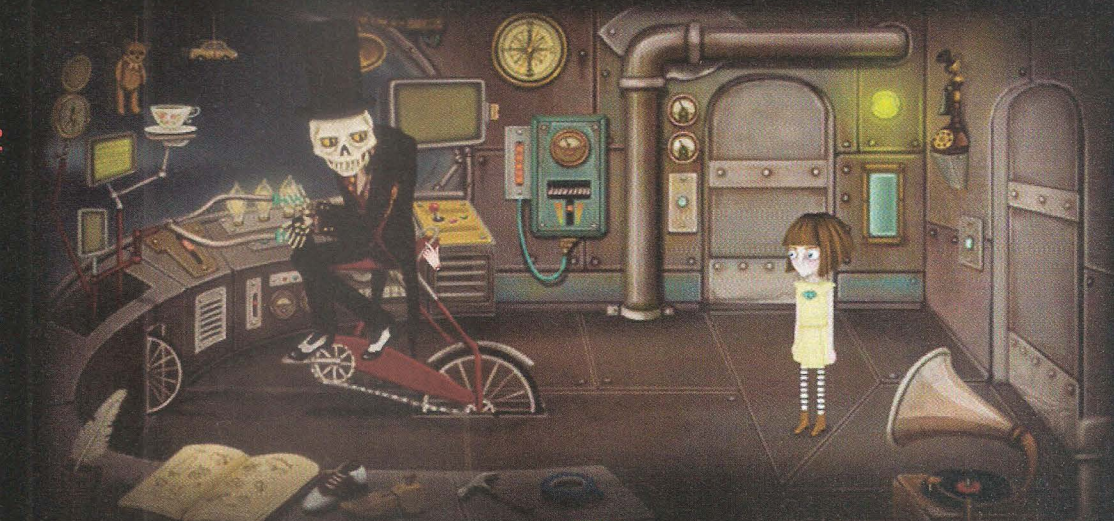
Издатель:
Killmonday Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 1.7 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 260/
ATI Radeon 4870 HD
600 МБ свободного места



PC



ТРАУРНЫЙ БАНТИК

Фрэн 10 лет, у нее есть мама, папа и тетя Грэйс, а еще – любимый черный котенок по имени Мистер Полночь... И вот мамы и папы у Фрэн больше нет, тетю Грэйс к получившей психическое расстройство девочке не подпускают врачи, а Мистер Полночь потерялся. Что-то теряешь, что-то находишь, и Фрэн находит банку с жуткими таблеточками – ее единственным шансом спастись из рук садистов и педофилов, составляющих персонал лечебницы, найти мистера Полночь и вернуться домой к тете Грэйс. Все мы слышали о вреде злоупотребления всякими подозрительными таблеточками, правда. А Фрэн не слыхала. Вот.

Срееру'сь, малышка

В эпоху инди-игр на теме безумия, детей и безумных детей не успел проспекулировать только ленивый. Парочка шведских разработчиков из Killmonday Games – ребята определенно не ленивые. Их свежее детище – Fran Bow – вполне удовлетворяет всем потребностям среднестатистического любителя инди-ужастиков: тут тебе и маленькая сумасшедшая девочка, и увлекательный, полный жутких кат-сцен квест, и (SPOILER ALERT: поначалу) душераздирающая история, способная приковать тебя к компу не на один вечер. Кстати, в текущее время действительно только к компу – путь до полноценной мультиплатформенности игрушкой пока не пройден.

Фрэни в стране Чудес

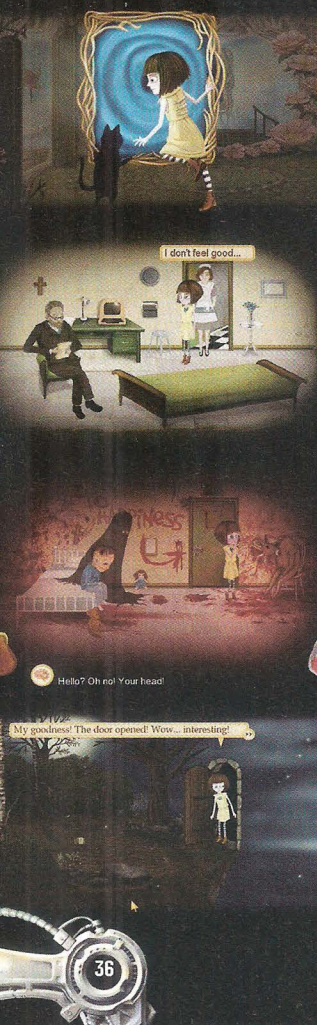
В первую очередь, Fran Bow – это point-and-click авентюра с легчайшим налетом интерактивной новеллы и мини-играми на любой вкус – от отсутствующего до математического. Во Fran Bow играть доводится за – никогда не угадаешь – Фрэн Бой! Сразу оговорюсь, что эта зубастая лупоглазая девчонка – одна из самых милых маленьких безумиц, предоставляемых поп-культурой и инди-разработчиками современности (прости, Алиса). С самого начала предположение о том, что Фрэн заперли в дурдоме по ошибке, разбивается о резкость вариантов ее высказываний в диалоге, явно неадекватных мыслях вслух и странненьких геймплейных решениях. Да, она абсолютно, бесповоротно и однозначно безумна. Да, не похоже, что для нее эта история закончится радужным хэппи-эндом. Но эта обаятельная сумасшедшая

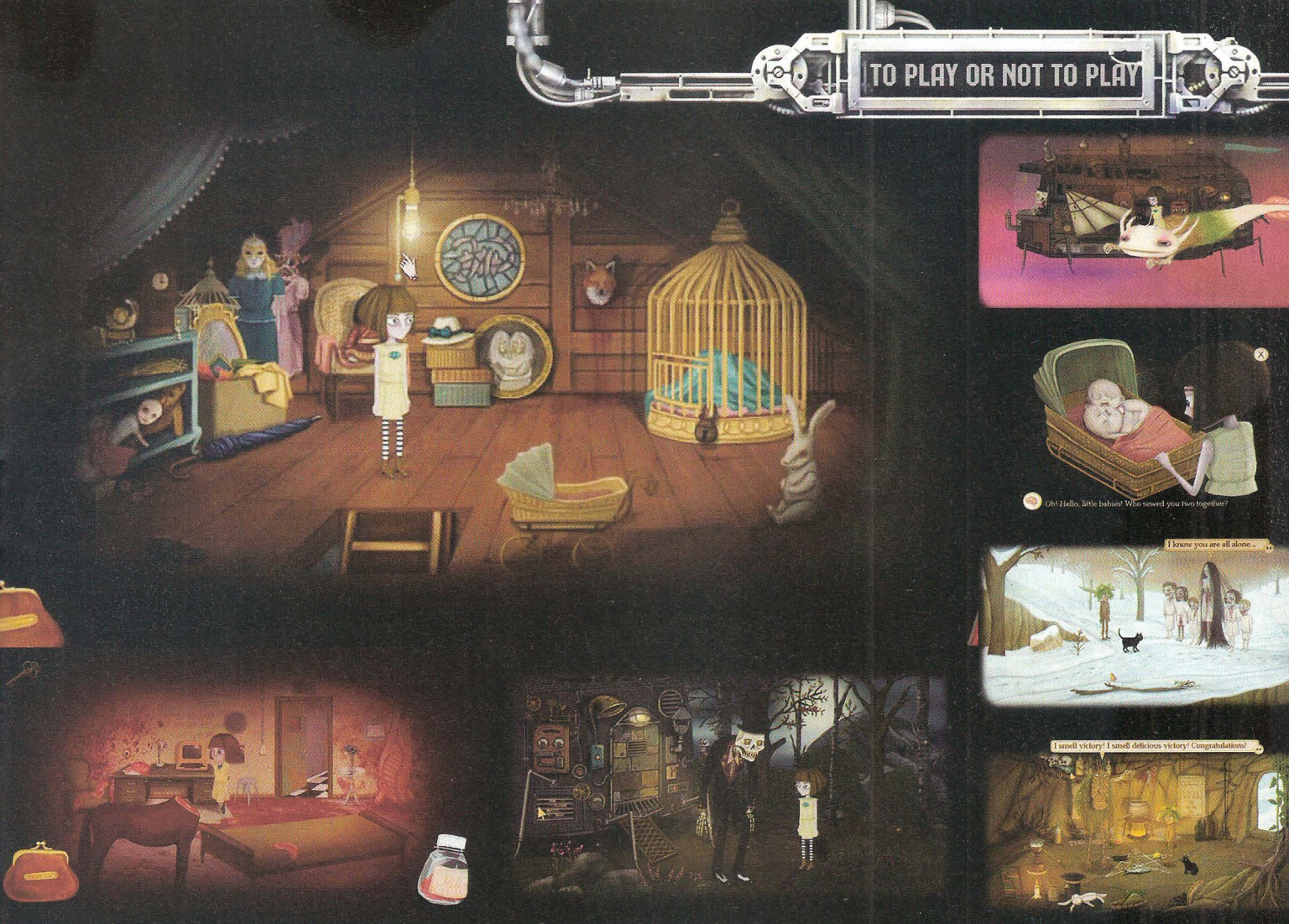
неизменно вызывает желание хотя бы убедиться, что в конце пути ее ждет хотя бы что-то... не самое печальное на свете.

Местами количество текста в диалогах непомерно зашкаливает; в данном случае количество с качеством коррелирует слабо, и нарратив (даже самый миленький и интересный – в небольших дозах) начинает терять свой смысл для игрока. Приходится совершать над собой усилие, чтобы не начать злобно прокликивать диалоги мышкой, пытаясь поскорее вернуться обратно в геймплей. Можно поступать иначе – вооружиться лупой начитанности и искать в каждой синей занавеске что-то большее, чем просто синюю занавеску. Правда, я бы не советовала. Разве что ты ловишь кайф от всякой бесполезной деятельности.

Применяли, применяли, да не выприменяли

Если ты не новичок в жанре point-and-click, ничего принципиально нового для себя ты не откроешь – все тот же старый добрый поиск предметов и их комбинаций для решения задач, которые перед тобой ставит игра. Разработчики с барского плеча подарили Fran Bow минимальную вариативность и, в целом, ряд остроумных применений. И, тем не менее, в процессе довольно часто оказываешься в ситуации, когда действительно логичное решение образовавшейся проблемы скриптом не предусмотрено. Несколько раз мне пришлось лезть в «проходильник», чтобы убедиться, что в игре нет бага, а просто логика в ней альтернативная. Учитывая специфику сюжета (знаешь ли ты, что такое безумие?), это хороший знак. Я не сошла с ума.





Мясная драма

Во Fran Bow садишься играть, робко надеясь пощекотать и без того чересчур закалившиеся в наше нелегкое время нервишки, а в итоге ловишь себя на том, что проблемы вымышленной Фрэн оказываются куда интереснее повывисшихся коммунальных тарифов, перегоревшего винта и грядущего родительского собрания.

Помимо привлекательного сеттинга и заявленной душещипательной «истории о страхе, боли и примирении», у проекта есть и более конкретные сильные стороны. Во-первых, это визуальный ряд. Незамысловатая, полудетская рисовка отлично сочетается с сеттингом игры, высыпая целый пакет изюминок изображениям отрезанных голов, отрезанных конечностей, выпущенных кишок и прочих антуражных шуток. Во-вторых, это магия. Без шуток. Какие бы минусы не находились в текущей версии игры (которую, к слову, авторы активно патчат благодаря фидбекам неравнодушных), какие бы завтыки с продвижением по сюжету вперед не становились на твоём пути, как бы не подбешивали постоянно перезапускающиеся с нуля диалоги без возможности их быстренько проскочить — Fran Bow волшебна. Магглы не могут видеть последнее предложение.

Начали за упокой, закончили за упокой

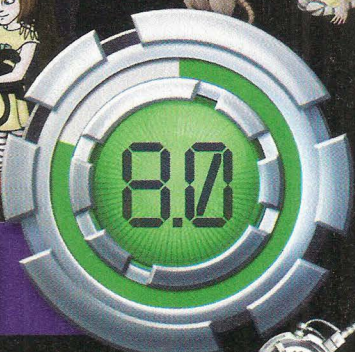
Глупо делать вид, что все хорошо, — концовка немного разочаровала. Когда ожидаешь ответов после целого вороха появившихся вопросов, а получаешь вместо них еще одну синюю занавеску под соусом «вот-вам-по-быстренькому-мораль-из-разряда «ЛУЧШЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ХУЖЕ», так-что-забудьте-последние-пять-часов-своей-жизни-а-ожидания-свои-засуньте-себе... в-карман», по-другому и быть не может!

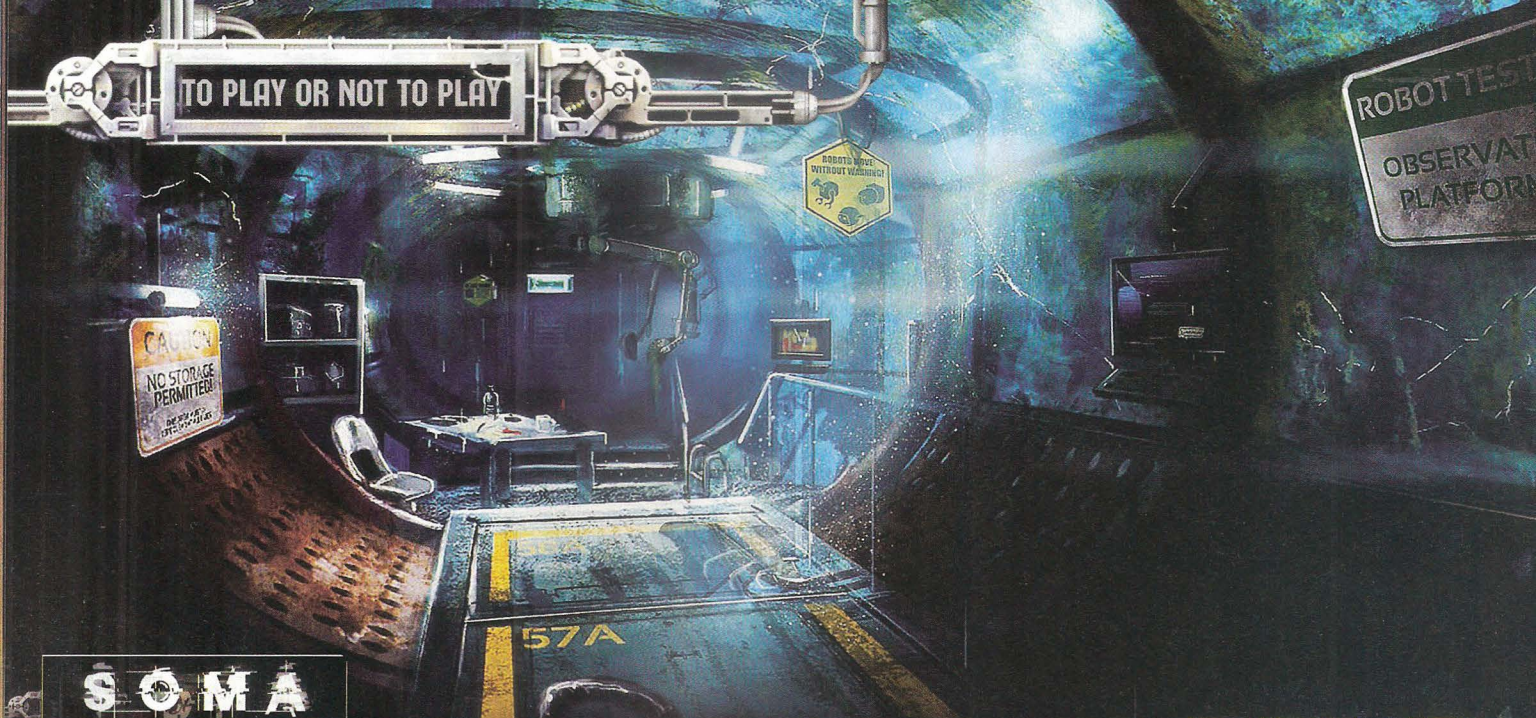
Тебе определенно уже доводилось быть в подобных ситуациях. Когда начало игры впечатляет, в середине начинаешь подозревать, что у авторов нет четкой определенности в концепции, а концовка... концовка наступает довольно внезапно и нещадно топчется по всем твоим ожиданиям вышибающей дух развязки и безукоризненно-логического объяснения всему происходящему. По этой причине, к сожалению, не могу сказать, что Fran Bow выдержана от начала и до конца. Но как для инди-дебюта, над которым упорывались только два человека, результат однозначно достойный.

Кристина Двойных

Вердикт

Fran Bow — очаровательная инди с кучей крипоты, мило-ты, пасхалок и офигенным котом. Это не шутка, Мистер Полночь сделал половину игры. Вторую сделала расчлененка.





PC | PS4

ЛИШНЯЯ ХРОМОSOMA

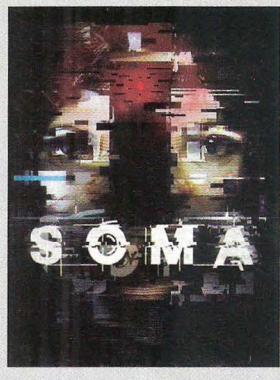
Жанр:
Survival horror

Разработчик:
Frictional Games

Издатель:
Frictional Games

Системные требования:

Процессор:
Core i3/AMD A6 2.4 ГГц
ОЗУ: 4ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 260/
AMD Radeon HD 5750
25 ГБ свободного места



Порой так сложно отличить вымысел от реальности, что мы иногда запутываемся в собственных мыслях и попадаем в какую-то альтернативную реальность, после чего все-таки просыпаемся и понимаем, что та неотразимая девушка в спальне твоего шикарного особняка была всего лишь фантазией. К сожалению, мы можем только несколько часов находиться в выдуманном нами мире и наслаждаться его дарами. Обыкновенный китайский будильник возвращает все на круги своя, и ты понимаешь, что менеджер среднего звена должен ехать в офис, а не мечтать о собственной вилле. SOMA подкидывает нам множество интересных вопросов, но, в отличие от реальной жизни, расставить все на свои места тут не так-то просто.

Что? Где? Куда-куда?..

Многие хорроры лезут в чужой двор без приглашения, и на выходе мы часто получаем совсем не то, чего ожидали. Я имею в виду, что смесь нескольких стилей редко идет на пользу данному жанру. И SOMA – как раз тот случай, когда редко, но метко. Игра вертит научной фантастикой и деталями survival horror, словно искусный жонглер, который параллельно работает фокусником на полставки. А ты сидишь такой с открытым ртом и не понимаешь, как из шляпы появляется столько всего интересного. Основное достоинство SOMA – ее запутанный сюжет с неожиданными поворотами и реально непредска-

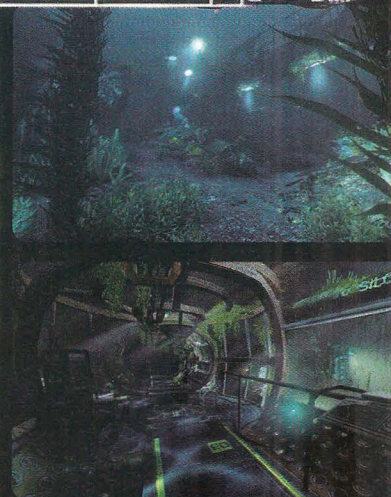
зуемым финалом. Не беспокойся, в этом обзоре я обойдусь без спойлеров.

Дабы немного нагнать твой аппетит, расскажу лишь о Саймоне Джарете – главном герое игры. На первый взгляд парень достаточно заурядный, но чем больше узнаешь о его прошлом, тем больше удивляешься. Саймон попал в аварию, потерял любимую, сам чуть ли не отправился на тот свет и теперь живет с неизлечимым недугом. А ты еще думал, что ты – самый несчастный человек на планете, раз родители отказали тебе в покупке нового MacBook'a? Так вот, Саймон решается на новомодную операцию, и нет, это не подтяжка лица или увеличение груди. Ученые, используя современную технику, залазят в его голову, и, как только Саймон очущается после наркоза, – ТРАХ-БАХ – на дворе 2103 год(!), он в подводном комплексе на дне Тихого океана(!), а роботы взбесились и устроили бунт!!! Даже со мной после бурной вечеринки такого не приключалось – максимум не понимал, где нахожусь.

Кто не спрятался, я иду искать

На протяжении всей игры, а это примерно часов 6-7, нам постоянно компостируют мозг и пытаются запутать. Я, конечно, понимаю, что все это во благо удовлетворения интереса и выделения эндорфинов, но порой тупо останавливаешься и спрашиваешь себя: «Что я здесь делаю?» Пока ты находишься на станции, приходится постоянно разгадывать головоломки, прятаться от взбесившихся монстров и искать ответы на всплывающие по ходу игры вопросы. Стоит





отметить, что головоломки Frictional Games сделали отменные — над некоторыми пришлось посидеть... то есть посидеть минут 20-30.

А вот стелс составляющая в SOMA настолько скучная, что я порой засыпал за игрой на диване, просыпаясь лишь через несколько часов. К счастью, мои «прекрасные» соседи — что б они долго жили — делают ремонт еще и ночью, так что звук дрели можно считать официальным спонсором моего прохождения SOMA. А ведь классическая схема «спрятался, подожди пока монстр уйдет, перебежал» раньше всегда работала безотказно. Авторы явно что-то намудрили с интеллектом страшил и, в итоге, все ощущение страха и тревоги подавляются раздражением. «Бабайка» может стоять на одном месте о-о-очень долго, что-то вынюхивая и выискивая. Порой так и хочется выбежать на него с кулаками и надавать ему по его тугодумной башке.

гающим и вызывающим панику. Разработчики прекрасно поработали над тенями, которые одновременно и не позволяют тебе рассмотреть монстра, который затаился в туннеле, и дают возможность оценить его размеры и очертания. Картинка в SOMA, как и положено ужаснику, сделана в тусклых и серых тонах и насквозь пронизывает тебя атмосферой тлена и безысходности. Примерно такие ощущения я испытываю, заходя в свой подъезд.

Эффект Сомы

Изначально SOMA своей атмосферой и подачей истории напоминала мне предыдущее творение Frictional — «Амнезию», — но со временем понимаешь, что перед тобой более глубокий и интересный проект. Разработчики понимают, что скримеры и страшные твари — это, конечно, хорошо, но шифровать себя на психологическом уровне — еще лучше. Между тобой и главным героем проходит тонкая грань, которая представляет собой не что иное, как экран телевизора или монитора. И даже если ты и главный герой абсолютно не похожи друг на друга, играя в SOMA, все равно начинаешь сопереживать Саймону, погружаться в его жизнь и всеми силами пытаться помочь ему выбраться. В предыдущих играх Frictional Games настолько сильных эмоций и настолько мощного удара по психике я еще не испытывал. Игра однозначно заслуживает внимания.

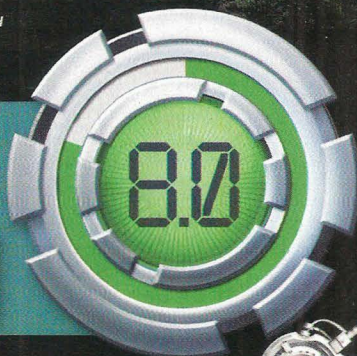
Влад [Ghost]Тучин

50 оттенков коридора

Закрывать глаза на технические грешки SOMA можно и нужно, только не забывай открывать их, когда путешествуешь по здешним локациям. Видно, что в прорисовку коридоров и комнат подводной станции вложили много времени и сил. Несмотря на то, что это хоррор, и посещать каждую комнату нет необходимости, все равно хочется побывать везде-везде. Различные мелочи делают мир игры интересным и оригинальным, но в тоже время пу-

Вердикт

Продуманная до мельчайших деталей история, которая неоднократно заставляет удивиться и проронить такую дефицитную в хоррорах фразу, как «Да ладно?» При этом включать мозг, чтобы двигаться дальше, приходится очень часто, что в данной ситуации — явный плюс. Хоррор составляющая также на нужном месте и в нужных количествах. Мрачные и нагнетающие декорации делают путешествие до визга ужасающим.



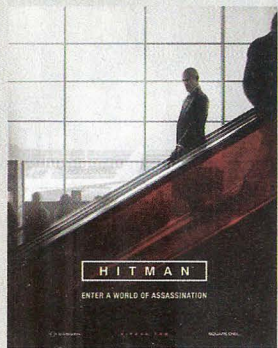
HITMAN

Жанр:
Stealth, Action-Adventure

Разработчик:
IO Interactive

Издатель:
Square Enix

Дата выхода:
март 2016 г.



PC | PS4 | XOne

47

СМЕРТЕЛЬНЫЙ НОМЕР

«Никаких инноваций! Застой!» – кричат толпы геймеров, размахивая факелами и вилами у офиса Activision с выходом каждой новой части Call of Duty, которую в итоге сметают с полок магазинов и перегружают сервера цифровых сервисов в первые дни релиза. На фоне этого начинаешь поневоле понимать издателей, прижимающихся к стенке с надписью «безопасная формула». Вдоль этой же стенки ровно 3 года назад осторожно вышел на публику Hitman: Absolution, опасаясь, что из-за 6-летней паузы после последней части серии его мало кто ждет. Возвращаемся в настоящее время и видим нового Hitman, идущего куда более уверенной походкой и обещающего подорвать ту самую стену, которая, по мнению фанатов, не дала Absolution сиять так ярко, как подобает громкому перезапуску франшизы.

Лысые обещания

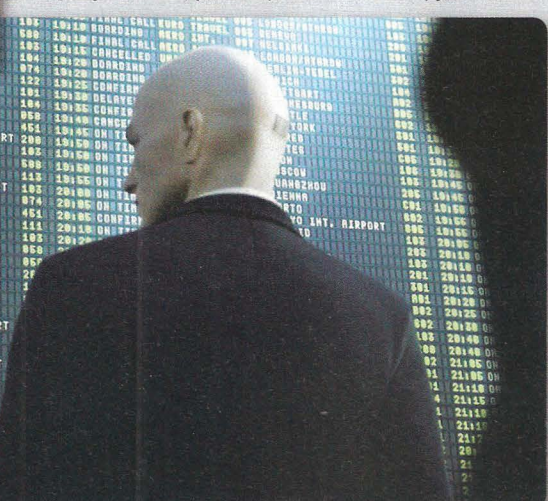
Для начала вывалим очевидное на стол: я не играл в последнего «Хитмана» и знаю о нем чуть более чем то, что его издавала Square Enix, и что отзывы, мягко говоря, противоречивы – от «хороший ребут» до «что они сделали с моей любимой серией?!» Это ставит его на один пьедестал с последним Thief. Но если судить об этих играх, не опираясь на трость ностальгического фактора, попутно рассказывая молодежи, как было в нашей молодости, то это очень качественно и с любовью сделанные игры – как и в случае с последними Tomb Raider и Deus Ex. Иными словами: можно не любить результаты трудов Square, но сами труды нельзя

не уважать. Того, что разработчики показали и рассказали о новом Hitman, должно быть более чем достаточно для открытия шампанского на официальном заседании фанклуба серии. Но горький опыт разочарований шепчет, что презентации игр сильно театрализованы, а набор хваленых фишек не гарантирует интересный геймплей. Поэтому давайте по порядку.

Убийственная расчетливость

Сами разработчики позиционируют новую часть как «креативный стелс-экшн», что не уходит далеко от истины, хотя необходимость использовать слово «креативный» в маркетинговых речах заставляет приподнять бровь. Игры с креативным подходом в последнее время служат больше аттракционом с несколькими пунктами пропуска, нежели геймплейными задачами с несколькими вариантами решений, над которыми нужно работать. Но работать здесь все же придется – в первую очередь, над своим терпением. Hitman славится извращенной способностью делать заказные убийства видом искусства, в котором игрок выступает в роли творца, подбирая холст, кисть, краски и ракурс.

Так, перед каждым заказом, игрока ждет брифинг с описанием цели, локации, специфики задания и возможность распланировать его выполнение. Здесь же Агент 47 выбирает инструменты своей грязной работы: все от тяжелых снайперских и штурмовых винтовок до пистолета с глушителем и ножа. Из более изысканного присутствуют взрывчатка, отмычки, отравы и другие предметы на выбор, спектр которого





приятно намекает на то, что творческий подход здесь действительно применим.

Тем не менее, Боромир гласит, что нельзя просто так взять и зайти на локацию со снайперской винтовкой наперевес. Поэтому в стадии планирования миссии можно использовать определенные части локации, чтобы заведомо припрятать там выбранное оружие. Забрать его просто так тоже не получится — нужно будет найти способ незаметно пробраться к своей «зачатке», но это уже тонкости миссии.

Входя в безвыходное положение

Главной мишенью Агента 47 на презентации игры был олигарх и криминальный авторитет Виктор Новиков. Нет, не так — Viktor Novikov. Potomushto balalaika babushka matrioshka. Виктор проводил показ мод в дворцовом здании арт-галереи, один лишь взгляд на которую снаружи навеял приятные воспоминания о Hitman: Contracts и дал понять, что свобода передвижения и подхода для разработчиков стояли в высоком приоритете.

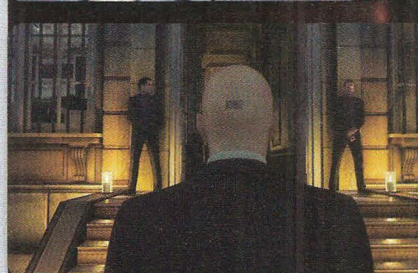
Новый Hitman не без повода гордится своими локациями. В первую очередь они аутентичны: здесь тонкости левелдизайна с геймплейной точки зрения не менее важны, чем ощущение присутствия в реальном месте. И места эти обещают быть самыми большими во всей серии. Пускай для многих размер не имеет значения, но большая площадь прямо пропорциональна большому количеству возможностей на уровне — начиная с того, как на него попасть.

Сами разработчики утверждают, что в создании уровней они опирались на принцип «шведского сыра», в котором много дыр. Игрок же оказывается в роли мыши, выбирающей, с какой стороны прогрызть путь. Здесь нет тупиков — только преграды и способы их обойти: у тебя есть добытый контактами агентства пропуск — милости просим через главный вход, о-

рана глазом не моргнет. Есть соответствующая «одолженная» униформа — заходи через вход для обслуживающего персонала. Нашел забор без охраны — перелез. Открытый люк — пробрался через канализацию. Крепкая сточная труба — залез по ней на крышу и т.д. Способов оказаться там, где тебе нужно — множество, но это только вершина айсберга на леднике возможностей, которые открываются дальше.

Волк в овечьей шкуре

Даже выследив господина Новикова (читай — любую цель в игре), идти к нему бодрым шагом, попутно снимая пистолет с предохранителя, в лучшем случае — неразумно, в худшем — неэффективно. Личные телохранители цели позаботятся о том, чтобы ты не смог до нее добраться самыми «топорными» способами — местная охрана не будет спускать с тебя глаз, а толпы гражданских — всячески мешать сделать какую-нибудь пакость на виду. Именно поэтому поведение NPC придется отслеживать и использовать: наблюдать за поведением тех или иных групп людей, подслушивать разговоры, в которых может проскочить очень полезная информация, подстрекать персонажей к тем или иным действиям. Здесь никто не скован скриптами: люди реагируют на действия Агента 47, в за-



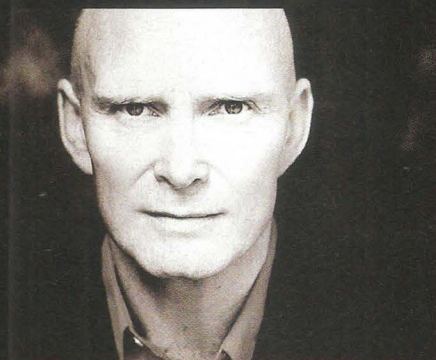


640509-040147

дата рождения	серия клонов	их класс
порядковый номер клонирования и имя		

Голос убийства

Дэвид Бэйтсон, актер, озвучивавший Агента 47 во всех предыдущих частях, возвращается и в новом Hitman. Почему это новость и почему она должна нас радовать? Дэвид чуть не лишился своей роли во время разработки Absolution, когда случайно сболтнул прессе о самом факте ее существования. Square не только опровергли существование на то время новой части, но и поспешили разорвать контракт с актером. Тем не менее, к моменту выхода игры, соглашение с Бэйтсоном было подписано снова, и Агент 47 в Absolution говорил уже знакомым нам баритоном.



ция одновременно 300 NPC, которые активны вне зависимости от того, наблюдаешь ты за ними или нет, и они реагируют на происходящее на уровне по принципу волны: запусти пожарную тревогу в одной комнате и наблюдай за тем, как паника распространяется по всему зданию. Для сравнения, в Absolution количество активных NPC было равно пятидесяти.

При необходимости – а такая возникнет – придется «убирать» некоторых персонажей, не забывая спрятать тело и переодеться в форму убитого, если она поможет попасть в ту или иную зону. Но переодевание – не панацея и не универсальный пропуск. Некоторые персонажи знают «своих», и знакомая форма не поможет спрятать от них незнакомое лицо, к которому они будут рады приставить холодный ствол в случае обнаружения. Иные наоборот ориентируются лишь по форме, но не стоит путать их пассивность с дружелюбностью: даже будучи в форме обслуживающего персонала, тебя может обыскать охрана перед пропуском на ту или иную часть уровня, где, скорее всего, находится твоя цель. Обыск можно обойти, незаметно подсунув оружие кому-то, у кого есть доступ к нужной территории, главное – не забыть забрать пушку. А вот находиться на off-limits территории запрещено априори – будь ты хоть в костюме Санта Клауса. Здесь шастают некие «инфорсеры» – самые опасные для игрока NPC. Они узнают тебя из тысячи, в какой бы форме ты ни был, и незамедлительно перейдут к нейтрализации. Благо, они отмечены специальными иконками, и к ним подход будет уже в лучших традициях Сэма Фишера.

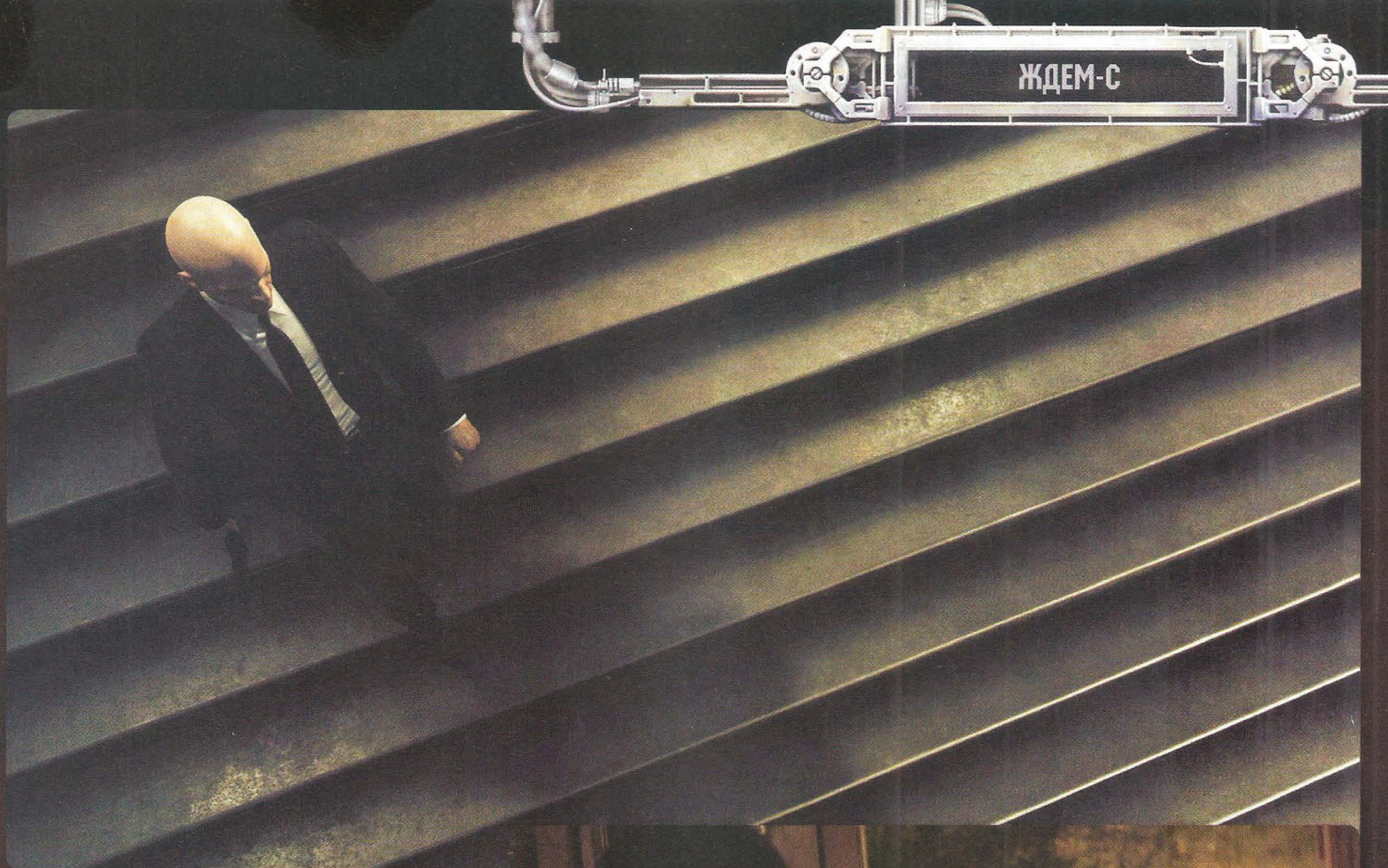
висимости от контекста которых предоставляется новая информация или возможности.

Новый Hitman использует нашу новую систему Crowd, попутно улучшая ее. На одном уровне работает индивидуальная симуля-



Ловкость рук и смерть вокруг

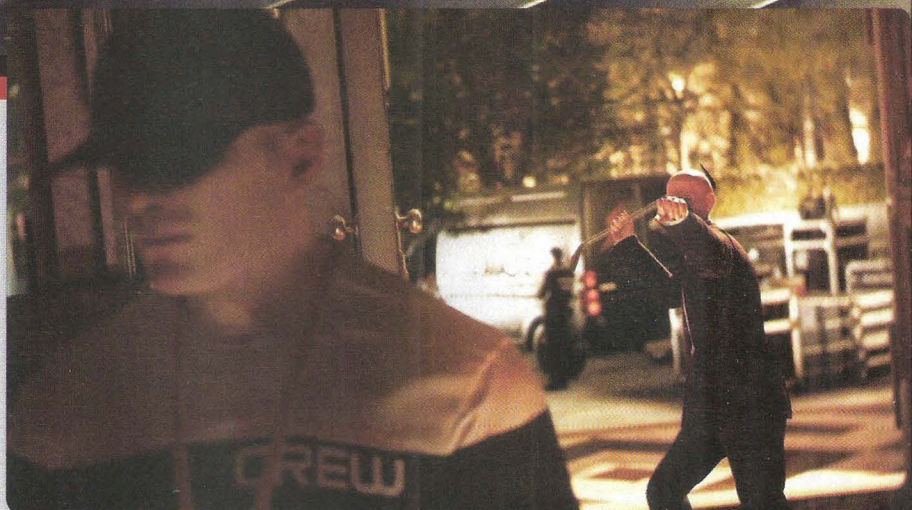
Хорошенько исследовав уровень, получив доступ в достаточное количество помещений и по-



ная расположение и/или маршрут главной цели, можно будет приниматься за исполнение своей работы. Новички серии и простые обыватели будут рады прикончить цель традиционными способами, а более наблюдательные и терпеливые игроки смогут воспользоваться одной из многочисленных ловушек на каждом уровне. Это некий «леволюшн», только с убийствами: люстры, бочки, ступеньки, еда, светильники, острые углы – уровни полны потенциально опасных мест и предметов, которые можно использовать для нейтрализации своей цели. При правильном использовании отвлекающих маневров, которых тоже обещают немало, можно выполнить заказ, оставляя за собой хаос, но не будучи замеченным.

Заметить секреты уровня поможет вернувшийся из Absolution режим «инстинкт», также известный в кругах хардкорщиков как «читерская способность видеть все через стены», но, к счастью этих же хардкорщиков, диапазон подсвечиваемых предметов ограничен, а сам режим опционален и может быть вовсе выключен в настройках.

Использовать такие изощренные подходы, предложенные разработчиками, не только приятно, но и полезно: открываются дополнительные предметы инвентаря, в зависимости от выбранного способа убийства. Это добавляет новому «Хитману» реиграбельности, которой можно восполь-



зоваться в режиме Contracts, где целью можно назначить любого NPC. При этом неординарные контракты можно разделять с друзьями онлайн, подталкивая их к выполнению созданных тобой заданий.

Но вся прелесть грядущего Hitman в выборе целей не в пределах одной локации, а по всему миру. Причем некоторые заказы будут ограничены во времени, так как цель будет «всплывать» лишь единожды, и больше возможности ее убрать не представится. В общем, sandbox натура новой части очень многообещающая, и, возможно, в этом году мы станем свидетелями еще одного блистательного перезапуска серии руками Square Enix.

Sphinx

Не все сразу!

Разработчики признались, что новый Hitman будет готов в день выхода, но не полностью окончен. Базовая версия обещает быть большой, но при этом время от времени она будет дополняться новыми уровнями и миссиями. Не спешите недовольно топтать ножкой – создатели обещают, что все дополнения к игре будут бесплатными, причем новый контент будет выходить на протяжении всего 2016 года.

Новый Hitman в какой-то мере – это возвращение к истокам, к классической формуле, когда перед каждой миссией проводится подробный инструктаж и ведется подготовительная работа. Нам обещают высокую вариативность и самые большие и проработанные карты за всю историю серии. IO Interactive также делает заметную ставку на онлайн – контракты от сообщества, периодический выпуск бесплатных дополнений и т.д. Пока все выглядит весьма заманчиво, но попадет ли 47-ой прямо в геймерские сердца, узнаем только в следующем году.

ХАРДКОР ПОД ТЕМНЫМ СОУСОМ

DARK SOULS III

Жанр:

Action/RPG

Разработчик:

From Software

Издатель:

Bandai Namco

Дата выхода:

начало 2016 г.



PC | PS4 | Xbox One

Когда я увидел анонс Dark Souls III, то скрестил уцелевшие (после прохождения предыдущих игр) пальцы, чтобы на этот раз сюжетная линия была новая. Seriously, вся эта замута с Пламенем и Тьмой и иллюзией выбора при невозможности этого выбора повлиять на что угодно, была интересной в первый раз, немного напрягала во второй, но в третий – очередная рекурсия просто бы комом в горле встала. Тем более что авторы заявили, что Dark Souls III станет последней игрой серии. Не в смысле вообще последней, а закончит историю подсерии Dark Souls. Сама же серия Соулсов не помрет и продолжится в сиквелах Bloodborne, Demon's Souls и недавно анонсированного, но такого таинственного тайтла как Slushy Souls.

Все старое – это хорошо забытое новое

Без долгих предисловий преступлю сразу к главному. Dark Souls 3 должна понравиться (читай, вызывать адскую боль) как фанатам серии, так и новым игрокам. Боевую систему планируют сделать проще и динамичнее, ибо утомительная боевка после лихой Bloodborne многими уже будет восприниматься негативно. Отскоков не будет (а жаль), зато вернут перекаты. Также обещают заметно улучшить графоний, во что лично я не особо верю. Да, я уже видел раннюю версию в действии. Вроде красиво, но, как помнишь, до выхода второй части нас тоже кормили вкуснейшими роликами, а итоговое качество оказалось обычной похлебкой. Хотя я считаю, что это в какой-то степени даже правильно, ведь ИГРОК ДОЛЖЕН СТРАДАТЬ!

Что касается стилистики, то тут у меня сложилось впечатление, что разработчики постоянно разрывались между оригинальным Dark Souls и Bloodborne. Картинка одновременно выглядит и знакомо, и свежо, что, безусловно, есть хорошо. В игре в полной мере будет раскрыта тема «умирающей красоты». Когда многие величественные здания приходят в запустение. Когда прекрасные локации и красивые объекты показаны старыми, покрытыми трещинами и со следами недавних битв. В общем, тлен и безысходность. А еще в игре будут драконы. По крайней мере, один будет точно.

Время собирать души

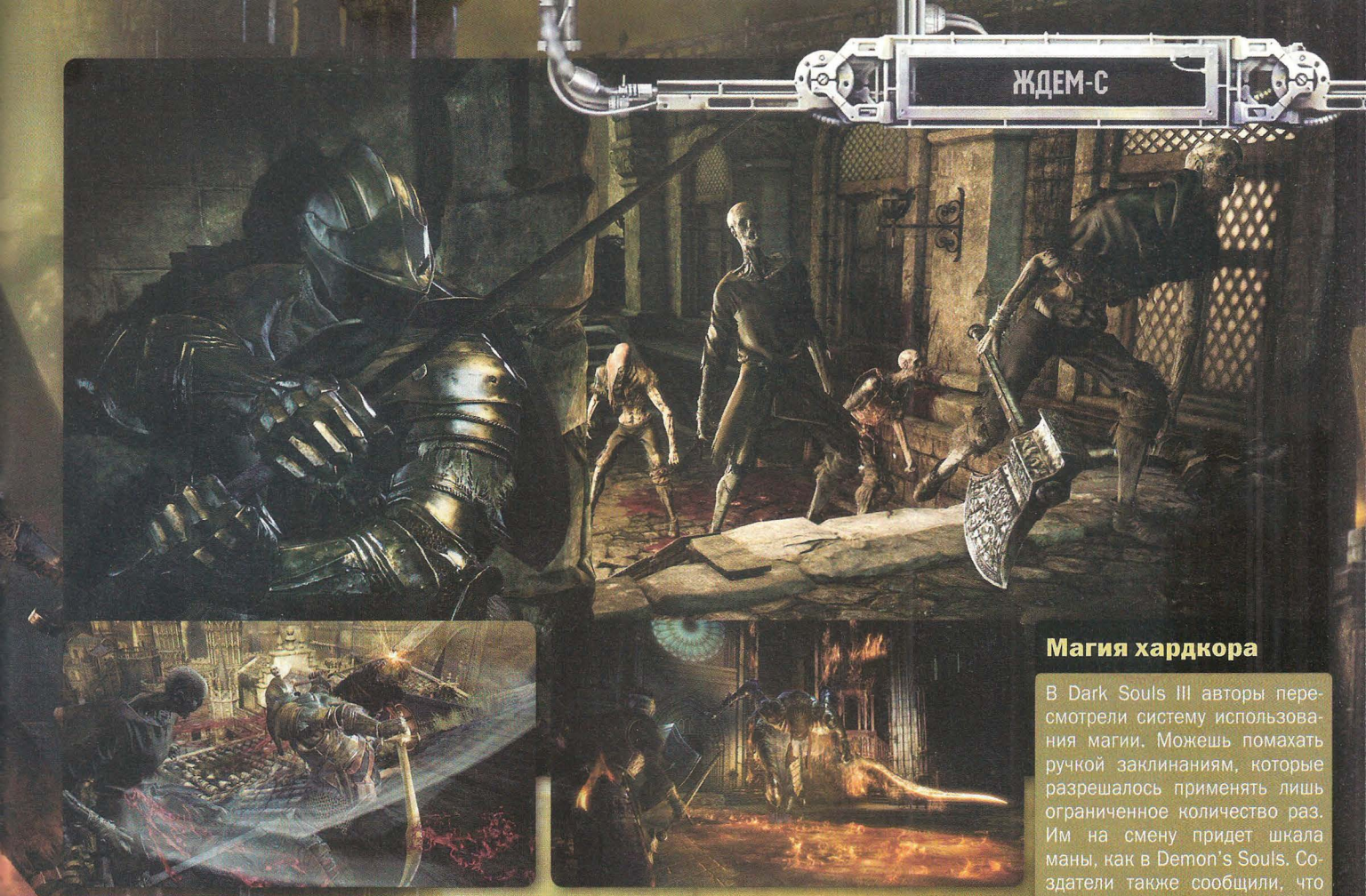
В показанной демке была доступна одна локация – Стены Лодолета. Старинная жуткая полуразрушенная крепость, что-то вроде Лечебницы нежити. Кстати, разрабы подтвердили, что действия третьей части будут происходить в том же мире, что и оригинальная диалогия. Однако это не значит, что события игры не

отодвинут лет на сто назад или на тысячу лет вперед не отмотают. Плюс не стоит забывать, что мир всех игр связан, так что я не удивлюсь, если DS3 покажет нам переходную эпоху между глухим средневековьем Соулсов и индустриальной эрой Блада. Планировка уровней выдержана в духе оригинальных игр – темные коридоры, узкие улочки, рискованные проходы – для того, чтобы дойти до босса, придется довольно долго петлять по карнизам над пропастью. Локации будут связаны между собой, что позволит из одного уровня попасть сразу в несколько других, если знать маршрут (впрочем, ничего нового). Ах да, костры никуда не исчезнут, а вот механика их действия немного изменится. О системе человечности пока ничего толком не слышно. Как что-то будет известно, я сразу же тебе позвоню...

Big Bosses

Но давай поговорим о великом. Точнее – о великих. Авторы пообещали босса, который сможет призывать других игроков на свою защиту. Не совсем понятно, как именно это будет реализовано, но звучит круто! В DS2 практически каждый босс был здоровенным увальнем с большим мечом – видимо, фантазия создателей немного выветрилась. Понадеемся, что в третьей части все будет куда более зрелищней, и боссы все же станут чуть индивидуальнее. Миядзаки (главарь разрабов) упомянул, что у боссов будет несколько стадий, и, меняя стадию, они также будут менять тактику и приемы. А вот большая часть рядовых монстров будет привычной – опять Пустые и нежить. Разве что теперь некоторые Пустые смогут мутировать в более мощных тварей, которые будут агриться не только на героя, но и на своих ближайших союзников. Чудно.

Оружейный арсенал в целом не изменится: огненные бомбы, привычные луки, арбалеты, парные



Магия хардкора

В Dark Souls III авторы пересмотрели систему использования магии. Можешь помахать ручкой заклинаниям, которые разрешалось применять лишь ограниченное количество раз. Им на смену придет шкала маны, как в Demon's Souls. Создатели также сообщили, что «различные виды магии превратятся из обычных заклинаний в определенные характеристики», что бы это ни значило.

короткие мечи, длинные мечи и прочее. Но добавили и новую фишку – специальные стойки. Став в такую стойку, герой сможет использовать особые приемы, например, подбросить врага в воздух сильным ударом меча в духе серии Devil May Cry. Ох, что-то не нравится мне то, куда идет серия. Ох, не зря новая торговая марка зовется Slashy Souls...

Плюю на ваши могилы

Но не будем о грустном. Будем о непонятном. Понять сюжет новой части будет еще сложнее, чем предыдущих. Для полноты понимания картины уже мало говорить с NPC, читать описания предметов, убивать боссов в правильной последовательности и даже находить секретные комнаты. Придется еще искать и надгробия. Подносим к ним огонь, и получаем порцию инфы – кто захоронен. По большей части это влияет... ни на что. Но если мы найдем могилу рыцаря Солера, Орнштейна, Изумрудного вестника или иного сюжетно-важного непися (внимание, эти примеры взяты тупо «от балды»), это могло бы раскрыть секреты игры, поведав их последние слова. В конце концов, эпитафия тоже может стать важным инструментом подачи информации. Но зная Миядзаки, эти надгробия запрячут черт знает куда, начиная от крыш домов и пещер, заканчивая глубинами Бездны. В общем, туда, где никто в здравом уме могилу

рыть не станет. Так что готовься гуглить и рисовать карты от руки на тетрадке в клеточку.

Финальным же боссом будет некий Повелитель Пепла. Кто он? Да хрен его знает. Может Гвин, ставший гигантом? Дырка вместо лица на это указывает, плюс огонь, вырывающийся из его тела. Фанаты столько теорий строят, что и я, пожалуй, подключусь к процессу. Самая логичная версия – это герой первой части, послушавший совета Кааса, потушивший Пламя и ставший новым крутым плохишом в Бездне. По крайней мере, это логично. DS2 показывала мир, в котором герой пожертвовал собой ради Пламени. Логично, если покажут последствия и другого выбора. Может третья часть, наконец, продемонстрирует эпоху Тьмы? Эпоху людей, в которой Пламя погасло и цикл оборвался. Но тогда откуда берутся костры?..

Слово о мультиплеере

Будет.

И еще немного слов о мультиплеере

Обещают наличие знаков призыва и специальные режимы совместной игры; плюс новую механику «жертвоприношений», о которой кроме названия пока ничего неизвестно.

Виктор [Гримуар] Лазарев



From Software очень медленно раскрывает новые фишки и изменения Dark Souls III. С точки зрения геймплея мы получим ту же первую и вторую часть, только с парой новых плюшек. А кто-то ждет иного? Зря. Что касается сюжета, то, как обычно, даже пройдя игру не один раз, не удастся сложить и половину сюжетной мозаики. В общем, типичный Dark Souls. Хорошо это или плохо – решать уже тебе. Как по мне, то это претендент на одну из лучших игр 2016 года. Среди мазохистов.

ДУШЕВНАЯ ИСТОРИЯ

За что все так любят From Software с их серией Souls? Все просто – они вернули нам хардкор, детские эмоции и воспоминания, когда в играх рядовой противник мог запросто отправить тебя на тот свет, когда боссы вызывали дрожь в коленках, когда никто тебя не водил за ручку, и нужно было выяснять все самостоятельно. Человечки – существа ленивые, они не любят сложности в жизни, но в игре... В игре ты чувствуешь себя непобедимым героем, способным справиться с любой задачей. Хочется настоящего челенджа, чтобы аж до боли в пальцах и пота в подмышках. Хочется сполна насладиться вкусом победы, упиваться ею. И все это способна подарить нам Souls-серия. А еще она дает почувствовать себя полным ничтожеством – ну это так, незначительный побочный эффект.

Начало начал

Серия берет свое начало с выхода старенькой action-RPG Vagrant Story. При чем тут творение Square Enix? Дело в том, что именно эта игра послужила мощным источником вдохновения и направила ребят из From Software на путь хардкора. Разработчики не скрывают, что были фанатами этой игры и натаскали оттуда кучу фишек: заброшенный город полный нежити, нестандартная система прокачки, запутанные локации с несколькими вариантами прохождения, необычная система магии. Даже города Лео Мондо (Vagrant Story) и Нью Лондо (Dark Souls) похожи названиями и историей. В общем, фанатам «Соулсов» сыграть рекомендуется.

Первые шаги «Фромов» – две части ролевой серии Shadow Tower, о которых почти никто в нашей стране не слышал. Это были хардкорные до мозга костей экшн-РПГ от первого лица с кривым 3D. Ужас... во всех смыслах. Вторая ласточка – игра Demon's Souls. Многие считают ее до сей поры лучшей в серии, но выход в качестве эксклюзива для PS3 сильно обрезал ее аудиторию. В Demon's Souls уже чувствуется связь с серией (по сути, это и есть родоначальница франшизы). Знакомая игровая и боевая системы, и центральная тематика сеттинга на которой все замешано. В Demon's Souls это души, в Dark Souls – человечность, в Bloodborne – кровь.

Краткая зачинка сюжета Demon's Souls слишком примитивна для серии и укладывается в типичное «на мир напала злая хрень, мочи ее!» Только вот нашего героя убивают практически в самом начале, и он становится полупризраком-получерт знает чем. Но в итоге все же спасет мир от демонов. Или нет? Вроде ходят слухи о работе над сиквелом.

Душа в потемках

В 2011 году, когда вышла первая Dark Souls, испытать на себе всю радость и горечь японского хардкора смогли уже все люди (а спустя год – и PC-нелюди). С точки зрения сюжета первая часть самая неприметная – есть даже куча народа, что на полном серьезе верят, что сюжета в ней вообще нет. Если в сиквеле нам хотя бы суть зачина поясняют видеороликом, то в первой игре все зависит только от игрока. Если хочешь узнать сюжет, то надо общаться с NPC, вникать в описания предметов, выполнять задания и внимательно изучать локации. А если учесть, что многие сюжетообразующие штуки спрятаны внутри секретных комнат, то без пол-литра не разобраться. Подача игровой истории уникальна – игрок погружается в нее настолько, насколько сам захочет. Я стараюсь в имена, локации и терминологию особо не вникать, но по главным пунктам беглым шагом все же пройду. Итак, поехали.



ЧЕТВЕРТКА из табакерки

Давным-давно в далекой-далекой галактике... стоп, немного не та опера. В общем, когда-то землей правили драконы, но их время подошло к концу. Пришли четыре сущности – их можно назвать богами – и принесли с собой Пламя (отголосками того самого Пламени и являются костры, разбросанные по всей игре). Остановимся на этой божественной четверке поподробнее.

Нито, Первый из мертвых, – местная страшилка а-ля Нургл из «Вахи», бог смерти и болезней. Жуткий тип под пять метров в холке, который постоянно таскает с собой нож размером с протагониста. Возглавляет один из злобных ковен (гильдий), и для прохождения игры его надо мочкануть. Вторым был Гвин, Владыка солнечного света – финальный босс. Третья – Ведьма Изалита. Таинственная фигура и мать-героиня, нарожавшая аж семь дочерей – тоже ведьм. Семейный подряд. Последний, но не по значению – Пигмей. Получивший темную душу, которая и дала название игре, он дал рождение расе людей, создав их из Тьмы. Вчетвером, при поддержке дракона Сида, который предал свой род, они смогли положить конец эпохе Драконов и начать эпоху Огня – эпоху Богов.

Дочери науки мутанты пироманты

Зачин сюжета почти дословно списан с мифов Древней Греции о войне богов и титанов. Пигмей, этаким Прометей, принес людям Огонь... то есть Тьму. После этого в сказке появились темные моменты: пламя начало гаснуть, и с его концом окончится и эпоха богов. Ведьма Изалита попыталась возродить Пламя, но в итоге породила

Ложу Хаоса, став жутким монстром. Почти все ее дочери также мутировали. С одной из них – огненной полупаучихой Квилег – мы сражаемся, когда доходим до второго колокола Пробуждения.

Затем Каас, змей из Бездны, убалтывает Четырех Королей (еще один босс в игре) примкнуть к нему, что в последствии открывает в Нью Лондо портал в Бездну. Город запечатывают, обрекая его жителей на смерть или превращение в монстров. Примерно за столетие до начала игры начинается эпидемия: люди получают знак Тьмы, становясь проклятыми. После смерти они превращаются в нежить и постепенно становятся Пустыми (Полыми) – монстрами без души и разума. Знак Тьмы – важная фишка игры. Пигмей взял темную душу, отголосок которой – знак Тьмы – проявляется на его потомках. Знак Тьмы – это огненное кольцо на фоне черноты. Мы видим его в трейлерах игры, в меню, инвентаре. В общем, игра очень жирно намекает, что герой – один из этих потомков.

Людей с этим знаком ссылают в Лечебницу нежити, где они могут тихо и мирно деградировать, не мешая окружающим, ведь согласно древнему пророчеству, один из «помеченных» сможет разжечь Пламя и продолжить эпоху Огня. Или наоборот погасить Пламя, начав эпоху Тьмы, эпоху людей. Кто же этот избранный? Ну, ты уже понял кто – герой игры, конечно.

С концами

И вот тут, как смесь игровой механики и сюжета, выступают костры – искры первого Пламени. Разжигая костры, герой дает богам больше сил. Богам, которых по ходу игры надо убить... Без игрока боги по-

гибнут, но без костров герой потеряет человечность и превратится в монстра. Этаким симбиоз. Персонажи, что потеряли человечность, становятся Пустыми. Большая часть врагов и боссов – Пустые. И только у героя есть возможность вновь восстановить свою человечность у костров.

Если что и переворачивает мозги набекрень, так это концовки. На протяжении всей игры нами манипулируют. Убив Гвина и отдав свою жизнь и душу, мы разожжем Пламя, продлевая тем самым эпоху Огня. Это хорошая концовка – по крайней мере, так нам говорит сама игра. Но если только герой может продлить эпоху Огня, зачем посылать на него всех этих монстров и страшил? Ответ прост: лишь очень сильный проклятый сможет выстоять в бою, а сильная душа поможет Пламени гореть дольше. Идею самосожжения нам подкидывает змей Фрампт. Некоторые положительные герои, вроде колдуна Ингварда и принцессы Гвинебры, прямым текстом говорят: «Следуй за Фрамптом, он наставит тебя на истинный путь».

Хотя, если хорошенько подумать... Гвин ведь был супер-мега богом, который уничтожил драконов, но даже он стал Пустым за столетия подпитки Пламени своей душой. Заменяв Гвина, мы не только отсрочим неизбежное, но и продлим бюрократический строй, который уже отжил свое, что мы наглядно можем наблюдать по ходу игры. Анор Лондо уничтожен, Нью Лондо принесли в жертву, Олачиль проклят, Гвин морально сломан, Нито съехал по фазе, Ведьма Изалита превратилась в монстра. И вот это все мы должны защитить? А может ну его...

Эпоха Пламени стопорит развитие мира и технологий. Вместо полетов в космос мир игры намертво застрял на уровне



средневековья. Просто потому, что его правители слишком трусливы, чтобы принять изменения. Хорошая ли идея самопожертвования? Вообще-то, да... позволить собой манипулировать очень легко, ведь многие игроки, как уже писалось выше, не хотят копаться в сюжете. Фрампт использует героя, давая ему цель и надежду. Правда, когда мы узнаем, что красотка Гвинева была лишь иллюзией, впору заподозрить обман.

Змей-искусатель

Есть и второй змей — Каас. Если Фрампта найти не проблема — его башка торчит из колодца в храме Огня, и заметить ее нетрудно, — то отыскать Кааса Темного Охотника намного сложнее. Надо пройти руины проклятого Нью Лондо и убить Четырех Королей, и только после этой мороки, во время которой мы раз пятнадцать (в лучшем случае) отбросим копыта, натыкаемся на второго змея. Каас сообщает, что народ со своим Пламенем уже совсем поехал по фазе и пора бы положить этому конец, начав эпоху Тьмы. Каас, наверное, единственный персонаж, который говорит нам правду. Правду обо всем: о самом герое, проклятье, предназначении, Пигмее, Гвине, нежити и Пламени. Фрампт лжет, а Каас говорит правду. Но оба манипулируют героем.

На самом деле, неважно, какую концовку ты выберешь — в итоге все равно огонь погаснет и придет эпоха Тьмы, а люди без Пламени утратят человечность. Герой посещал поселок Олачиль, он видел, во что превратились жители, послушавшие Кааса и разорившие могилу Мануса (Пигмея), что, собственно, и положило начало появ-

лению нежити и знаков тьмы. Так что местные концовки по своей бессмысленности в плане выбора обогнали даже скандальную Mass Effect 3. Куда ни кинь — всюду клин. Зато вполне в духе игры.

По второму кругу

«Ты — возжигающий пламя, ты — несущий бремя проклятья. Как только возгорится огонь, души вновь расцветут. И вся история повторится вновь», — такие слова ты слышишь в одном из роликов Dark Souls II. Пламя разгорелось. Либо герой первой части пожертвовал собой, чтобы продлить эпоху Огня, либо это сделал другой проклятый. Что, кстати, еще раз подчеркивает, насколько бессмысленным был выбор игрока. Едва разгорелось Пламя, как история повторилась. А начнем мы... с конца. Звучит странно, но поняв суть финала, можно совсем иначе взглянуть на историю игры. И зная концовку, тебе будет проще понять и осознать, о чем же был сюжет DS2. Поехали!

Сам смысл концовки — понять, зачем это все. На протяжении всей игры героем манипулируют. Да, опять. Нашандра хочет трон. Но почему? Изумрудный Вестник хочет сделать героя королем. Но зачем? До самого конца игры мы не знаем. Порой персы, вроде Хранительницы огня, прямо так и заявляют: «Ты откроешь врата и станешь королем, даже не зная зачем». Всю игру тобою помыкают, и герой делает всякое разное, даже не понимая на кой хрен. Если не интересоваться сюжетом, то все норм: вот герой, вот меч, вон там монстры — атуй их! Ноу проблем. Но стоит включить мозг и попытаться вникнуть...

Сама суть игры — блуждание по туманам в поисках ответов. Это прекрасно подходит для подобных статей, анализирующих инфу и подающих ее в готовом виде, но у обычных игроков от такого мозга вскипают. Если о первой DS говорили, что у нее просто нет сюжета, то о второй части говорят, что сюжет в ней — бред полнейший. И это не далеко от истины. Это как взять книгу и вырвать из нее каждую вторую страницу, а потом еще маркером вычеркнуть из оставшихся страниц каждое второе предложение. Вот и попробуй разберись, кто кого и за что?

Песнь Тьмы и Пламени

Найди предмет — очищенный костяной прах — он усиливает флаги с Эстусом, давая больше хитов при использовании. Полезная вещь. Однако описание предмета гласит: «Это останки святого, который взмог на костер». А ведь этот предмет мы найдем за всю игру не один раз... Сейчас объясню, к чему я веду.

Герой первой части — нежить. Нежить теряет человечность и становится Пустым — монстром без разума и души. Единственный шанс для нежити оставаться разумным — иметь цель. И герой имел цель — найти горнило первого Пламени и пожертвовать собой, чтобы возродить эпоху Огня. Пламя вернет свет в мир, но это временная мера. Чего мы не знали — этот процесс повторялся раз за разом веками. Герой не был избранным в привычном понимании. Он был одним из многих.

Цель героя в сиквеле — стать королем. Стать королем — значит взойти на трон. Взойти на трон — значит войти в горнило, то есть сгореть. Сгореть, разжигая Пламя. Умереть,



Пойти по миру

Есть подозрение, что мир Bloodborne — это мир Dark Souls, только в будущем. К примеру, в Dark Souls: Prepare to Die Edition, найдя кусок подвески Мануса, можно попасть в параллельный мир. Там мы встретим Честера. Парень выглядит так, будто только-только вернулся с охоты в Ярнаме. Плащ, котелок, огромный арбалет. Более того, Честера можно встретить в проклятом городе Олачиле, населенном монстрами, а с его фантома при убийстве не падает человечность. Может Ярнам и Олачил — это один и тот же город? Просто показанный в разных временных периодах?

продолжая эпоху Огня и продолжая цикл. Когда Пламя близко к затуханию, то усиливается Тьма, нежить становится сильнее, и люди получают знаки Тьмы. Это мотивирует героя со знаком Тьмы пройти «игру» и сгореть, тем самым возродив Пламя и на время ослабив нежить. Но только на время, потому что в конце Пламя все равно погаснет.

Таким образом, став королем и пожертвовав собой, мы не просто насыщаем Пламя, которое делает людей человечными, мы позволяем им умирать. Нежить бессмертна. Именно поэтому герой умирает сотни раз за игру (ну, или ни разу — все зависит от прямоты рук и наличия гайда), но все равно продолжает бороться. Очередная смерть лишь делает его внешний вид более «ромеровским» да ухудшает характеристики. Конец Пламени — это начало эпохи Тьмы, эпохи нежити. Мир, в котором нет смерти, и люди живут вечно. Ведь Пигмей создал людей из Тьмы в виде нежити, а Гвин своим Пламенем извратил их! Таким образом, становление Полым (Пустым) — это не проклятие или наказание, это нормальный естественный процесс.

Надвигается мощный Циклон

Практически в самом финале Изумрудный Вестник говорит, что после разжигания Пламени все поглощенные души возродятся, и цикл начнется сначала. На что намекают и некоторые боссы второй части, среди которых четверо старых «знакомых»: Гниющий — это Нито; Забытая грешница, что пыталась разжечь Пламя, — Ведьма Изалита; король Вендрик, что отказался пожертвовать собой, — король Гвин; и, наконец, Фрея (за победу над

ней можно получить Лунный меч). Плюс еще пара боссов из первой части и сам Сид есть в DLC. Да еще Манус (Пигмей) частично переродится в Нашандру, одержимую властью.

Никуда не делись и две путеводные звезды, но место змей на этот раз заняли король Вендрик и королева Нашандра. Первый усложнил нам путь, не позволяя легко отыскать трон. Его задача — найти достаточно храброго проклятого, что сможет пройти испытания, а также не подпустить к Пламени Нашандру. Его цели благородны, но палок в колеса он навтыкает будь здоров. К финалу мы находим короля в облике, схожем с Гвином, — потерявший разум и волю к жизни иссушенный мертвец, что ходит кругами по комнате, волоча за собой меч. Нашандра хитрее: укрываясь за маской иллюзий, она подбадривает нас, помогая находить новые ключи к головоломке. Приходя к ней время от времени, мы будем получать подсказки — куда идти и что делать на пути поиска трона. Но в финале она покажет свой истинный облик и нападет на героя.

В общем, в серии все циклично... или просто кому-то было влом выдумывать что-то новое. Но, как и в первой части, в конце есть выбор — принять судьбу или отвергнуть ее. Правда, в отличие от первой Dark Souls, сиквел не дает выбора концовки на уровне игровой механики (нам говорят, что выбор как бы есть, но игроку его сделать не позволяют). Да и зачем? Ведь что бы ни случилось, цикл все равно повторится.

Кровавый душ

Последняя вышедшая на данный момент часть — недавний эксклюзив для



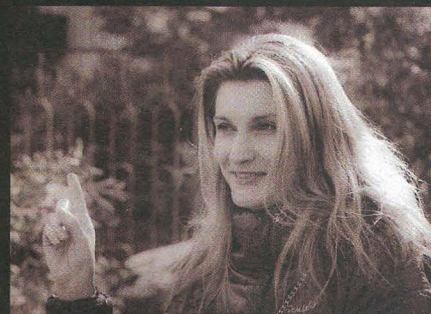
PlayStation 4 под названием Bloodborne. Обзор на эту игру ты мог прочесть в майском номере, а потому не буду вдаваться в сюжетные подробности. Конечно, порассуждать там есть о чем, но, увы, журнал не резиновый (на резине, знаешь ли, очень сложно печатать), а потому я вынужден снять свою охотничью шляпу и откланяться. Надеюсь, тебе было интересно. Но если ты, прочитав данную статью, победишь проходить всю серию залпом и потеряешь рассудок, то я не виноват. Я вообще Полый. Хе-хе-хе...

Виктор [Гримуар] Лазарев

ФРАГ У ВОРОТ

Интервью с компанией Best Way

Незавидная финансовая ситуация на территории некоторых стран СНГ спутала карты. Не в последнюю очередь – разработчикам компьютерных игр. Равно как и мобильных игр. Да и в целом. Одни разорились, другие ушли на скудные хлеба полей ВКонтакте и F2P. Но есть компании, которые, уподобившись чернобыльским супербомам, перегрызли все палки в колесах и продолжили путь в будущее. Best Way – одна из них. Поэтому было принято решение взять у продюсера игр этой компании, Юлии Романовой, интервью (уже не впервой, кстати). Тем более есть уважительный повод – новая игра от Best Way с адски интригующим названием *Gates of Hell* получила на днях Greenlight в цифровом сервисе Steam.



Помнится, прошлый наш разговор начался из-за замечательного проекта под названием «Новый Союз», который... так и не увидел свет. Ни зеленый, ни фиолетовый. Что с ним случилось?

– Решение о заморозке проекта «Новый Союз» было принято издателем еще в

августе 2013 года. Для нас это стало неожиданностью, поскольку к тому времени



мы уже вышли на этап активного масштабирования контента. После разрыва контракта, мы продолжили разработку за свой счет, попытались договориться об условиях выпуска игры самостоятельно, но наши действия оказались безуспешными.

Не так давно прошла информация, что Best Way готовит нечто интригующее под названием Project 5. Не поделишься деталями?

– Мы анонсировали Project 5 на КРИ 2014 как игру-продолжателя идей «Нового Союза». Очень уж нас зацепила тема постапокалипсиса, чтобы просто так отказаться от нее. В марте 2014 года, когда окончательно рухнули надежды выпустить «Новый Союз», мы систематизировали имеющийся материал, провели массивный мозговой штурм и решили делать свою собственную игру. Неприятным моментом стало то, что пришлось попрощаться с любимым сюжетом, вселенной, персонажами «Нового Союза». Пришлось начать все с чистого





листа. История, сюжет, герои, базовые игровые механики, список фиш — все это пришлось пересмотреть. Что-то пришлось упростить, что-то наоборот усложнить. В результате была сформирована концепция, записан концепт-ролик. Информация была разослана издателям. А мы, тем временем, были сконцентрированы на создании демо-уровня, который и демонстрировали на КРИ. А этим летом мы показывали ранний билд игры на конференции IT-разработчиков в городе Черкассы. И на данном этапе решили пока отложить разработку, чтобы поднакопить силы, финансы и идеи. Одновременно с этим ищем источник финансирования проекта и/или издателя.

С компанией «СофтКлуб» вы уже не работаете? Теперь вы — вольноплавующие инди-разработчики, я так понимаю. И как успехи на этом поприще?

— С тех пор, как от «1С-СофтКлуб» остался только «СофтКлуб» — не работаем. И да, действительно, в какой-то степени нас можно назвать вольноплавующими инди-разработчиками, и основной нашей разработкой являются игры на движке Gem3 под кодовыми названиями Outfront и Project5. Также мы сейчас ведем разработку на актуализированной версии движка Gem2 и хотим выпустить небольшую серию игр на тему Второй мировой с целью реализации идей, которые давно висят в наших головах, но которые пришлось отложить в сторону из-за «Нового Союза».

Кроме того, на данный момент мы являемся не только разработчиком игр, но также издателем. Наш дебютный проект в роли издателя — Battle of Empires: 1914-1918 —



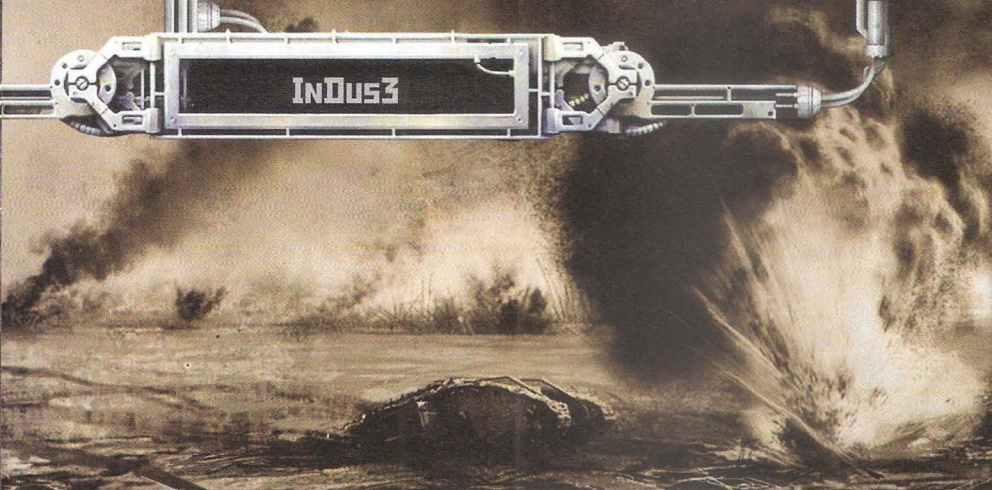
стартовал в раннем доступе Steam в декабре 2014 года, а в апреле 2015 уже вышел в релиз. Несмотря на то, что тема Первой мировой является не самой популярной на сегодня, Battle of Empires: 1914-1918 нашла своих фанатов, а мы, в свою очередь, получили бесценный опыт в работе с площадкой Steam в качестве издателя. На повестке дня издательского направления у нас сейчас серия Battle of Empires: 1914-1918, серия Gates of Hell и еще несколько, о которых я пока не буду рассказывать.

Военная тайна, понимаю. Значит, игра про Первую мировую помогла вам пережить кризис? А почему же вы вернулись к теме Второй мировой?

— Именно так. Игра про Первую мировую окупилась, помогла выжить в кризис

и положила начало издательской деятельности компании Best Way. И продолжает окупаться, что не может не радовать. В рамках игры Battle of Empires: 1914-1918 запланирована и ведется активная работа над созданием и выпуском еще нескольких DLC. Конкретно в данный момент времени мы готовимся к релизу Британской кампании. А что касается темы Второй мировой, так мы давно хотели вернуться и, как я уже отмечала ранее, реализовать идеи, которые давно висят в наших головах. К тому же, мы увидели по-прежнему живой интерес к нашему игровому движку Gem2. Посему было принято решение возобновить работу над ним, актуализировать технологии, добавить новые фишки, тем самым продолжив работу с игровыми механиками полюбившейся всем серии «В тылу врага».

Получается, что Gates of Hell никак не связана с предыдущими играми компании, помимо сеттинга? Как мне известно, проект курируешь ты. Расска-



жи о нем. Чем он отличается от того же «В тылу врага»? И чем на него похож?

– Gates of Hell задумывался как очень хардкорный проект для тех, кто любит сложные и интересные игры. Пришлось уговорить его создателей поработать с настройками, чтобы дать шанс и новичкам. В итоге, нам удалось сбалансировать сложность игры таким образом, чтобы и новичок, и фанат серии нашли в ней свою изюминку. Основное отличие от «В тылу врага» – это просто сногшибательная атмосфера. Серия ВТВ – это серьезная игра, но визуальный стиль у нее был всегда веселенький, игривый, что сильно контрастировало с полной разрушаемостью («разрушительное удовольствие» – таковым был слоган серии), в то время как в Gates of Hell много внимания было уделено поиску визуального стиля и проработке атмосферы. Например, базу звуков разработчики собирали несколько лет: музыка, спецэффекты, звуковые эффекты – все служит целям максимального погружения. Следующим отличием Gates of Hell от серии ВТВ является упор на игровой процесс малыми группами, в то время как серия ВТВ постепенно ушла в массовые бои и целые побоища; а в Gates of Hell разработчики вернулись к управлению небольшой группой, к большому микроменеджменту, так сказать, где необходимо заботиться о каждом юните, о его выносливости, беречь патроны, думать о топливе; но, учитывая тот факт, что юнитов под управлением мало, то ты ловишь от этой заботы особый кайф.

Насколько я знаю, в вашей новой игре можно будет проводить как массивные танковые баталии, так и диверсионные операции малыми толпами в пару отрядов?

– Да, действительно, в Gates of Hell есть диверсионные миссии, масштабные, но, как я уже отметила ранее, управление игрока сконцентрировано на одном, двух отрядах.

А откуда вообще взялось название Gates of Hell? Есть у него какая-то история происхождения?

– О, с названием игры связана целая история. Мы долго подбирали то, которое бы отражало всю глубину происходящего, как на экране, так и в динамиках, но никакие названия почему-то не приклеивались. Мы даже пробовали примерить название «Битва империй: 1939-1945» с намеком на то, что фактически во Второй мировой все свелось к противостоянию двух идеологий – коммунистической и фашистской, обе из которых стремились к всемирному господству. История любой войны – это история о желании иметь глобальное влияние и диктовать свои условия. В итоге, все сошлось на том, что любая война – это Ад, в то время как человеческие амбиции являются воротами в этот ад. Вот такая история происхождения названия.

Немного отвлечемся от темы. Как разработчик стратегий на тематику Второй мировой, тебя наверняка

не прошел стороной скандал вокруг игры Company of Heroes 2. Как ты относишься к произошедшему?

– Да, я помню этот скандал, и у меня действительно есть мнение относительно него, но оно базируется на моих догадках, поэтому не хочу это обсуждать открыто. В любом случае, несмотря на запрет игры на территории СНГ, ее благополучно купили все желающие.

Как ты относишься к пиратству? Цифровому, а не морскому и океаническому. Сильно ли это бьет по продажам ваших игр?

– По нашим – не бьет. Нами была создана очень удобная и простая защита. Конечно, о ее принципах я не стану рассказывать по понятным причинам. Но даже спустя год после выхода игры Battle of Empires: 1914-1918, люди жалуются, что не могут найти полноценную работающую «пиратку», предпочитая при этом покупать игру. А в целом – не могу сказать, что мое отношение к пиратам негативное: я воспринимаю это явление как существующее вне моих желаний. Можно приспособиться к нему и использовать в своих целях – например, «выпускать» с помощью пиратов «демоверсии» игры и пользоваться бесплатным пиаром.

На сей абстрактной ноте вернемся к Gates of Hell. В игре присутствует мультиплеер, причем как кооператив, так и обычный многопользовательский режим. Насколько игра заточена под баталии между живыми игроками? На чем делается акцент: на битвах между живыми умами или на кооперации против ИИ?

– Здесь все зависит от выбранного режима игры. Если это сингловая миссия – то в ней делается упор на кооперативное действие против ИИ. То же самое в режиме PVE (у нас его называют скирмишем) – игроки кооперируются против ботов, при этом используются правила игры для



мультиплеерных боев. В мультиплеере идет борьба между командами игроков. Пока не знаю, оставим ли мы режим игры «каждый сам за себя»: имхо, это самый ущербный режим игры, и его надо убрать.

В мультиплеере и скирмише каждый игрок сам планирует, какие юниты и в каком количестве покупать. В целом ограничение есть – это баланс денег на приобретение юнитов и командные очки. Но есть и специальный режим – без ограничений. Вот там и происходят настоящие массовые баталии. Мне думается, что данный режим игроки будут использовать для договорных игр или игр по сценарию, потому как в стандартные режимы играть без ограничений нравится далеко не многим.

И вопрос, который в наш творческий век важнее всего. Как насчет поддержки производителей модов и их продукции? Насколько плотно Best Way будет сотрудничать с ними?

– О! В этой сфере нами уготован просто рай для модмейкеров. Еще для Battle of Empires: 1914-1918 нами была создана продвинутая система для автоматического подключения и отключения модов, в зависимости от сессии, в которую подключается игрок. Весь процесс автоматизирован, и теперь можно просто подписаться на интересующие моды, а система сама будет включать и выключать их, когда это необходимо.

Кроме того, мы открыли возможность талантливым модмейкерам перейти на новый уровень, стать полноценными командами-разработчиками игр. Игра Battle of Empires: 1914-1918 начиналась как мод. Команда, которая сейчас ведет разработку Gates of Hell, собрана из модмейкеров, которые проявили свои таланты при создании собственных модов. В самое ближайшее время мы опубликуем на Greenlight еще несколько проектов, которые делают инди-команды, сформированные из самых талантливых модмейкеров. Игроки смогут выбрать те проекты, которые им интерес-

ны. А мы в свою очередь поддержим эти проекты, предоставив им лицензию на технологии, и тем самым поможем сделать из них полноценные игры.

Каждая целеустремленная команда получает шанс сделать и выпустить игру своей мечты!

Пока что послужной список компании насчитывал лишь серьезные и весьма массивные проекты. Нет ли желания попробовать свои силы на мобильном рынке или во Free-To-Play стезе?

– В последнее время у игроков какая-то нездоровая реакция на Free-To-Play игры. Конечно, есть желание попробовать свои силы и на таком рынке. Опять же, не столько ради заработка, сколько ради изучения данной темы и получения соответствующего опыта. Но тенденции сейчас таковы, что все разработчики наоборот уходят от модели Free-To-Play к более понятной модели (как игроку, так и разработчику) – заплати и играй.

Best Way в основном занимается военной тематикой и реально происходящими конфликтами (Project 5 и «Новый Союз» не в счет). Много ли труда требуется для того, чтобы игры были исторически достоверными? Кто-то ходит в библиотеки или вся информация добывается в интернете?

– В основном, вся информация добывается в интернете, но наши разработчики любят посещать исторические музеи и приобретать книги нужной тематики.

Имея опыт работы с «Новым Союзом», могу сказать, что делать исторически достоверные игры, безусловно, сложнее. Обязательно найдется кто-то, кто знает тему лучше и глубже (или еще бывает, что чьи-то родственники принимали непосредственное участие и оставили какие-либо свидетельства происходящего в то время), и тогда начинается самое интересное – отстаивание позиций, а также своего виде-

ния реконструкции событий. Самым сложным является моделирование реальных событий в рамках игрового уровня. Например, в этом году мы выпустили ко Дню Победы мультиплеерную реконструкцию «Битвы за Берлин». События с конца апреля до 10 мая 45 года отражены в одном полуторачасовом мультиплеерном бое, на одной карте, которая представляет собой макет реальной местности с реальными названиями населенных пунктов – города и поселки смоделированы схематически в виде групп домов, а количество войск отмасштабировано в соответствии с реальными силами, которые были задействованы в тех событиях.

«Битва за Берлин» делалась силами Best Way? Вы не привлекали к работе моделеров, не устраивали конкурс на лучшую сцену втыкания флага над Рейхстагом?

– Битва за Берлин – это разработка Best Way, которая велась исключительно за счет сил энтузиастов из числа команды разработчиков. Просто захотелось что-то эдакое, да с размахом и чтобы к празднику. Конкурсов никаких не устраивали, все своими руками. Например, карту делала лично я. Дело в том, что первая попытка такой реконструкции была предпринята мной еще в далеком 2010 году, но тогда не хватило сил и вдохновения полноценно довести задумку до конца. Но даже тогда игроки с удовольствием сражались за Берлин. А в текущем году, после выпуска реконструкции, игроки забросили временно Первую мировую и какое-то время играли преимущественно в «Битву за Берлин».

Помимо стратегий Best Way работает в еще каких-то жанрах? Нет охоты сделать RPG, или паззл, или шутер?

– Безусловно, есть и охота, и желание, и, конечно, идеи. Как минимум, у нас остается открытым вопрос о Project 5, который является RPG-шутером.

Денис Зайченко



ОБМАНИ СЕБЯ

О мошенниках, хакерах и социальной инженерии

Вспомни, сколько раз к тебе в социальных сетях добавлялись парень или девушка, которые чем-то торгуют? Предлагали все что только душе угодно, начиная от Steam-ключей по низким ценам и заканчивая шапочками для душа. Красивые слова, ссылки на положительные отзывы, забитый фотографиями и личной информацией аккаунт – все это усыпляет нашу бдительность, и мы, сами того не замечая, уже вводим данные кредитной карты. Когда мне только подключили интернет, я повелся на такого торгаша – мой неокрепший разум и юношеский максимализм верили, что человек действительно честный. Тогда мои 10 долларов испарились в сервисе WebMoney, словно их никогда и не было на моем кошельке. В мыслях бегали нецензурные слова, которыми я пытался описать то, что произошло, но, как оказалось, это целая наука, и имя ей – социальная инженерия.

Everybody Lies

Еще с первобытных времен человек пытался получить то, что есть у его соседа, используя для этого силу или обман. Придумывать изощренные методы убийства люди научились не хуже, чем искусно лгать прямо в глаза. Только вот заполучить желаемое силой на сегодняшний день достаточно проблематично, так как ты тут же попадешь в сводку новостей. Популярность – это, конечно, хорошо, но если тебя знают за то, что ты выстрелил продавщице в колено, чтобы не платить за набор игру-

шечных поездов, то на свободе со своими поклонниками тебе останется недолго общаться. Ложь – куда более гуманный способ заполучить желаемое. Сейчас существует огромное количество методов получить все данные о человеке, скачать его архив неприличных фотографий, опустошить счет в банке, аннулировать медицинскую страховку и даже обвинить его в совершении преступления. А ты думал, что взломать страницу друга ВКонтакте и поставить ему идиотский статус – это вершина хакерского мастерства?

Hack Station

Мы начали обманывать друг друга еще очень давно, но сейчас, в эру современных технологий, многие овладели этим искусством на мастерском уровне. Ярким примером из игровой индустрии является недавнее нападение хакеров на Sony и их цифровой сервис PlayStation Network. Много где писали, что это просто толпа китайских школьников решила побаловаться, устроив DDoS-атаку на сайты компании, но на самом деле все было немного иначе. Если покопаться в источниках, то можно



найти забавные статьи о том, как перед кражей личных данных сотрудников, в офис компании приходил парень под видом системного администратора. Он легко прошел охрану, добрался до главного сервера, что-то подкрутил там и безнаказанно покинул здание. Шпионские блокбастеры отдыхают. Не знаю, насколько информация правдива, возможно, Sony пытается оправдаться такими газетными утками, как пятиклассник перед родителями, который игрался со спичками и сжег квартиру, но заметные трещины в защите компании и их главного саморodka в лице PSN явно есть. Даже если японцы решат эту проблему, то защитить свои узкоглазые задницы от хакеров они смогут ненадолго, ведь прогресс не стоит на месте, а вместе с ним и компьютерные лжецы.

Grand Theft Data

Подобные истории могут коснуться каждого из нас. Не думай, что если разместил иконы вокруг компьютера и приделал

ремень безопасности на кресло, то хакеры обойдут тебя стороной. Не так давно в нашумевший GTA V неизвестные подсунили вирусные моды, которые на первый взгляд были достаточно забавными, но, как оказалось, были добавлены вовсе не веселья ради. С модом Noclip игроки могли спокойно проходить сквозь стены, а мод Angry Planes заставлял все самолеты в Лос-Сантосе преследовать тебя, доставляя тем самым нешуточные проблемы. Все это, конечно же, весело и задорно, если бы ни один момент – ПК-игроки также получали «приятный» бонус в виде файла fade.exe. Его сложно найти и легко потерять, как и все твои личные данные, которые ты когда-либо вводил с клавиатуры. Надеюсь, злоумышленники хотя бы мысленно поблагодарили пострадавших за их номера банковских счетов и пароли от платежных систем.

Хочешь доллар?

Если ты думаешь, что хакеры – это толстые лысеющие дядьки в очках, которые

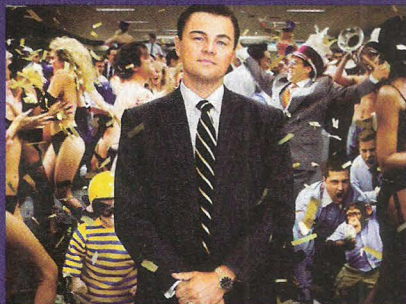
сутками сидят за компьютером в родительском гараже, то ты... совершенно прав. Но такими ошибками природы являются далеко не все. Существует и харизматичный подвид этих кидал, представители которого готовы сыграть любую роль, чтобы заполучить желаемое. Так, например, небезызвестный Агент 47 из серии Hitman переодевался в кого только можно, чтобы пройти в нужное место. Примерив на себя одежду охраны/полиции/проститутки, он с легкостью проник в самые защищенные помещения. Хакеры, естественно, не носят с собой (за небольшим исключением) гитарные струны, пистолеты с глушителями и складные винтовки – им с головой хватает шикарного костюма, дорогого смартфона и собственного обаяния. Имея при себе вышеперечисленный арсенал, можно пробраться в «сердце» абсолютно любой компании, и даже в нашу редакцию. Но даже не думай об этом – мы за тобой следим...

Услуга от испуга

Такой себе Миша, Вася или Петя могут пройти куда угодно, если им кровь из носа нужно пробраться, например, в серверную и загрузить на операционную систему компании вирус или скачать оттуда важные данные. Ведь даже в «человеческой защите» есть бреши, проникнуть через которые помогает собственная харизма. Ты можешь прикинуться новым сотрудником компании, который забыл свой пропуск, сделать вид, что говоришь по телефону с руководителем и вообще очень важная персона. Есть вероятность, что охранник не захочет иметь проблем с теми, кто по рангу гораздо выше его, и пропустит тебя. Он даже может проявить инициативу и решить твою проблему, предложив временный пропуск, или пропустить без свидетелей. Ключевая особенность социальной инженерии заключается в том, что мошенники играют на чувствах людей. Страх и желание собственной наживы –

Наш топ-5 лучших фильмов про аферы

- ☛ Афера по-американски
- ☛ Волк с Уолл-стрит
- ☛ Великолепная афера
- ☛ 11 друзей Оушена
- ☛ Поймай меня, если сможешь



ее ключевые методы. Ведь все мы боимся не только приведений и домовых, но еще и того, что завтра могут воду отключить или выгнать с работы, притом что в холодильнике и так мышь повесилась, и отнюдь не компьютерная. Всем нам подсознательно хочется отплатить услугой, если кто-то предложит нам хорошее денежное вознаграждение или приятный подарок. Этим мошенники-кукловоды обычно и пользуются.

Мысли как кидала

Ты спросишь: «А как же мне научиться разводить людей направо и налево?» Все достаточно просто, начать стоит с соответствующей литературы. Не буду нагружать тебя полезными книгами, где «многабукаф», но почитать Кевина Митника и преимущественно его «Искусство обмана» однозначно стоит. Этот парень на лжи съел собаку, затем кота и еще закусил все это попугайчиками под брехливым соусом. Он сможет найти тысячу способов, чтобы получить то, что ему нужно, и ему плевать на твою ранимую душу, религиозные предубеждения и даже на знак зодиака (ничего святого). А что же делать, если у тебя нет ни харизмы, ни такого же острого, как кинжал, языка, ни великолепного мышления? Попробуй получить нужные тебе данные с помощью интернета и социальных сетей. Как взломать аккаунт подружки и посмотреть, с какими она там парнями переписывается, пока говорит тебе, что у нее болит голова, я не расскажу — вдруг она как раз переписывается со мной. Тем не менее, страничка в том же ВКонтакте позволит тебе узнать человека от «А» до «Я».

Новый взлом — новый облом

Интернет так плотно засел в нашей жизни, что мы уже не можем достать его

острые зубы из собственной плоти. Люди загружают в сеть свои откровенные фото, компрометирующие видео, исходники собственных книг, написанную музыку и многое другое. А потом удивляются, как их важные файлы попали в свободный доступ после очередного взлома iCloud. Я уверен, что голливудские звезды до сих пор с открытыми ртами сидят у своих смартфонов и не могут понять, откуда на всех новостных сайтах их выпуклости во всей красе. Но взломать какой-то облачный сервис ты не сможешь без специальных навыков программирования — как ни старайся подобрать пароль, «облако» все равно пош-

лет тебя на три веселых буквы. Зато узнать среду обитания человека, с кем он общается и что вообще собой представляет, может каждый.

Тот же ВК поможет нарыть тебе информацию о месте обучения объекта, его интересах и вкусах, а также посмотреть фотки. Если человек еще и постил фотографии со смартфона, то с помощью геолокации можно узнать точный адрес его проживания. А если он не так глуп, как кажется, то есть же профиль в Instagram или Forsquare — там уж точно найдется одна фотография из туалета. Нарыв достаточно информации, ты сможешь опробовать социальную инжене-



письмо от коллег с просьбой скинуть деньги на указанный номер, мол, мы собираем на юбилей боссу, «только т-с-с, никому ни слова». Далеко не все сразу же бросятся перечислять средства, но доля таких людей есть. А порой негодяи-мошенники и вовсе давят на больное место – обычный человек никогда не перешлет деньги в якобы фонд спасения галапагосских морских львов. А вот тот, кто борется за права животных, – запросто. Я вот отправил 20 баксов, они ведь такие милые, не дай бог исчезнут!

рию в действии. Например, прислать своему объекту письмо на «мыло», в котором говорится, что он стал победителем лотереи и, чтобы получить приз, ему необходимо указать личные данные. Таким образом, ты сможешь узнать о человеке все, что тебе захочется, и это будет законно, потому что он сам предоставил личные данные. Конечно, не все такие глупцы, чтобы кому попало отправлять номер своего банковского счета или домашний адрес – многие на подобные письма даже не отвечают. Но узнав о человеке больше, ты самостоятельно сможешь придумать, чем его заманить. Искушение – очень мощная штука, я и сам

порой проверяю в почте папку со спамом – а вдруг я уже миллионер.

Я – щит во тьме;
я – дозорный на компе

Защита от мошенников есть, но она находится в чертогах твоего разума. Прежде чем клюнуть на уловку, нужно понять, с кем ты общаешься, и убедиться в том, что предложение или угроза реальны. К сожалению, нами руководят инстинкты, и речь сейчас не о том, что, когда много выпил, тебе надо «пить», а о том, что мы чего-то боимся на подсознательном уровне и всегда хотим большего. Так, например, на почту может прийти

Зачем ты прочел этот огромный и мстами непонятный текст? Затем, чтобы наконец-то перестать вестись на всякую чепуху вроде дешевых игр или победы в лотерее, в которой никогда не участвовал. И точно не для того, чтобы ты тут же уселся за ноутбук и лично начал выманивать деньги у незнакомых тебе людей под видом продавца товаров, менеджера по персоналу или старого друга детства. Хмм, что-то я дал тебе слишком много вариантов для реализации аферы... Ну ладно, не благодари, ведь мы тоже не пальцем деланные – за счет нашей невероятной харизмы ты потратил деньги на этот журнал. В общем, социальная инженерия никуда не денется, а с каждым годом будет только развиваться, так что будь осторожен и не верь никому. Никому кроме нас. естественно.

P.S. Если ты так и не понял, что такое социальная инженерия, отправь нам СМС на номер 6262 с кодом 1111, и мы тебе обязательно все объясним.

Влад Тучин

THE WALKING DEAD

ROAD TO SURVIVAL

Жанр:
Пошаговая RPGРазработчик:
ScorelyИздатель:
Scorely

Android | iOS



ВЫЖИТЬ ЗОМБИ ИЗ УМА

Хорошо жить во время зомби-апокалипсиса. Если ты зомби, разумеется. Птички-зомби поют, под землей ползают зомби-червячки, зомби-собачки веселятся с кишками зомби-кошечек. Лепота. И только мерзкие выжившие гоняют туда-сюда. Наркоманы проклятые, корпорации Umbrella на них нет! К сожалению, в новой игре по вселенной комиксов от Роберта Киркмана придется играть именно за живых, так что положи вкусный мозг своего соседа обратно в морозилку и сделай вид, что ты не зомби.

Онлайн-апокалипсис

Уже несколько лет прошло после того, как игра Clash of Clans поразила умы разработчиков своей гениальной бизнес-моделью, основанной на постоянном онлайн. К сожалению, алчность создает из старых добрых игровых вселенных аналоги «Веселой Фермы». Казуальная аудитория только рада, а вот фанаты в целом плюются кислотой и учат проклятия вуду, чтобы ниспослать на жадных разработчиков всяческие нехорошести. И знаешь, на фоне остальных проектов подобного плана Walking Dead: Road to Survival выглядит очень-очень вкусно. Не так вкусно, как мозг выдающегося ученого, конечно, но вполне аппетитно.

Гниющий урожай

Игру можно разделить на два основных... части. Часть первый – онлайн-составляющая. То бишь ферма, менеджмент собственного городка с выжившими, постройка зданий, арбитражные таймеры, растрачиваемая на действия энергия и все в таком духе. Зомби-ферма, в двух словах. И нет, я не о Plants vs. Zombies. К онлайн-части стоит добавить и вещь, которая отличает Road to Survival от прочего ширпотреба, – рейды. А точнее – боевую систему. По сути, это модифицированные пошаговые сражения а-ля Final Fantasy и Angry Birds Epic. Основываются бои

на принципе «камень-ножницы-бумага», они просты, но этим и увлекательны. Я бы с удовольствием играл бы в Road to Survival, даже если бы она состояла только из них.

Ходячая brutality

А вот что у Walking Dead: Road to Survival не отнять, так это подхода к виртуальному миру. Вселенная Киркмана всегда отличалась brutality, жестокостью и общей суровостью. Серия от Telltale Games тому ярчайшее доказательство. Герой статьи, даром, что товарищ карманного пошиба, передает всю гамму впечатлений от зомби-драмы в полной мере. По ходу дела приходится не только мертвых успокаивать, но и умертвлять живых. Иногда будет возникать нужда в принятии решения, которое может больно ударить по эмоциям, если тыкнуть не туда своим шаловливым пальчиком. А мы оба знаем, у кого он шаловливый... Скажем, если по твоей вине один из выживших будет убит мародерами, игра покажет это во всей красе и ткнет тебя в это носом. Диалоги между выжившими прописаны хорошо и помогают погрузиться в мир игры с головой. Эффект вовлечения срабатывает в том числе и благодаря графике, которая хоть и рисованная, но сделана качественно и очень в тему.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Красивая, жестокая, эмоциональная, серьезная, увлекательная... онлайн-ферма про зомби. Walking Dead: Road to Survival – одна из лучших игр в своем жанре. И если ты фанат вселенной «Ходячих холодцов», то ее пропускать категорически не рекомендую. Да, придется отыгрывать веселого фермера, но, поверь, это небольшая плата за ту вкуснотищу, которая скрывается под казуальной стратегией. Обеими руками и одной ногой поднимаю большие пальцы вверх. И стараюсь при этом не упасть.



Android



iOS





CELL-O-FUN

LARA CROFT GO

Android iOS

Жанр:
Пошаговый пазлРазработчик:
Square Enix MontrealИздатель:
Square Enix

ПЕРВЫЙ ШАГ КОМОМ?

Создание игры для сенсорных смартфонов значительно отличается от, скажем, разработки на ПК. Любая попытка перенести компьютерную франшизу на Android или iOS сопряжена с риском и не всегда оказывается успешной. Но компании пытаются, напрягают финансовые извилины и запрягают маркетологов, чтобы отбить вложенные деньги. С Hitman GO это удалось. Настал черед длинноногой и большегрудой расхитительницы наших с тобой глазниц.

Лариса Свайповна

Что требуется от игры с Ларкой Крофтовой в главной роли? Исследование и расхищение гробниц? Головоломки? Пфф, кто тебе такую ерунду сказал? Нет, конечно. Во-первых, нужны налитые, упругие и фигурно выглядящие... глаза. Третьего размера и выше. Во-вторых, упругий и подтянутый седалищный аппарат. В-третьих, и это главное, правильный ракурс, с которого можно первый и вторые пункты рассматривать. А гробницы там, хищения всякие – то уже дело десятое.

Треугольные выпуклости

И вот какая беда: с главными моментами у Lara Croft GO (почему-то постоянно хочу написать Lara Craft) все не очень хорошо. Игра мобильная и в изометрии, а потому ракурсы она берет, прямо скажем, не феноменальные. Графика и фигурности Ларисы Ивановны выполнены в низкополигональном стиле. Текстуры 97-го года, зато мыло глазки не щиплет и на том спасибо. А если серьезно, то все просто выполнено в некой упрощенной стилистике (low-poly, если по-буржуйски). У Hitman GO, кстати, визуальный стиль тоже был нестандартный, но там внешний вид косил под настольную игру, а LC GO будто шлепками лепили.

Голова – ломка

А вот с головоломками, хищениями и другими

Вердикт

Как ни странно, Lara Croft GO оказалась лучше, чем Hitman GO. Шок-эффект от нестандартного жанра ощущается слабее, а в главной роли классическая Лара, которую можно одевать (раздевать, увы, нельзя) в разные костюмчики. Головоломки на месте, модный нынче стиль лоу-поли радует глаз, да и в целом игра выглядит так, как мог бы выглядеть представитель Tomb Raider, если бы его делали для любителей пошевелить мозгом, а не мышкой, клавиатурой, геймпадом и другими компьютерными конечностями.

Живая легенда

Говоря о графике на смартфонах и Ларе Крофт, нельзя не вспомнить классику с Symbian под названием Lara Croft: Tomb Raider – Legend. Это был порт одноименной игры со старших платформ, который, впрочем, на тогдашних умных телефонах от Nokia воспринимался, как нечто сногшибательное. Почти как Brothers in Arms, ей-богу. При этом она оказалась намного, намного сложнее – клавиатуры просто стирались до материнских плат.

почти уголовными занятиями здесь все в полном порядке. Уровни, как ты уже догадался, представляют собой паззлы, которые необходимо решить различными способами: передвинуть рычагом плиты, обойти змею так, чтобы она не укусила героиню за ее героинное место, и так далее. В целом, привкус Хитмена ГОИ остается. Но если настольные похождения лысого тебя зацепили, то подобный геймплей тоже придется по душе. Тем более что уровни тут разнообразны, окружение постоянно меняется и антураж всегда остается сочным.

FataMorgana

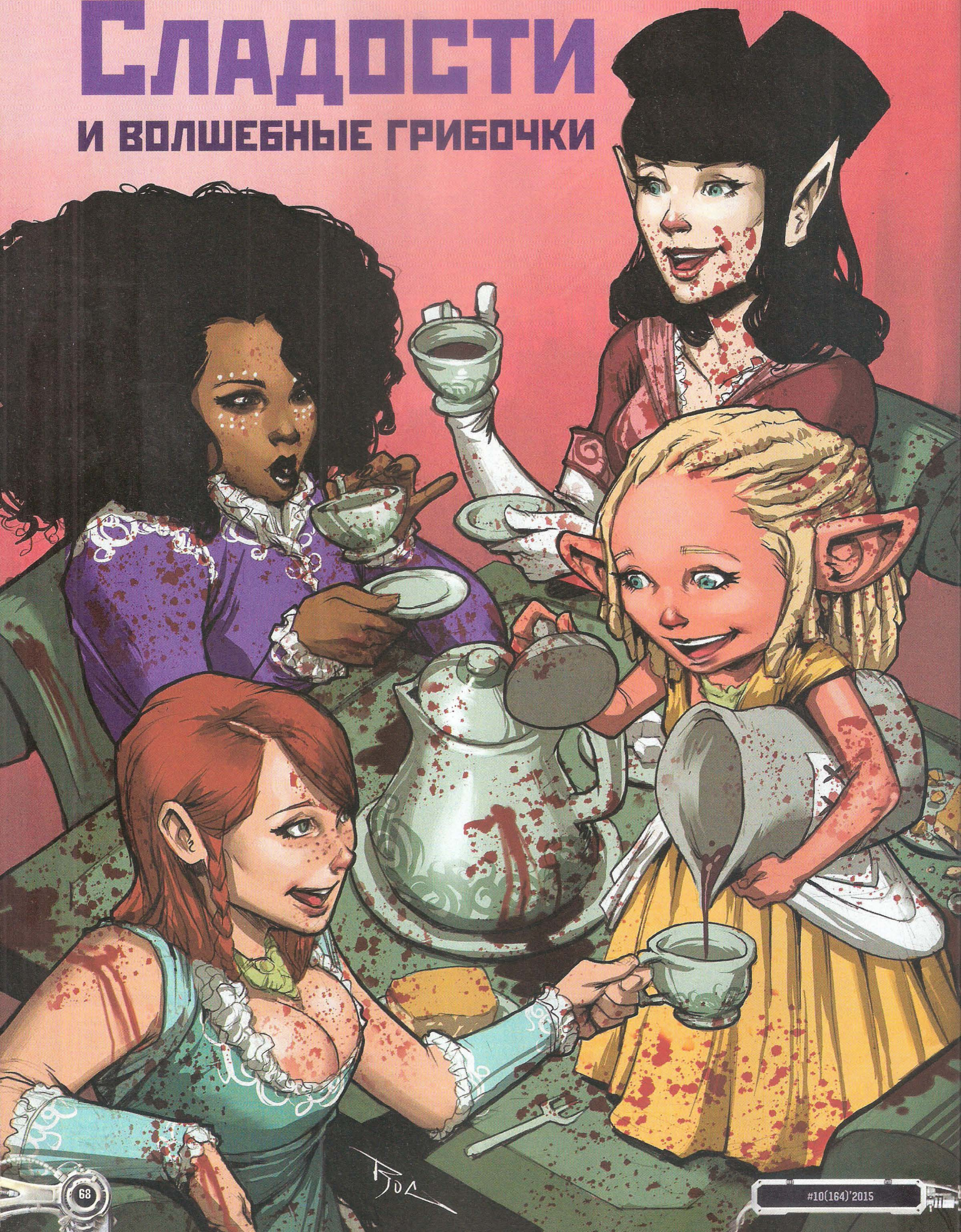


Android



iOS

СЛАДОСТИ И ВОЛШЕБНЫЕ ГРИБОЧКИ





Королевы крыс / Rat Queens

Издатель: Image Comics

Сценарист: Кертис Виб

Художник: Рок Апчерч (пока не облажался с домашним насилием)

Дата публикаций: 2013-н.в.

Совсем недавно мне приснился сон. В нем я, конечно же, болтала по магазину комиксов, болтала с продавцом и думала, что бы такого купить. Выбрала один и, помнится, еще обсуждала с продавцом, что можно даже статью об этом комиксе в «Шпиль!» написать. Проснулась, поудивлялась и забыла. Да так бы и не вспомнила, если бы в тот же самый день мне совершенно случайно не попался на пути магазин комиксов. Пришлось покупать. И что ты думаешь? Он даже стоял как во сне! Это ли не знак?

Мордобой, вещества и мармеладки

Есть одно идеальное описание, которое дали этому комиксу его же авторы: «Смесь Баффи с Танкисткой во вселенной Властелина Колец под веществами». На самом деле можно добавить в это определение достаточно много разных прикольных фэнтезийных вселенных. «Королевы» должны понравиться и любителям разнообразной грязи и недоносков из Плоского мира Терри Пратчетта, и всем поклонникам компьютерных игр жанра MMORPG. А еще «Королевы Крыс» вполне понравятся всем поклонникам комикса «Сага». Здесь тоже никто не стесняется в выражениях и не церемонится с читателем. Даешь ураганный экшн!

Можно еще и их побить!

Живет себе городок Частоккол. Горожане открывают свои маленькие лавчонки, ходят по вечерам пить горячительные напитки в таверны, ведут торговлю да кутят потихонечку. Ну ладно, некоторые – не потихонечку. Встречай одних из главных

кутил города – Королев Крыс. Это очаровательная шайка наемниц, которые в перерыве между пьянками могут навалить кому пожелае. Всем остальным они навалают во время пьянки. Девчонки мочат монстров за деньги, или же за возможность не быть изгнанными взащей из города. Собственно, комикс и начинается с «Идите девочки, навалайте гоблину. А то окажетесь за забором!» Вот только все

оказывается куда сложнее и запутаннее. Куча загадок, тайн, покушений, оторванных голов и прочих радостей глубоко приключенческих комиксов.

Тот еще девичничек

Когда эльф, человек, гном и полурослик собираются вместе и начинают активно дружить, можно ждать много кутежа, погромов и нецензурной брани. Проверено. Конечно же, дабы не казаться голословной, я решила познакомить тебя с Королевами. Так. Ты сегодня в душ ходил? Ботинки оставляй за порогом, причешись и преклони колено.

Знакомься с Ханной. Она эльф. Срочно выгони из головы все, что тебе сейчас туда пришло. Никаких волооких Арвен! Никаких лесных созданий в одеждах малоуместных при передвижении среди торчащих веток.





Вся крутость из первых уст

«Разнесите город, мои говнючата!»

«Книжка — моя вечеринка. Книжка хорошая. Не задает вопросов. С ней можно общаться на моих условиях».

«Держись покрепче за свои сиськи — сейчас оседлаешь пар чистой арканной энергии».

- А это... точно безопасно?

- Ха-ха-ха!.. Да ни хрена».

«Ты серьезно взяла на ужин только сладости и волшебные грибы?»

«Фрукты ломтиками. Этим мои кулинарные таланты исчерпываются».

«Я, Ди, бывшая жрица пьющей кровь и поклоняющейся кальмару секты Н'рингота, не собираюсь читать вам молитву».

«Мартини с яблоком в карамели, дамы и господа. Бухло и сладости! Две из трех моих самых любимых вещей в одном бокале. Я бы добавила и третью, но пока еще думаю, как превратить оргазм в ингредиент!»

Нет. Представь все в точности до наоборот. Слегка одетую, покрытую татуировками рокабилли* штучку, которая не гнушается трехэтажного, высказывается предельно прямо и умеет показать на пальцах все,



что о тебе думает. А еще она умеет эффектно колдовать! Правда, для этого она пользуется реликвиями, в которых заключены души несчастных жертв, замученных до смерти парочкой безумных некромантов. Да, это примерно как твой новый «Айфон», полный страданий китайских детишек.

Еще есть Ди. Она вполне себе чело-век. У Ди есть прикольная семья — они пьют кровь и поклоняются ктулхоподобному кальмару. Собственно, Ди — типичный ребенок чересчур верующих родителей. Однажды она, уже будучи жрицей секты, решила, что все это фигня, и свалила из дома. Но привычка, как говорится, вторая натура, поэтому речь ее полна привычных «хвала Н'ринготу». Хотя гораздо чаще можно услышать нечто наподобие: «Во славу его уродливой бесформенной мошонки».

*Рокаби... что?

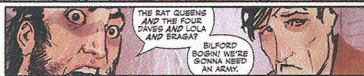
Да ты серьезно? Это музыка! Возьми в одну руку немного рок-н-ролла. Взял? Держи крепче, он увертливый. Теперь в другую руку возьми чуток музыки кантри. Готово? А теперь шарахни руки друг об друга! Сверху помажь толстым слоем буги-вуги. По вкусу можешь приправить прикольными прическами и шмотками. Вообще, штука довольно веселая и заводная — советую ознакомиться.



Кстати, несмотря на свой отказ от слизистой религии предков, она все еще весьма эффективно практикует разные полезные целительства.

Вайолет — очаровательная рыжеволосая гномиха. Знаешь, что такое гном-хипстер? Это тот гном, который начал брить бороду до того, как это стало мейнстримом. Это как раз про Вайолет. Если ты сейчас посмел удивиться тому, что у гномов растут бороды, то тебе не комиксами баловаться надо, а спешно отправляться учить матчасть в виде трех книг «Властелина Колец». Нечего злить меня тут своими неуместными недоумениями.

А еще есть Бетти. Она полурослик и лапочка. Нет, серьезно, это первое слово, которое приходит мне в голову, когда я думаю о Бетти. Конечно, у нее много других положительных сторон: она искусная воришка, наркоманка и даже, пожалуй, весьма лесбиянка. Но в первую очередь — она лапочка. А отдельные ее восклицания вызывали у меня тяжелые приступы умиления.



Залипай

По-моему, комикс еще и красивый. Здесь нет раздражающе-ярких неестественных цветов, никаких кислотных взрывов. Есть много прикольных деталей, которые интересно рассматривать при повторном прочтении. Второстепенные сцены довольно здорово «не прорисованы», а образы главных героинь, наоборот, очень круто детализированы. Я люблю придирается к цветам своим глубоко субъективным глазом. Скажу точно, «Королев Крыс» читать было очень комфортно, а потом даже хотелось перелистывать.

А они ничего такие

В разного рода серийных комиксах про приключения, заговоры и отрывания рук всегда боишься встретиться с плоскими и полными клише персонажами. Поэтому мне всегда очень радостно, когда по мере чтения герои начинают как-то вразумительно раскрываться. Появляются разные маленькие кусочки, которые дают понять, что перед тобой не просто какая-то телочка с мечом и сиськами, но кто-то, у кого есть прошлое, родня, проблемы, комплексы и на чем-то основанные взгляды. Даже между собой эти четверо вовсе не какие-то «закадычные подруженьки». У них есть друг от друга секреты, есть огромное количество терок и споров. То, что

серия как раз в работе, весьма обнадеживает. В первых пяти выпусках есть пока только некоторое количество интригующих намеков и обещаний на дальнейшее развитие биографий. Надеюсь, разочароваться не придется.

Ты же прекрасно знаешь, как это бывает — есть Нечто с кучей героев и ты, конечно, сразу же, даже того не замечая, выбираешь себе одного в фавориты. Потом ставишь его на аватарочки, вешаешь рисунки на стены, коспектишь и ежедневно видишь во снах. Я честно пыталась выбрать, но у меня постоянно получается не меньше двух. Ну, или даже три. А порой и все четыре. Просто они очень классные. Из-за того, насколько все героини разные, выбрать какую-то одну Самую-Самую просто нереально. В одной ситуации ты симпатизируешь лапочке Бетти, а на следующей странице уже восхищаешься нецензурной оценкой действительности Ханни. Такие дела.

Кровушки захотелось?

Ну так получай. Сложно представить себе комикс про наемниц, в котором не будет литров крови, мозгов, разбросанных по живописным окрестностям, и гигантских небесных булжников, в кашу мнущих разных негодяев. Да и кому это надо вообще? Вот и в «Королевах» разной степени

месива предостаточно. Так что, если ты из особенно нежных, учти, здесь есть торчащие из сломанной пополам руки кости, гигантские глазные яблоки, насаженные на кинжалы; не обошлось и без порубленных разнообразной соломкой гоблинов. Но если справилась я — справишься и ты. Наверное.

Опять иностранщина?

Специально для ярких любителей хинди одно молоденькое московское издательство выпустило первые пять частей комикса на русском в той самой книжечке, которую я радостно купила сначала во сне, а потом и наяву. Смею всячески надеяться, что на этом они с выпуском серии не завязывают. А первый том ты еще даже сможешь найти в магазинах. Главное не медли!

Дарья Эр

АРЧИТЕКТОР СЕТИ

TP-Link Archer C8



Компания TP-Link не перестает меня удивлять. Их новинки, в частности роутеры, могут похвастать не только новейшими технологиями, о которых их конкуренты даже не слышали, но и, без преувеличения, выдающимся дизайном. Модель Archer C8 не исключение по обоим пунктам.

А я тут постою

Дизайн Archer C8 сильно отличается от всех виденных мной ранее роутеров, и это еще слабо сказано. Изменен сам традиционный подход к конструкции данного типа устройств. Огромная рамка как бы недвусмысленно намекает владельцу: «Ставь меня на самое видное место в квартире». Нет, данный маршрутизатор конечно можно закинуть и под стол, но в таком случае он будет выглядеть просто... неестественно. «Стоячий режим» – вот его прерогатива.

Да и общее исполнение гаджета не даст тебе засунуть его куда-нибудь к ногам – совесть замучает. Передняя часть устройства полностью заключена в стеклянную прозрачную рамку, что выглядит очень эффектно. К верхней же части крепится стильная рама, и, что интересно, в ней оставлены три отверстия для антенн. Archer C8 – просто кладезь дизайнерских находок! Впрочем, как мне кажется, «стоячее» исполнение также должно отлично поспособствовать улучшенной вентиляции, ведь теперь нижняя часть гаджета не «смотрит» в пол. А может перед нами вообще новое веяние в мире роутеров.

Еще веселее становится, когда приятным синим цветом загораются индикаторы на внешней панели. Чуть ли не впервые роутер выглядит как современный, красивейший гаджет, а не как квадратная, безвкусная фигуринка, которую поскорее хочется убрать с глаз долой. Непрошаренным друзьям даже можно навешать лапши, мол, ты приобрел новую игровую консоль. Главное, замазать при этом лого TP-Link, слишком уж бренд узнаваемый...

В роут мне ноги!

Итак, TP-Link Archer C8 – это в первую очередь роутер для большой квартиры, с большей семьей и с не менее большим количеством устройств, которые время от времени нужно кормить вкусными «вай-фай» волнами. Как и все гаджеты из высшего ценового сегмента, наш сегодняшний герой – двухдиапазонный. Также он может похвастать мощным (как для роутера) двухъядерным процессором с частотой 800 МГц, а три внешние антенны ни на секунду не оставят без хорошего сигнала твои смартфончики и игровые приставочки.

Над этим будет также активно работать и новая технология под кодовым названием Beamforming. Благодаря ей, Archer C8 обнаруживает все подключенные по Wi-Fi устройства и усиливает мощность беспроводного сигнала в их направлении, что обеспечивает одновременно, как более сильное, так и более надежное соединение.

Один USB хорошо, а два лучше

Устройство также снабжено двумя портами USB (причем разных поколений), что в свою очередь открывает широкие возможности по получению сверхбыстрого доступа к принтерам и файлам с медиа-устройств из твоей беспроводной сети или удаленно через FTP-сервер.

Еще одна интересная особенность – отдельная кнопка Wi-Fi On/Off, которая позволит включать и выключать беспроводное вещание, что хотя бы на время

избавит твой мозг от вредных излучений (по крайней мере, так мне мама сказала, а я своей маме доверяю).

TP-Link Archer C8 – первый на моей памяти роутер, который хочется показать друзьям. Возникает желание найти для него отдельное место в квартире и гордо водрузить на какую-нибудь возвышенность. Помимо своей внешней неотразимости, он также радует качественным сигналом и обилием новомодных технологий. Остановить от его покупки тебя может лишь одна вещь – высокая стоимость.

Артем Бойко

Технические характеристики

- **Тип устройства:** маршрутизатор
- **Тип антенн:** внешние
- **Максимальная скорость соединения:** до 1,75 Мбит/сек
- **Порты USB:** 2
- **Цена:** 3300 грн.

Плюсы

- Оригинальный дизайн
- Поддержка стандарта Wi-Fi 11ac
- Наличие технологии Beamforming
- Работа в двух диапазонах
- Продуманная вентиляция

Минусы

- Цена
- Несъемная подставка





МИЛАЯ, НЕ РЖИ, Я ТУТ РАЗДАЮ 3G



TP-Link M5250

Тут это... В Украине недавно 3G появился. Да, «немножко» поздноват, с большими проблемами и битвой за частоты между провайдерами, но все же данный стандарт мобильной связи хоть и с перебоями, но вроде как у нас работает! Это в свою очередь открывает перед нами, пользователями мобильного интернета, новые возможности. А еще это открывает наш рынок для новых устройств. Знакомься – TP-LINK M5250, и он умеет раздавать 3G.

Нанопудреница

Но прежде чем перейти к возможностям устройства, давай разберемся с его внешними данными. На мой взгляд, эта малютка – одно из самых стильных устройств во всей линейке от TP-LINK. Отдаленно напоминает пудреницу из будущего. В самой же компании придерживаются немного иного мнения, официально именуя дизайн устройства не иначе как Pebble (Галька). Ну, okay, им виднее.

Как бы там ни было, а данное исполнение точно понравится слабому полу (это я про девушек, если что, а то с этими метросексуалами сейчас все перепуталось) за счет глянцевых вставок. Самая массивная из них спряталась на задней панели – в нее даже можно рассматривать свое отражение, поправляя ресницы или усы (а это уже о метросексуалах). С другой стороны, все эти поверхности, особенно задняя, в кратчайшие сроки соберут на себе массу царапин. Проверено на многих гаджетах со схожим исполнением. На теле устройства всего один разъем для зарядки и всего одна кнопка – ею прогнозируемо оказалась кнопка включения.

SIM-SIM, вставляйся

К слову, перед включением не помещает вставить в устройство и аккумулятор – об этом мне сообщил пролетающий Капитан Очевидность. Вместе с ним маршрутизатор весит чуть больше 90 грамм, а это значит, что малютку можно носить не только в сумках и рюкзаках, но и в карманах. Что-то Кэп разлетался не на шутку...

В недрах TP-LINK M5250 также можно найти два слота: один под Mini SIM

карточку и еще один под карту памяти формата microSD. Если твоя карточка не подходит по размеру, то не стоит переживать – предусмотрительный производитель позаботился о наличии в комплекте переходников под микро- и наноформаты. Как только ты всунешь в TP-LINK M5250 свою сим-карточку, устройство будет готово к раздаче. Только убедись, что ты подключен именно к 3G варианту связи. Ну мало ли...

Раздаю 3G. Недорого

В первую очередь нашего героя стоит брать с собой во всевозможные поездки, где ты сможешь делиться интернетом с друзьями или даже с незнакомыми людьми – это тебе неплохой вариант подзаработать в поездке. Маршрутизатор поддерживает широкополосное подключение стандарта HSPA+ со скоростью входящего трафика до 21,6 Мбит/с и исходящего – до 5,76 Мбит/с. Но главная его особенность в том, что раздачу трафика можно вести одновременно на 10 устройств! Впрочем, при таком раскладе наш малыш может в кратчайшие сроки разрядиться. Если же мы говорим об использовании TP-LINK M5250 одним человеком, то его (маршрутизатора, не человека) хватит примерно на 9 часов браузинга и примерно на 6 часов просмотра видео.

Еще одна интересность – уже упоминавшийся мной разъем для microSD-карты. На первый взгляд он в этом устройстве смотрится абсолютно бесполезным, но это не так. Проверено на практике. Ты можешь закинуть на карточку всю необходимую тебе в поездке информацию, а само устройство

использовать в качестве... беспроводного винчестера или, если угодно, флешки. Учитывая туристическую направленность роутера, это немаловажно.

TP-LINK M5250 – устройство, которое можно назвать совсем необязательным в коллекции твоих гаджетов. Но. Во-первых, перед тобой очень качественный продукт. Во-вторых, это гаджет, который придется по душе многим путешественникам. Уверен, в рядах наших читателей их немало. Ну а мне пора, иду паковать чемоданы...

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики

- **Тип устройства:** мобильный беспроводной 3G-маршрутизатор
- **Тип антенны:** встроенная
- **Слот для карт:** microSD до 32 ГБ + Mini SIM
- **Вес:** 92,5 г
- **Цена:** 1600 грн.

Плюсы

- Компактные габариты
- Привлекательный дизайн
- Поддержка HSPA+
- Поддержка до 10 пользователей
- Использование в качестве флешки

Минусы

- Устройство для узконаправленных целей



ROG ИЗОБИЛИЯ


ASUS ROG GL552

В то время как в Украине, да и во всем мире тоже, наблюдается серьезный финансовый кризис, и, соответственно, всевозможные гаджеты продаются из рук вон плохо, существует один сегмент техники, позиции которого непоколебимы. Причем, данный факт отмечают абсолютно все производители. Я сейчас говорю о гаджетах для геймеров. Секрет здесь кроется в том, что Мы не привыкли к компромиссам и всегда готовы даже немножко переплатить, лишь бы заветный показатель FPS никогда не падал ниже плинтуса. То есть, ниже 60 кадров. Да, у нас высокие стандарты.

Ноутбук-невидимка

Неудивительно, что на одной из своих последних презентаций компания ASUS уделила немалое внимание именно геймерам, и в частности новой модели своего игрового ноутбука ASUS ROG GL552, который мне удалось незаметно вынести с мероприятия и быстренько потестить в ближайшем дворе.

Модель выполнена в типичном для серии ROG агрессивно-темном дизайне – в стиле истребителя-невидимки Stealth. И ноут действительно лишнего внимания к себе не привлекает. Плюс это или минус – решать тебе. Помпезно выглядит разве что верхняя крышка, чем-то напоминая капот спорткара, только вместо эмблемы какой-нибудь Lamborghini на ней красуется светящийся логотип серии Republic of Gamers. Сам корпус

выполнен из пластика, а не алюминия. Причислять данный факт к плюсам или минусам не возьмусь. Это, опять же, субъективный выбор каждого отдельного пользователя.

Клавиатура в этой геймерской машинке специфическая: с тихим ходом клавиш на 1,8 мм, который обеспечивает минимальное время отклика, при этом сама клавиша выполнена по островному принципу – клавиши не собирают под себя пыль и грязь. Также есть возможность регулировать яркость ее подсветки в зависимости от времени суток.

Под капотом

Начинка нашего героя на очень хорошем геймерском уровне. На борту процессор Intel Core i7-4720HQ, 16 гб оперативки, а также новейшее мобильное

видеорешение GeForce GTX 950M с 4 Гб памяти и поддержкой DirectX 12. Впрочем, это касается максимальной версии ноута. Существует вариант и попроще: как в плане начинки, так и в плане экрана (TN-матрица и разрешение в 1366x768 пикселей). Зато дешевле на 300 долларов. За хранение данных в нашей версии прогнозируемо отвечает гибридная система из классического HDD на 2 Тб и SSD на 128 Гб.

Для проверки работоспособности обратимся к двум популярным синтетическим тестам. Ноут вполне уверенно справился с насыщенным графическим тестом Unigine Valley, который запускался на максимальных настройках качества и с отключенным сглаживанием. В целом, частота кадров держалась на уровне 35 FPS.

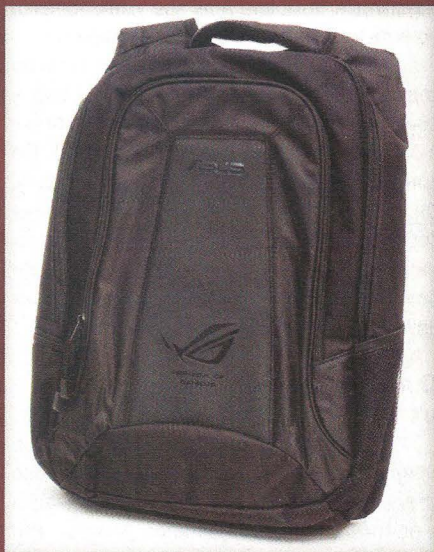
Не испугался наш герой и популярной утилиты 3D Mark, в которой с недавних пор появился отдельный тест для геймерских ноутбуков под названием Sky Diver (что забавно – в этом тесте присутствует скрытая реклама ASUS). Здесь наш герой показал себя с еще лучшей стороны, причем как в графическом, так и в физическом тестах. Проседания были заметны лишь во время физического теста на самых последних секундах, когда на экране начало твориться настоящее безумие – сложно будет найти игру с такой загруженностью сцен... В целом, частота кадров в этом тесте держалась на уровне 47-50 кадров в секунду. Хороший результат.

Мама, я уроки делаю, честно...

Такс-такс-такс, во что там нынче шпилить модно? GTA V? Пожалуйста. Ноут на «ура» принял последнее творение Rockstar, демонстрируя стабильную работу на 60 кадрах в секунду при средне-высоких настройках качества. Игрушка не проседает даже в моменты, когда в кадре начинаются ожесточенные погони с участием Тревора. Нашумевшая (в первую очередь, благодаря своей сногшибательной графике) Project C.A.R.S. также получила теплый прием, впрочем, для высокого и стабильного FPS снова пришлось опустить некоторые настройки до среднего значения. В целом, похожая ситуация наблюдалась и со многими другими навороченными играми. Перед тобой машинка, которая справится абсолютно со всеми современными тайтлами, но будь готов к тому, что придется немножко поколдовать в настройках графики над всяческими глобальными освещениями и прочей, жадно кушающей ресурсы лабудой.

Мат на мате

И парочка слов о местном IPS-экране. Он неплох, с действительно хорошими углами обзора и FullHD-разрешением. Но есть одна проблемка, и заключается она



в том, что производители железа твердо считают, что геймерам нужны именно матовые варианты мониторов и экранов, хотя у меня на этот счет есть возражения. Игры – это яркие, сочные краски, это эффектные взрывы, и любоваться ими хочется именно на глянце. Давайте нам хотя бы иногда возможность выбирать из двух вариантов!

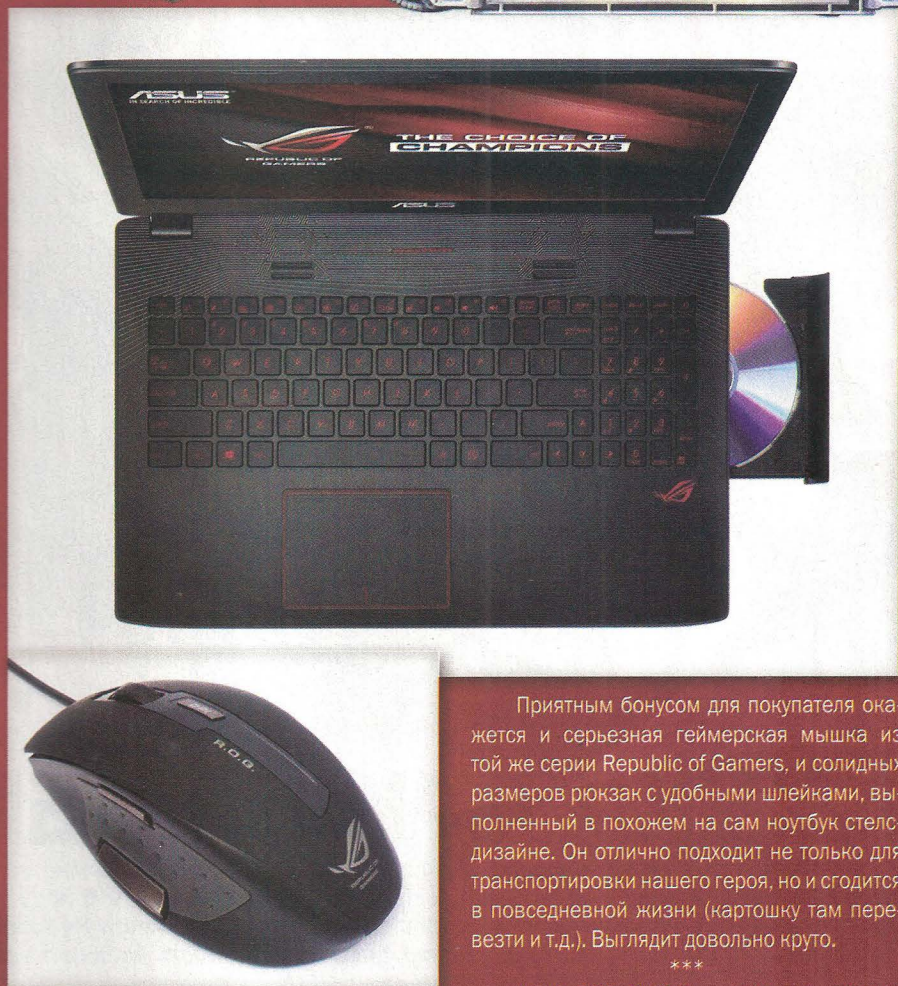
Бонусная программа

ASUS ROG GL552 есть что предложить и в качестве бонусов. К примеру, быстрый доступ к основным компонентам системы, в частности, ты сможешь с легкостью заменить в этом ноутбуке оба жестких диска, а также оперативную память.

В довесок ноут начинен различными утилитами для оптимизации геймерского досуга. Благодаря программке ASUS Game First 3 ты сможешь четко распределить мощности своего интернет-канала. Нужно бросить все силы на загрузку из Steam? Да без проблем! Собрался постримить любимый сетевой шутер? Всегда пожалуйста! Вся мощь сигнала пойдет на твои конкретные цели.

Немножко поколдовать разрешают и со звуком. Благодаря утилите ROG Audio Wizard можно задать звуку один из пяти сценариев обработки. Отдельно хочу отметить режим Battlefield. Подсказать, в какую игру с ним шпилить лучше всего или сам догадаешься?

Устройство предоставлено компанией ASUS (www.asus.ua)



Приятным бонусом для покупателя окажется и серьезная геймерская мышка из той же серии Republic of Gamers, и солидных размеров рюкзак с удобными шлейками, выполненный в похожем на сам ноутбук стелс-дизайне. Он отлично подходит не только для транспортировки нашего героя, но и сгодится в повседневной жизни (картошку там перевезти и т.д.). Выглядит довольно круто.

ASUS ROG GL552 – хороший игровой ноутбук за хорошие деньги. Ни больше, ни меньше. Да, это не самый мощный игровой ноут на рынке, но для современных игр запаса его мощности хватает. Возможно, некоторые, покупая ноут за такую сумму, захотят увидеть исполнение в более серьезном, алюминиевом корпусе. Впрочем, это уже дело вкуса. Лично меня исполнение и начинка данного устройства полностью устраивают.

Артем Бойко

Технические характеристики

- **Диагональ экрана:** 15.6"
- **Процессор:** Intel Core i7-4720HQ
- **Оперативная память:** 16 ГБ
- **Графический адаптер:** GeForce GTX 950M 4ГБ
- **Цена:** 40 338 грн.

Плюсы

- Соотношение цена/качество
- Обилие геймерских утилит
- Рюкзак и мышка в комплекте
- Возможность простой замены комплектующих

Минусы

- Нет





СКУКА ПРИШЛА БЕЗ СТУКА

Аниме студии A-1 Pictures как-то слишком уж часто попадает ко мне на обзор. Тут уже тебе впору призадуматься о проплаченных материалах и предвзятом мнении, но что ж тут поделать, если ребята раз за разом пият годноту? Не только Gate из прошлого номера, но и Denpa Kyoushi, The Seven Deadly Sins, весь Sword Art Online, Ginno Saji – все они разбирались на страницах нашего журнала. Настало время для Saekano.

Saekano / Перевоспитание скучной героини

Студия: A-1 Pictures Inc.

Режиссер: Камэй Канта

Количество эпизодов: 12 + спешл

Жанр: романтика, комедия, драма

Оригинал: ранобе и манга Маруто Фумиаки

Лучше поздно, чем еще позднее

Немного о моих личных критериях оценки. Для меня аниме делится ровно на три типа: низкопробная хрень – дропну еще на первой серии и забуду как страшный сон; крепкий середнячок – можно посмотреть, когда ничего иного нет; и отличное аниме – то, которое я буду еще долго помнить, цитировать, пересматривать время от времени, и даже на второй и третий просмотр оно не потеряет своего шарма. И Saekano – именно такое аниме.

Показ по ТВ уже давно завершен, но это и хорошо. В структуре данного сериала нет концепции «каждую неделю – новая проблема», сюжет подается связно и одна серия цепляется за другую. Такое стоит смотреть сразу, одну серию за другой. К слову, сюжет в Saekano не закончен. Ну не умеют япошки работать лаконично и впахнуть цельную историю в 12 серий. Так что ждем второй сезон. Его анонсировали, по сети ползает пара тизеров, но точной даты выхода пока нет. Так что это, по сути, и есть главный минус – только-только вникаешь в суть событий, только-только сюжет цепляет крючком твою губу... и хоп! Конец сезона, ждите продолжение. Обидно.

Герой на полставки

Главный герой истории, Томоя Аки, – отаку и школьник. Он мечтает сделать свою

видеоигру и прославиться. Вот только Томоя нихренашеньки не умеет делать – ни рисовать картинки, ни сочинять сюжеты, ни писать музыку, ни кодить. Ни-че-го. Но у него есть идея!

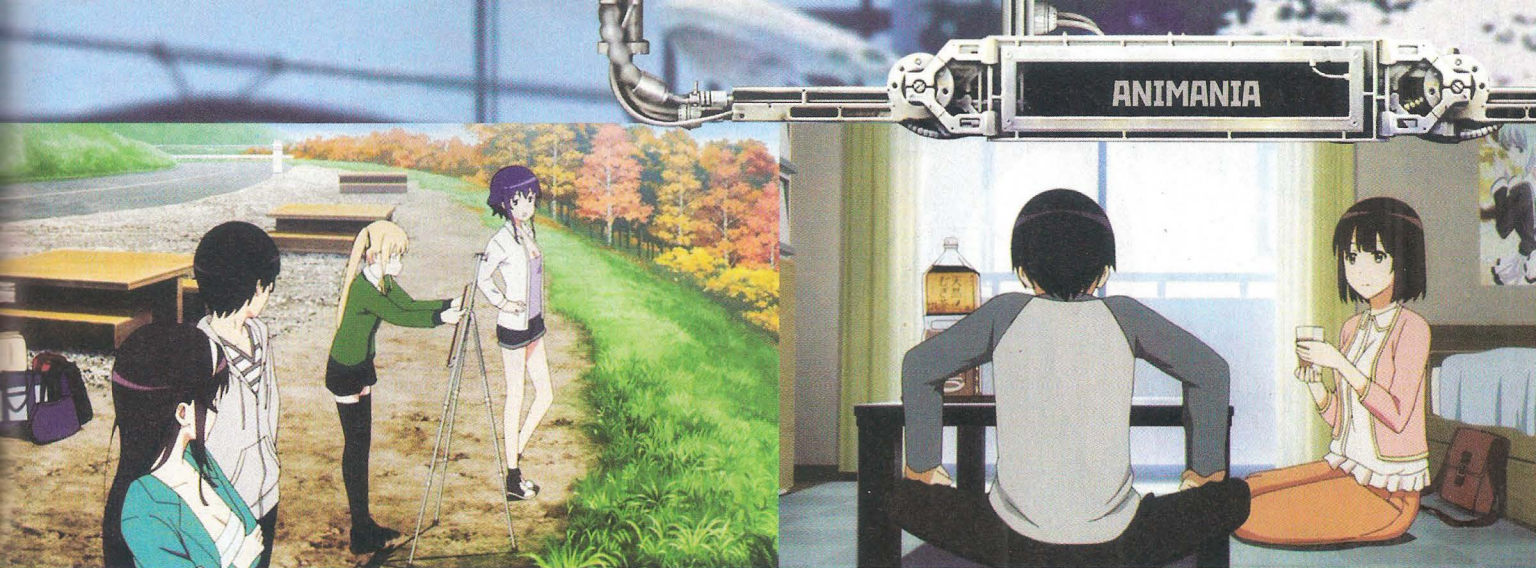
Зайди на любой сайт геймдева – там таких энтузиастов хоть попой жуй, и все, естественно, мечтают покорить Steam, не умея ничего. Но зато энтузиазм просто хлещет. Пока каникулы не кончатся... В реальности такие затеи оборачиваются лишь одним – ничем. Помыкавшись и потыкавшись впотымах, школо-энтузиасты выполняют на сайты, форумы, соцсети и ищут команды для помощи. А-ля «не умею ничего, но есть идея – сделайте игру за меня!»

Но Томоя таки сделает свою игру по ходу аниме, так что в графу жанра впорно вписывать «фантастика». Итак, он отаку и он помешан на аниме, манге и играх. Не конченный задрот, нет. НАСТОЯЩИЙ отаку. Он не бежит в выдуманный мир, не найдя себе место в мире реальном, ради утешения и сублимации своих комплексов слабого человека. Он сознательно выбирает двумерный мир. Разница ощутимая.

С кем поведешься, от того и забеременеешь

У главгера есть две школьные подруги. Эрири Савамура-Спенсер, она же широко известная в узких кругах авторша манги с рейтингом от 18 и длиннее. И Утаха Ка-





сумигаока – молодой и популярный автор ранобэ. В аниме даже сами авторы стебались тот факт, что школьники-авторы ранобэ бывают только в этих самых ранобэ. Обе девахи ненавидят друг друга, причем, если первая просто цундерит и действует на нервы окружающим, то вторая – настоящее троллоло в юбке – тонко подкалывая, она указывает субъекту на его самое нижайшее место. Обе хотят охмурить героя (по совершенно идиотским и надуманным причинам, как и положено в гаремнике) и обе ревнуют к Като.

Мэгуми Като... она... самая обычная девушка. Она не умеет изображать восторженные эмоции, говорит тихо и спокойно, она скромная, не ведет себя как дура. Она – скучная героиня. На ее фоне остальные кажутся озабоченными идиотками. И герой ее любит. Нет, не так... герой полюбил ее образ, когда они случайно встретились на улице. Сцена, словно вырезанная из какого-нибудь симулятора свиданий, дала ему идею и желание воплотить ее в жизнь.

Что нам стоит, дейсвим построить?

Нашему герою приходится заманивать Като в свои коварные сети и лепить из нее типичного аниме-персонажа. И параллельно попытаться завлечь в проект художницу и писателя, вот только есть одна проблемка – они-то совсем не хотят этим заниматься. Денег школьник не заплатит,

Ахтунг! Банный эпизод

Все удовольствие от аниме-сериала может испортить так называемый «нулевой эпизод». В случае с Saekano это была первая серия в трансляции, и она оказалась очень далека от главной сути самого сериала. Что мы видим в ней? Кучка школьников – один парень и четыре девушки – приезжают на озеро, и каждая представительница слабого пола хочет сорвать с паренька штаны и прочую, лишнюю по их мнению, одежду. По уровню юмора, исполнения и смысла – типичный эпизод типичного глупого гаремника. А потом в этих ваших интернетах появляются отзывы типа «глянул первую серию – полное фуфло, дальше смотреть не буду». И я их в чем-то понимаю. Так же, как и понимаю то, зачем подобные эпизоды нужны, а именно – познакомить зрителей со всеми персонажами и завлечь девушками в купальниках. Вот только это мало того, что спойлерит некоторые детали сюжета, так еще и вводит зрителя в заблуждение на предмет того, что из себя вообще представляет аниме.



ответных чувств к ним не проявит. Куда ни кинь – всюду клин.

И только-только команда более-менее собралась и начала вкалывать над проектом, стараясь успеть к летнему Комикету, как раз за разом начинают возникать разного рода проблемы. То к Томоя заселяется новая баба, она же по совместительству инцестующая двоюродная сестра, то из забытья прошлого возникает подруга детства, которая стала автором манги, и к ней люто ревнует художница, то некий бывший друг и ныне враг пытается конкурировать



и строить козни, переманивая сотрудников. Слезы, сопли, драма, экшн – все включено. Хотя, разумеется, основной упор делается на легкую комедию. Событий много, действие не провисает, так что серии смотрятся легко и ненапряжно одна за другой.

Удивительное аниме. Авторы простебали все типичные гаремники с их героями-клише а-ля «кузина», «цундере», «подруга детства», «яндере», но при этом умудрились не слить сериал в пародию. Saekano – это первое за долгие годы аниме с поистине уникальным персонажем, которым неожиданно оказался... образ обычного нормального человека. Вот уж действительно: когда все наряжены клоунами, ярче всего выделяется человек в серых одеждах.

Виктор [Гримур] Лазарев



Вердикт: 9/10, рекомендуется всем, кто грезит о геймдеве

СТРАХ ХОДЯЧИЙ

**Бойтесь Ходячих Мертвецов/
Fear the Walking Dead**

Страна: США

Год: 2015

Жанр: драма, ужасы

В ролях: Клифф Кертис, Ким Диккенс, Алисия Дебнем-Кери

Вердикт: 9/10

Бойся Валькиного деда

Когда смотришь сериал «Ходячие Мертвецы», который уже приобрел статус чуть ли не самого популярного сериала на планете, в голове постоянно возникают вопросы. Что-то вроде «Почему эти ребята постоянно бегают по лесу?» или «Как можно так долго жить с немой головой?» И главный: «Где они хранят свои запасы туалетной бумаги, чтобы она не отсырела во время дождя?» Все эти вопросы копяются и в какой-то момент начинают требовать незамедлительного ответа. Но сейчас речь пойдет о вопросе попроще и немного важнее: «Что же послужило причиной начала этого злополучного зомби-апокалипсиса?» Дать ответ на этот вопрос призван наш сегодняшний клиент, которого без зазрения совести можно обозвать спин-оффом, не опасаясь при этом получить по роже в культурном обществе.

28 миль пройдя

В многомиллионном Лос-Анджелесе некоторые жители начинают замечать не-

Пешие прогулки полезны для здоровья. Даже есть такой вид спорта, спортивная ходьба называется. Когда человек регулярно проходит пешком большие расстояния, повышается общий тонус организма, мышцы ног становятся крепче, прокачивается выносливость, сжигаются лишние калории. Вот, к примеру, взглянем на ходячих мертвецов. Они постоянно занимаются спортивной ходьбой и прямо-таки излучают ауру бодрости и имеют крепкое здоровье. Также эти ребята не забывают о правильном питании. Хочешь быть таким же подтянутым и красивым как они? Тогда в этом тебе поможет новый сериал от AMC «Бойся Ходячих Мертвецов». В сериале ты увидишь, как эти самые мертвецы начинали свой путь к успеху.

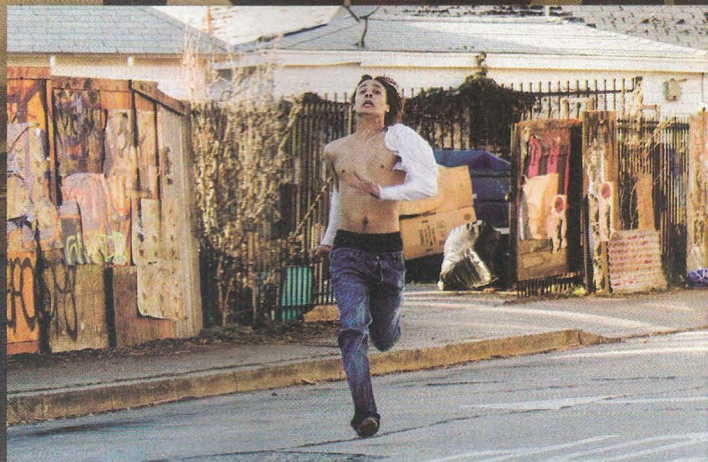
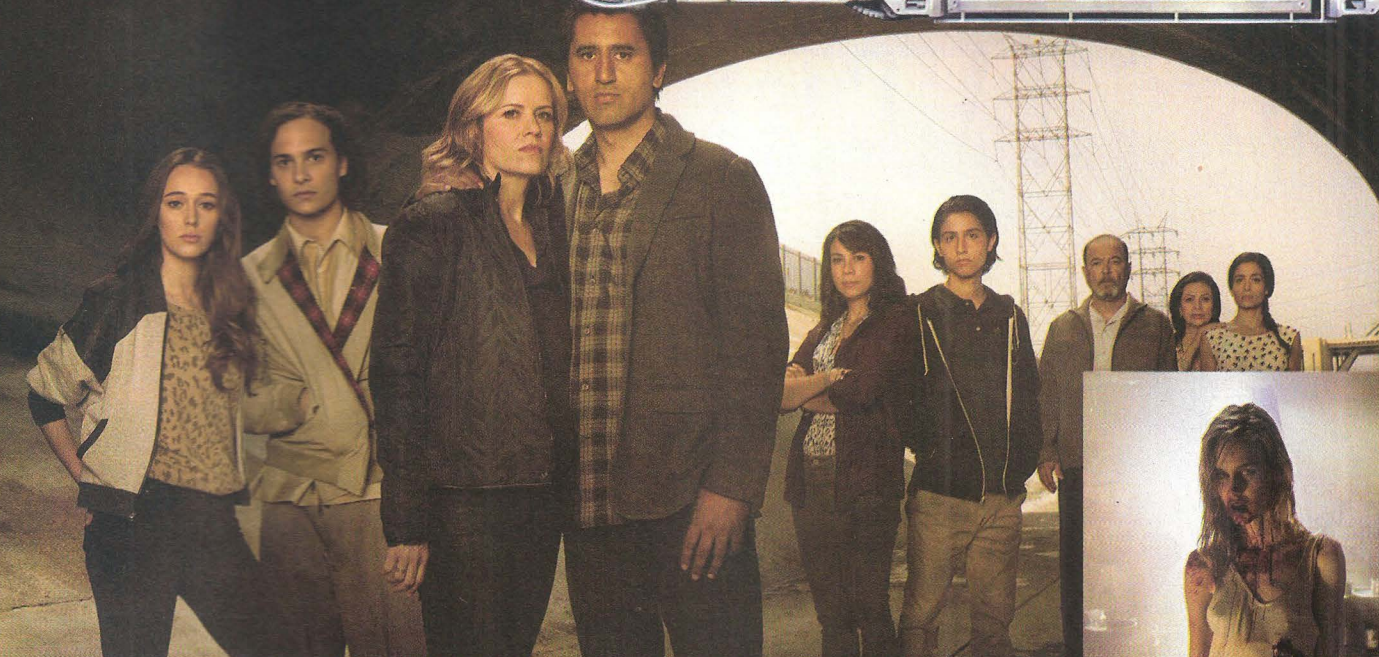
понятных людей с пустыми, смотрящими в никуда глазами, плохой координацией и совершенно не реагирующими ни на что. По началу, как это обычно происходит, никто не предает этому внимания, пока ходячих «лунатиков» не становится больше. Слухи распространяются в обществе: некоторые в это верят, а некоторые все еще слишком глупы, чтобы увидеть очевидное. Ко всему прочему, власть молчит, ничего не сообщая народу, а действия правоохранительных органов дают понять, что они и сами толком не понимают, в чем дело.

В «Ходячих Мертвецах» нам изначально был показан уже полностью падший перед зомби-вирусом мир, который узрел Рик, очутившийся после отключения и выбравшийся из госпиталя. В этот раз нам демонстрируют картину, которую с помощью моих любимых метафор можно описать, как медленно разгорающийся от маленькой искорки пожар, грозящий охватить все вокруг. Ох, как же приятно, уютившись вечером в тепленьком кресле с чашечкой

кефирчика, смотреть, как на экране цивилизация потихоньку катится в тартарары. Катится очень красиво и сочно. С точки зрения режиссуры и операторской работы сериал порой даже превосходит своего, скажем так, старшего брата, показывая действительно захватывающие сцены.

Семейный поход

Сакцентрирована история на средне-статистической американской семье, их проблемах и непростых взаимоотношениях. В деле присутствуют: отец и мать, работающие в школе, сынок-наркоман и дочка-оторва. На фоне постепенно и неумолимо разрушающегося мира эта семейка пытается спастись, и, в итоге, оказывается чуть ли не в самой гуще проблем. Как я уже писал выше, сюжет подобен медленно разгорающемуся пламени. Поначалу все происходит довольно медленно, но вскоре события принимают все больший и больший оборот, показывая нам тотальный хаос и полнейшую анархию, давая понять, что бояться



стоит вовсе не зомби, а обезумевшего от происходящего общества.

Ромео и Ромео

Еще хотелось бы уделить отдельное внимание актерской игре, которая в этом сериале просто восхитительна. Без преувеличения. Например, парнишка, играющий одного из главных героев, наркомана по имени Ник, ну просто чертовски талантливый и харизматичный актер. Его персонаж, как по мне, самый удачный и глубокий в сериале. Да и вообще, неудачные персонажи здесь — о, чудо — попросту отсутствуют. Вроде бы сериал новый, вышло не так много эпизодов, а некоторые герои уже успели полюбить, и им по-настоящему сопереживаешь. Семейные отношения показаны очень правдоподобно. Поднимаются слож-

ные и жизненные темы вроде отношений между детьми и их родителями. Это хорошо, когда сериал заставляет задуматься над некоторыми насущными моментами.

Кишки и сопли

А теперь давай посмотрим правде в глаза. Вот ты сидишь там такой с журналом в руках и думаешь: «Чего этот сомнительный тип втирает мне про какую-то актерскую игру и режиссуру, я хочу почитать о зомби, отгрызенных конечностях, вываленных наружу кишочках и прочей красоте, вызывающей радость и восторг!» Пожалуй, тут я тебя разочарую. В «Бойтесь Ходячих Мертвецов» этих самых мертвецов маловато, особенно в первых сериях. Под конец, естественно, популяция ходунов вырастет, но дело в том, что акцент в сериале

сделан по большей части на живых людях, а не на уже почивших. Тут много драматичных моментов или, как говорят некоторые личности, «соплей». А потом эти личности пишут гневные отзывы в интернете. Хорошо, что таких немного — почти всех недовольных я устранил с помощью полония.

«Бойсь Ходячих Мертвецов», как и ожидалось с момента его анонса, оказался добротным сериалом, но неожиданно — чуть ли не остросоциальной семейной драмой. Несмотря на такой акцент на отношениях между членами семьи и даже, в некоторой мере, второстепенную роль мертвяков на экране, перед нами один из самых качественных сериалов за последнее время. Не факт, конечно, что он придется по душе фанатам «Ходячих», в виду разительных отличий между ними. Легче всего описать сложившуюся ситуацию так: получилось круто, но специфически. В любом случае, смотреть стоит, ведь качественный сериал никогда не повредит. И напоследок: не забывай почаще ходить пешком, ведь если вдруг ты станешь зомби, то... это тебе ничем не поможет. Ха-ха.

Мертвые рекорсмены

Пилотная серия «Бойтесь Ходячих Мертвецов» умудрилась побить рекорд по количеству зрителей, собранных у экранов. Число перевалило за десять миллионов, что является на данный момент рекордом среди каналов кабельного телевидения в США. Кстати, словно предчувствуя успех, руководство канала поспешило дать зеленый свет второму сезону еще до премьеры первого. Это тот момент, когда поговорка «Поспешишь — людей насмешишь» отправляется в топку.

Hellblazer

МАРСИАНИН

Похожее:

«Интерстеллар»+

«Выжить любой ценой»

Жанр: фантастика, драма
Режиссер: Ридли Скотт
Звезды: Мэтт Дэймон, Кейт Мара, Джессика Честейн
В кино с: 8 октября 2015

Наш прогноз: 10/10

Из-за надвигающейся марсианской песчаной бури команде астронавтов приходится в спешке покидать планету, и в этой спешке один из них, Марк, получает повреждения скафандра. В полной уверенности, что их коллега мертв, астронавты улетают на Землю. Но вот чудо: парнишка оказывается жив-здоров, но без какой-либо возможности связаться с Землей и отправить весточку командующим. Ему остается лишь одно – ждать прилета следующей экспедиции, который состоится через четыре года. Запасы провизии на исходе, и, чтобы дотянуть до своего спасения, Марку придется попотеть, выращивая на красной планете пищу и добывая воду. И вообще, там даже Wi-Fi не ловит. Жуть.

Чего стоит ждать от фильма

Несомненно, нас ждет нечто эпичное. Фильм, который снимает Ридли Скотт, один из титанов большого кинематографа, при участии большого количества звездных лиц просто не может оказаться проходным, поверьте нам. Хотя лично мы кое-что изменили бы в этом фильме: например, отправили на Марс Беара Гриллса вместе со съемочной командой, чтобы он выживал там четыре года. Он бы точно попробовал выпить мочи инопланетян и съел бы чего-нибудь марсианского. Например, шоколадных батончиков Mars – их же там делают, ты разве не знал? Мы спонсируем пришельцев, покупая эти шоколадки!

ПАРАНОРМАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ 5: ПРИЗРАКИ В 3D

Семья с ребенком переезжают в новый дом, в гараже которого они находят странную видеокамеру и коробку кассет. После просмотра кассет и использования камеры по назначению – что было довольно опрометчиво – в доме начинается паранормальная канитель, вроде той, что мы видели в прошлых фильмах серии. Предметы двигаются сами по себе, загадочные силуэты, устрашающее рычание. В общем, все, как мы любим.

Чего стоит ждать от фильма

Орен Пели, создатель самого первого «Явления», заявил, что эта часть будет заключительной. Это хорошая новость, ведь действительно, пора уже прекратить выжимать соки из бедной франшизы, которая уже вызывает не ужас и выпадение стройматериалов, а скепсис. Самокопирование – главная проблема серии. Начиная с первого фильма, ничего нового создатели в нее не привнесли. Несложно догадаться, что ждет нас и на этот раз. Если пятая часть действительно станет последней, то есть надежда, что ее до краев нафаршируют самым лучшим из того, что было, дабы финальный аккорд стал самым запоминающимся. В любом случае, каждый уважающий себя фанат хорроров просто обязан сходить на этот фильм.

Жанр: драма, биография
Режиссер: Роберт Земекис
Звезды: Джозеф Гордон-Левитт, Бен Кингсли, Шарлотта Ле Бон
В кино с: 15 октября 2015

Наш прогноз: 9/10

Похожее:

«Человек на канате»,

«Ямакаси»

ПРОГУЛКА

История про воздушного акробата Филиппа Пети, который решил пройтись по железному канату, натянутому между башнями-близнецами. Естественно, на пути к своей великой цели парнишке придется преодолеть множество трудностей, моральных терзаний и сомнений в успехе своей затеи. Но благодаря поддержке своих родных он не сдастся и будет идти к своей цели, несмотря ни на что. Даже на теракт (вах, шутка).

Чего стоит ждать от фильма

Режиссер Роберт Земекис свое дело знает, а потому сомнений в успехе кинокартины у нас нет. «Прогулка» вылетит на нас драму о том, как человек настойчиво идет к своей мечте, преодолевая преграды. И поддерживая баланс. Из всех сил держимся, чтобы не выдать мега черную шутку о том, как из драмы этот фильм можно превратить в экшн с кучей спецэффектов, добавив в сюжет парочку самолетов.

Похожее:

«Синистер»,

«Ведьма из Блэр»

«Репортаж»

Жанр: хоррор
Режиссер: Грегори Плоткин
Звезды: Крис Мюррэй, Бриттани Шоу, Айви Джордж
В кино с: 22 октября 2015

Наш прогноз: 8\10



ТРНАВТ

18:00
СУБОТА

www.qtv.ua



ВІД РЕЖИСЕРА ФІЛЬМІВ
ФОРРЕСТ ГАМП, ІЗГОЙ та РЕЙС

ВІДЧУЙ
НЕМОЖЛИВЕ

ПРОГУЛЯНКА ВИСОТОЮ

УНІКАЛЬНА ІСТОРІЯ З ЖИТТЯ

ДИВІТЬСЯ У МЕРЕЖІ «КІНОПАЛАЦ»
ТА КІНОТЕАТРАХ УКРАЇНИ З 15 ЖОВТНЯ

у 3D та IMAX 3D

IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation

TRI
STAR
a Sony Company

#TheWalkMovie
TheWalk-Movie.net

