

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

МЫ С ТОБОЙ ОДНОЙ КРОВИ

№ 11
2015

Uncharted: The Nathan Drake Collection

Коллекция древностей

Might & Magic Heroes VII

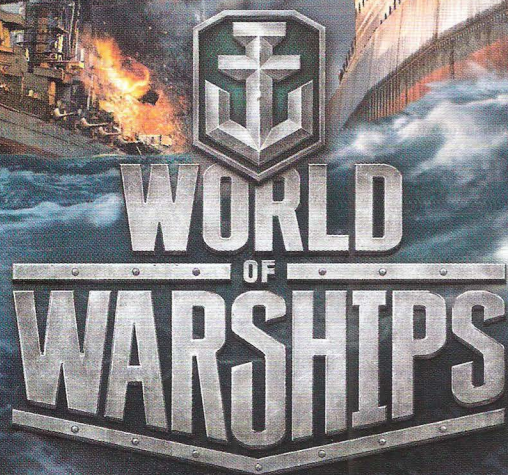
Семеро одного ждут.
Игра-то пошаговая

Assassin's Creed Syndicate

Убить по-английски

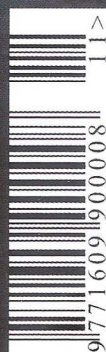
Sketch Tales

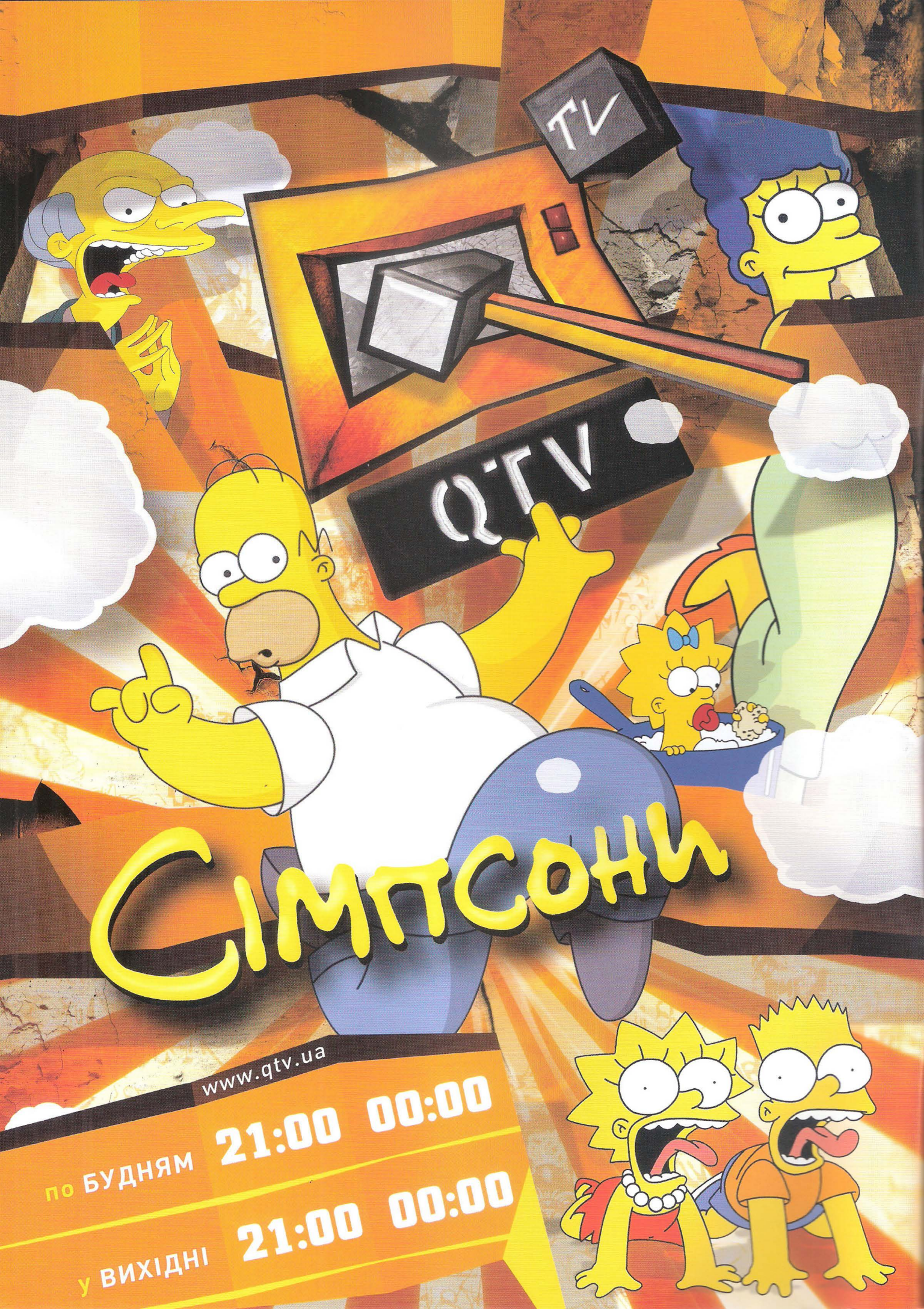
Раскрась монстрам рожи



ИЩИ ИНВАЙТ-КОД
ВНУТРИ ЖУРНАЛА!

WORLD OF WARSHIPS
МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ





www.qtv.ua

по БУДНЯМ 21:00 00:00

у ВИХІДНІ 21:00 00:00

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11 (165), листопад 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 28.10.2015.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 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:
Артем Бойко, Влад Тучин, Віктор
Лазарев, Денис Зайченко, Дар'я
Ер, Валентин Шукайло, Роман
Литвинчук, Алла Довгалюк, Данило
Дубограй, Євгеній Абрамов, Вадим
Ковалевський, Юрій Томашевський

Подяки:
лелекам за те, що досі не забрали
нас назад

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

+5к КРАСНОРЕЧИЮ

Привет, читатель! Вот ты – общительный человек или нет? Я – очень общительный. Вернее, я так всегда думал. И не безосновательно, ведь я могу общаться просто часами напролет... в «Скайпе» или в ВК. Но как только попадаешь в малознакомую компанию, то приходит понимание, что что-то тут не так. Что-то мой язык подустал и решил вздремнуть прямо посреди жаркой дискуссии, в которой я выступаю не участником, а элементом декорации. Особенности трудности возникают, когда попадаешь в компанию «негеймеров». О чем вообще можно болтать с такими людьми? Я проснулся, выпил кофе, прошел Uncharted на приставке – в общем, стандартный, ничем не примечательный день. Приехал вечером в кафе, и тут мне ездят по ушам разговорами о цене за газ и отопление. Какой газ, ребят, я только что спас человеческую цивилизацию от древнего проклятия. Я сижу весь в раздумьях и не могу определиться, начинать ли мне проходить игру по второму кругу сразу же или отложить это дело на потом.

Практически в любом разговоре наступают моменты, когда обсуждаемая тема тебя совершенно не интересует, но, блин, нужно же показать заинтересованность. В идеале необходимо задать собеседникам пару наводящих вопросов, но я обычно обхожусь программой-минимум – усердно киваю, делая вид, что все понимаю и абсолютно с ними солидарен в данном вопросе. Киваю, а сам думаю: «Да вот прямо сегодня же и перепройду. Вот приеду домой и сразу засяду до полуночи». Общение с девушками тоже не обходится без проблем. Хотя, в данном случае, мне кажется, тут уже не зависит, геймер ты или нет. Разве что, если ты геймер, то у тебя в голове висит немного другой вопрос: «У нас сегодня что-то будет или можно ехать домой пораньше? Там же Call of Duty новый вышел». Главное, подобные вопросы оставлять в голове, а то у меня уже был случай, когда на вопрос «Мы сегодня опять к тебе или ко мне?» я ответил «А у тебя дома ноутбук игровой?»

Геймерам тяжело общаться с негеймерами. Стандартные вопросы типа «Как дела?», «Женился уже?», «Что? Сын родился?» очень быстро заканчиваются, и ты начинаешь чувствовать себя неловко. Нет, ты бы, конечно, мог бы сейчас обсудить новое дополнение к «Ведьмаку», но, боюсь, неловкое чувство от этого лишь усилится. Мне кажется, пора уже открывать специальные курсы для нас, игроков, на которых нас будут обучать, как поддерживать разговор на любую тему. Хотя, кого я обманываю – кто будет отдавать деньги за курсы, если эти же деньги можно «задонатить» в любимую игру? На самом деле выход прост: общаться нужно только с теми людьми, с которыми у тебя есть общие интересы. Я уже три месяца так делаю. То есть, вообще ни с кем не общаюсь... И меня все устраивает. Зато стал больше времени уделять цветам, говорю с ними. Знаешь, я даже подумываю завести собаку... Как-то так. Ах да, приятного чтения!

By Prince



WORLD OF WARSHIPS

Используй код с этой карточки на сайте
wginvite.net
и приведи свою команду к победе!

НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ!
КОД ДЕЙСТВИТЕЛЕН ДО 31.12.2015

P5BNG-ACFMR-MYNDG

3 ДНЯ ПРЕМИУМ АККАУНТА
x 10 x 500

Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

ИГРОПАНОРАМА

Если утро начинается с кофе, то номер всегда начинается с новостей. Хотя, формально, номер начинается с колонки главного редактора, но кто ее читает... 4

Почему бы не придумать общее название для «Игромира» и Comic Con'a? Например, ИгроКомикМироКон 2015. Круто же звучит! 8

MEGAGAME



[WORLD OF WARSHIPS]

Этой осенью, чтобы согреться, будем топить корабли 10

[UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION]

В обновленный Uncharted было так непривычно играть, что пришлось натирать экран мылом 14

TO PLAY OR NOT TO PLAY



[ASSASSIN'S CREED SYNDICATE]

Увидеть Биг-Бен и умереть 18

[MIGHT & MAGIC HEROES VII]

Героическая семерка 22

[TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 5 - THE VAULT OF THE TRAVELER]

Таких приключений с нами еще не приключалось 24

[MINECRAFT: STORY MODE - EPISODE 1: THE ORDER OF THE STONE]

Копали-копали и откопали. Сюжет 26

[LIFE IS STRANGE: EPISODE 5 - POLARIZED]

Пока все остальные девочки на физкультуре прыгали на скакалках, Макс прыгала во времени 28

[TRANSFORMERS: DEVASTATION]

Трансформаторная будка 30

[SKYHILL]

В стоимость номера включены: мини-бар, завтрак, зомби-апокалипсис и Wi-Fi 36

[MY PAPER BOAT]

Сесть в лужу. И поплыть 38



АЦТОЙ

[TONY HAWK'S PRO SKATER 5]

Это неловкое чувство, когда тебя просят дать «пять», а ты промахиваешься

40

ДОПОЛНЯШКА

[THE WITCHER 3: WILD HUNT – HEARTS OF STONE]

Охота продолжается

42

ЖДЕМ-С

[SKETCH TALES]

Это тебе не на заборах рисовать

44

UNREAL ОБИТАНИЯ

Нет времени объяснять. Читай

46

OUTRO

Средиземское застолье

48

CELL-O-FUN

Кликать или не кликать – вот в чем вопрос

52

COMIX ZONE

Секс, наркотики и альтернативный рок

54

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Мобильный 3G-маршрутизатор **TP-LINK M5350**,
расширитель для беспроводной сети **TP-LINK WA850RE**,
маршрутизатор **TP-LINK ARCHER C2**

56

АНИМАЦИЯ

Настоящий японский детектив

58

COLUMBIA BROTHERS

Плохие люди попадают не в ад. Плохие люди попадают в первый ряд. Кинозала. Вот где настоящие пытки и мучения

62

КОНКУРСЫ

Паранормальный конкурс

3

Розыгрыш аккумуляторов Eneloop

5



ИТОГИ

ПАРАНОРМАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Приветствуем тебя, любитель мистики и всего необычного. В октябре на нашей Facebook-страничке мы провели паранормальный конкурс, приуроченный скорому выходу фильма «Паранормальное явление 5». Вы засыпали нас лайками, и теперь мы хотим засыпать вас призами. Итак, наша редакционная спиритическая доска указала нам следующие имена и фамилии:

Эксклюзивные брендированные кружки-саморазмешалки достаются:

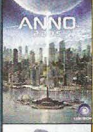
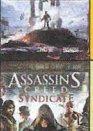
- Вадим Калинин
- Анастасия Доротяк
- Сергей Ляшенко

Наборы линз «паранормальное явление» выигрывают:

- Олег Тимчина
- Андрей Островский

Победителей просим прислать нам свои контактные данные на почту konkurs@shpil.com, указав в теме письма «Паранормальное явление».

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА НОЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
				PC	PS3	PS4	X360	XOne
	Sonic Lost World	2	Platformer	✓				
	Anno 2205	3	Real-time strategy	✓				
	Need for Speed	5	Racing			✓		✓
	Call of Duty: Black Ops III	6	First-person shooter	✓	✓	✓	✓	✓
	Fallout 4	10	Action role-playing	✓		✓		✓
	StarCraft II: Legacy of the Void	10	Real-time strategy	✓				
	Rise of the Tomb Raider	13	Action-adventure				✓	✓
	Back to the Future: The Game	13	Adventure			✓	✓	✓
	Football Manager 2016	13	Sports, business simulation	✓				
	Deadpool	18	Action, beat 'em up			✓		✓
	Star Wars Battlefront	19	Action, shooter	✓		✓		✓
	Assassin's Creed Syndicate	19	Action-adventure, stealth	✓				

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Виктория – не всегда означает «победа»



«Бултыхалась, как могла, но в итоге померла», – именно так можно описать жизненный путь портативной консоли PS Vita. За все время ее существования на нее вышло немало значимых тайтлов: LittleBigPlanet Vita, Metal Gear Solid HD Collection, Killzone: Mercenary, Uncharted: Golden Abyss, – как видно, Sony отчаянно пыталась отвоевать место под солнцем у Nintendo 3DS. Однако в конечном счете японского гиганта зажали с двух сторон. Если спереди на них давила Nintendo, то позади внезапно «развернулся» быстрорастущий рынок планшетов и смартфонов.

Не так давно Sony отказалась раскрывать цифры продаж PS Vita, которые, видимо, совсем не обнадеживали, и вот теперь японцы вовсе решили отказаться от своей портативной «малышки». Главный вице-президент подразделения Sony PlayStation Масаюси Ито заявил, что компания отказывается от поддержки своей портативной консоли и больше не планирует разрабатывать под нее видеоигры. «У наших внутренних студий нет игр для PS Vita, которые бы находились в разработке», – сообщил Ито. По его словам, Sony теперь полностью сосредоточится на поддержке сверхуспешной PlayStation 4.

Разумеется, это касается только внутренних студий Sony. Сторонним разработчикам и издателям никто не запрещает выпускать игры для «Виты». Однако, это малое утешение. Потеря поддержки со стороны производителя (а, следовательно, и прекращение продвижения среди геймеров) означает для консоли тихую смерть. Rest in peace, Vita.



ЗАРЯЖАЙСЯ ПОЗИТИВОМ

КОНКУРС

Батарейки и аккумуляторы уже давно стали неотъемлемым элементом нашей жизни, и по сей день они не утратили свою актуальность. Мы окружены беспроводными гаджетами и девайсами, которые верой и правдой служат нам, взамен требуя лишь периодическую подпитку вкусной электроэнергией. Всем нам, особенно геймерам, вооруженным беспроводными мышками, клавиатурами и контроллерами, знакома ситуация, когда в самый напряженный момент наш верный девайс говорит нам «Я спать». Но выход есть. Мы с компанией Panasonic хотим разыграть несколько комплектов перезаряжаемых батареек Eneloop. Они сочетают в себе преимущества перезаряжаемых источников энергии и удобство обычных батареек, а также могут перезаряжаться до 3000 раз.

Чтобы принять участие в розыгрыше аккумуляторов Eneloop, просто ответь на следующие вопросы:

1) Сколько лет новые аккумуляторы Eneloop сохраняют заряд после последней зарядки?

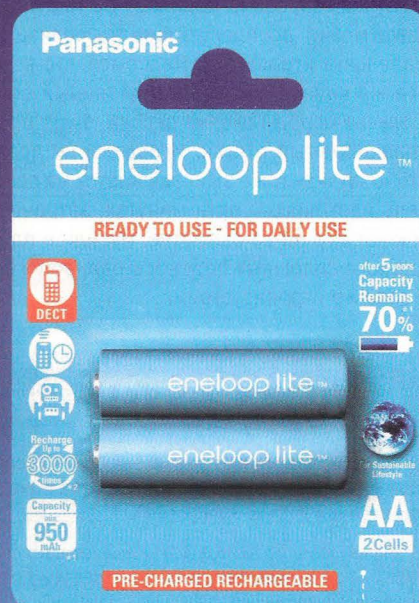
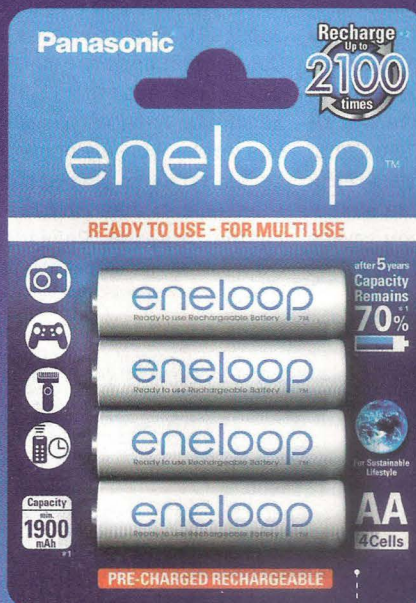
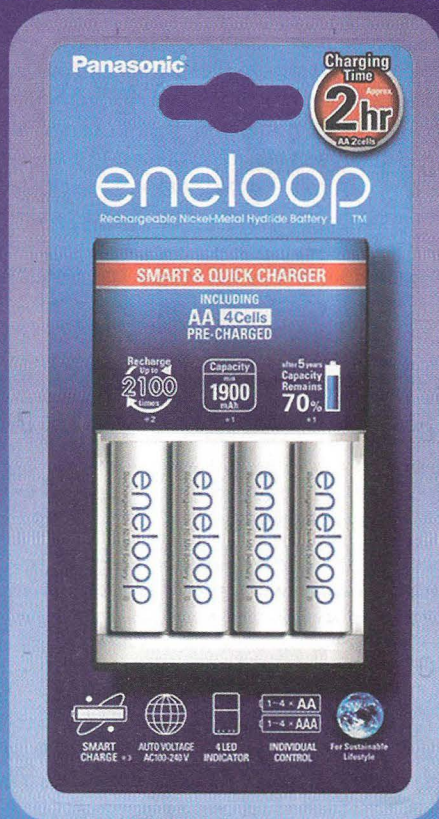
- а) до 2 лет;
- б) до 5 лет;
- в) до 18 лет;

2) От какого источника производится первоначальная зарядка батареек Eneloop?

- а) от ядерного реактора;
- б) от энергии земли;
- в) от солнечных батарей;

3) При какой минимальной температуре могут использоваться аккумуляторы Eneloop?

- а) при -20°C;
- б) при 0°C;
- в) при 451 градусу по Фаренгейту.



1 место

Quick Charge Kit, в составе:

- 3V Smart & Quick Charger
- 4 аккумулятора Eneloop AA 1900 mAh

2 место

Набор из четырех аккумуляторов Eneloop AAA 750 mAh

3 место

Набор из двух аккумуляторов Eneloop lite AA 950 mAh

Ответы присылай нам на адрес konkurs@shpil.com, указав в теме письма «Заряжайся позитивом». После отправки не трать лишнюю энергию, а лучше сразу переходи в режим ожидания, вплоть до выхода декабрьского номера (№12' 2015), где мы опубликуем имена победителей. Удачи!

В конкурсе могут принимать участие только жители Украины

Голос негодования



Каждый день в мире проводятся забастовки. Учителя, шахтеры, металлурги и прочие постоянно жалуются, что им вовремя не платят зарплату и заставляют работать сверхурочно. С недавних пор к ним присоединились и актеры озвучки видеоигр. Казалось бы, работа не пыльная — чего кипиш поднимать? Ну сказал пару реплик на камеру, ну сделал пару кувыркков — чего тут сложного? Однако все оказалось намного серьезнее, чем нам показалось на первый взгляд. Все началось с того, что за дело крепко взялась гильдия, занимающаяся защитой прав игровых актеров (SAG-AFTRA). Для начала она обратилась напрямую к игровым компаниям, требуя, чтобы те улучшили условия работы актеров. Но переговоры, ни с EA, ни с Activision, ни с другими издателями успехом не увенчались.

Поэтому гильдия начала собирать подписи актеров, готовых выйти на забастовку. И собрала. 96% актеров проголосовали в пользу забастовки! Стоит призадуматься. И насторожиться. Ведь возможный протест «озвучки» серьезно повлияет на индустрию видеоигр и даже может воспрепятствовать релизам от больших и маленьких игровых студий. Надеемся, что игровые издатели все же начнут учитывать постоянный стресс актеров и, в случае особо тяжелых сессий, будут предоставлять им оплачиваемый отпуск. Игроделы не должны забывать, что «озвучка» тоже выкладывается на полную, даже если речь идет лишь о пяти минутах, затраченных на набросок каракулей на салфетке. Ну, или в противном случае нас ждут сплошные переносы релизов и временные хаос и содом в игровой индустрии.

Три звезды



Создатели мультиплеерного шутера Star Wars: Battlefront рассекретили еще трех персонажей, которые выступят в качестве героев/злодеев в их грядущем проекте. Так, к ранее заявленным Люку Скайуокеру, Дарту Вейдеру и Бобе Фетту присоединятся принцесса Лея, Хан Соло и император Палпатин. На хрупкие плечи Леи ляжет роль бойца поддержки. Она умеет ставить усовершенствованный щит, укрывающий не только себя, но и союзников, стрелять специальными «ваншотными» зарядами и запрашивать сброс боеприпасов для своей команды. Хан Соло отдает предпочтение более активным методам ведения боя. Среди его умений числится «молниеносный рывок», а также возможность накапливать энергию для мощного выстрела. Император Палпатин способен метать молнии, причем, как по области, так и направленные в определенную цель. При необходимости он также может сделать быстрый маневр, в мгновение ока приблизившись к врагу и проткнув того своим световым мечом. Релиз Star Wars: Battlefront состоится 20 ноября на PC и новых консолях. Читай полноценный обзор на игру в следующем номере.

БУДУ КРАТОК

Ubisoft анонсировала новый Far Cry. В следующем году нас ждет не полноценная номерная часть, а спин-офф о первобытных людях с приставкой Primal в названии.

Ш!: Вместо винтовки — копьё, вместо слонов — мамонты, а вместо радиовышек... нам даже страшно представить. Интересно, как выкрутятся «Юбики».

Компания Carlsberg совместно с Bethesda собирается выпустить партию пива Fallout Beer. Увы, в данный момент напиток доступен лишь жителям Великобритании на Amazon UK.

Ш!: Надеемся, что Fallout Beer наберет достаточную популярность и вскоре доберется и до наших краев. Кто же откажется выпить бутылочку пива и получить +5 к харизме?

Клифф Блэжински, бывший управляющий дизайнер Epic Games, рассказал, что разработчики шутера Bulletstorm выкупили права на франшизу и уже работают над продолжением.

Ш!: И это просто офигенчик! Если ты давно читаешь наш журнал, то наверняка в курсе, какой градус восторга мы испытали от оригинала в свое время. С нетерпением ждем сиквела.

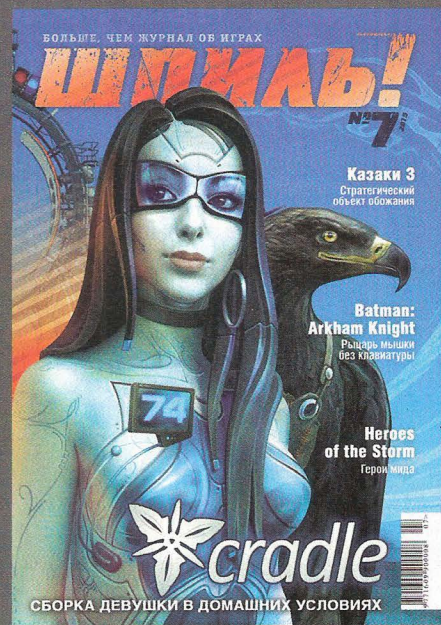
В сервисе Steam появился симулятор Гейба Ньюэлла, который, собственно, и является основателем сервиса Steam. В игре предстоит сражаться против конкурентов, мешающих доделать долгожданную Half-Life 3.

Ш!: Бытует мнение, что, чем больше игроков пройдет Gabe Newell Simulator, тем скорее выйдет третий Half-Life.

Activision поведала о самом хардкорном уровне сложности в Call of Duty: Black Ops 3 под названием Realistic. При прохождении игры в данном режиме персонажа способна убить одна пуля.

Ш!: Вот тебе и «веселые пострелушки со взрывами». Такой жести даже в Dark Souls нет.

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 «Плательщик» 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. За, 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

ООО «Шарп Вижн»

01021, Украина, г. Киев, ул. Печерский спуск, 13, оф. За
Р/с 26009052710991 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 33830433

Счет №555

от «1» марта 2015 г.

Плательщик:

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

Плательщик:

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.

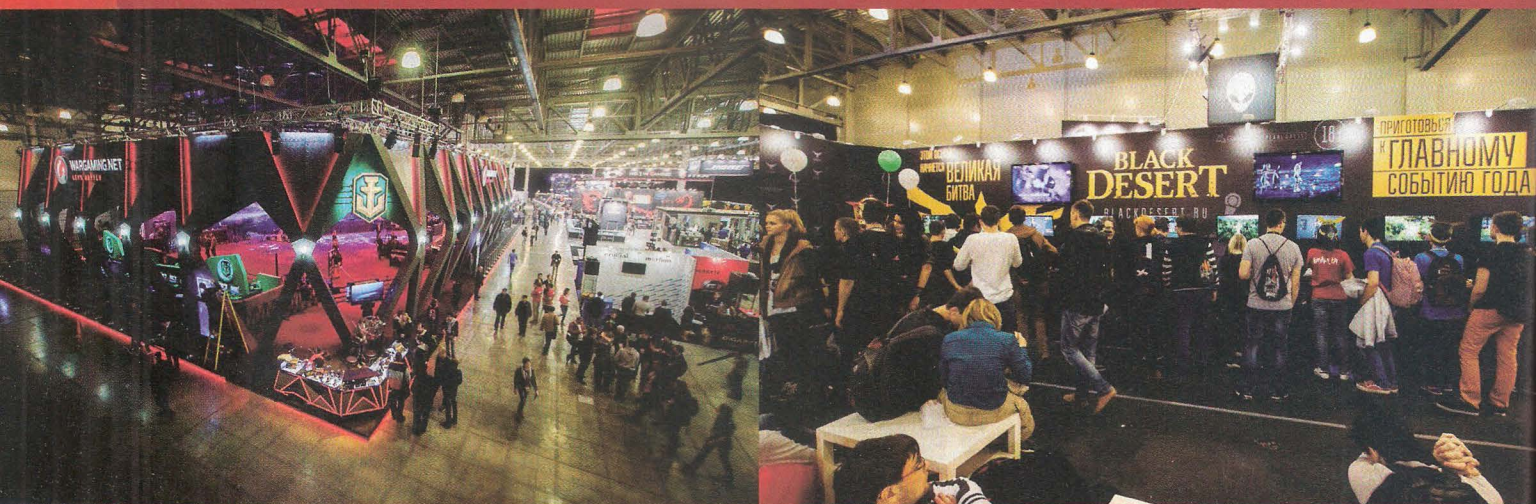
Факс

E-Mail

Моб.тел.

ВТОРАЯ ИГРОМИРОВАЯ

Октябрь по традиции встречает всех игрогурманов своими теплыми объятьями. Нет, это никак не связано с началом отопительного сезона. Всему виной игровая выставка «ИгроМир», которая каждый год на четыре дня становится игровой столицей СНГ, открывая свои ворота для всех любителей нажимать на кнопки мышек, клавиатур и геймпадов. С каждым годом фестиваль растет в размерах и потихоньку догоняет своих иностранных собратьев в лице E3 и Gamescom по масштабам и качеству. Юбилейный, десятый по счету «ИгроМир» принес с собой много интересного, и об этом интересном мы сейчас расскажем и покажем.



Отстоять право на праздник

И по традиции начнем с того, с чего обычно и начинаются подобного рода мероприятия – с очередей. В этом году «ИгроМир» побил собственный рекорд посещаемости (выставку посетило 162 000 человек), а потому и не удивительно, что перед входом образовалась гигантская «змейка» из желающих попасть внутрь. Благо небольшая частичка фестиваля начиналась уже там, прямо на улице – у входа в выставочный комплекс «Крокус Экспо» возвышался стенд танкового экипа Armored Warfare: Проект Армата, на котором время от времени происходили всякие активности и танцевали красивые девушки. Дамы трясли попами так интенсивно, что даже в самый морозный день стоять в очереди было немножко теплее. Но главной достопримечательностью стенда все же являлся настоящий бронетранспортер, служивший призом в розыгрыше. Это не шутка. Продюсер игры сообщил, что все документы на бронемашину есть, и ее будущий владе-

лец спокойно сможет развезжать на ней по городским улицам. С такой машиной пробки точно не страшны!

Железный аргумент

Внутри павильона расположилось так много стендов, что глаза разбегались. Заметный акцент в этом году был сделан не только на играх, но и на железе, на котором эти самые игры можно запускать. Куча компаний-производителей привезли на выставку свои материнки, видяхи, мышки и клавиатуры и уже готовые решения для энтузиастов. Новый тренд – компактные PC, малыши с вкусной начинкой, способные справляться с современными играми. Хочется выделить интересный с точки зрения дизайна компактный компьютер ASUS ROG G20CB, который, несмотря на свои скромные размеры, с легкостью может принять в себя дискретный видеоадаптер типа GeForce GTX 980. Но были и полноразмерные великаны (например, Magnum Opus, созданный MSI совместно с Invasion Labs) с водя-

ным охлаждением и несколькими мощными карточками, работающими в SLI-конфигурации, – мечта любого игромана. Их стоимость доходит до значения «ну нихрена ж себе!», но результат того стоит. К слову, почти любую железную продукцию можно было не только пощупать и опробовать в деле, но и приобрести, так сказать, не отходя от кассы.

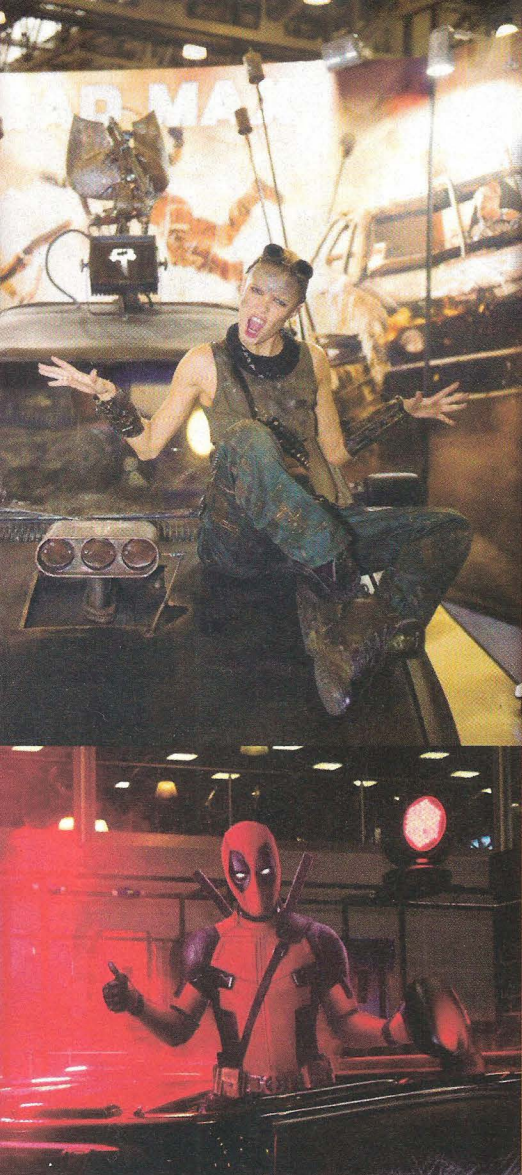
Игры в мир!

Железо – это, конечно, хорошо, но давайте переходить к играм. Это все-таки «ИгроМир» или где? Нельзя не отметить возросшее количество стендов с free-to-play проектами. GameNet, к примеру, притащила на выставку полностью локализованную многопользовательскую ролевушку Black Desert Online. В игре приятная графика, обширный игровой мир и полное отсутствие ограничения максимального уровня героя! С 12 октября Black Desert Online открыта абсолютно для всех желающих. Самый большой стенд отгрохала Wargaming (кто бы



Через стенды к звездам

Этот Comic Con Russia был особенно звездат. Выставку посетило одновременно несколько крутых знаменитостей: Альфи Аллен из «Игры Престолов», Саммер Глау, известная по сериалу «Светлячок», Тришия Хелфер (Каприканская Шестерка в сериале «Звездный крейсер Галактика») и Энтони Дэниелс, сыгравший С-3РО в саге «Звездные войны». Звезды ходили по стендам, играли в игры и всячески светили своими знаменитыми фейсами. Для тех, кто приобрел специальные билеты, также проводились автограф- и фото-сессии.



сомневался). В их игровой зоне проводилось много активностей, конкурсов, а также было анонсировано крупное обновление 10.0:Рубикон для World of Tanks. Обновляшка добавит в игру новый режим «Бой до последнего», включающий в себя специальные карты «Париж» и «Берлин».

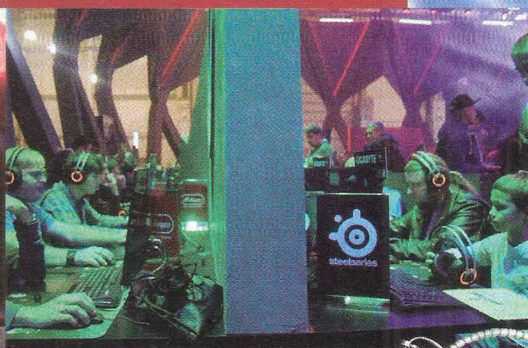
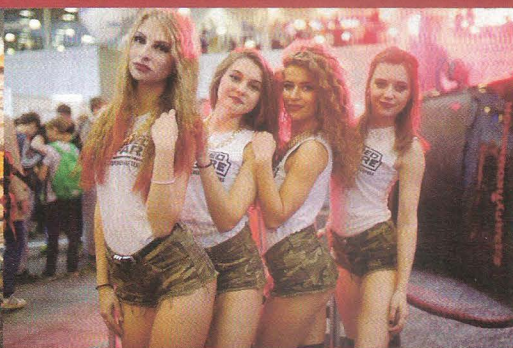
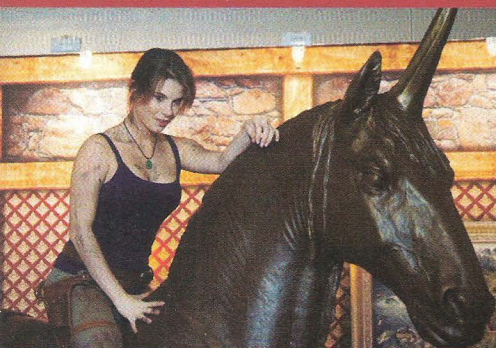
Стенды «Буки» привлекли много внимания, так как там давали поиграть в шутер Homefront: The Revolution и показывали полчаса геймплейный трейлер Deus Ex: Mankind Divided в специально построенном кинотеатре. Несколько больших стендов установила и компания Sony. Показали новый Uncharted, дали поиграть в старый (тот, что сборник), а отстоявшие в километровых очередях могли оценить Call of Duty: Black Ops III, кооперативный сплит-скрин ре-

жим Star Wars: Battlefront и многое другое. Но гвоздем программы, конечно же, стал шлем виртуальной реальности PlayStation VR. Опробовать новинку можно было в трех разных играх, и первые впечатления в целом положительные. Пока не совсем понятно, в чем его преимущество перед тем же Oculus Rift (разве что меньше укачивает), но нам кажется, что гаджет ждет успех.

Тема титек почти раскрыта

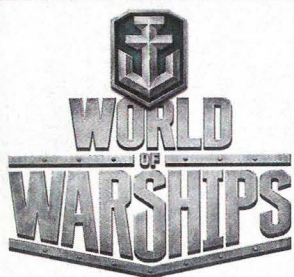
Ну и какой же геймерский праздник может обойтись без симпатичных косплеерш. Так как уже второй год подряд «ИгроМир» проводится в одном павильоне с Comic Con Russia, от количества людей в костюмах рябило в глазах. Девушки в откровенных нарядах с радостью позировали на камеры, по-

дымая посетителям настроение и не только. Очень много косплея по League of Legends было в этом году. Вот прямо очень. А возле стенда, посвященного Дэдпулу, тусовались несколько героев в красных трико, причем разных полов и совершенно разного роста. Недалеко от сцены, где состоялась мировая премьера геймплейного видео первого сюжетного DLC к «Ведьмак 3» – Hearts of the Stone, – можно было сфотографироваться с актерами, загримированными под Геральта, Йеннифер, Цири и Трисс. Там же стояло чучело (на самом деле статуя) единорога. Да, того самого единорога. Разрешали даже сделать пару кадров верхом на нем, если, конечно, ты не из брезгливых. Ты ведь в курсе, чем обычно занимались Геральт с чародейкой на единороге?..



СЕМЬ ФУТОВ ПОД ШТИЛЕМ

Приплыли... Ой, не так. ПРИПЫЛИ! Новый военно-морской ММО-экшн от Wargaming, спустя долгие месяцы плавания в бушующих водах закрытых и открытых альфа-бета-тестов, добрался-таки до релиза. Вдоволь наплававшись и настрелявшись, мы готовы вылить на тебя все накопившиеся за это время тонны впечатлений от World of Warships. Отдать швартовые! Поднять якоря! Полный вперед! У тебя ведь нет морской болезни, правда?..



Жанр:
ММО-экшн

Разработчик:
Lesta Studio

Издатель:
Wargaming.net

Системные требования:
Процессор: Intel Core i3 Mobile,
Core 2 Quad
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia 8800 GT/AMD
4650/Intel HD 4000
30 ГБ свободного места

Великий потоп

Амбиции компании Wargaming понятны и неприкрыты – захватить весь мир. Серьезно. Земля, по которой туда-сюда снуют танки, уже их. Воздух – тоже. Пришла пора и за водную поверхность взяться. И пока Совет Безопасности ООН решает, какие меры предпринять против напористого белорусского захватчика, нам остается лишь наслаждаться плодами его трудов. Самое главное что мне хотелось бы донести до всех в первую очередь: World of Warships – это вовсе не «Танки на воде», как может показаться на первый взгляд.

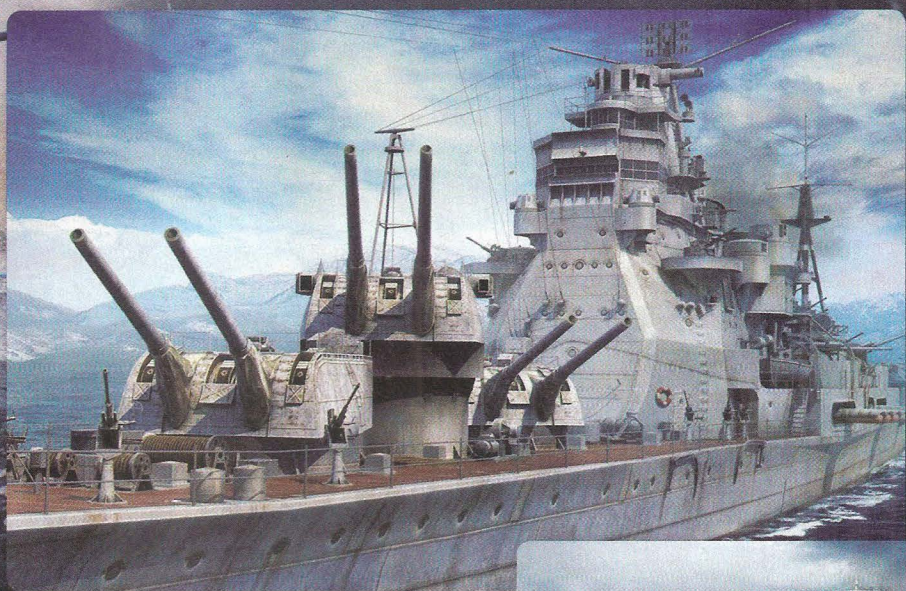
У всех творений Wargaming действительно есть много общего: интерфейс, военная тематика, схожие режимы и задачи, деревья развития и т.д. Но чем больше я играл в «Корабли», тем больше понимал, что это совершенно другая игра. У нее абсолютно иной темп – неспешный и размеренный. Это как пересест с танка за штурвал гигантского военного корабля. В реальности я не управлял ни тем, ни другим, но мне рассказывали...

Как вы крейсер назовете...

Скажу сразу: я не буду в данном тексте разжевывать инфу, касающуюся покупки новых модулей,

деревьев развития и местной вариации ангара (он же порт). Думаю, каждый геймер уже имел знакомство с World of Tanks/Warplanes, а потому знает, как здесь все устроено. Лучше сразу сконцентрируюсь на эмоциях и впечатлениях. Первое что ощущаешь, попадая на карту, – масштабы происходящего. Так как боевые посудины сами по себе немаленькие (длина многих из них превышает 250 метров), то авторам пришлось делать игровые локации под стать кораблям. Размер некоторых карт достигает 50 на 50 км! Поначалу это очень впечатляет.

Ощущение от управления боевым судном – отдельная матросская песня. Помню свой первый американский крейсер – далеко не самый быстрый и маневренный корабль. Чувство массы в несколько тысяч тонн будто передается тебе, и ты вдруг начинаешь понимать, почему судну требуется так много времени на разворот, чувствуешь его кинетическую энергию. Здесь нельзя, как в «Танчиках», быстренько выглянуть из-за угла, выстрелить и спрятаться обратно (а выглядело бы уморительно) – за то время, которое понадобится на полную остановку и задних ход, из твоего бронированного красавца легко могут сделать, медленно идущий на дно, дырявый



дуршлаг. Каждый маневр следует обдумывать наперед и заранее продумывать возможные варианты событий. Эти твои шахматы и рядом не лежали.

Флотские утех

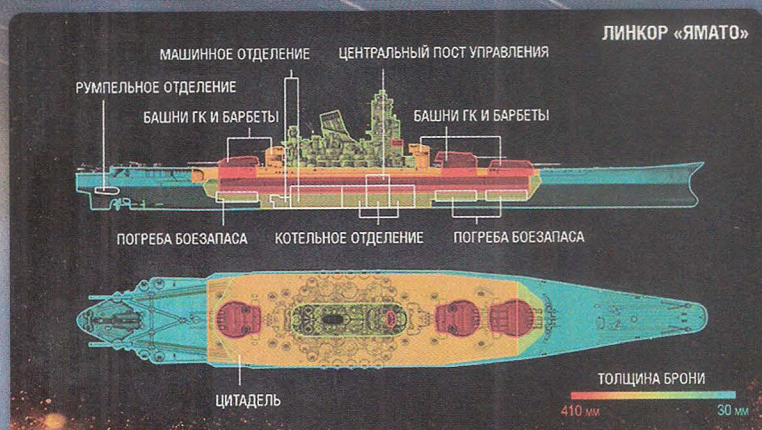
Но давай поближе познакомимся с главными героями World of Warships. В релизной версии уже доступно около 80 корабликов, и с каждым крупным обновлением их будет становиться все больше и больше. Все они делятся на 4 класса, от выбора которого и зависит геймплей. Начну, пожалуй, с **эсминцев**. Это самые маленькие, быстрые и проворные кораблики в игре, которые отлично подойдут для рискованных игроков. Их артиллерийское оружие сможет напугать разве что одноклассников, но благодаря торпедному вооружению с ними считаются даже тяжело бронированные линейные корабли.

Линкоры – элита флота. Ультимативная мощь и самая непрошибаемая броня. А еще – чрезмерная неповоротливость и медлительность. Этих великанов так и хочется поскорее загнать в самый эпицентр морского сражения, дабы все описались от страха и потеряли боевой дух. Но так делать,

естественно, не стоит. Линкор – очень заметная цель, и никакая броня его не спасет от залпов нескольких крейсеров и торпед эсминцев. Это судно можно сравнить с артой из World of Tanks – его место «где-то сзади». Линкором лучше обстреливать цели на пределе дистанции видимости – дальность стрельбы где-то в 20 км этому способствует.

Самым универсальным и дружелюбным к новичкам классом считается **крейсер**. Тут особо в подробности вдаваться не буду, скажу лишь, что это такая «золотая середина». Отличное соотношение броня/маневренность и относительно мощное вооружение делают крейсеры многоцелевым классом. Немного особняком стоят авианосцы. Игра за этот тип кораблей кардинально отличается и приносит совершенно другой экстаз. Я бы даже назвал это чем-то вроде «игры в игре». Выбирая **авианосец**, ты, по сути, переключаешься на стратегию в реальном времени. Камера уходит высоко-высоко вверх, и в твоё распоряжение поступают несколько эскадрилий: истребители, бомбардировщики и торпедоносцы. Все как в стратегиях: указывай, кому куда лететь и на кого нападать. Такая себе занимательная передышка между напряженными боями от



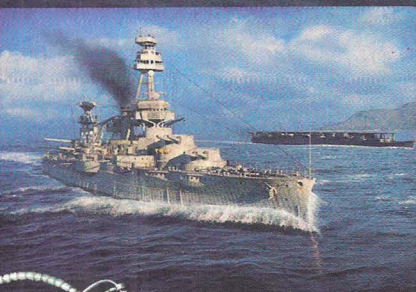


Ахиллесова пята стального гиганта



Пока верстался номер

Игра так стремительно развивается, что с момента написания обзора до сдачи номера разработчики успели добавить еще две ветки — немецких и советских кораблей, включая легендарные немецкие линкоры типа Бисмарк и даже несколько кораблей из состава Черноморского флота.



первого/третьего лица. На чай или перекур можно даже не выходить — выбирай авианосец и вперед!

Б-6 — Попал, Б-7 — Убил!

Так-с, с кораблями познакомились, теперь давай их топить! Для этой цели в игре есть два типа основных снарядов: осколочно-фугасные (ОФ) и бронебойные (ББ). Тут можно долго рассказывать, в каких случаях применять тот или иной тип снаряда — это зависит и от дистанции до цели, и от калибра орудий, и от особенностей строения корабля, — но журнал не резиновый, так что пройдемся по главным принципам. Слово «бронебойный» хоть и звучит грозно, но это не означает, что только им и нужно пользоваться — слабо бронированные цели такие снаряды тупо проходят насквозь, практически не причиняя им никакого вреда. ББ в основном необходимы при стычке с обвешанными броней тяжелыми крейсерами и линкорами или для точечной прицельной стрельбы. А вот осколочно-фугасные подарки лучше посылать в район надстроек слабо защищенных посудин, превращая их в плавающие горящие факелы.

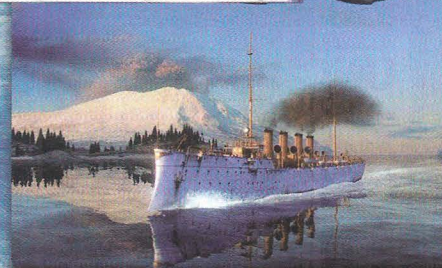
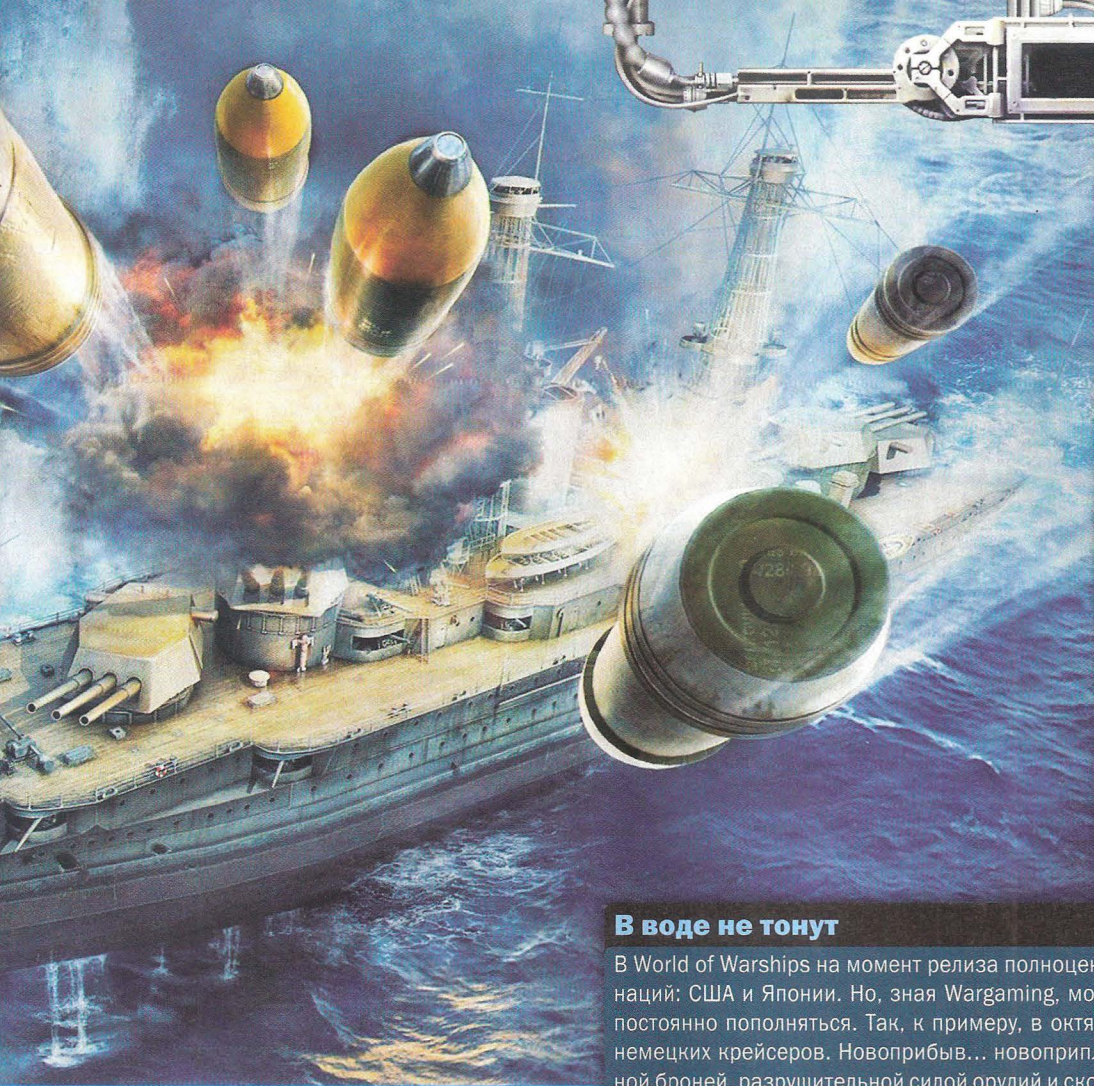
Поначалу безмерную радость получаешь буквально от каждого попадания, но со временем замечаешь, что «что-то этот козел слишком живучий, никак не потонет, зараза такая». В World of Warships все зависит не от того, попал ли ты по противнику или нет, а от того, куда именно ты попал. Можно 5 минут к ряду долбить линкор по его оконечностям и надстройкам и так и не потопить чертово судно, а можно буквально парой метких залпов, направленных, к примеру, в артиллерийские погреба, по-

дорвать тот же линкор с громким и красивым «бабахом». На словах звучит просто, но на практике, естественно, никто не стоит на месте, дожидаясь взрывоопасных и бронебойных посылок от других игроков. Корабли постоянно движутся, и приходится учитывать их скорость, направление движения, расстояние до цели. В общем, стрелять нужно на опережение, и порой на очень большое. Да, сложно. Но когда попадаешь, да еще и в уязвимое место, то рожка так и светится от счастья.

Горящий морской круиз

О местных игровых режимах рассказывать толком нечего. Цели тут в основном, как и у танкового собрата, — захватить базу или отправить на дно всех без исключения противников. Лучше расскажу о картах. Казалось бы, что такого можно придумать в жанре симулятора морских сражений. Ну, море, волны, океан... Однако релизная версия «Корабликов» уже насчитывает десяток локаций. Тут тебе и тропики, и побережья Скандинавии, и холодные воды крайнего Севера с айсбергами (здесь будь предельно осторожен, дабы не повторить судьбу Титаника).

В центре карт обычно расположены архипелаги с островами разной величины, которые служат не просто декорацией, но и являются основными объектами для построения различных тактик. Так, к примеру, их можно (и нужно) использовать в качестве укрытий или для внезапной засады. Никогда не забуду, как я на маленьком японском эсминце бесечно обошел островок, а за поворотом два вражеских крейсера устроили мне горячий прием.



Старшие по рангу

Отдельно хотелось бы выделить ранговые бои. Это такой сезонный соревновательный режим для опытных игроков, в котором принимает участие морская техника лишь VI–VII уровней. При этом формат боя изменен: схватки проходят 7 на 7 (вместо стандартных 12 на 12), а в каждой команде может быть не больше одного авианосца и двух линкоров. Побеждая в таких сражениях, игроки получают звезды и повышают свой ранг. Бои проходят лишь между участниками близких рангов, а значит, сражаться предстоит лишь с равными по силе противниками.

В воде не тонут

В World of Warships на момент релиза полноценно присутствовали корабли лишь двух наций: США и Японии. Но, зная Wargaming, можно сказать, что флотилия игры будет постоянно пополняться. Так, к примеру, в октябре к Warships присоединилась ветка немецких крейсеров. Новоприбыв... новоприплывшие корабли слаятся своей прочной броней, разрушительной силой орудий и скорострельностью. Есть также советская морская техника, среди которой и легендарный крейсер «Аврора», но на данный момент она представлена лишь парочкой премиум кораблей.

Очень горячий. Кораблик пылал огнем до тех пор, пока полностью не ушел под воду...

Десятый вал

Графика — обычно болезненная тема для всех условно-бесплатных MMO-проектов. Однако во время игры в Warships мои глаза испытали вовсе не боль. Выкрутив настройки на максимум, от увиденного можно... офигеть. Настоящая вода с морской пеной, волнениями и плавным отражением. Модели кораблей проработаны до мельчайших деталей: видны все дверцы, лестницы, шлюпки, спасательные круги... Градус скрупулезности просто зашкаливает! Мне даже немножко жаль тех ребят, которые вырисовывали все эти мелкие детали, ведь во время боев на них попросту не обращаешь внимания. Эффекты от выстрелов и попаданий также на высоте: когда вражеский снаряд падает где-то рядом, то на этом месте возникает харак-

терный «фонтанчик», а от мощного бортового залпа появляется ударная волна, оставляющая воронки на водной поверхности.

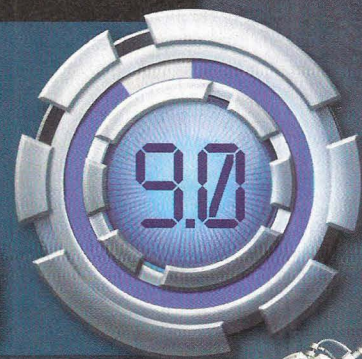
Правда, вся эта красота довольно прожорлива, так что будь готов пожертвовать некоторыми эффектами, если, конечно, у тебя не топовый агрегат. А вот с минимальными настройками графики с легкостью справишься и корыто пятигодичной давности. К слову, разработчики без перерыва на сон и личную жизнь трудятся над оптимизацией и улучшением графической составляющей, так что релизное качество картинки — далеко не предел. Возможно, в будущем мы также увидим и различные погодные условия. Морское сражение во время бури и под вспышками молнии смотрелось бы очень эпично.

Олег [Prince] Скубицкий



Вердикт

World of Warships — долгожданная буря после продолжительного затишья в стане военно-морских сражений. Wargaming подошла с полной ответственностью (впрочем, как и всегда) к выбранной тематике: кораблики прорисованы с любовью и тщательностью, различные классы дают совершенно разный игровой опыт, а во время стрельбы нужно учитывать много факторов, из-за чего получаешь концентрированную дозу удовольствия от всех удачных попаданий. Игра распространяется по модели free-to-play, но никаких особых преимуществ на поле боя «донатерам» не дает, так что ничто не мешает тебе взять и опробовать ее... да вот прямо сейчас. Семь футов под килем, будущие капитаны!

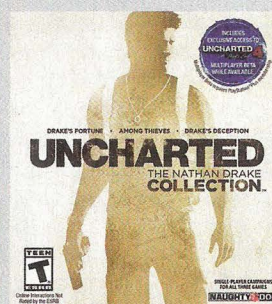


DRAKE'S FORTUNE • IL COVO DEI LADRI • L'INGANNO DI DRAKE
UNCHARTED
 THE NATHAN DRAKE
 COLLECTION

Жанр:
 Action, Adventure

Разработчик:
 Naughty Dog

Издатель:
 Sony Computer Entertainment



КОЛЛЕКЦИОННЫЙ НАБОР

Серия Uncharted – настоящее сокровище, которое по праву занимает самое видное место в игровой библиотеке PlayStation 3. Озорной охотник за древностями и реликвиями Натан Дрейк успешно подсидел уже конкретно постаревшего Индиану Джонса и «сдувшуюся» Лару Крофт. И вот, пока готовится четвертая, последняя глава приключений Нейта, ребята из Naughty Dog предлагают нам окунуться в прошлое, вдохнуть запах антиквариата и сдуть пыль с замечательной трилогии. Точнее, пыль уже сдули за нас, после чего натерли всю коллекцию до блеска. Проходим, любимся, руками можно трогать.

Джентльмен удачи

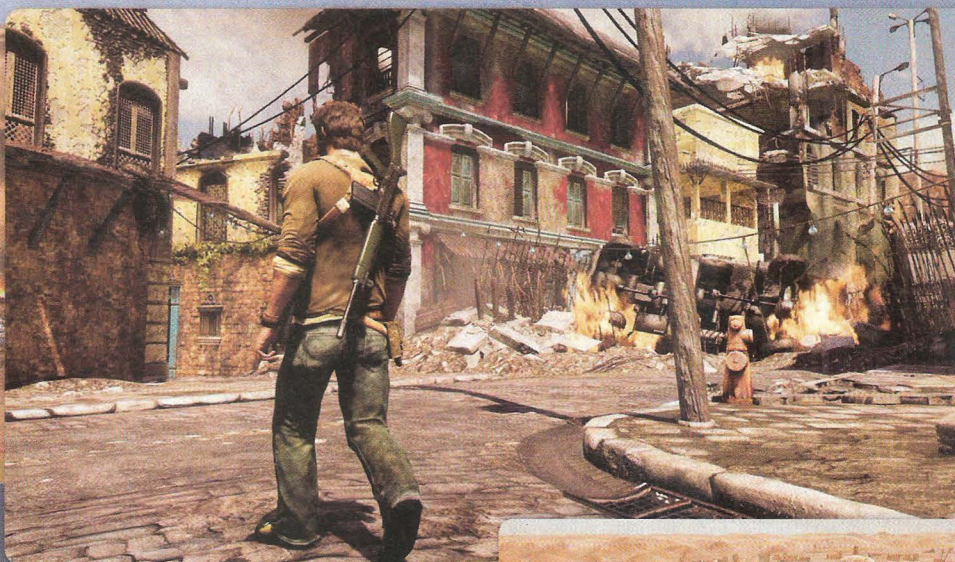
Если честно, то еще не так давно я думал, что о серии Uncharted слышали все. Вот буквально все, начиная от бабушек во дворе и заканчивая отшельниками, живущими в лесу так глубоко, что туда не достают даже волны Wi-Fi. И каково же было мое удивление, когда недавно сотрудники Naughty Dog огласили результаты опроса, из которого стало известно, что 80% владельцев PS4 никогда не играли в Uncharted. Как такое может быть? Кто все эти люди? Они вообще знают, что на консолях можно не только смотреть фильмы, но и играть? Быть фанатом PlayStation и при этом ни разу не сыграть в «Анчартед» – это как купить холодильник, чтобы складывать в него грязные носки. Да, я иногда так делаю, но я, по крайней мере, понимаю, что это не совсем нормально...

В общем, спорить с результатами опроса я вовсе не намерен. Лучше возьму их во внимание, и просвещу непросвещенных. Почему Uncharted – современный эталон приключенческого жанра и просто офигенная серия видеоигр? Попробую крат-

ко пояснить. Если в конце 90-х и начале 00-х особого дефицита игр про расхитителей гробниц, сараев и курятников не наблюдалось, то в конце 00-х ниша пустовала, словно полка с гречкой в универмаге перед очередным падением гривны. Да, был Tomb Raider, но одними титьками, как говорится, сыт не будешь. А потому вышедший в 2007 году первый Uncharted изголодавшиеся по экшн-адвенчурам геймеры встретили очень тепло: с хлебом, солью, перцем и другими приправами.

Индиана Дрейк

Однако Uncharted взлетел не только потому, что на безрыбье и рак – семга. Смелый и забавный главный герой, живописные декорации, жаркие перестрелки и невероятная атмосфера приключений – все это в совокупности вынуждало залипать у экрана сутки напролет, отвлекаясь лишь на то, чтобы поправить на голове шляпу как у Индианы Джонса. Игра обогнала Tomb Raider на много лет вперед, но называть ее примером для подражания или хорошо сбалансированной даже тогда язык не



поворачивался. Оригинальный Uncharted, с припиской Drake's Fortune, прошел нелегкий путь до релиза. К примеру, внешность Елены, спутницы Нейта, пришлось менять незадолго до выхода проекта. Да и вообще, изначально игру планировали сделать о подводных приключениях, но выход BioShock нехило так обломал Naughty Dog, вынудив их в темпе вальса подыскивать другой сеттинг. Спешка и постоянные метания от одного к другому просто не могли не отразиться на финальном качестве их творения.

Ты только не подумай, первый Uncharted – замечательная игрулина, которую я с огромным удовольствием перепрошел на PS4. Просто в ней есть вещи, выводящие из себя и навевающие нехорошие мысли о том, какими именно способами ты бы хотел расправиться с тем или иным криворуким сотрудником Naughty Dog. Взять, к примеру, то, что игра вроде бы о поиске сокровищ и затерянных городов, но при этом стрельбы в ней больше, чем в фильмах о Рэмбо. И ладно бы перестрелки были захватывающими и разнообразными. Нет же, они частенько раздражают и заставляют рвать собственные волосы зубами, настолько неудачными с геймдизайнерской точки зрения являются некоторые локации. Сначала противник прет на нас спереди, потом сбоку, а потом может внезапно возникнуть еще и сзади. А перевести дух и отдышаться не дают беспрерывно летящие в тебя гранаты. С#к@, бесит просто!

Именно Drake's Fortune поддалась мне сложнее всего. Правда, я играл на «Максимальном» уровне сложности.

Воров по осени считают

Стоит лишь взглянуть на сиквел – Uncharted 2: Among Thieves, – как сразу становится понятно – чуваки реально учатся на своих ошибках. Вторая часть – это такой себе Святой Грааль, возвышающийся над остальными конкурентами в данном жанре. Тут уже все было в нужных местах и в необходимых пропорциях. Когда это нужно, кинцо сменяет экшн, далее следуют головоломки, потом немного акробатики. Вот прямо ни добавить, ни прибавить. Поработали и над механикой стрельбы – прицелом стало гораздо комфортнее управлять, и он больше не живет своей жизнью, то дергаясь чересчур сильно, то, наоборот, не доходя до цели. На момент выхода игра являлась чуть ли не первым зрелищным кинематографичным приключенческим боевиком. В 2009 году Among Thieves предлагал больше, чем Tomb Raider в 2013!

Здрав планку так высоко, допрыгнуть до нее в третий раз Naughty Dog уже не удалось. Но это не означает, что вышедший спустя два года Uncharted 3: Drake's Deception не оправдал ожи-



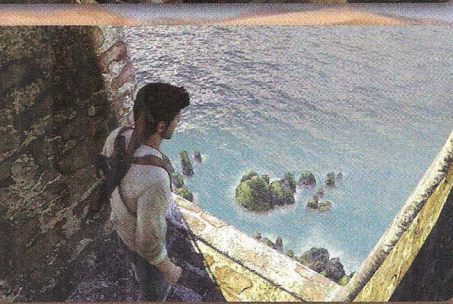


Охотничьи трофеи

Немного инфы для ачивмент-хантеров. Нормальным людям без психических расстройств и с личной жизнью это можно не читать. Uncharted: The Nathan Drake Collection очень ценен с точки зрения трофеев, ведь сборничек таит в себе целых три платины. Глазки засверкали, да? Что самое интересное, все три платины вполне реально выбить — задротить месяцами, по 5 раз проходя игру, не придется. Платину в каждом «Анчартеде» можно выбить всего за одно прохождение, если изначально выбрать «Максимальный» уровень сложности. Правда, после прохождения придется еще немного побегать, добывая несложные трофеи, но это уже делается через выбор глав — там все легко. Однако вынужден предупредить, что, если вторая и третья части на «Максимальном» уровне сложности особого дискомфорта не доставляют, то Drake's Fortune способен вызвать такую попойку, что придется обращаться к проктологу. Лучше дважды подумай, надо ли оно тебе.



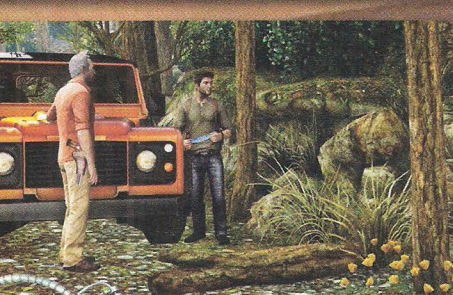
дания или, прости господи, был плохой игрой. Третий «Анч» безусловно хорош, пусть и встречает игрока в немного непривычной для серии манере — затяжным мордобоем в баре. Однако вторая половина игры получилась настолько шедевральной, что разработчикам хочется простить все, целую их руки и мочки ушей день напролет. Правда, по этим же рукам хотелось и надавать за кривоватое прицеливание. Во второй же части все было идеально, ну вот нахрена нужно было трогать, а?!



Ловелас, скалолаз и просто красавчик

Сложно быстро объяснить человеку, не знакомому с серией, за что ее так любят и поклоняются ей. Как и любой другой крупный дорогой проект, он состоит из множества множеств различных аспектов, отдельное рассмотрение которых не дает четкой картины. Это как нахваливать автомобиль за его хорошие тормоза. И руль отличный. А еще бак вместительный. Нет, нужно сесть, прокатиться и прочувствовать все на себе. Важна совокупность всех компонентов. Uncharted — это интерактивное приключение, авантюра. Это история, увлекающая своей таинственностью.

Uncharted — это персонажи. Может далеко не все они харизматичные, некоторые — даже шаблонные, но наблюдать за их взаимодействием, слушать их смехульки и подколы очень интересно.

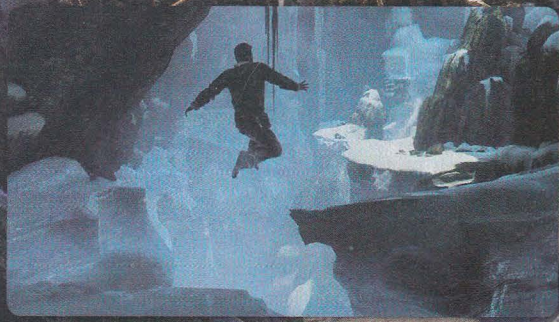


Хочется узнать, чем закончится «любовный треугольник» между Нейтом, Еленой и Хлоей. А Drake's Deception и вовсе балует флешбэками, настежь раскрывая характеры некоторых персонажей и демонстрируя первое знакомство Дрейка с его верным товарищем Салли. К слову, верным поначалу Салли вовсе не кажется. Он больше походит на человека, который в последний момент с легкостью может предать друга за достаточную сумму зеленых бумажек. И лишь в третьей части понимаешь, почему Натан так верит Салли, что, не задумываясь, доверил бы ему даже собственную жизнь.

Uncharted — это яркие, запоминающиеся моменты, которые еще долго не выветрятся из пыльных закоулков твоей памяти. Покатушки на джипе среди густых джунглей в Drake's Fortune, карабкање по поезду, свисающему со скалы, в Among Thieves, падение с самолета и блуждание по раскаленной пустыне в Drake's Deception. Все это — эпизоды, которые, словно кусочки пазла, формируют эмоциональную картину игры.

После реставрации

Как видишь, у меня получился не обзор ремастерд-сборника, а какая-то история серии. Но, как по мне, именно такой формат подачи текста лучше всего подходит для описания и передачи эмоций от The Nathan Drake Collection. Ведь, по сути, обозреваемые игры не старые и, соответственно, каких-то кардинальных изменений от их обновленных версий ждать не стоит. Тем не менее, работа была проделана серьезная, и свою долю похвалы ребята, которые трудились над сборником, полностью заслужили. Сразу же хотелось бы похвалить их за графические улучшения. Дело не ограничилось простым масштабированием до 1080p и повышением планки fps до комфортной отметки 60. Переработаны текстуры, анимация, освещение. Все три игры не стыдно показать друзьям, которые внезапно нагрянули к тебе домой, и такие:



«Опа-опа, новая «Сонечка», а ну ж покаж, на что она способна». Ты только не подумай, что у меня все друзья – гопники с Троещины. У меня их вообще нет...

Помимо графония шаловливые ручонки игроделов добрались и до системы прицеливания. В третьей части, к примеру, ее вообще переписали с нуля. И это видно – раздавать хедшоты стало гораздо проще. А вот в первой части немного не дожали – как бы я ни баловался с ползунком чувствительности прицеливания, нащупать золотую середину мне так и не удалось. Фирменный Photo Mode из The Last of Us: Remastered без особых изменений перекочевал и в «Коллекцию Драке». Крути камеру, зумируй, фокусируй, накладывай эффекты и рамочки – залипнуть за фоторежимом можно всерьез и надолго. Мультиплеер из всех частей вырезали, но, словно в качестве компенсации, всем владельцам игры будет доступен эксклюзивный доступ к бета-версии мультиплеера грядущего Uncharted 4. Бетка, кстати, стартует где-то в декабре.

Добавить в коллекцию?

Вот мы плавно и подошли к главным вопросам: «Покупать?», «Не покупать?» и «Почему покупать?» Для человека, никогда не игравшего в Uncharted, у меня ответ простой: во-первых, хватит жить в глубинке без интернета, перебирайтесь поближе к цивилизации; во-вторых, конечно же, надо брать. Три замечательные приключенческие игры, около 30 часов рафинированного экшна,

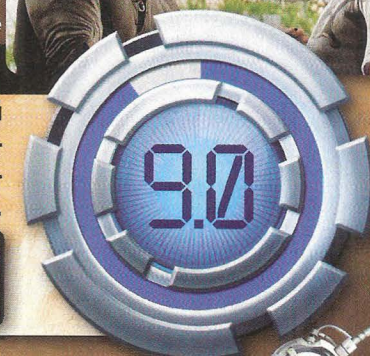
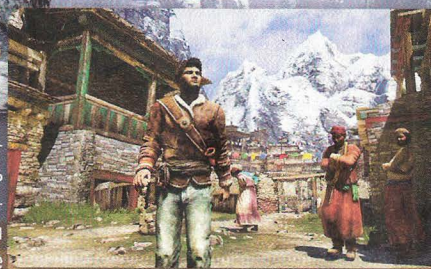


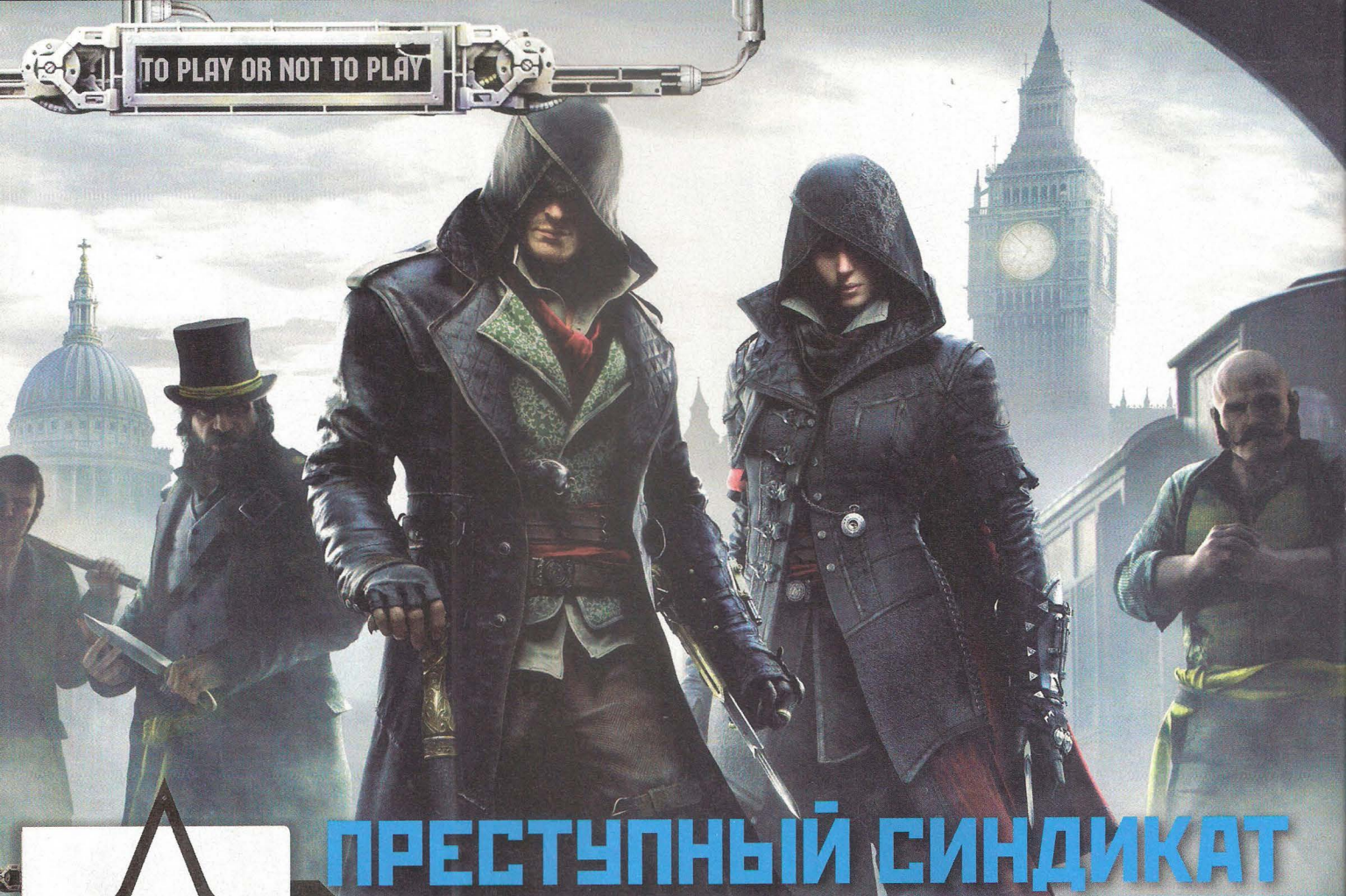
красивых пейзажей и простенького, но искрометного юмора. Тем же, кто прошел все части вдоль и поперек на PS3, тут особо ловить нечего. Это логично. Хотя, даже таким преданным фанатам серии есть смысл задуматься о покупке The Nathan Drake Collection – приятная, плавная картинка и возможность освежить все события в памяти перед выходом долгожданной A Thief's End лишними точно не будут. Могут поспорить, только начав проходить все части по второму (а то и по третьему) разу, ты и сам не заметишь, как тебя засосет в стремительный водоворот приключений.

Prince

Вердикт

Замечательный сборник из трех крутых приключенческих игр, призванный познакомить неофитов с одной из лучших игровых серий на PlayStation. С похорошевшим графоном и парочкой новых фишек все три игры выглядят аппетитно и не особо проигрывают даже на фоне лучших современных конкурентов. Uncharted: The Nathan Drake Collection – обязательная покупка для всех ценителей жанра. Даже не просто обязательная, а трижды обязательная.





ПРЕСТУПНЫЙ СИНДИКАТ



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Жанр:

Action-adventure, stealth

Разработчик:

Ubisoft Quebec

Издатель:

Ubisoft

Системные требования:

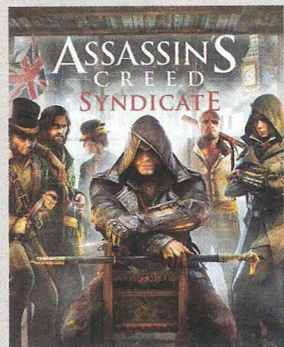
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц

ОЗУ: 6 ГБ

Видео: GeForce GTX 460/

Radeon HD 6850

35 ГБ свободного места



PC | PS4 | XOne

«Ассасинский» конвейер продолжает с завидной периодичностью выдавать все новые и новые части Assassin's Creed. Такое чувство, что его кто-то включил, а потом, уходя, забыл выключить. И он работает, работает... Ну а нам грех жаловаться, ведь игры из под конвейера выходят неплохие. Ну и что, что похожи друг на друга? Многие фотомодели тоже похожи друг на друга, но я бы не против замутить с каждой из них. Декорации меняются, и на том спасибо. Вот на этот раз нам предлагают путевку в индустриальный Лондон. Ты как хочешь, а я уже взял зонтик и вылетаю.

Лондон-Париж

Если бы Syndicate вышел на несколько лет раньше, то я наверняка бы получил наивысший бал в школе по Всемирной истории. Но, увы, не сложилось. Лондон XIX века раскроет перед тобой свои врата и оморосит небольшим дождиком уже с первых минут. Глаз сразу цепляется за величественный Биг-Бен, с высоты которого видно каждый дом и каждую улочку, где-то внизу ездят массивные повозки с лошадьми и мешкают местные жители, а там, вдали, уже так сильно надымили заводы, что за клубами не видно горизонта.

Знаменитая Темза усыпана грузовыми и торговыми судами, словно стол крошками хлеба, но чтобы рассмотреть ее поближе придется еще спуститься с вершины. Один эффектный кулбит прямоком с Биг-Бена в стог сена – и вот ты уже среди жителей этого шумного и грязного города. Во времена индустриальной революции Лондон кажется каким-то темным и тусклым. Хоть дизайнеры и раздавили на картинке несколько тюбиков с яркой краской, все равно на душе дождь, теплый чай, плед и осенний депрессняк. И знаешь – что? Мне нравится.

Большой Бен следит за тобой

Наслаждаться Лондоном в Syndicate можно часами, вот только сделать пару снимков или посетить мест-

ные экскурсии мешает постоянная беготня от здешней гопоты. Кругом полно головорезов из красной банды, которые так и норовят засунуть тебе перо под ребро. Иногда у себя на хвосте можно собрать десяток товарищей с не совсем добрыми намерениями, и в такие моменты не хватает разве что забавной музыкалки из английских ситкомов. Что-то вроде мотивов из некогда популярного шоу «Бенни Хилла». Некоторые противники не брезгают паркурить, взбираясь за тобой на крышу, и сбросить таких надоедливых приставал не так-то просто. Пока не разукрасишь местные крыши в бордовую жижу, от тебя точно не отстанут. Первое время разборки с бандами доставляют удовольствие, и твой внутренний маньяк даже ликует от радости. Но после нескольких часов ему это так надоедает, что он пакует чемоданы и уходит прочь по-английски.

В бой идут одни кулаки

Боевая система в «Синдикате» не захотела ничем удивлять. Она по-прежнему представляет собой непрерывную долбежку по кнопке «Удар», которая иногда разбавляется «Сильным ударом» и «Уклонением». Использовать остальные кнопки на геймпаде я начал только после того, как кнопка «Удар» отвалилась. Ubisoft словно боится что-то кардинально менять в боевой системе.



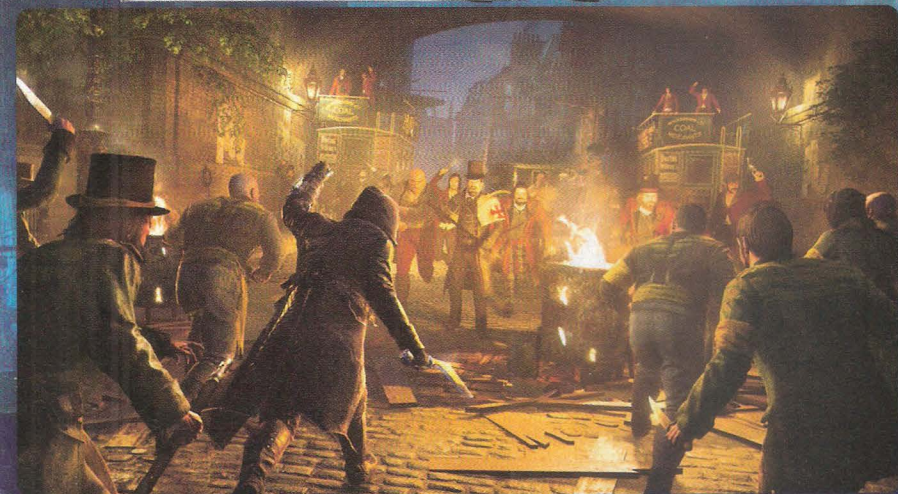
Хотя их тоже можно понять – все и так отлично выглядит и работает. Завораживающие танцы с кинжалами дарят незабываемые ощущения и ты, как и раньше, с замиранием сердца в груди наблюдаешь за кровавым спектаклем. Этому способствует и обновленная боевая анимация: герой заламывает оппонентам руки, совершает эффектные броски и brutальные добивания с помощью огнестрела. Также стоит отметить появившееся взаимодействие с окружением: можно, к примеру, заманить группку противников в нужную область и сбросить на них кучу бочек.

Акцент на огнестрельное оружие разработчики решили не делать, хотя, казалось бы, индустриальная революция на дворе. Пукалки, как и в последний частях серии, тут есть, вот только толку от них немного. Пистолет можно использовать, чтобы заранее снять несколько противников из бегущей на тебя толпы, но после все равно приходится пускаться в ход куда более холодное оружие. Фантазии Ubisoft хватило лишь на новый гаджет – гарпун, с помощью которого быстро и удобно забираться на крыши. Бэтмен в Лондоне? Ну а че, прикольно.

Сестра за брата, так за основу взято

Что-то я совсем забыл упомянуть о главном герое. Даже о двух. Одного мстителя в капюшоне разработчикам показалось мало, и они решили натравить на несчастных тамплиеров сразу все семейство: брата и сестру. Его зовут Джейкоб, ее – Иви, а меня – Влад. Это так, вдруг ты забыл. В принципе, хорошо, что разработчики пытаются экспериментировать, вот только их эксперименты не всегда заканчиваются удачно – разницы между героями особой нет. Они как





Секреты синдиката

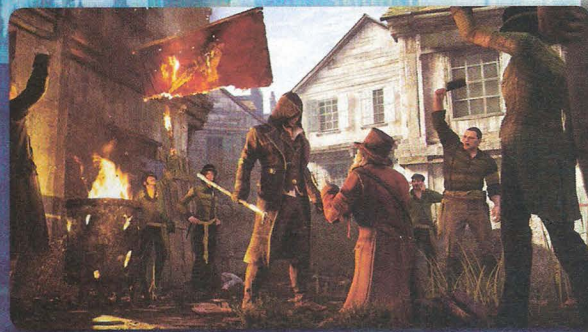
Только после выхода игры у ребят из Ubisoft развязался язык, и они решили поделиться интересной новостью со всеми геймерами. В Syndicate, оказывается, присутствует секретный режим, в котором можно перемещаться во времени. Доступен он тем, кто провел в игре от 10 до 15 часов. Режим дает возможность окунуться во времена Первой мировой войны и даже сменить главного героя.



однойяйцовые близнецы. Или двуяйцовые, я особо не рассматривал. Играть одновременно за двоих нельзя, возможности отдавать друг другу приказы нет, как нет и парных приемов. По сути, перед тобой два идентичных по механике персонажа, которые отличаются лишь внешностью и размером груди – у Джейкоба она более накачанная. Такое впечатление, что в Ubisoft слишком прониклись темой равенства полов. К чему это? Всем ведь уже давно известно, что место женщины – на кухне, а мужика – на диване, с пультом от телевизора.

Революционеры и коррупционеры

Итак, Лондон, промышленная революция. Это были такие времена, когда лучше умереть при рождении, чем родиться представителем низшего класса населения. Но у Джейкоба не было выбора, и ему пришлось сколотить собственную банду, чтобы забраться на вышку... то есть, на верхушку правления и уничтожить всех, кто встанет у него на пути. По доброй традиции, основными противниками ассасинов являются тамплиеры, которые в XIX веке, оказывается, неплохо устроились в столице



Британской империи. Негодяи подмяли под себя все основные сферы общественной жизни, и теперь сидят в огромных особняках, наслаждаясь изысканной едой и питьем, в то время как город утопает в грязи.

Тамплиерам нипочем даже представители местной полиции. Джейкобу с сестренкой придется пройти нелегкий путь, чтобы выбраться из этого загаженного болота и завершить свою миссию. И в этом нелегком деле нам помогают простые рабочие с заводов, беспризорники и даже известные люди того времени, такие как Чарльз Диккенс, Карл Маркс и Александр Белл. Даже сам Дарвин заскочит на огонек. С такой «молодой командой» хоть на тамплиеров, хоть в парламент иди – везде пустят.

Незаметные изменения

Стелс. Стелс в Assassin's Creed никогда не меняется. Но если серьезно, система стелса в игре неплохая, и можно даже закрыть глаза на моменты, когда ты снимаешь охранника, в то время как его боевой товарищ стоит рядом и продолжает пялиться в одну точку. Но, ребят, нужно же двигаться дальше. Только посмотрите на стелс в Metal Gear Solid V – это же просто бомба. В Syndicate же враги редко запоминают своих сотоварищей, и снимать их по одному по-прежнему не составляет особого труда. А с гарпуном так и вовсе можно врываться на вражескую территорию без лишнего шума, после чего устраивать там песни, пляски и горловое пение.

Зато смена временной эпохи отобразилась на средствах передвижения. Ubi добавили в игру повозки с лошадьми, что правда, они ничем не отличаются от обычного кобылок, на которых ты ездил в предыдущий частях. Да, появилась возможность таранить другие повозки и устраивать что-то вроде индустриального ралли на улицах Лондона, но что раньше мешало тараниться лошадьми? Согласен, звучит глупо, но я именно так и делал, когда мне становилось совсем скучно. В Syndicate погони выглядят куда эффектней и интересней, но, по факту, повозкам досталась старенькая «конская» механика из предыдущих игр. Халтурка.



Мистер Джек пожаловал

Новую часть, как и предыдущие, не обойдут стороной разного рода дополнения. Одно из самых интересных на наш взгляд является сюжетное DLC под названием Jack the Ripper. Как несложно догадаться, посвящено оно будет Джеку-потрошителю, известному серийному убийце, который действовал в прилегающих районах Лондона во второй половине 1888 года. Нам предстоит присоединиться к инспектору Фредерику Эбберлайну из Скотланд-Ярда, чтобы поймать маньяка. Напомним, Джек так и не был пойман, а его личность так и осталась тайной. Интересно, что же нам предложит Ubisoft.



Потому что мы банда

Несколько строчек стоит уделить дополнительным миссиям и твоим основным союзникам. Прежде чем идти надирать задницы главным тамплиерам, следует очистить улицы от их пешек. В этом нам помогает союзная банда «Грачей», вместе с которой можно зачищать кварталы Лондона в дополнительных заданиях. Разнообразием они, к сожалению, не блещут, предлагая в основном участие в махачах «стенка на стенку». Местами действие напоминает фильм «Банды Нью-Йорка», только здесь все в шикарных костюмах с высокими шляпами и периодически попивают чай между мордобоем. Очищая город от местного правления, ты сможешь улучшать союзную банду: бойцы будут становиться крепче, город – красивее, повозки превратятся в шикарные кареты, товары подешевеют, и со временем даже серьезных дядек из Скотланд-Ярда можно будет подкупить. Вива ля Коррупция!

London newer sleep

Но главное, что поддерживало во мне желание играть и возвращаться к игре снова и снова, это сеттинг. Seriously. Индустриальный Лондон не похож ни на один из других городов, которые появлялись в сериале ранее. Планировка, высота зданий, даже промышленность уже близка к современности. Повсюду ездят повозки, поезда. Даже старая, затасканная «ассасинская» механика приобретает в новых декорациях второе (или ка-

кое там уже по счету?) дыхание. При этом с технической точки зрения выполнено все на достаточно высоком уровне. Можешь забыть о том кошмаре, с которым игроки столкнулись в Unity сразу после релиза. Хотя, все это относится к консольным версиям Syndicate. Как дела будут обстоять на PC, узнаем чуть позже.

Влад [Ghost] Тучин

Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

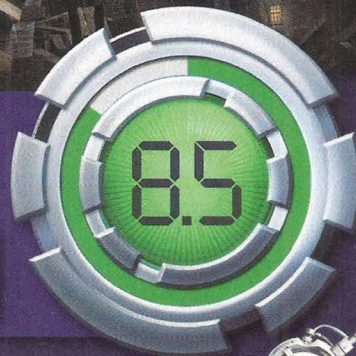
game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

Вердикт

Конвейер под названием Assassin's Creed заработал как нужно. Вроде бы и ничего кардинально нового нам не преподнесли, но то, что есть, сделано качественно, цельно и с вниманием к мелочам. Знакомые механики отполировали, а новые фишки, вроде покатушек на экипажах и пневматического гарпуна, здорово разбавили поднадоевший геймплей. К тому же, такого Лондона как в Syndicate ты не найдешь ни в одной другой игре.



Майн и Мэджик HEROES VII

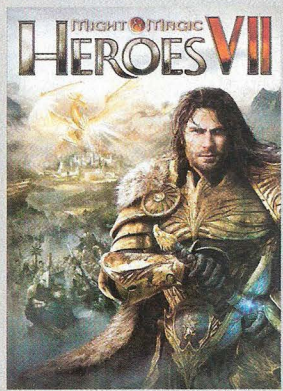
Жанр:
Пошаговая стратегия

Разработчик:
Limbic Entertainment

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: Core i5 3.3 ГГц
ОЗУ: 4 Гб
Nvidia GeForce GTX460 или AMD Radeon HD5850
5 Гб свободного места



НА ГЕРОИНЕ

Отмотаемся немного назад. Выставка Е3 всегда славилась своими интересными анонсами и поворотами в мире игровой индустрии. Не стал исключением и 2014 год. Неожиданный анонс Might and Magic: Heroes VII вынудил любителей столь редкого сейчас жанра пошаговой стратегии излить слезы ностальгической радости, а выпученные глаза удивленных фанатов узрели поверхность Плутона задолго до станции New Horizons. И вот, спустя год томительных ожиданий, «Герои 7» наконец добрались до бескрайних просторов наших жестких дисков.

Канонада

Те, кто продолжительное время следит за развитием серии «Герои», наверняка знают, что каждую новую часть непременно начнут сравнивать с каноничными третьими «Героями». В последнее время дотянуть до этой боготворимой игры не удалось никому. Облили грязью даже мои любимые «Герои V», которые были, по меньшей мере, не хуже возведенной в идеал части под номером три. Разработчики из немецкой студии Limbic прекрасно слышат вопли негодующих и в интернете, и под своими окнами, а потому решили поступить хитро. Чтобы не возникало лишних вопросов, девелоперы задали целью тесно сотрудничать с комьюнити, мол, раз вы такие умные, вот и помогайте, советуйте. Так, например, две из шести игровых рас позволили выбрать именно игрокам. На специально созданном сайте постоянно проходили разные голосования, опросы, острые обсуждения. Правда, в этом есть и обратная сторона медали. Скажем, Феи из Лесного союза явно создавались под влиянием сил природы. Причем влияли эти силы, скорее всего, через дым — иначе такой вид создания объяснить трудно. А игроки не стали поднимать бучу, как это было с внешним видом Вампира и Лича. За основу разработчики взяли пресловутые «Герои 3», и это повлияло на многие аспекты игры.

Полезный СОВЕТ

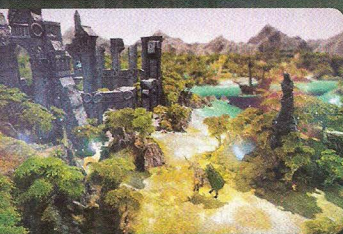
Сюжет «семерки» рассказывает о нелегкой судьбе герцога Ивана из рода пернатого льва, в смысле Грифона. Чтобы остановить гражданскую войну, раздирающую империю на части, Ванька собрал своеобразный Теневой Совет, в который вошли представители разных фракций. Чтобы оценить всю масштабность трагедии, нужно взглянуть на участников вечеринки. Вошли туда представители не очень дружелюбных рас — Непокорные племена и Некро-

полис. Сама кампания разделена на 6 частей, каждая из которых представлена отдельной фракцией. Представители вышеописанного союза рассказывают истории о легендарных воинах своих народов, а Иван должен сделать свои выводы и решить судьбу империи в седьмой, последней кампании.

Игровой процесс, как и моя зарплата за все эти годы, не изменился. Мы все так же скачем по карте, собираем ресурсы, накапливаем армию и при необходимости раздаем физических и магических люлей противнику. Вот только карта, как по мне, — самое спорное место «Героев 7». Поначалу все кажется каким-то убогим: замки на локации выглядят ужасно, а флора заставляет маршировать строем мурашки и прочую живность (надобно помыться) по коже. Причем это касается сугубо визуального исполнения, так как прорисовано все довольно детально и красиво. Самое интересное заключается в том, что уже после полутора часов игры все происходящее на экране начинает... нравиться, а порой — даже влюблять в себя. Связано это со слишком резким изменением вида игровых локаций. Нужно время на привыкание.

Возвращение героя

Больше всего нареканий еще на момент разработки вызывал внешний вид городов. Одни говорили, что картинки замков больше напоминают браузерную игру, другие огорчались возврату к статичному исполнению, а третьи просто ныли в комментариях по поводу и без, как это обычно бывает. Стоит признать, что поначалу происходящее действительно немного огорчало. Все дело в том, что еще при первом бета тесте проглядывался резкий дисбаланс цветов между рисунками городов и игровой локацией. Крепости выглядели слишком яркими, а карта, в свою очередь, отдавала большей реалистичностью. Благо во время релиза все стало на свои места, и





теперь цвета городов не пытаются зародить в тебе эпилепсию. Все смотрится мило и приятно.

Стало на свои места и многое другое. Помимо возврата к нормальному количеству ресурсов наконец вернули классическую гильдию магов. Изначально местный Хогвартс исповедует одну из школ магии, вторую дают выбрать игроку в качестве специализации. Заклинания выбранной школы будут выпадать на каждом возведенном уровне гильдии. В некоторых гильдиях присутствует и запрещенный вид магии. Понятное дело, что некроманты — не мазохисты и не собираются изучать Магию Света, а люди — Тьмы. Самих же заклинаний огромное количество, так что твоей извращенной фантазии будет куда развернуться.

За семью Замками

Невзирая на то, что основным источником вдохновения для разработчиков служила третья часть, Heroes VII позаимствовали много интересных приключений из других игр франшизы. Так, например, при строительстве некоторых зданий игроку предоставляется выбор из двух вариантов. Такое было в четвертых «Героях». Даже легендарных существ в замках уже двое. Теперь игрокам самим придется решить, что им больше по душе: Зеленые Драконы или Древние Энты, Чудища или Циклопы. Чтобы не возникало нестыковок юнитов при захвате одинаковых городов, нам позволили разрушать некоторые строения. Помимо очевидной выгоды для себя любимого, это еще и хороший тактический ход в борьбе с соперником. Если тебе

каким-то образом не удастся удержать стратегическую крепость, просто сотри ее в пыль.

Из пятых «Героев» перекочевало Колесо Умений. Его хоть и переделали, но удобность и понятливость никуда не исчезли. Сами же навыки довольно разнообразны и интересны. Из пятой части в «семерку» перебрались и корованы.

Боевая система, в принципе, не изменилась. Добавили немцы, как и обещали, удары с фланга и тыла, что позитивно отразилось на тактической составляющей боя. Стоит также отдельно упомянуть об артефактах. Их, как и заклинаний, пруд пруди, присутствуют и разного рода наборы.

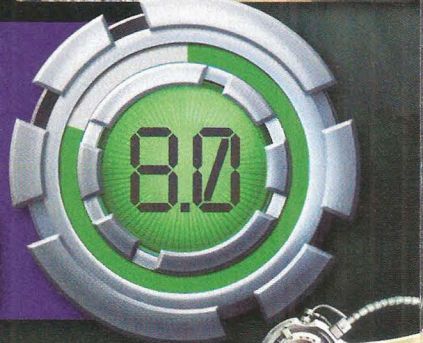
БАГнюка

Однако все вышеописанные достоинства сводит на нет его величество Баг. Он тут хорошо разгулялся. Мало того, что игра жрет ресурсы, как слепая лошадь, она при этом еще и умудряется тормозить, часто вылетает, а пока загружается игровая карта можно пройти тетрис несколько раз. Добавь ко всему этому плохой баланс, туповатый ИИ и получишь на выходе гадкий коктейль преждевременного релиза. Редактор карт я вообще не смог запустить, так как, видите ли, у меня мало видеопамати. Да я лишь месяц назад приобрел новюсенькую видеокарту! Сейчас разработчикам приходится, не покладая рук и не откинув ноги, штамповать патчи. Такой расклад не впервой для Ubisoft, точно так же было и с предыдущей частью. Может пора уже учиться на своих ошибках?

Рома [Sirius] Литвинчук

Вердикт

Можно долго сетовать на преждевременный выход, плохую оптимизацию, баги. Но если откинуть всю пелену, связанную с сыростью проекта, перед нами предстанут практически те самые, любимые «Герои 3». Да, поначалу приходится привыкать, ведь кое-что здесь непривычно, а кое-что и вовсе ново. Однако механика, да и сам игровой процесс практически копируют своего титулованного предшественника. Единственной действительно глобальной преградой в вопросе покупки данной игры выступает ее непомерная цена. Согласись, отдавать около 600 грн. за недоведенный до ума проект как-то не ахти.



TALES FROM THE BORDERLANDS

A TELLTALE GAMES SERIES

Жанр:

Адвенчура

Разработчик:

Telltale Games

Издатель:

Telltale Games

Системные требования:

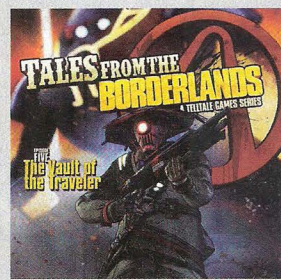
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ свободного места

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



ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

У любой сказки есть конец, и мы, наконец-то, дождались развязки замечательной истории от Telltale Games. Обычно после сказки люди засыпают, но я, приняв лошадиную дозу кофеина, прыгнул за ноутбук и, словно пианист-эпилептик, начал выстукивать клавишами свои впечатления, пока они еще свеженькие и тепленькие. Мало кто знает, что «Жили они долго и счастливо» и «Умерли в один день» – это две совершенно разные концовки. Просто их обычно миксуют в одну, дабы не ранить неокрепшую детскую психику. Какую концовку приготовили нам авторы Tales From The Borderlands, я не скажу. Ибо спойлер. Но обо всем остальном с радостью поведаю.



Финальный отрывок

Не устаю удивляться мастерству и творческому таланту ребят из Telltale Games. Сделать на основе кооперативного шутера про фарм и гриндинг настолько проработанную и великолепно поданную историю – это надо уметь. Tales From The Borderlands на протяжении всех пяти эпизодов ни разу не провисала и всегда держала планку повествования на уровне не ниже «интересно». В такие моменты начинаешь понимать, почему подобные игры просто необходимо делить на эпизоды – десятичасовой марафон в подобном темпе выдержать очень сложно. Нужно делать остановки, иначе ты рискуешь прийти к финишу запыхавшимся, потным и с рябью в глазах.

Предыдущий эпизод был каким-то ветреным, несерьезным и не богатым на события. Разветвленные

рельсы сюжета внезапно оборвались, сформировав на пути своеобразный трамплин, отправивший игрока прямиком в космос. Было весело, безумно и немного бестолково. The Vault of the Traveler же решает спустить нас с небес на землю в переносном и в буквальном смысле. Авторы понимают, что уже финал, а потому, не отвлекаясь на мелочи, расставляют жирные точки над всеми «i», возникшими на протяжении предыдущих эпизодов.

Вселенская печаль

Вышеописанное «падение с небес на землю» игроделы просто не могли не обставить в эффектном, кинематографичном стиле. Вокруг паника, все рушится, героев разлучают – очень драматичный момент, прям печалька в квадрате. Грустная песенка Джеймса Блейка, медленно льющаяся на фоне, лишь усиливает общий трагизм ситуации. Обожаю игры, которые умеют пробивать на сильные эмоции и переживания.

Традиционно, финальная часть отвечает на все скопившиеся за игру вопросы, и, к чести Telltale, все ответы меня полностью устроили, оставив после себя внутри приятное чувство сытости. Наконец-то мы узнали, куда запропастился наш верный бро, и кто скрывается за маской загадочного странника, который так бесцеремонно связал наших главных героев и заставил их (огромная ему за это благодарочка) поведать эту замечательную историю. Тема с Красавчиком Джеком благополучно закрыта (надолго ли?), и мы на всех порах несемся к конечной станции – Хранилищу и всей той эпической, уникальной и легендарной вкусноте, которое оно скрывает.



Лут на пол, руки на стол

Естественно, вход в Хранилище охраняет здоровенная монстрятина, которую просто так не завалить, а значит, без хорошей команды не обойтись. Тут-то на нас и посыплются все последствия принятых ранее решений. В зависимости от того, какие отношения ты построил с теми или иными персонажами, зависит, пойдут ли они с тобой на финальную вылазку или покажут средний палец. Или они вообще погибли...

В любом случае, самые верные друзья нас в беде не оставят, да и «малышка» Гортис не прочь всем показать, на что способна истинная сила мимишности. Финальный баттл в стиле «Могучих Рейнджеров» выглядит максимально эффектно и эпично, насколько это вообще возможно в рамках авантюрного жанра, и навряд ли кого-то оставит равнодушным. Это как раз то, чего и ожидаешь от финала такой игры.

Вот и сказочке конец

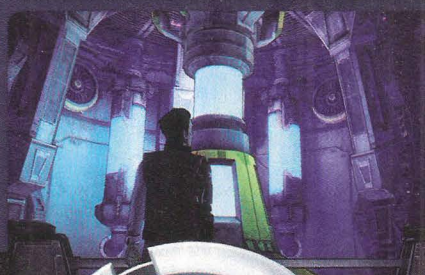
Рассуждать о финале Tales From The Borderlands можно долго. Особенно, если делать это за кружечкой пива в каком-нибудь уютном пабе. Но так как дома мне никто не наливает – родителей просить как-то неловко, – то буду краток. Финал получился... ожидаемым. И я так до конца в себе и не разобрался, понравилось ли мне это или нет. С одной стороны, меня не удивили. Хотя бы корову или



пианино в конце на кого-то сбросили, ей богу. С другой, я получил то, что и ожидал. Согласись, странно, когда ты заказываешь пиццу, тебе ее привозят, а ты такой: «Пицца? Тью, так банально. Могли бы жареного лосося подогнать, я бы не расстроился».

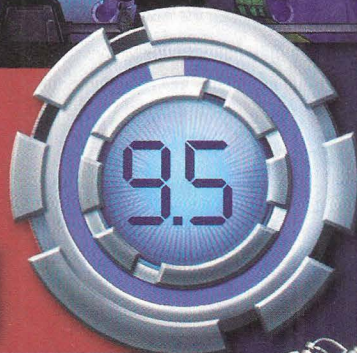
Но самое главное, что финал оставляет после себя чувство удовлетворенности. Нет какой-либо недосказанности или спешки в повествовании, как это часто бывает. Сценаристы все точно просчитали, выделив достаточно экранного времени на тот или иной момент. Тебе все показали, все разжевали. Ты сидишь довольный и дергаешь ножкой в такт песни под финальные титры. Разочарование вызывает лишь одно – история подошла к концу. Пора прощаться с нашими героями.

Prince



Вердикт

Достойное завершение первого (и, надеюсь, не последнего) сезона сериала. История подошла к своему логическому концу, оставив после себя массу приятных впечатлений и теплое, ни с чем не сравнимое чувство завершенности. Если же говорить о Tales From The Borderlands в целом, то нам достался еще один замечательный рассказ от удивительных сказочников из Telltale Games. Интересный, захватывающий, веселый, малость абсурдный, с искрометным юмором. Лучшего «помотивчика» по вселенной «Борды» фанатам и желать нельзя!



MINECRAFT STORY MODE

A Telltale Games Series

Жанр:

Адвенчура

Разработчик:

Telltale Games

Издатель:

Telltale Games

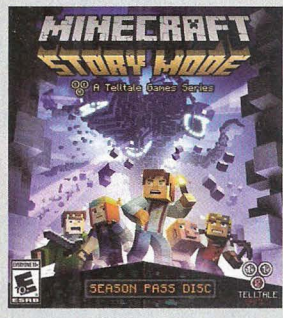
Системные требования:

Процессор: Core 2 Duo 2.0 ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ свободного места



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

ИСТОРИЯ КУБИЗМА

Minecraft – это, бесспорно, игра-феномен. Сложно припомнить, чтобы одна единственная игра, которую создал, по сути, всего один человек, за столь короткое время принесла своему создателю такую же славу и такое же невероятное количество денег, как это произошло в случае с Маркусом Перссоном. И действительно, идея построить свой собственный мир и творить в нем чего душа пожелает понравилась очень многим. В том числе и серьезным компаниям, которые в свое время поспешили купить права на использование символики и мира Minecraft. Есть такие права и у студии Telltale, и ты, наверное, уже догадался, зачем они их приобрели.

Большим героям большие пиксели

На первый взгляд Minecraft: Story Mode – это типичная легкая адвенчура от Telltale, в которой акцент сделан на общение между персонажами, нежели на обращение к инвентарю. Со времен детектива Бигби, Клементины и (вставь имя любимого персонажа игр студии) не изменилось ровным счетом ничего. Огромные диалоговые окна, истекающее время на ответы и даже частые QTE-элементы. Все на своих законных местах. Фанат студии учует халтуру знакомую формулу за версту. Пожалуй, единственное новшество – простенький крафтинг. Вот тебе столешница, на которой можно разложить-ся, а вот и инструкция по сборке, если вдруг ну совсем не получается.

А вот что активно «мешает» узнать в творящемся на экране беспределе творения именно от Telltale, так это картинка. Она, как и подобает игре с приставкой Minecraft в названии, состоит из огромных пикселей, которые лупят по глазам так больно, что с непривычки приходится делать между игровыми сессиями серьезные перерывы. Персонажи собраны из большущих квадратов, окружение на задних планах – из квадратиков поменьше, а все предметы, вроде бутылок, лишены объемности. В этом мире даже Луна квадратной формы! Никогда не играл в Minecraft? Привыкай.

Зато «Теллтейлы» в этой игре наконец поборолли свою извечную проблему с кривыми анимациями. Ну, как поборолли... Каким бы образом персонажи ни открывали рот, в контексте местной картинке их «открывания» все равно выглядят органично.

А сейчас я расскажу тебе историю...

Разрабы не случайно прикрепили к названию игры не совсем обычную приставку Story Mode. Наличие сюжета здесь чрезвычайно важно, поскольку, как ты помнишь, в оригинале его вообще не было. Главный герой по имени Jesse (который, кстати, может быть как парнем, так и девушкой) – немножко лузер (я все же решил выбрать пацана), а еще он живет с настоящим свинтусом, чем напоминает одновременно и детектива Бигби, и Джорджа Клуни. Как и в любой другой игре от Telltale, у центрального персонажа нет девушки, зато в случае Джесса – у него много друзей.

Со своими корешами наш квадратный приятель участвует в... никогда не догадаешься... строительном





Право голоса

В Minecraft: Story Mode ты услышишь знакомые голоса актеров озвучки. Помнишь Ли Эверетта из «Ходячих»? Ну, конечно, помнишь! Как вообще можно забыть его колоритный баритон, который принадлежит актеру Дэну Фэнноу? Так вот, здесь он озвучивает рыцаря Габриэля. А воительницу Петру озвучила Эшли Джонсон, которую ты знаешь по озвучке Элли из The Last of Us. Кстати, Эшли подарила свой голос еще и мишному роботу Гортис из Tales from Borderlands – обзор на заключительный эпизод ищи прямо в этом номере.

конкурсе. Игра берет медленный старт, ты лепишь какую-то халабуду при помощи QTE-элементов, лупишь себе в привычной манере по клавиатуре, и кажется, что в таком ритмично-умиротворенном ключе и пройдет весь первый эпизод. Но это только кажется...

Бутафорская война

Уже буквально через пару минут игровой процесс принимает совсем другие формы и обороты. Нашего милого друга-свинтуса случайно поджигают, мы бежим за ним в темный лес, после чего в кадр интенсивно начинают входить зомби, огромные монстры, злые чародеи, зловещие пещеры, да и чего уж там, вселенское зло! Более того, на все это безобразие ты не просто смотришь и орешь друзьям «Сматываем удочки, набирайте 911 или вызывайте Ляшко!» Нет. Ты борешься, сражаешься, рубашешь мечом то, что разработчики разрешают разрубить, и лихо даешь прямо в нос тем, кто этого заслуживает.

Насыщенность боевыми действиями в этой игре выше, чем у любого другого творения от Telltale. Немного неожиданно, правда? Боевые сцены поставлены на хорошем кинематографическом уровне. Особенно хорошо «Теллтейлам» удалось ракурсы камеры из-за спины персонажа, в те момен-

ты, когда на него прут зомби и прочие квадратные уродцы. Многие игровые моменты, такие как побег от огромного монстра сквозь горящий лес или дикие гонки на вагонетках, врежутся тебе в память надолго. Несерьезность окружения и самого мира позволили игроделам развернуться на полную!

Верю не верю

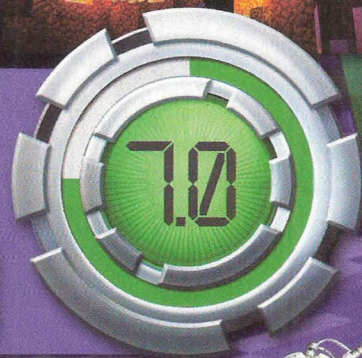
С другой стороны, в происходящее на экране как-то не очень веришь. И дело даже не в картинке, к ней привыкаешь уже через полчаса. Просто непонятно, как обычный паренек, который пил чай у себя в комнате за десять минут преобразается в воина без страха и упрека? А еще до конца неясно, на кого именно ориентирована эта игра. То есть, очевидно, что сие творение скорей всего купят фанаты Minecraft – уж они-то точно оценят и многочисленные шуточки, отсылающие к оригиналу, и некоторые знакомые элементы интерфейса, – но кто еще?

Мультяшный мир, простой сюжет, банальный юмор... «Теллтейлы» заигрывают с аудиторией из младших классов или им просто нужен проект, на котором они смогут отдохнуть и оторваться? С удовольствием задал бы им эти вопросы, но за границу дорого звонить.

Артём [Abubak] Бойко

Вердикт

Minecraft: Story Mode – игра специфическая. Первый эпизод наверняка придется по душе фанатам оригинального «Майнкрафта», которые хотят поглазеть на их любимый мир немного под другим углом. А вот что касается всех остальных категорий игроков, то здесь все еще остаются вопросы, ответы на которые, я надеюсь, мы получим в следующих эпизодах. Как бы там ни было, а «Теллтейлы» являются, пожалуй, единственной студией в мире, способной рассказать интересную историю при помощи огромных пикселей.



LIFE IS STRANGE

Жанр:
Adventure

Разработчик:
Dontnod Entertainment

Издатель:
Square Enix

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ свободного места



PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

ГОРИЗОНТ ЗАВАЛЕН

Ну что ж, мой милый друг, эпичная сага о приключениях двух подруг, одна из которых обладает сверхспособностями, а другая – красит волосы в кислотно-голубой цвет, подходит к концу. Как и подобает любому финалу, последний эпизод Life is Strange просто обязан был быть невероятно насыщенным. В Polarized нам предстоит разобраться с одним конченным психопатом, воскресить из мертвых близкую подругу, а еще спасти от гибели городок с населением в пару тысяч человек. Ты готов? Не слышу. Ты ГОТОВ?

Улыбаемся и машем

Пятый эпизод начинается с того, что Макс приходит в себя в логове маньяка, полностью связанная и без намека на спасение. Но это лишь самое начало в списке ее бесчисленных проблем. Для того чтобы разобраться с накопившимся ворохом трудностей, Макс приходится очень часто прибегать к ее необычным умениям, причем делать это необходимо значительно чаще, чем в любом из предыдущих эпизодов. Макс не просто постоянно отматывает время на пару минут назад, она активно перескакивает на дни, а то и недели назад в прошлое, всеми силами пытаясь исправить свое фиговое положение. Девушка так заигралась со временем, что начинает попадать во временные петли и искаженные реальности. Я бы не удивился, если бы внезапно ее

начал преследовать сам Дахака (тонкий персидский юмор).

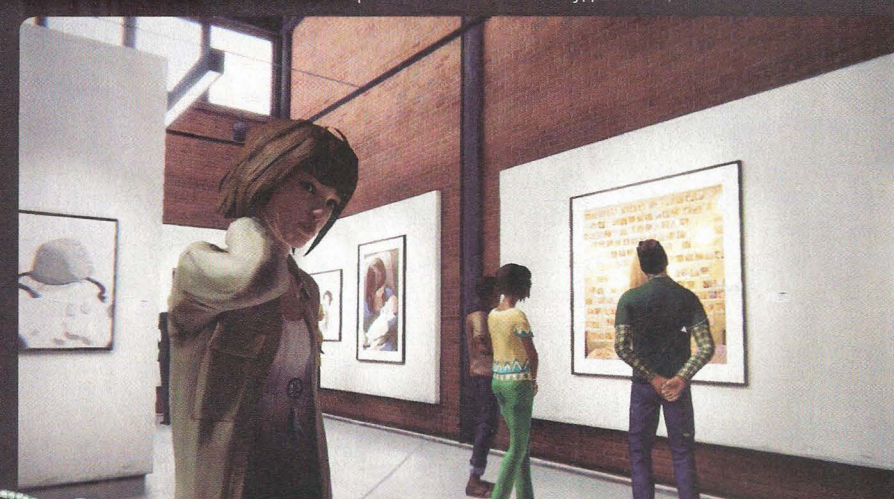
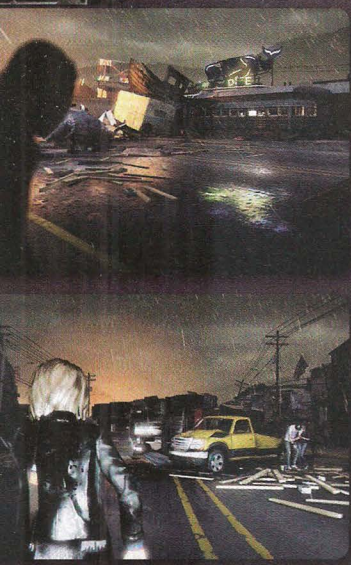
Временные трудности

На определенном этапе Life is Strange приобретает отчетливые нотки саспенса, а проходить некоторые моменты и вовсе придется в стелс-режиме. Кое-какие локации порождают желание поскорее смыться отсюда и больше никогда сюда не возвращаться. И это немного странно, ведь во всех предыдущих эпизодах хотелось наоборот смаковать и наслаждаться прекрасными уровнями. Глядя на эти странные локации, понимаешь, насколько многогранные геймдизайнеры работают в Dontnod.

Как бы там ни было, а на определенном этапе от этих бесконечных временных переходов начинаешь уставать и немного теряешь связь с историей. Порой доходит до того, что ты тупо не понимаешь, в каком ты сейчас времени, кто из твоих друзей жив на данный момент и что вообще происходит. Ей богу, мне было бы куда проще кратко пересказать все перипетии кинотрилогии «Назад в будущее», чем внятно и толково пересказать сюжет Polarized. Лично мне в финальном эпизоде хотелось увидеть больше «реального» общения с полюбившимися персонажами, но его тут, к сожалению, очень мало. Устает от всех этих перипетий и сама Макс, у которой из носу то и дело начинает идти вторая отрицательная.

Буря близко

Так и мечется наша бедолажка между днями и локациями, как та белка в колесе, пытаясь просчитать все возможные варианты, при которых получит-



Правила съемки. Метод Максины

Главная героиня игры очень любит селфи. Просто обожает. Из-за этого многочисленные недоброжелатели на протяжении всех эпизодов подтрунивают над ней и придумывают бедолаге не самые лестные прозвища. Но Макс по барабану! Героиня лупит себе луки и смотрит на всех свысока. А в пятом эпизоде еще и побеждает в престижном конкурсе для юных талантов – Everyday Heroes. Правда, сделав не совсем селфи, но все же фотографию довольно близкую именно к этому жанру.



ся спасти ВСЕХ. На городок тем временем несет серьезный шторм, и чтобы ты не делал, до какой бы точки не отматывался, в любом случае увидишь печальные последствия стихии. Пожалуй, моменты с разрушенным городом – одни из самых сильных в игре. Разработчики не постеснялись уничтожить милый американский городок практически до основания, завалив его улицы трупами людей, тушканчиков и даже китов (ничего святого). Такие эффектные снимки с радостью напечатали бы в районной газете, да и чем черт не шутит – в National Geographic. Но Макс тут немного не до фотосессий...

О чем-то важном

В чем игра не изменяет себе абсолютно во всех эпизодах, так это в поднятии тяжелых извечных проблем. В частности, пятый эпизод активно муссирует тему одиночества. Как часто ты задумывался над тем, что во всем мире до тебя есть дело, в лучшем случае, только твоим родителям? Что-то? У тебя есть куча друзей? А попадал ли ты с ними в конкретные замесы, когда нужно было пожертвовать чем-то действительно важным? Советую после прохождения Polarized немного посидеть и подумать над этим и другими важными вещами. Честен ли ты с окружающими, достаточно ли внимания уделяешь родителям – это лишь одни из немногих тем, которые задевает эта игра.

Финальный эпизод получился очень тяжелым во всех смыслах. Он тяжелый в плане картинки, переживаний, раздумий и ожидании разящего прямо в сердце финала. Кстати, как бы ты ни изощрялся, хэппи-энда не будет. Как и творцы фильма «Эффект бабочки», французы из Dontnod пришли к выводу, что от судьбы не уйдешь и, наверное, они правы.

Зрада чи перемога?

Но главная проблема в том, что у нас здесь «кагбз» интерактивная драма, на финал которой, по заверениям самих разработчиков, должны влиять твои действия, совершаемые на протяжении всего сезона. А этого нет и в помине! Ни одно из твоих предыдущих решений в расчет не берется! Вот тебе «плохой» и «очень плохой» варианты развития событий – нажми кнопку, пожалуйста. Стыдно, Dontnod. Вы так хорошо шли по всей дистанции, мы доверились вам, а в итоге вышло, как с нашими политиками...

Конечно, можно сейчас порассуждать о том, что ребята уже в раздумьях о продолжении, но факт остается фактом – финал получился смазанным. Достаточно посмотреть в сторону такой студии, как Telltale, чтобы понять: финальные эпизоды сезонов все же можно делать эффектными и логически завершенными.

Артем Бойко

Вердикт

Polarized получился самым слабым эпизодом Life is Strange. Он идет вразрез с основополагающими идеями этой игры. На всем его протяжении тебя не будет покидать чувство некой недосказанности. Такое ощущение, что разработчики сильно устали и не выдержали заданный ими же темп. Особенно печалит то, что все принятые на протяжении сезона решения никоим образом не влияют на финальный расклад. ЗРАДА! НИЯК НЕ ИНАКШЕ...



TRANSFORMERS DEVASTATION

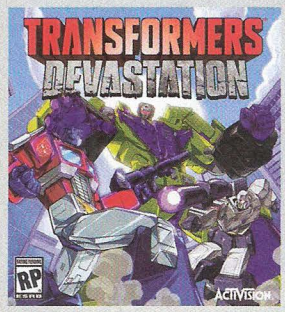
Жанр:
Action, hack and slash

Разработчик:
PlatinumGames

Издатель:
Activision

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
E4400/AMD Athlon 64 X2 5600+
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 8800 GT/
ATI Radeon HD 3870
9 ГБ свободного места



ТРАНСФОРМАТОРЫ: НАПРЯЖЕНИЕ КОНЦА

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Злые ангажированные языки молвят, что Transformers: Devastation вплотную приблизилась к оригиналу из нашего детства – к тому самому великому и ужасному мультику, который 20 лет назад мы смотрели с восторгом и упоением, а сегодня сможем лицезреть его только через нескончаемый поток фейспалмов. И знаешь, они в чем-то правы: Transformers: Devastation – это действительно та игра, которая должна была выйти 20 лет назад. Однако ее проблема в том, что она вышла сейчас...

заРОБОТались

За последние лет десять, по «Трансформаторам» вышел целый ряд всяческих произведений. Очень спорных, стоит отметить, произведений. Что с точки зрения сюжета и актерской игры, что с точки зрения экшна. Если, конечно, ты не считаешь битвы пластика на фоне зеленого экрана примером хорошего экшна. Тем не менее, народ это смотрит, народ платит, народ хочет еще. Хотите? Получайте! По идее, Transformers: Devastation – это возвращение к корням франшизы, к ее зарождению и началу. Только вот это начало – плоский, тупой сериал, созданный корпорацией Hasbro лишь для одной цели – пихать рекламу игрушек на телеэкраны, маскируя ее под мультфильм. То есть, по сути, вне контекста длинного рекламного ролика, этот сериал особой смысловой нагрузки не несет. Соответственно, возвращаться просто некуда.

А если возвращаться по смыслу и общей концепции некуда, то было принято решение вернуться по технологиям. Такое ощущение, что всю работу над графикой проекта повесили на еще неокрепшие плечи одного-единственного фаната-энтузиаста. И я даже не могу винить одержимого фанбойством игродела, который в одно рыло – жнец, кузнец и на дуде игрец. Не удивительно, что в итоге он не смог сделать приличный графон. Но. Я точно могу винить студию PlatinumGames. «Трансы» по графике

вышли даже хуже, чем их прошлое «творение» – The Legend of Korra, которую уже занесли во всевозможные списки худших игр поколения.

А ведь эти ребята могут выдавать нормальный графон. Взять, к примеру, их Metal Gear Rising: Revengeance, который выглядит вполне вменяемо. Так почему же их новый проект перенасыщен блюром, спит кислотным селл-шейдингом, а моделики по количеству несущих плоскостей едва догоняют спичечный коробок? Для подобных игр есть один емкий термин – халтура. Главная задача, что этой игры, что прочих подобных – завлечь игрока названием и впахнуть ему игру по предзаказу, до того как в сети начнут появляться ревьюшки. Чтобы игрок сперва заплатил, и лишь потом осознал, что именно он купил. Это насквозь порочная схема, от которой пора защищать потребителя законодательно. Никаких предзаказов! Если так уж ностальгируешь по 90-м, то вот тебе одна хорошая вещь из того периода, которую нужно вернуть – демоверсии игр.

Трансы в форме

Transformers: Devastation – это некий слэшер и бит-эм-ап в одном флаконе. Поиграть дают за персов, известных по классическим мультикам – Бамблби, Гримлок, Уилджек, ну и Оптимус Прайм, куда же без него? У каждого перса свой набор приемов, свои суперудары, и возможность превращаться в свою





уникальную машину. В принципе, очень похоже на прочие игры от «Платины». Длинные цепочки комбо, суперудары, замедления времени, уклонения, всякие финты. Правда, на бумаге это выглядит намного лучше, чем играется, потому что это тебе не DMC. У местного экшна и труба пониже, и дым пожиже.

Местная боевка не имеет глубины и изюминки, разработчики просто похватали куски из других игр и собрали своего кадавра наподобие лоскутного одеяла. Да, в Devastation во время боя разные роботы все же немного отличаются друг от друга, но это даже нельзя назвать полноценным плюсом игры. Это ее плюс по отношению к другим играм серии Transformers, в которых боевка была еще более топорной, а персонажи — одинаковыми. Позабавил разве что Гримлок, который умеет превращаться в динозаврика.

Медлить нельзя

Есть в боевой системе и еще один серьезный косяк — злоупотребление замедлениями времени и уворотами, что делает Devastation слишком простой в прохождении. Враги слишком топорные, чтобы тебе противостоять, и в итоге игра пробегается как «изи катка». Можно, конечно, ограничивать самого себя и не пользоваться этими приемами, но

Вердикт

Кому можно сыграть в Transformers: Devastation без вреда для психического здоровья? Фанатам оригинального мультсериала и ценителям кислотного графона. Вот только я не уверен, что среди аудитории нашего журнала таких много. В остальном перед нами посредственный, халтурно выполненный проект. Стоит убрать из него знакомых героев и название, как останется поделка уровня Mitsurugi Kamui Hikae.



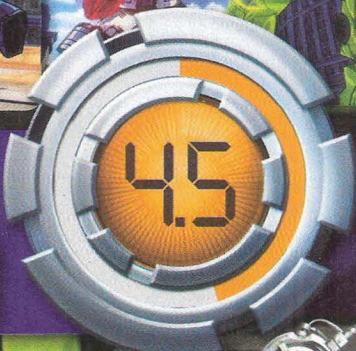
Умереть и встать

Оптимуса Прайма «хоронили» кучу раз, но впервые это случилось еще в далеком 1986 в полнометражке Transformers: The Movie. Я считаю, что тему смерти не стоит обходить в мультфильмах, если это нужно для драматургии. До сих пор помню, как рыдал над сценой смерти Шрама из «Короля льва». Но должна же быть мера! Битва Оптимуса Прайма и Мегатрона закончилась смертельной раной первого. Умирая в кругу друзей (роботов и людей), под их слезы и стенания, Оптимус раскрывает свою грудь и аки Данко вырывает свое автоботовое сердце, наполненное энергией. Он передает его товарищам и... умирает, став черно-белым.

На этом моменте детишки в кинотеатрах рыдают и впадают в истерику. Затем «сердце» Прайма пихают в другого робота, и появляется новый лидер — Родимус Прайм. А потом отправляют на металлолом половину «первого поколения» Трансов, чтобы в дальнейшем ввести в сюжет «второе поколение», которое вот-вот должно появиться в продаже в магазинах, и пропихнуть детям идею, что новые игрушки лучше старых. Ведь старые герои тупо мертвы. Такая бизнес-модель просто поражает своим цинизмом. Майкл Бей — щенок по сравнению с зубрами маркетинга 90-х.

кто откажется от самой эффективной тактики по своей воле? Никто. В этом ведь и заключается задача геймдизайна — грамотно ставить разрешимые проблемы и умело настраивать сложность. В Transformers: Devastation с этим беда. Стоит отметить разрушаемость уровней... правда, не всех и не всегда... да и рушить можно только дома, а те похожи на обычные квадраты с прорезанными дырками. Так что нет, отметить нельзя. А жаль. Есть ли в игре хоть что-то хорошее? Да! Музыка и звуки очень крутые и сочные. Явно делались силами другой студии...

Виктор [Гримуар] Лазарев



SKYHILL

POINT'N'SURVIVE

Жанр:
roguelike RPG

Разработчик:
Mandragora

Издатель:
Daedalic Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: ATI Radeon HD 3400 / GeForce 205
1300 МБ свободного места



PC

ПЕНТХАУС

Skyhill – это история о том, как спуститься с вершины и остаться в живых. А в реальности – вдохновляющая правда о нескольких ребятах, которые сделали хорошую игру и поднялись на вершину не только живые, но и известные.

Все включено. Ядерный гриб тоже

Сюжет Skyhill незамысловатый, как всем надоевшее «гениальное – просто». Скорее, в хорошем нет лишнего, потому оно и хорошее. Как в простой и вкусной еде, как в искренних людях, как в более чем 8-часовом сне – хорошо, да?

Главный герой, богатый красивый мужчина в прорисовке 2D, отправился в город «по делам», а ночевать остался в роскошном отеле Skyhill. Высоты не боялся, денег заработал много, поэтому заселился в пентхаусе на сотом этаже. Единственное преимущество этого номера оказалось в огромном окне, через которое наш персонаж увидел увеличивающийся взрыв – зеленый ядерный гриб. Любовался на постапокалиптические зрелища мужик недолго и решил свалить на первый этаж, чтобы потом исчезнуть из города.

Но, конечно, отель уже населяли непривлекательные горничные и вежливые швейцары, а то, что от них осталось после невменяемой дозы радиации. И чтобы выйти из отеля, придется познакомиться весь персонал и гостей с ломом, ножом или пиллой.

Сколько планируете у нас прожить?

Арт скромный и стильный. Видно, что разработчики вдохновились Fallout, и не только старыми частями. Номера в отеле выглядят как комнаты-ячейки в Shelter, а монстры как будто пришли из первых релизов, пригласив с собой Стежка из WoW.

Прорисовка не детальная, но хорошая. И, как известно, игры (и девушек) любят не за графику, а за геймплей. В наше время идеально причесанной графики или модненького 8-бита приятно знать, что не внешность делает игру затягивающей. Тебя или тянет, или нет.

Skyhill – достойный пример того, как из малых ресурсов выжать много. Понимаешь, художник на весь проект был... один! Ему приходилось и разрабатывать концепт персонажей, и скетчить, и красить. Кстати, всего человек в команде было шестеро: два геймдизайнера, математик, композитор, художник и программист, который был еще и пиарщиком. Bravo!

Ми – українська нація, нам пофіг генерація

Особенностью игры стала случайная генерация комнат, монстров, предметов и вещей, которые помогают узнать сюжет глубже. Авторы рассказывают, что сначала идея рандомной перетасовки локаций их вдохновила, но позже выяснили, что реализовать задумку сложнее, чем идти по проторенной истории. Но команда не отказалась от этого варианта Skyhill, поэтому проходить его каждый раз интересно.

Поскольку прокачивать героя можно по-разному, то и ход событий снова-таки меняется. Тем более что каждый раз можно развивать разные способности персонажа, наблюдая, как это влияет на игру, да и на тебя, собственно! А очки опыта получаешь за монстров и зомби, которые пострадали после вашей встречи. Боевка классическая: можно просто колотить по врагу голыми руками, а можно выбрать режим прицела. В нем уже определяешься, в какую часть тела или того, что от него осталось, стоит ударить. Конечно, чем уязвимее

▶▶▶▶▶

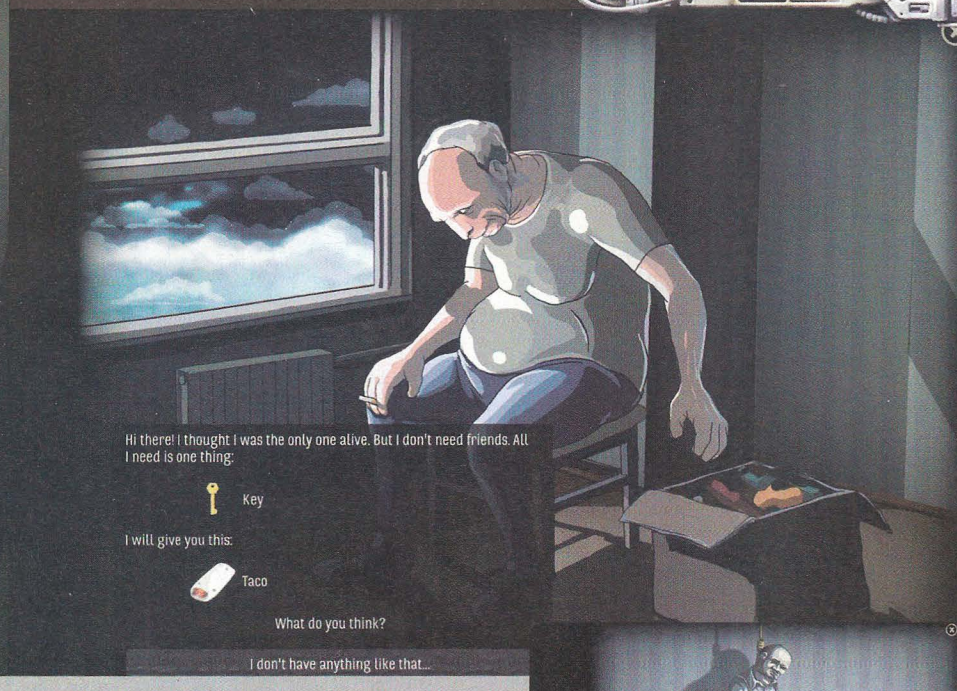


Stiletto Damage: 5-8



Kitchen knife Damage: 4-7





место (голова, например, а не то, о чем мы все подумали), тем сложнее туда попасть. Игрок часто промахивается, особенно в начале игры, когда еще не прокачал меткость. Такой режим драки накаляет дух игры, и вот парадокс — чем сильнее бьют морду, тем сильнее хочется пройти дальше, чтобы узнать — а что же там нас ждет?

Порой генератор событий создает захватывающие и прикольные ситуации. Особенно здорово обыграли передачу сюжета через мобильный телефон. Время от времени игроку приходят смски с приглашениями на разные этажи. Однажды пришло сообщение от «Любимой», которая звала на чай. Конечно, в итоге не было ни чая, ни того, что следует за чаем, а только страшная мутантка ожидала за дверью. Которую, кстати, тяжело убить шваброй, поэтому лучше поискать в других комнатах ресурсы для создания оружия посильнее, чем инструмент уборщицы. Из разных досок, тесаков и проволоки можно сделать колющую трубу. Большинство оружия разрешается делать только в своем номере на столе. Но оно того стоит, потому что мстить зомби почти так же приятно, как мстить незомби. На удивление, они в Skyhill — быстрые и подлые; другими словами, бьют и убегают. К счастью, их можно догнать и сделать больно.

Иногда в комнатах встречаешь людей, которые еще не стали мутантами. Как правило, они просят принести какую-то вещь, чтобы обменяться. Довольно мрачное зрелище — таких персонажей, ждущих смерти, прорисовывают полноэкранно. Ими можно полюбоваться во всей жутковатой красе, что только делает атмосферу еще депрессивнее.

Голодные игры

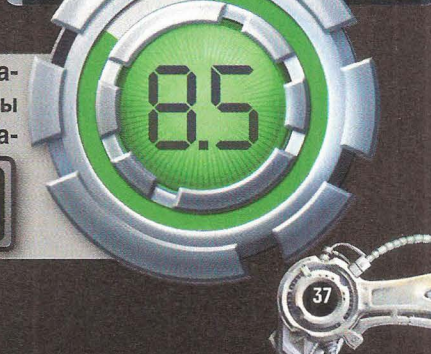
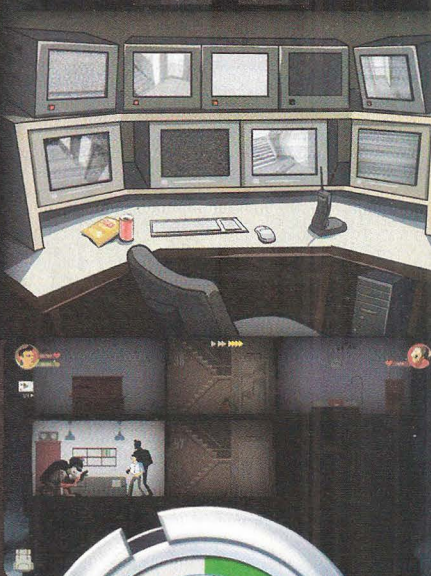
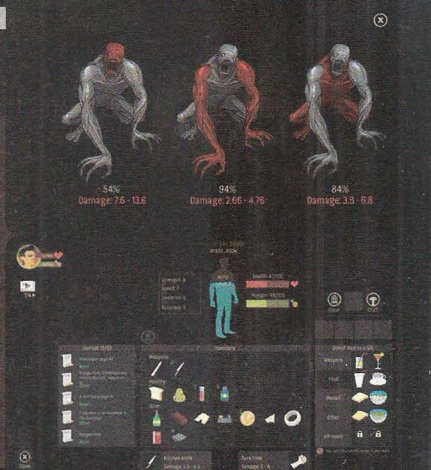
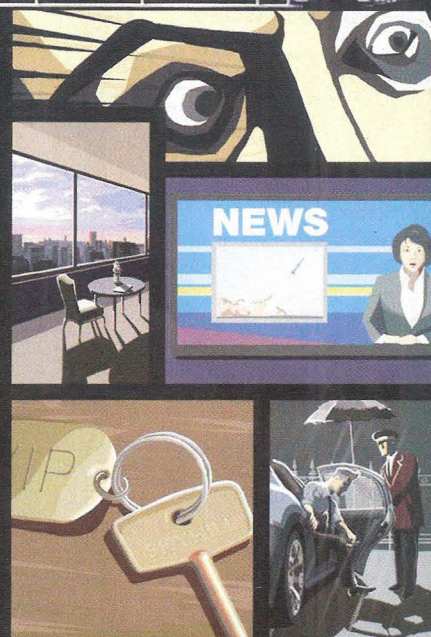
Пока собираешь отелный лут, надо следить за уровнем здоровья и голода. Если не есть вовремя, отнимается по 2 балла здоровья за каждый голодный ход. Приблизительно так же себя чувствую я, когда пропускаю обед. Иногда игрок находит испорченную еду, но если ситуация критическая, ее все же стоит съесть. Приблизительно так же я себя чувствую, когда пропускаю завтрак. Кстати, из разных продуктов можно делать целые блюда, например бутерброд — изыскано, правда? Ведь мы же брали «все включено» и можем себе позволить.

Помимо общей randomness происходящего, существует несколько альтернативных концовок, так что одним забегом тут не обойтись. У Skyhill есть еще одна приятная и хитрая фишка: когда играешь впервые, тебе не доступны дополнительные способности. А уже потом, по мере преодоления этажей в отеле и монстров на них, игрок открывает разные скиллы. Правда, выбрать их можно будет только на следующий забег. Вот такой крючок, как заманить игрока. Я сама много раз повелась на эти крючки, словно голодная рыба на кусочек хлебушка у поверхности воды. И тебе советую.

Алла Довгальук

Вердикт

Замечательная атмосфера, затягивающий геймплей, здоровская реализация. Конечно, в Skyhill не засядешь на целый день, но несколько забегов ты сделаешь точно! Игра хороша не только для игроков, но и для других разработчиков. Это прекрасный пример того, как команда из 6 человек делает отличный и качественный продукт. Поэтому играй, развлекайся, отвлекайся, а главное — вдохновляйся.





Жанр:
симулятор бумажного кораблика

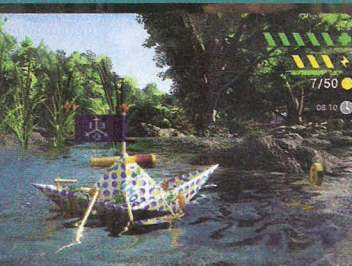
Разработчик:
TML-Studios

Издатель:
Aerosoft

Системные требования:

Процессор: Intel Core i3
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GT 440
5 ГБ свободного места

НЕПРОМОКАЕМЫЙ



Волна странных симуляторов захлестнула игровой мир. Разработчики клепают, геймеры покупают, игровые журналисты хвалят и ставят высокие оценки. Кажется, этот круговорот вещей в природе не остановится никогда. И сегодня на тестирование к нам приплыл еще один представитель жанра «необычный симулятор», который из последних сил шифруется под вывеской My Paper Boat.

Спустить на воду

Впервые я увидел My Paper Boat на выставке Gamescom 2015 в Кельне, и, нужно признать, стенд с этой необычной шпилькой приковывал к себе немалое внимание. Поиграв минут семь, я дал себе обещание поставить игру «на заметку» и следить за ее выходом. Ну вот, доследился.

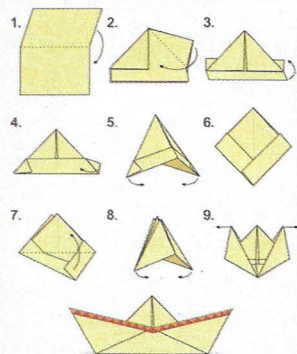
Собственно, «симулятором» я обзываю ее уже в десятый раз совсем не случайно. Достаточно посмотреть на портфолио разработчика, студии TML, в котором значатся бесчисленные серьезные симуляторы городского автобуса в Мюнхене, Нью-Йоркского метро и даже уборочной машины.

На My Paper Boat они, впрочем, решили немножко отдохнуть, но не настолько, чтобы игра перешла в ряд примитивных аркад. После старта игры в первую очередь в глаза бросается весьма приличная и реалистичная картинка. Немцы прилежно поработали над водичкой, которую насквозь просвечивают лучи солнца (даже дно просматривается), а от нашего кораблика расходятся правильные круги при движении. При этом на каждой локации вода обладает своим уникальным оттенком, меняющимся в зависимости от части уровня...

Бумажная работа

Как собрать бумажный кораблик? Блин, да это же очень просто! Тебе понадобится лист формата A4 и 2 руки (желательно прямые).

Возьми лист и согни его по длине пополам, затем согни еще раз и разогни обратно для того, чтобы наметить линии сгиба. Далее нужно согнуть верхние углы к линии, которую ты наметил на первом этапе, а затем верхние края подверни кверху наполовину... В общем, лучше посмотри на схему.



Плыть по течению

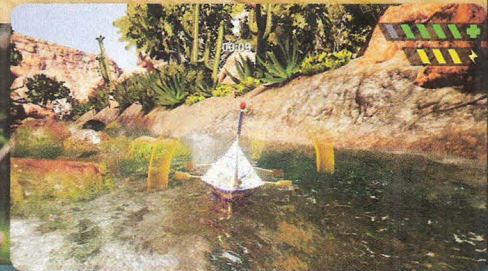
Бумажный герой стремительно несется на спусках, подлетает ввысь на маленьких уступах, вертится в водоворотах и, в целом, плывет именно туда, куда его несет течение. Видно, что физику разработчики в школе не прогуливали. Вдоволь наигрались они и с освещением. Впрочем, для получения «зараха» по этому «предмету» им все же пришлось бы заносить конверт — уж очень часто в My Paper Boat прямо в середину экрана «лупят» яркие солнечные блики, которые смотрелись бы куда уместнее в том же симуляторе уборочной машины, но никак не в игре о бумажном, блин, корабике. К тому же, на некоторых уровнях эти светозаигрывания переходят все мыслимые рамки, в результате чего многие объекты находятся в конкретных засветах. Видимо, в школе разработчики не только физику любили, но и частенько баловались с солнечными зайчиками...

Бумажка-промокашка

Впрочем, во всю эту напыщенную серьезность авторы внесли и капельку аркадности. К примеру, у нашего кораблика имеется нитро (будет тебе чем заняться до выхода NFS), а если тебя ненароком занесет на скалы, то с них можно тихонько «допрыгать» до воды. На всех локациях можно обнаружить массу специальных трамплинов, которые в любой момент готовы закинуть твое бумажное суденышко так высоко, что в первые разы тебя как минимум вдавит в кресло, а как максимум — ты тут же побежишь мастерить настоящий бумажный кораблик, чтобы запустить его в речке-воночке, протекающей в твоем прекрасном, ни капли не загрязненном районе.

С приятными неожиданностями у игрушки все тоже хорошо. К примеру, в Африке тебя внезапно

Customize



может подхватить вихрь и унести тельце корабля куда-нибудь высоко на пальму, а ведь оттуда уже, увы, никак не прыгнешь – придется начинать уровень заново или с чекпойнта. На следующем этапе могут поджидать уже совсем другие каверзы, вроде несущихся прямо на тебя огромных стальных цепей. Все это разнообразие действительно радует, но очень скоро на поверхность всплывает один малоприятный момент...

Продлевать будете?

Тянуть шхуну за якорь не буду: в My Paper Boat всего 5 уровней(!), что ничтожно мало даже для игры за 7 баксов. Понимая плачевность данной ситуации, разработчики всеми силами попытались как можно дольше удержать тебя у экрана монитора. Нет, в комплекте с игрой не идет клей «Момент», дабы игрок щедрым слоем нанес его на сиденье. Тебе просто предлагают сыграть на этих 5 уровнях в 3 режимах. Итак, встречай: сбор монеток, прохождение чекпойнтов и стрельба по мишеням! Банально, конечно, но могло ли быть иначе в такой-то игре?

Сложно отдать предпочтение какому-то одному из них. Учитывая медитативный жанр игры, лично я провел больше всего времени именно за прохождением чекпойнтов. Никто не заставляет тебя проходить все, да и время вроде как тоже не сильно поджимает, и, наладжав в привычном для

себя количестве, мне даже один раз удалось получить все 3 звезды за прохождение.

Стрелять из миниатюрной пушки (World of Warships, бойся конкурента) также очень весело. Особый кайф получаешь, когда попадаешь по мишеням, идя на крейсерской скорости. В принципе, всего за 15 секунд сплава по крутой горной речке на высокой скорости этой игре можно простить многое. Но, как говаривала Ольга Фреймут, «у нас тут об'ективна программа», так что...

No online – no party

TML-Studios сделали просчет еще в одном аспекте, а именно – их игра лишена любых онлайн-возможностей. Ни тебе рейтинга со сравнением результатов между друзьями, ни, боже упаси, гонок по сети. А ведь как же было бы круто нестись наперегонки по речушкам с живыми игроками. Наверное.

Окей, еще немножко игрового времени займет кастомизация твоего ненаглядного судна. А ты думал, что бумажный кораблик обязательно должен быть белого цвета и без аксессуаров? Пфф... это ж банальщина. Выбираем основной цвет, дополнительный, узор на бумаге, навешиваем якорь, подзорную трубу и – финальный штрих – пиратский флаг. Вуаля. Итого, общая продолжительность игры возросла на целых... 7 с половиной минут...

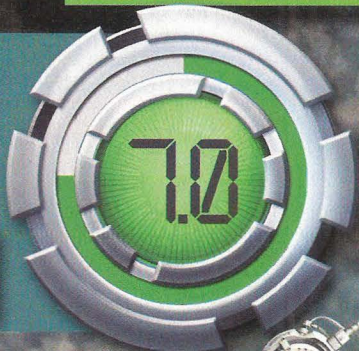
Артем [Abubak] Бойко



Вердикт



My Paper Boat на первых порах дарует прекрасные эмоции. Воспоминания о детстве, чувство умиротворения. Она готова приобщить к себе людей, которые сталкиваются с играми впервые, или же наоборот – бывалых игроков, которые просто хотят отдохнуть от бесконечных рейдов, кровищи и мочилов. Но у игры есть проблема, которая способна отправить бумажный кораблик ее успеха на дно – крайне малая продолжительность. Разработчики все еще могут спасти свое детище от затопления, если будут выпускать апдейты с новыми уровнями. Главное, чтобы все это было оперативно и на бесплатной основе.

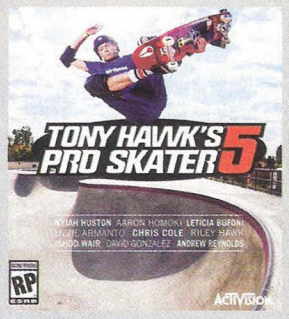


TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Жанр:
Arcade, Sport

Разработчик:
Robomodo, Disruptive Games

Издатель:
Activision Publishing



В ЗУБАХ ДОСКА, В ГЛАЗАХ ТОСКА

Наконец-то свершилось! Новая часть одной из моих самых любимых видеоигровых серий вышла в свет. И это не какое-то там очередное HD-переиздание, а полноценная номерная Tony Hawk's Pro Skater 5. Многие фанаты ждали этого события с нетерпением, возлагали на игру большие надежды и на слово поверили парням из Robomodo, которые прямо-таки кричали о том, что учтут все ошибки HD-ремейка, и пятый «про скейтер» получится очуительным приобуительным. Хотите еще одну хорошую игру про скейтбординг? А не пошли бы вы...

Пятый блин комом

Надеясь на то, что Robomodo исправятся и на сей раз сделают все правильно — изначально было очень плохой идеей. Жизнь ребят ничему не учит, а посему сделать все еще хуже, нежели в прошлый раз, для них, видимо, в порядке вещей. Демонстративно облажаться с HD-переизданием классики, распространяющимся сугубо цифровым путем, — это еще полбеды, многие заранее предвещали несерьезность проекта. Но вот выпустить новую полноценную номерную часть сериала THPS в таком виде, в котором она добралась... доползла... дошкандыбалась до нас — это уже преступление куда более серьезное. За такое сажать нужно. На кол. А ведь как гладко стелили чертяки: «Новый Pro Skater будет удивительной игрой, умело отдающей дань классике, и при этом грамотной внедряющей свежие элементы в уже привычный геймплей». Тьфу на вас! В итоге мы не по-

лучили ни первого, ни второго, ни десерта. Сижу голодный, жую носок.

Глюки-трюки

Как ни странно, но в этой игре плохо абсолютно все: начиная с графики, которая откровенно отстала на целых два консольных поколения, и заканчивая огромнейшей кучей багов, коих до конца не удалось избежать даже после патча первого дня. К слову, патч этот весил больше, чем сама игра, что уже «кабз намекает»... Подобное развитие событий заставляет не на шутку задуматься о том, что же двигало разработчиками. По-моему, в период разработки им кто-то частенько двигал по мозгам. Провалиться в текстурку или внезапно вылететь на несколько километров вверх здесь в порядке вещей. Спустя пару часов на такие «мелочи» уже даже перестаешь обращать внимание. Но баги — это еще цветочки. Проблемы-ягодки этого «шедевра» зарыты куда глубже. Примерно

на той глубине, на которую я мечтаю запатать разработчиков.

Мнимая попытка возвращения к истокам обернулась самой настоящей катастрофой. Зде́шняя аркадная концепция вовсе не вызывает мыслей в духе: «вау, круто, теперь все, как раньше». Вместо этого хочется лишь негодовать, рвать зубами воротник и истерически смеяться с того, как же все-таки нелепо все здесь реализовано. Местные «пауэр апы», которые изначально выглядели, как неплохая попытка добавить фана в игровой процесс, в итоге лишь мешают играть. Все эти огненные, электрические и ледяные доски, увеличение модели персонажа вдвое и антигравитация не несут в себе совершенно ничего полезного, и лично мне после их активации становилось лишь сложнее набирать очки. Какого Хоука их вообще сюда впилили!?

С локациями и заданиями тоже беда. Куда подевались объемные уровни, до отвала наполненные действительно интересными заданиями, как в THPS4? В пятой части мы имеем лишь восемь небольших и, насколько это возможно, безвкусно состряпанных локаций, задания в которых постоянно повторяются по кругу. С каждым разом они лишь становятся сложнее, меняются только предметы, которые необходимо собрать за отведенное время. Всю игру нам доводится заниматься одним и тем же, что отбивает всякое желание к ней возвращаться.

Право на ошибку

Срок действия прав на владение франшизой у Activision истекает в конце 2015 года, и продлевать их, по всей видимости, ребята не собираются. Но и не воспользоваться оставшимся временем, как видишь, издатель не смог. Алчность не позволила. Им просто необходимо было выпустить до конца года хотя бы что-то с названием Tony Hawk's Pro Skater на коробке. А красивая циферка пять на обложке призвана повысить продажи за счет преданных поклонников серии, которые даже обзоров дожидаться не стали. Но ты ведь не такой, правда?

Ездить по ушам

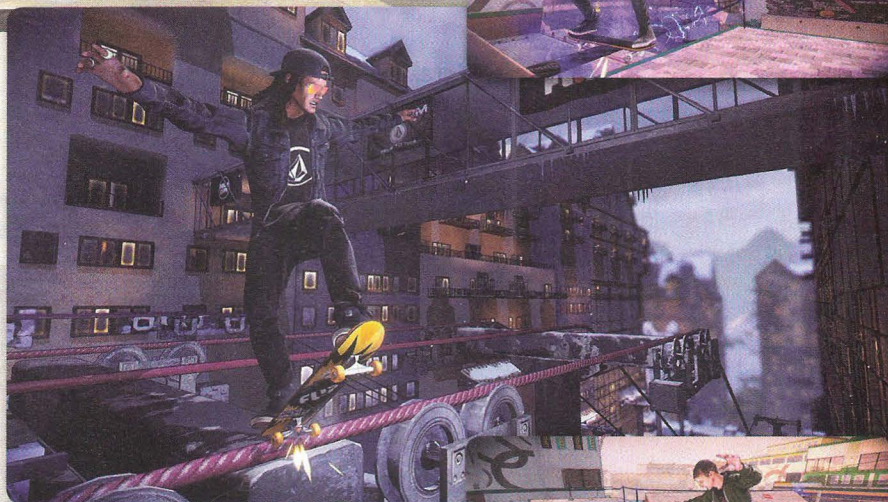
Единственная светлая сторона игры – это саундтрек. Композиции подобраны грамотно, и они всегда к месту. Очень приятно было услышать треки таких команд, как Anti-Flag, New Politics и Four Year Strong. Сдается мне, что музон – это единственное, к чему в этой игре отнеслись с душой.

Словно доской по шарам

Физика в THPS5 – это отдельная история. Тут даже сразу неясно, то ли игра позиционирует себя, как симулятор воздушного шарика, то ли авторам было совершенно наплевать на то, что они создают. Порой складывается впечатление, что на скейтборде вместо человека находится лишь его проекция, не имеющая веса, и мы просто катаем бесхозную доску. Все это, конечно же, напрямую влияет на управление – игра не позволяет в полной мере чувствовать трюки, и уж тем более продумывать цепочку комбо наперед. Сказать, что это мешает получать быстрое удовольствие от процесса – не сказать ничего. Привыкнуть к этому не то что сложно, а просто невозможно. О физике падений я, пожалуй, вообще промолчу, ибо просто не понимаю, что именно заставляет персонажа заворачиваться в позы похлеще любой «Камасутры». И ладно, если бы это выглядело забавно, но нет же, смотрится просто отвратительно. Срамота!

Последний гвоздь в доску гроба

На этом Robomodo решили не останавливаться и надругались еще над од-

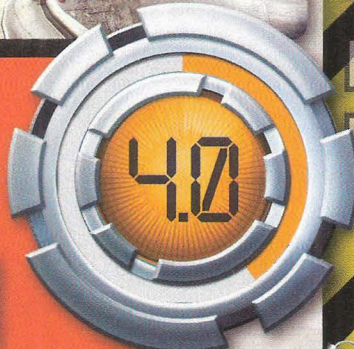


ной святыней всех проскейтер фанов – системой специальных трюков. Раньше их выделять было не так-то просто, из-за чего их удачное выполнение считалось чуть ли не вершиной мастерства. Однако в THPS5 для их выполнения достаточно лишь заполнить специальную шкалу, после чего стандартные трюки магическим образом (Дэвид Блейн, что ты, зараза, творишь?) преобразовываются в специальные. Не, ну что за казуальщина?.. Я так не играю.

Данил [Батхед] Дубограй

Вердикт

Tony Hawk's Pro Skater 5 получилась ужасной игрой сразу по всем фронтам. Это абсолютно пустая, дешевая и безвкусная поделка, цель которой – собрать денег с наивных фанатов серии, которые уже заждались продолжения. Отвратительная картинка, пластмассовая физика, копирующие друг друга задания, в спешке созданные локации и куча багов – вот, что припрятали разрабы за красивым логотипом THPS5. Теперь я окончательно убедился в том, что в детстве парням из Robomodo скейтбордист хорошенько проехался по пальцам.



THE WITCHER WILD HUNT EXPANSION PACK HEARTS OF STONE

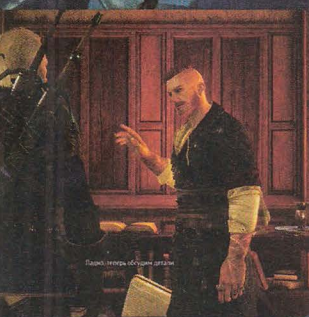
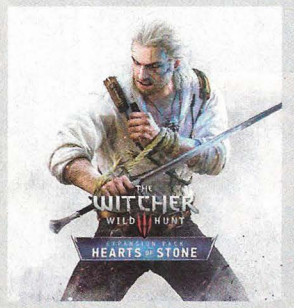
Жанр:
Action, RPG

Разработчик:
CD Projekt RED

Издатель:
Bandai Namco

Системные требования:

Процессор: Core i5 2500K /
AMD Phenom II X4 940
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: GeForce GTX 660 /
Radeon HD 7870
40 ГБ свободного места



PC | PS4 | XOne

СЕРДЦЕЕД С КРЕПКИМИ ЗУБАМИ

Повидал на белом свете старина Геральт немало дивных чудес, но так чтобы принять участие в дополнении, которое запросто уделает нескучный перечень полноценных тайтлов по ряду ключевых признаков, — это у него впервые. Не тех Ведьмаков сортов, чтобы дважды повторяться даже в самых мелких деталях, поэтому не удивительно, что после двух сотен часов, еще два десятка сверху оказались самым цепляющим рассказом за всю продолжительность серии. Прямо сердце камнем берется после осознания исключительной редкости настолько захватывающих историй в современной игровой библиотеке, разве что благодаря этому недостижимый уровень подачи материала польской студии ощущается по-настоящему остро.

Село красоты

Без лишнего пафоса, отваренное на ведьмачьих эликсирах жгучее пойло в виде крупного сюжетного десерта не дает просохнуть ни на миг, делая себя главным объектом внимания в твоей жизни хотя бы на несколько незабываемых дней. Справедливости ради стоит отметить, что все блаженства данного произведения в полной мере раскрываются только при тщательном и всестороннем исследовании окружающего мира, которого отныне на несколько гектар больше за счет расширения веленских земель. Этот участок локации заиграл еще более живописной природой, заискрился слепящими лучами солнца, купающимися в отражении водной глади голубого озера, зашуршал листвой и горными ручьями, мелодично запел голосом крылатых обитателей леса, приютив на широкой степи одинокие селения, а в дремучей глуши — величественные поместья пышной средневековой архитектуры. Уютная, по-домашнему теплая атмосфера как будто размягчает восприятие для дальнейшего погружения в увлекательное, обязательно таинственное, местами уморительное и на всей продолжительности волнительное приключение твоей личной саги.

Хозяин-жарен

Прелесть дополнения Hearts of Stone, или по-

нашему «Каменные Сердца», в том, что оно лишено излишнего драматизма в глобальном отношении и позволяет всецело посвятить себя выполнению цепочки интересных поручений, которая начинается типичным заказом на монстра в смердящих каналах Оксенфурта. В этом деле Белый Волк — волк бывалый, и в порыве срубить приличную сумму крон берется срубить бестии жизненно важные конечности, а в итоге приземляется не на горсточку звонких монет, а в гущу событий, опасных уже для него. Став заложником довольно ироничных, но далеко не случайных обстоятельств, ему пришлось заключить контракт на несколько поручений с человеком под логином Господин Зеркало, который зеркало не больше, чем человек, таким образом герой становится козлом отпущения повторно. Демонстрируя фокусы со временем и повелевая стихиями, лысый дяденька (может поэтому и зеркало?) непрозрачно намекает (плохо вымытое зеркало?), что «Интерстеллар» — это чисто пыль в глаза, а вот с ним-то шутки плохи, поэтому лучше быть паинькой и послушно двигать по заданному курсу, вот только курс задает Геральту совершенно другой персонаж — Ольгерт фон Эверек, — который так же в свое время пошел на сделку со стеклянным человеком, а теперь вынужден заказывать оному три желания под чуткое исполнение умелыми руками нашего покорного слуги. Если обобщить, то имеем две пешки и таинственного незнакомца в дамках, которому оба должны без преувеличения по гроб жизни — один заказы, а другой — их выполнение.

Grand Theft Plotva

И если на данном этапе тебе показалось, что из конуры лохматого адда-она потянуло режиссурой Гая

Налог на изобретательность

В городских стенах Оксенфурта можно встретить нехилый стеб разработчиков в виде сборщика налогов, который снимает с игрока проценты в случае, если тот ранее использовал различные хитрые приемы добычи денег (типа разделки сельскохозяйственного скота на бесплатные шкуры), по традиции находимыемышленными игроками практически в любой крупной ролевухе.

Мечта металлоискателя

Для охотников за сокровищами и любителей собирать уникальные сетки снаряжения в новом DLC заготовлено несколько упитанных ништяков. Так, в пригороде расположился лагерь рунного мастера, прибывшего с далеких южных земель для изучения местной культуры, природы и населения (девушек, особенно). Если ему помочь восстановить мастерскую, то он любезно наделит и без того мощное снаряжение еще более убийными свойствами, но для этого придется инвестировать в производство кругленькую сумму в 30 тысяч крон. Мало того, по добавленным интересным местам спрятаны зашифрованные чертежи легендарных офирских доспехов, а на аукционе можно выцепить схемы элементов снаряжения школы Змеи вместе с особым аксессуаром. И это не говоря о побочных предметах, получаемых при скрупулезном выполнении ряда поручений. Ну а изюминкой охотника однозначно можно назвать режим «Новая игра +», в которой игрок продолжает собирать опыт, наращивать кошель, татуировать тело шрамами и сохраняет за собой все ранее накопленное добро. Ну не игра, а пре-е-е-есть!

Ричи с многослойным сюжетом на несколько взаимосвязанных линий, то показалось не даром – даром ничего не бывает, так что возьми печенку. В этом же я нахожу неоспоримое достижение игроделов наряду с маниакальной детализацией, правильнее сказать, каждой минуты геймплея, не зависимо от текущей в данный момент ситуации. Сдобренные оригинальным юмором реплики, разъясняющие тонкости взаимоотношений письмена, самые что ни на есть ошеломляющие повороты в повествовании, таковые не только благодаря полученной информации, но и манере преподнесения этой самой информации, постоянное ощущение недосказанности и недопонимания происходящего, пьяное блуждание между отысканными и все еще потерянными фрагментами сюжетной головоломки.

Мало того, места, которые придется шатать, заставят тебя неустанно балдеть, а удовольствие в процессе прохождения найдут как заядлые искатели сокровищ – любители крафтить фирменные обноски, – так профессионалы сюжетных передраг. Чего только стоит гулянка на свадебном пиру в несколько неожиданном, но до колес угарном внутреннем образе Гвинблея под ручку с рыжей красавицей. А организованный налет на сокровищницу в стиле GTA с набором соучастников и разработкой детального плана? А торги в аукционах с возможностью выцепить козырные трофеи в свою коллекцию и даже уникальные аксессуары в свой гардероб? Или запутанное детективное расследование с путе-

шествиями по воспоминаниям и, для особой тонкой душевной организации, слезными сценами? И все бы хорошо, если бы не превосходно! Ведь каждая ниточка является неотъемлемой частью одного кружевного полотна, в узорах которого ты растворяешься легко и с огромным удовольствием.

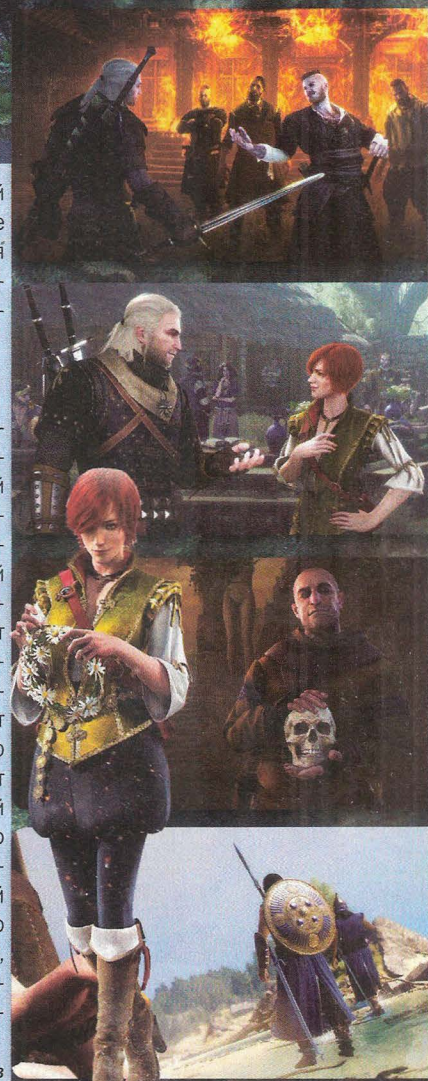
Не хило, не мало

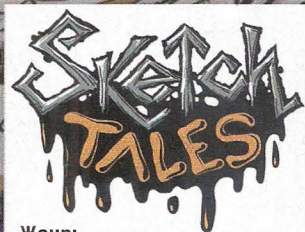
Этим дополнением Ведьмак особо ярко демонстрирует фантомность жанровых границ, раскрывая всю силу искусства видеоигр чередой динамично меняющихся событий, как по настроению, так и внутренней сути. За время прохождения тебя делают участником забавной семейной комедии в традиционно богатых декорациях, а позже – трогательной, но суровой трагедии; радуют внезапными встречами, затем подвергают ролевому хардкору в битве с мутантами невообразимой конституции; сначала кучеряво раскручивают зрелищный экшн с полным циклом амбициозного ограбления, после чего, схватив за патлы, топят в холодящем триллере с элементами дополненной реальности, держа в манящей интриге до самого конца. Возможно, и даже наверняка, вышесказанные слова справедливы по отношению ко всей игре, но если в оригинале все как-то разбавлено одно другим и тянется неспешным изучением мира, то в этом дополнении концентрация всецело поглощающего фана просто зашкаливает и не дает отвлечься мыслью на не столь важные заботы.

Евгений [Kvodan] Абрамов

Вердикт

Главный претендент на звание «никто не конкурент». 10 из 10 звучит слишком скупое, поэтому скажем просто, что на данном этапе в игровой среде это неоспоримый абсолют. Данное повествование настолько многогранное, при этом абсолютно целостное, настолько притягательное и чудесное в каждой мелочи и детали, витиевато обставленной и красиво преподнесенной, что лишь человек с каменным сердцем не признает его новым шедевром. Но мы то знаем, что будет с этим человеком, если ему на помощь не подсуетится приятель беловолосый добряк из Ривии...





Жанр:

Open world sandbox RPG

Разработчик:

8D Studio

Издатель:

8D Studio

Дата выхода:

28 сентября 2015 г.

(ранний доступ)

НЕДЕТСКИЕ РАЗУКРАШКИ

Украина полна талантами. Всего лишь пару-тройку месяцев назад нас порадовала замечательная sci-fi адвенчура Cradle от Ильи Толмачева и его киевской студии Flying Cafe for Semianimals. Теперь же, в Steam, в рамках программы раннего доступа Early Access, вышел новый проект от Алексея Сытянова, ведущего гейм-дизайнера и сценариста небезызвестной компании GSC. Его новый проект совершенно уникален в своем роде. Знакомьтесь: Sketch Tales – игра, которую ты можешь нарисовать! Абсурдно? Да! Необычно? Более чем. Интересно? Еще как! И, что самое приятное, этот будущий шедевр выкован в нашей стране!

Нарисуй себе Майнкрафт

Sketch Tales встречает игрока черно-белой картинкой с некоторым количеством (точно не 50) оттенков серого. Изначально почти все вокруг было ярким и цветным, но злой волшебник похитил все цвета. Проходят первые минуты погружения в новый мир, и нас охватывает то самое загадочное чувство deja-vu. Мы уже видели все это, когда рисовали мелками на асфальте, когда впервые брали в руки карандаш, когда разукрашивали страницы тетрадок в школе. Мы уже видели все это – в нашем детстве. Ожившие рисунки, воплощение детской мечты – вот о чем эта игра.

Обманчиво простой графический стиль призван показать механику игры в действии. В дальнейшем разработчики планируют наполнить игру различными графическими стилями: от комиксов до реализма – тут всему найдется место. Но главный художник этой вселенной – ты сам. Стать величайшим художником планеты тебе поможет интуитивно простой и чрезвычайно удобный внутриигровой редактор. Например, в нем можно нарисовать персонажа, создать анимацию его движений и действий и разрисовать его по собственному желанию, используя найденные в игре цвета. И, конечно же, персонифицировать монстрика, подарив ему имя и собственные текстовые реплики с озвучкой.

Нашел топор? Можешь сделать из него лазерный меч! Никогда не рисовал в графических редакторах? Будь Спок – в местном Пейнте с элементами фотшопа

разберется и пятиклассник. После просмотра небольшого и весьма информативного tutorиала, детально описывающего процесс рисования в редакторе, ты сможешь создавать шедевры уровня как минимум Пикассо или Малевича, а то и еще круче! Редактор дает возможность нарисовать практически все что угодно: предметы, оружие, заклинания, элементы построек и так далее, вплоть до живых существ. Тут найдется место как начинающим, так и профессиональным художникам. На данный момент энтузиасты смогут использовать планшет для рисования, подключив его в качестве мыши. А с грядущей полноценной поддержкой графических планшетов можно будет нарисовать что и кого угодно в самых интимных подробностях.

Рисунки на крови

Механика игры делает упор на креативность. Ты используешь свитки-заготовки, позволяющие изменять окружающий мир, создавая объекты, здания и даже разнообразных обитателей. При этом, для использования свитка расходуется энергия твоего персонажа, увеличить количество которой можно при помощи особых артефактов. Конечно, ничто не дается просто так – свитки и прочие ценные вещи покоятся в хорошенько укрытых сундуках. А сундуки охраняют самые диковинные монстры, порожденные фантазией человека. Можно было бы провести параллели с Майнкрафтом, но все значительно интереснее.





Жизнь на островах Sketch Tales кипит – монстрики могут охотиться друг на друга и даже размножаться (когда никто не видит). Впрочем, не все монстрики настроены враждебно, среди них встречаются и вполне дружелюбные особи. Хотя все создания, по сути, являются анимированными 2D-спрайтами, окружающий мир – живой. Все благодаря хорошо продуманной системе освещения и игре света и тени. Проект разрабатывается на движке Unity, и пусть это не самый совершенный движок во вселенной, в правильных руках он способен на многое. В океане плещется самая настоящая вода; небо покрыто облаками; когда начинает лить дождь, тучи густеют, сверкают молнии... И ты забываешь о том, что мир нарисован.

Sketch Tales – это, в первую очередь, ролевая игра, а значит, многим местным жителям понадобится твоя помощь. Помимо сурвайвала, фарминга, гриндинга и выполнения квестов, тебе предстоит в очередной раз спасти этот грешный и потенциально очень красочный мир. Возможно, ты устал быть великим героем или художником? Не беда, ведь в игре есть режим песочницы. Получаем на руки уйму эскизов и майнкрафт... то есть, создаем все, на что способна фантазия. Но главная твоя цель – отыскать краски и вернуть миру былое величие,

разрисовывая и изменяя окружающую среду и местных обитателей по собственному желанию – такова краткая концепция. Концепция, над которой Алексей Сытянов, основатель 8D Studio, работал около 10 лет.

Изображение и воображение

На данном этапе квестов и локаций в игре немного. Да и боевая система звезд с неба не хватает. К тому же, как и в других проектах раннего доступа, в ST присутствуют некоторые технические неувязки – вылеты и огрехи оптимизации, что дает о себе знать провисанием fps. Но программисты 8D Studio свое дело знают – в первые же дни после запуска в Early Access разработчики пофиксили большинство критических багов, замеченных игроками. А инновационная и уже работающая механика вполне позволяют оценить грандиозные масштабы идеи. Геймеры, исследующие альфа-версию Sketch Tales, напрямую влияют на разработку игры – 8D Studio внимательно следят за форумами и отзывами. Более того, у разработчиков есть совершенно определенные планы развития игры, и они не боятся об этом говорить.

С каждым новым апдейтом мир продолжит эволюционировать и расширяться

вширь и вглубь. Уже к Новому Году в Sketch Tales появятся подземелья, затем – генерируемый ландшафт с возможностями терраморфинга. Не забыты и такие мелочи, как стрелковое оружие или вид от третьего лица. Конечно же, AI монстриков вместе с боевкой и ролевой системой также продолжают эволюционировать. С добавлением воркшопа игроки смогут обмениваться не только созданиями или предметами, но и созданными мирами! А кроссплатформенный мультиплеер позволит исследовать миры Sketch Tales с друзьями вне зависимости от используемой платформы (помимо Windows планируются версии для Mac и Linux, а в дальнейшем – для Android и iOS). На фоне сплошной коммерциализации гейминга, аж удивительно, сколько души и любви 8D Studio вкладывают в свое творение.

P.S. Если ты наш постоянный читатель, то ты хорошо знаком с Ростиславом [Sylar] Малько, некогда главредом нашего журнала, а ныне – участником команды 8D Studio. А для новоприбывших поясню: именно благодаря Сайлеру журнал стал таким, каким он есть сегодня. Что это значит для Sketch Tales? С такой командой у этого проекта невероятный потенциал!

Вадим [propeller] Ковалевский

Сейчас Sketch Tales напоминает необработанный алмаз. Но уже через год-другой эпическая инновационная sandbox-РПГ от небольшой украинской студии имеет все шансы стать всемирным хитом и перевернуть наше представление о свободе творчества в играх. Все из-за набора чрезвычайно простых в использовании внутриигровых инструментов, благодаря которым игроки смогут генерировать бесконечное количество нового контента, создавая огромные уникальные истории и целые миры.



ДАВАЙ ПОВРЕМЕНИМ

Минутка бесполезной информации с Денисом Зайченко

Реальный мир скучен. Нужны аргументы? Вот взять хотя бы такую величину, как время. Оно всегда идет только вперед. И всегда с одной и той же скоростью. Ску-у-учно. Казалось бы, есть черные дыры и скорости света, но там любой fun-o-meter с ума сойдет. А время в реальности скучное, не то что в компьютерных играх. Там и пауза есть, и сохранение с загрузкой, даже целый отрезок времени можно начать заново. И это лишь вершина айсберга, но уже она настолько интересна, что невозможно не заглянуть глубже.

Итак, план таков: начинаем с обычной скорости, а дальше... как получится.

Обычная скорость течения времени. Стандарт, взятый из нашего скучного реального мира. Она присутствует во всех игровых жанрах, поскольку привычна для игрока. Стратегии, симуляторы, шутеры, казуальные развлечения — везде секунда одна и та же. Стандартная скорость дает вызов навыкам и не торопит. Превосходный баланс!

Нулевая скорость, она же пауза. Важный элемент в играх и первый наглядный случай, когда компьютерные игры утирают нос реальности. Время полностью замирает, покорно ожидая решения пользователя. Сложно отыскать однопользовательскую игру, в которой нет паузы — средство первой необходимости как-никак. На обратной стороне монеты находятся мультиплеерные заба-

вы, где физически невозможно остановить игровой процесс, ибо ты не один и ждать, пока ты сходишь по нужде, никто не будет. Немного другая ситуация в пошаговых играх. Стратегии, игры в жанре «поиск предметов» и некоторые симуляторы живут от паузы к паузе, полностью завися от того, насколько быстро игрок сделает свой ход.

Помимо общей паузы имеет место и внутриигровая. Разница в том, что общий вариант полностью останавливает геймплей, тогда как внутриигровой дает пользователю возможность, скажем, раздать команды солдатам или применить зелье лечения. В качестве яркого примера можно привести инвентарь из *The Elder Scrolls V: Skyrim*, останавливающий время, но при этом дающий полную свободу каких-либо действий с персонажем. Хочешь — ешь яблоки, а хочешь — переодень героя. Режим V.A.T.S. из *Fallout 3* и *Fallout: New Vegas* совмещает в себе и паузу, и тактический элемент. Можно, поразмыслив, выбрать цель, определить с количеством выстрелов, после чего





нажать чудо-кнопочку, и персонаж выполнит все запланированные действия.

Повышенная скорость. Кто спешит, тот никого не смешит, зато везде успевает. Стандартное использование — перемотка вперед. Надоело ждать, пока достроится дом или собирается ресурс? Есть нужда в быстрой перезарядке? Необходимо пробежать по мосту, пока тот не упал? Двойная и более скорость спасает день! Речь идет и о тех ситуациях, когда время ускоряется лишь для игрового персонажа, и о тех, когда во всей игре секунды начинают бежать намного быстрее.

Эффект, схожий с ускорением времени, может быть и не комплексным. Персонаж может бегать, прыгать и стрелять с базовой скоростью, а перезаряжаться — почти моментально! В Call of Duty: Modern Warfare подобный эффект достигается за счет перков, в серии Gothic — благодаря зельям и магии. Это не совсем заигрывание со временем, но ты вряд ли откажешься от таких бонусов, верно? В копилку можно добавить возможность пропуска скучных или повторяющихся катсцен.

Малая скорость — как раз для тех, кому спешить не нужно. Старый добрый bullet time, воспетый свинцовыми стихами в «Матрице», — самый яркий и простой пример. И, опять же, есть два варианта. Первый — когда время замедляется для всего сущего внутри самой игры, включая главного героя, щадит баланс и позволяет разве что прицеливаться неспешно и более точно. На ум сразу приходят серии

F.E.A.R. и Max Payne. Второй — когда мир замедляется, а наше альтер эго — нет. Такой бонус, как ты понимаешь, значительно ценнее.

Отрицательная скорость, то есть отмотка времени назад. Скажи «прощай!» своим ошибкам, вернись на пару минут в прошлое и сделай все как следует, посмеявшись в лицо временным парадоксам. Реализовать такое в игре сложно, но результат просто восхитителен. И что приятнее всего, данная возможность работает во многих жанрах. Присутствует она и в гонках (Race Driver GRID), и в платформерах (Braid), и в адвенчурах (Life is Strange). Об одном персидском принце, думаю, напоминать не стоит.

К отмотке времени можно также отнести функцию сохранения и загрузки. Это практически необходимость в одиноким играх. Бывают, правда, и нюансы. Скажем, некоторые представители жанра roguelike удаляют(!) сохраненные игры после смерти персонажа — так называемая permadeath. А в Diablo 2 загрузка сохраняет персонажа и глобальный прогресс, но отбрасывает его до начального города в локации. В Heroes of Might and Magic отменно проявляло себя автоматическое сохранение после каждого хода. Из «тумана войны» вынырнул некромаг и захватил пустой замок? Грузим автосейв и нанимаем гарнизон — проблема решена.

Отдельным особняком стоят игры, построенные вокруг манипуляций со временем. Это может быть настройка скорости



игры заранее (множество стратегий, футбольные симуляторы, игры серии Unreal Tournament), или манипуляции четвертой координатой во время игры без особых ограничений, как в Singularity и TimeShift. И уж совсем отдельно стоят так называемые «песочницы», в которых течение времени настраивается прямо по ходу событий. Скажем, в Universe Sandbox спокойно наблюдать, как планеты вращаются вокруг Солнца на обычной скорости, а можно поставить максимальную скорость, и за пару минут лицезреть угасание всей Галактики.

А теперь главный вопрос — как это все поможет в реальном мире? Возможность творить то, что недоступно нигде, кроме как в играх, хорошо расширяет границы сознания, а значит — дает преимущество в решении задач. Да и фраза «жизнь всего одна, не переиграешь» начинает приобретать более глубокий смысл.

Денис Зайченко

А быть может, каждый из вас уже начал – не заметив этого – тот единственный путь, который предназначен ему судьбой.
Галадриэль



ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ

Если глаза устали от многочасового компьютерного рубилова или чтения нового номера «Шпиль!», необходимо срочно найти игровую панацею. Таковую, чтобы погрузить истинного геймера в мир приключений, заменяющий виртуальный. Нет, друг мой, не о галлюциногенных грибах сейчас пойдет речь, а о стратегических настольных играх. Все мы отлично знакомы с вселенной Warhammer, созданной британской компанией Games Workshop, которая стала неоспоримым лидером жанра варгеймов. Но не многие знают, что британцы также разработали прекрасные настолочки по мотивам замечательных фильмов «Властелин колец» и «Хоббит». О них и пойдет речь.



Хобби: туда и обратно

Несколько лет назад в Киеве, на Андреевском спуске, я увидел... да всякого я там посмотрел, до сих пор кричу по ночам... но особо запомнился мне один продавец с армией оловянных солдатиков. Половину этой армии составляли воины из легенды Толкиена. Меня поразило сходство с персонажами фильма, снятого Питером Джексоном. Я приобрел себе несколько фигурок, поставил их на монитор, и они не один год радовали мой взор. Но буквально полгода назад я каким-то неожиданным образом попал на официальный сайт компании Games Workshop. В структуре сайта есть три главных раздела, с таким же количеством

основных серий: Warhammer Age of Sigmar, Warhammer 40000 и The Hobbit. Так как я являюсь просто толконутейшим фанатом мира профессора и наверняка после смерти попаду в Средиземье, то активно начал проявлять нездоровый интерес к стратегической настольной игре по «Хоббиту». Как оказалось, оловянные фигурки с Андреевского спуска были копиями потрясающе детализированных 28 мм фигурок от Games Workshop.

Два кольца, два стола, а посередине – кубик

Еще в далеком 2001 году New Line Cinema, горя неистовым желанием созда-



вать настольные игры, базирующиеся на их же фильмах о Средиземье, подписала контракт с Games Workshop. Разработку проекта возглавил Рик Пристли, отец-основатель Вселенной Боевого Молота, который был безумно рад такому подарку судьбы. Не секрет, что именно книги профессора Толкиена послужили основой для создания Warhammer Fantasy Battles (на смену которому в этом году пришел Warhammer Age of Sigmar). Да и масштаб, с которым снимались фильмы, сулил немалую финансовую выгоду.

С первых дней работы над варгеймом было ясно, что The Lord of the Rings будет полностью базироваться на фильмах. Несмотря на столь маленький масштаб, в фигурках легко узнаются любимые герои. Боромир, к примеру, выглядит как живой, невзирая на героическую смерть в фильме. Но не будем о грустном. Характер боевых столкновений также базируется на событиях из фильма и книги. Почувствуйте себя могущественным майяром, направляющим армии света к победе, либо балрогом, исчадием зла и скверны, управляющим толпами гоблинов и орков. Битвы могут проходить между небольшими отрядами, либо между сотнями воинов-фигурок. Размер игрового поля напрямую связан с количеством бойцов и может достигать целой комнаты. Я мечтаю в будущем создать игровую обитель, где будут стоять столы для варгейминга с тысячами миниатюр. Надеюсь, ребята из Games

Workshop читают «Шпиль!» и не пропустят мою статью. Быть может, в качестве вознаграждения за хорошую рекламу они подарят мне несколько сотен фигурок...

Игровые столы здесь больше похожи на музейные диорамы. Различные здания, деревья, реки и горы (чаще всего сделанные из пенопласта, веточек и всевозможных даров природы) по-настоящему оживляют битву. В некоторых наборах в комплекте идут различные колонны и мелкие детали интерьера, но и самому сделать, к примеру, Хельмовую Падь не так сложно, как кажется. В интернете можно найти уйму инструкций по производству террейнов, основной материал – это пенопласт, но для настоящих шедевров еще понадобится стоматологический гипс и силиконовые формочки. Так что берем канцелярский ножик в руки и вперед – вырезать Минас-Тирит. Подробнее о создании грандиозных игровых полей ты сможешь узнать на сайте onyxworkshop.wordpress.com.

Чем стол накрыть?

Для начала игры лучше всего купить стартовый набор «Копи Мории». В данном наборе ты найдешь 24 гоблина, 1 пещерного тролля и 9 членов Братства кольца. Все миниатюрки просто потрясающе детализированы. Гробница Балина, колодец, сундуки с золотом и само Кольцо Всевластья воссоздадут атмосферу некогда великого царства гномов Казад-дума. Данный набор уже снят с производства, но на территории

нашей страны найти его не составит труда.

А вот для фанатов «Хоббита» идеальным стартовым набором станет сет «Побег из Города гоблинов». Этот набор легко можно купить как в наших магазинах, так и на официальном сайте Games Workshop. В нем также есть много фигурок гоблинов, их упитанный король и, конечно же, команда гномов, старина Гендальф и Бильбо.

Фигурки из наборов «Властелина колец» и «Хоббита» можно использовать совместно. После выхода в свет новой трилогии (в 2012 году), старое название игры – The Lord of the Rings Strategy Battle Game – сменили на новое – The Hobbit: The Battle of Five Armies Strategy Battle Game. Правила игры обновили и улучшили, но все фигурки из первых фильмов остались в продаже. Достаточно только перейти на вкладку The Lord of the Rings Miniatures на официальном сайте компании.

Окрашено, руками не трогать!

Фигурки героев поставляются на литниках (пластиковые сетки, скрепляющие все частицы модели) и не окрашены. Лично для меня склеивание и разрисовка миниатюр занимает не менее важное место, нежели сам процесс игры. Знаю, это может показаться сложным, но это делать не обязательно. Для игры достаточно срезать фигурки с литников и прикрепить их к основам.



следнем случае настольная игра перекалифицируется в... кроватную. Шучу. Большие поля удобнее делать раскладными, из прямоугольных кусочков фанеры или толстого картона. Не забывай, что в стартовых наборах также поставляются незначительные элементы декора: холмики, скелеты мертвых противников/союзников и многое другое. Кроме того, в отдельных наборах декораций можно купить деревья или даже руины зданий.

Однако я считаю, что гораздо приятней и дешевле сделать элементы ландшафта своими руками. Горы и возвышенности легко делаются из пенопласта, а чтобы их поверхность приблизить к реализму, обильно облей их клеем ПВА и посыпь сверху песочком (желательно пляжным, ибо в детской песочнице завсегда таи – коты-шкродники). После высыхания все это дело покрась с использованием творческого подхода. Уверен, твои игровые поля будут не хуже диорам в музее истории. Но если вдруг что-то не сложится с изобразительным искусством, не отчаивайся. Взгляни на картины Пабло Пикассо – у каждого человека свое индивидуальное виденье творчества. Главное, что сделано с душой.

Война без правил... не бывает

Как же в эту игру воевать? Трактаты на эту тему писать не стану, ведь в каждом стартовом наборе есть книги правил: одна – потоньше, с основами, а другая – для продвинутых геймеров, для полного погружения. Но самое главное я, конечно же, расскажу. Сражение разбивается на серию ходов, которые выполняются до победы одного из игроков.

но лишь после разрисовки хотя бы одной миниатюры чувствуешь себя мастером, который блоху подковал. Тем более, в книжках, которые идут вместе с игрой, есть замечательная инструкция по покраске. А после просмотра многочисленных видео (которых полно на YouTube) руки сами зачесутся пуститься в творчество. При всем этом разнообразии занятие очень расслабляет и успокаивает после тяжелого рабочего дня – протестировал лично на себе.

Уверен, у тебя в голове сейчас очень много вопросов: какие краски лучше использовать, как делать своими руками игровые поля? Начнем по порядку. Для раскрашивания миниатюр идеально подходят акриловые краски. Лучшие производит фирма Citadel – давний партнер Games Workshop. Только не забудь перед покраской загрунтовать миниатюру! Для этого отлично подойдет баллончик с грунтовкой вышеупомянутой фирмы, черного цвета. Я обычно выкладываю на балконе пару десятков миниатюр, обязательно подстилаю под них несколько газеток и распыляю

грунтовку равномерно с каждой стороны фигурки. Сохнет это дело достаточно быстро. С загрунтованных миниатюр не будет слезать краска, а это очень важно, так как лапать мы их будем постоянно. Не менее важным для работы компонентом является палитра. В ней мы будем активно мешать краски с небольшим количеством воды, которая поможет делать тонкий слой покраски. Саму кисточку стоит макать в краску только наполовину. Немного практики, и ты почувствуешь себя Сальвадором Дали. Правда, в этом деле нужна усидчивость. Такое занятие может с легкостью заменить медитацию, поэтому не удивляйся, если начнешь слышать и видеть духов. Лично я к этому уже давно привык.

Один в поле не Боромир

А теперь перейдем к нашим игровым полям. Для начала достаточно вырезать прямоугольный кусочек ткани определенного размера (в зависимости от сценария или количества миниатюр). Играть можно на любом столе или даже на кровати. В по-





Нужно двигать фигурки, стрелять и драться в определенной последовательности, каждая отдельная часть которой называется фазой. Первая именуется «Очередность». На начальном ходу обычно действует сторона Света. Прямо как в шахматах. Чтобы определить, кто начнет играть первым на последующих ходах, оба игрока бросают кубики. Вторая фаза – «Движение». Игроки поочередно передвигают фигурки – кто получил преимущество, тот начинает первым. Третья фаза – «Стрельба». Тот, кто получил право ходить первым, начинает стрельбу. Следом второй игрок отвечает оппоненту взаимностью. Четвертая фаза – «Ближний бой». Фигурка, коснувшаяся подставки противника, начинает воевать. Игрок, который получил право начинать бой, выбирает очередность отдельных схваток. И последняя фаза – «Окончание». Ход окончен, начинаем все сначала.

Такая замкнутость фаз длится до разрушения одной из армий, либо до определенных событий, описанных в сценарии. Правила очень быстро осваиваются, радует отличная балансировка сил в сценариях и самих воинов. У каждой фигурки есть свой профиль, который описывает характеристики персонажа. Все миниатюрки наделены параметрами: боеспособность, сила, защита, атака, раны (количество допустимых ранений) и храбрость. Думаю, каждый пункт профиля говорит сам за себя. Также каждая раса обладает индивидуальным параметром передвижения. Например, хоббиты двигаются максимум по 10 см за ход, гномы – 12 см, эльфы – 14 см и т.д. В игре существует множество стратегий. Для каждой расы можно купить дополнительную книжку по тактике боя и

стать непобедимым полководцем настоящих сражений в мире Средиземья.

Братство стола

Где же купить такое добро в Украине да еще и по выгодной цене? Слава Гэндальфу, у нас есть официальный представитель Games Workshop – отличнейший магазинчик «ИгроМания», который находится в Одессе. Там ты сможешь найти огромный ассортимент миниатюр. Заказ можно осуществить и через сайт www.waha28.com. Спешите купить стартовый набор для игры «Хоббит» – «Побег из Города гоблинов» – уже сейчас! Любой сет фигурок, который есть на официальном сайте Games Workshop (www.games-workshop.com), можно заказать через этот магазин. От мордорских орков до всадников Рохана – все доставляется с Британии.

Напоследок хочется сделать несколько выводов. Настольная стратегическая

игра по Средиземью задумана и выполнена Games Workshop, как массовый варгейм для всех почитателей книг и фильмов. Уверен, поначалу твое внимание привлекут именно красивые миниатюры, но, поверь, механика игры также заслуживает отдельной похвалы. С первого броска кубика ты попадаешь в удивительный фэнтезийный мир, судьба которого висит на волоске. Каждый игрок принимает на себя роль творца будущего, Властелина Средиземья. Минусов в игре я так и не увидел. Возможно, хардкорных варгеймеров может оттолкнуть кажущаяся простота правил, однако великолепно сбалансированная игровая система развеет все сомнения. Реши судьбу Средиземья! Кто выиграет в противостоянии добра и зла на этот раз? Удастся ли тебе спасти любимых героев? Узнаем в процессе игры. Будь клевым и помни – этим миром правишь Ты.

Юрий [Niteris] Томашевский





МОБИЛЬНЫЙ ДИССОНАНС

Самые противоречивые мобильные жанры

Нынче много шума возникает вокруг того, что сервис Steam потихоньку превращается в мусорку с лейблом Early Access («Ранний Доступ»). Пекабояре бойкотируют, стуча планками оперативки по видеокартам, и даже не задумываются о том, что происходит, скажем, в Google Play. Или в AppStore. А ведь там не только отдельные игры, но и целые жанры заставляют косплеить руку капитана Пикарда из Star Trek. Однако стоит лишь присмотреться к ним поближе, как можно обнаружить плюсы, ради которых даже заядлый хардкорщик станет днями наяривать в какую-нибудь онлайн-ферму. А может и не станет. О таких жанрах сейчас и пойдет речь. Эй, речь, иди уже.

Кликеры

Нет, это не симуляторы живой грибницы из The Last of Us. Хотя было бы забавно, «если бабушки не ходят по грибы, то грибы ходят по бабушкам». Кликеры – это своеобразное развлечение, ставшее популярным в последние пару лет на смартфонах. Суть их в том, что ты кликаешь по экрану. И еще кликаешь. И больше, и больше. Собрал достаточно тугриков с кликанья – можешь купить что-то, что будет кликать за тебя. И кликаешь дальше. Кроме набивания очков/денег/единиц опыта другой цели обычно нет. Получается, что кликер – симулятор идеальной жизни. Делаешь минимум, а получаешь максимум.

Примитив? Да, безусловно, тут и геймплея-то почти нет. Зато есть монотонный игровой процесс и заметный прогресс по игре, что превращает кликеры в цифровой аналог лузання семок. Пальцы тычут в экран, а мозг уходит в верхние планы мироздания... За счет возможности набора очков, когда игра не включена, можно

заходить в нее в любой удобный момент, «собрать сливки» и вновь уходить. Кроме того, простота далеко не всегда подразумевает примитивность, и проекты вроде Tap Titans заткнули за пояс любого полноценного RPG-конкурента почти по всем параметрам, включая увлекательность.

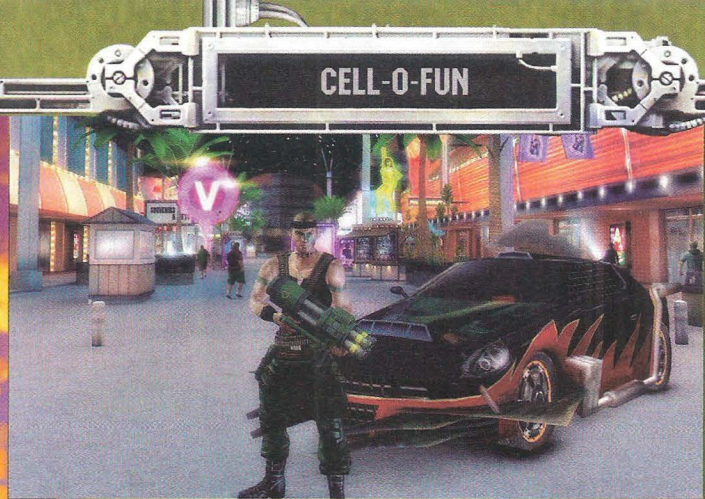
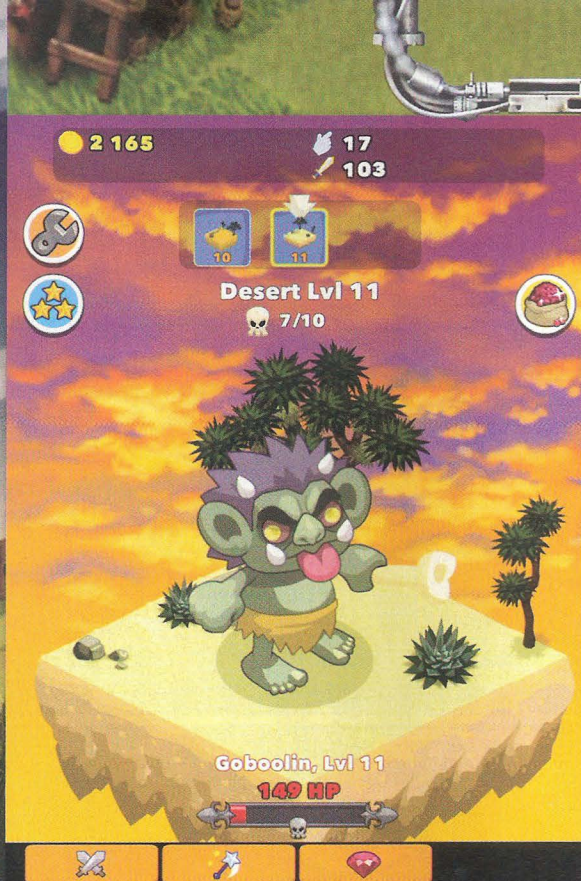
Онлайн-стратегии

Началось все с игры под названием Clash of Clans. До нее уже были проекты вроде «Веселой Фермы», но на смартфонах именно CoS сорвала большой куш, подав тем самым пример другим компаниям. И разошлась казуальная онлайн-содомия по всем уголкам Интернета, и узрели большие разработчики, где можно нагреть быструю денюгу, и начали превращать в онлайн-фермы все, что под руку попало. Серьезные, солидные игровые серии натягивались на форм-фактор Clash of Clans и выкидывались в Google Play и AppStore пинком под зад. Call of Duty: Heroes, The Horus Heresy: Drop Assault, Star Wars Invasion – первое, что приходит на ум.

С другой стороны, каждая из этих игр чем-то да приятна. Игра по «Вахе», например, освещает события, произошедшие во времена Ереси Хоруса, что само по себе уникально. А в CoD Heroes можно прямо на смартфоне управлять вертолетным пулеметом и ракетой Predator. Да и социальный элемент у каждой из игр на высоте. Но не именем одним сыт игрок, и есть несколько тайтлов, которые хороши сами по себе. Например, Plunder Pirates от Rovio – весьма графонистая и забавная стратегия с возможностью – о боги! – крутить камеру вокруг. Как ни странно, эта функция в мобильных играх очень-очень редкая.

Тамагочи

О да, большая тема. Простенькая цифровая игрушка, которой лет 30, переродилась на смартфонах и терроризирует своим существованием казуальный сегмент. Talking Cat Tom в свое время шокировал тогда еще непуганных владельцев Android и iOS, породив настоящий хайп вокруг те-



матики. Сейчас популярность этой игры немного спала, а вот жанр с переменным успехом существует. Помимо бесчисленных клонов Тома и его, очевидно, пассии Анжелы, попадаются дракончики, осьминожки и даже... даже... я не знаю, что это такое, правда, но его зовут Рои, и оно популярно, как «Алказельцер» после Нового Года. Давай будем думать, что это живая картошечка, ладно? Самое смешное то, что добрая половина таких тамагочи просто искрится от милоты, и если в твоём организме появилась резкая нужда в ми-ми-ми, лучше этого средства не придумаешь.

Псевдо-симуляторы

Сюда попало много чего. Симуляторы салона красоты, где нужно применить плоскогубцы на прыщи маленькой принцессы. Симуляторы зажигалки, шокера, вибрирующей зубной щетки на атомных батарейках. Симуляторы открытия кейсов из Counter-Strike. И бесчисленная куча шуточных программ а-ля сканер через одежду, генератор ультразвука, сканер отпечатков пальцев, устройство для гипноза... Вся та мякотка, которую ни один здравомыслящий пользователь не поставит, но которая каким-то чудесным образом всегда в топе скачиваний.

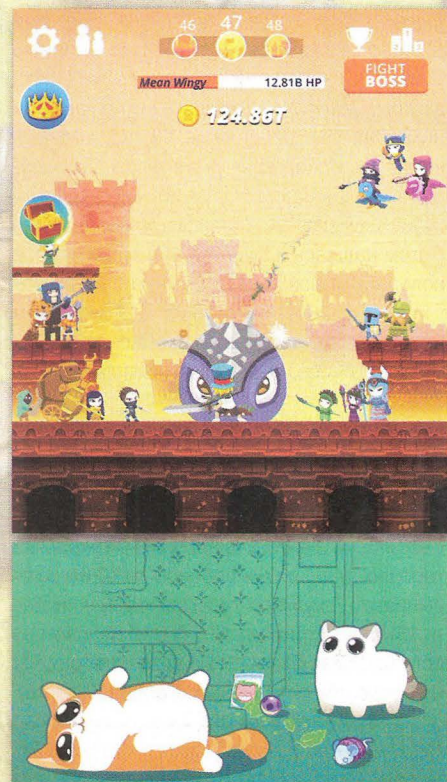
С другой стороны, есть симуляторы насколько примитивные по геймплею, настолько же превосходные по качеству. Например, оружейные симы, где можно подергать за рычажки, курки и затворы всяких автоматов, что, как минимум, познавательно. А в играх жанра «разбери машину» можно убить много времени, если этим делом интересуешься в реале. Главное —

сразу осознать, что без пиксель-хантинга на экране смартфона не обойтись никак. Совсем уж на периферии стоят брелканы а-ля «симулятор бомжа/депутата/президента/программиста», которые нередко оказываются дико увлекательными вплоть до полного прохождения.

Клоны

Да, я выделил их отдельным жанром. Потому что могу. Ведь когда заканчивается качество, обычно наступает количество. В AppStore с этим еще кое-как воюют, а вот Google Play до сих пор пестрит, как новогодняя елка после короткого замыкания, различными клонами. Все предыдущие жанры, так или иначе, сильно пострадали от нашествия однотипных приложений с разной обложкой. Грубо говоря и неотесанно выражаясь, все онлайн-стратегии есть не более чем Clash of Clans, но с парой отличных деталей и другим скином. Любый популярный проект порождает десяток клонов, но иногда это даже бывает полезно. В каких случаях?

Например, когда «родитель» платный! Minecraft Pocket Edition стоит денег, а его клоны — бесплатны. Вроде бы ситуация несправедливая, но детище Нотча все равно покупают и покупать будут еще, полагаю, некоторое время. Или, скажем, серия Grab The Car на Android. Как говорится, угадай, с чего это калька. И совсем уж дикость, когда клоны не уступают оригиналам в качестве. Скажем, Gangstar Vegas появился как версия GTA для смартфонов, когда самой GTA еще не было в портативном виде. А сейчас детище Gameloft может по уровню безумия потягаться даже с Saint's Row.



Как видишь, даже самые bestолковые на первый взгляд жанры могут таить в себе искупляющие факторы. Шедевры попадаются везде, и порой они оправдывают собой существование онлайн-магазинов в их теперешнем хаотичном состоянии. Инь и янь, шедевр и хрень вальсируют в безупречном балансе. Ведь, в конце концов, все жанры нужны и все они важны. Ладно, ладно, прекращаю философствовать, а то вдруг еще случайно что-то умное напишу.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Легендарные Кайфоломы и их реальная жизнь / The True Lives of the Fabulous Killjoys

Издатель: Dark Horse Comics

Сценарист: Джерард Уэй, Шон Саймон

Художник: Бекки Клуна

Дата публикаций: 2013-2014 гг.

ВЕСЬ КАЙФ СЛОМАЛИ!

Наверняка у тебя в компании есть какой-нибудь музыкант, который на досуге рисует картины, а каждое третье воскресенье месяца ходит танцевать буги, собирая деньги в поддержку бездомных котят. А подруга-поэт, которая играет на саксофоне? Может хотя бы брат девушки соседа – мультипликатор, играющий на треугольнике? Нет? Ну и ладно. Все равно ты имеешь представление о людях, которые стараются урвать по кусочку из самых разных творческих сфер. Но ты им не завидуй, ведь фраза «талантливый человек – талантлив во всем» не всегда работает на все 100%. Однажды...

Это вам не тексты песен крапать

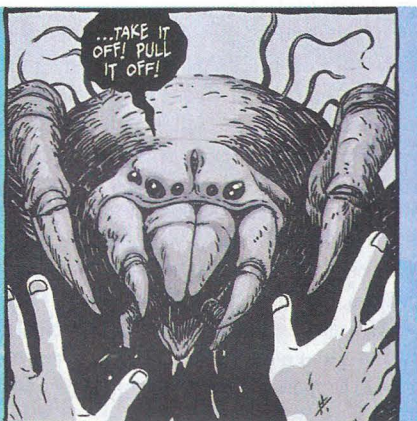
Однажды солист одной популярной музыкальной группы решил заняться прозой. Выбор его пал на сценарии для комиксов. Помнишь музыкальную группу под названием My Chemical Romance? Если помнишь, значит тебе должно быть знакомо имя Джерард Уэй. Если же ты сейчас впервые услышал о такой группе и успел добежать до компьютера, запомни – не прикипай к ним. Они уже распались. Жизнь жестока, когда ты рокер-альтернативщик. Так вот, однажды Джерард позвонил своему другу Шону, и вместе они стали сочинять историю. Потом нашлась и талантливая художница, и колорист, и все те, кто обычно принимают участие в создании комикса. С результатом их труда ты можешь ознакомиться, обнимая батарею очередным дождливым днем.

Эта девочка всем навалает

Я даже не знаю, почему спасение мира так часто завязано на таинственном ребенке, в котором есть нечто ТАКОЕ, о чем безусловно знает куча нехороших и парочка хороших дядь, а сам ребенок даже не догадывается. А может и догадывается, но очень талантливо отрицает. Вот и в «Кайфоломах» есть Та Самая Девочка. Но давай по порядку. В Городе все очень плохо. Свободы нет, жи-



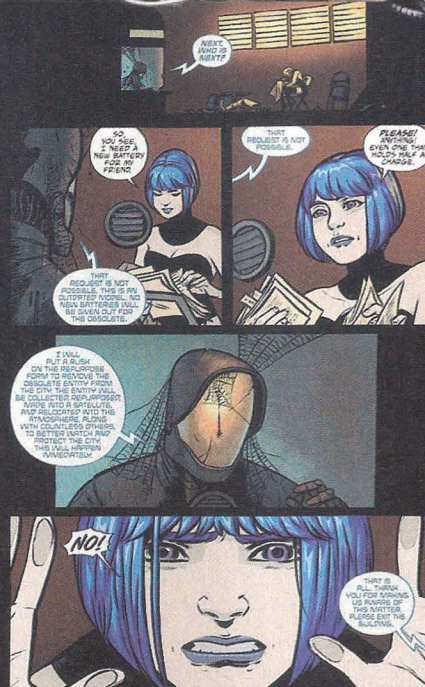
вется несладко, триллион правил, все стоит кучу денег и даже рядовому порнодронду не приобрести себе новую батарею. Заправляет унынием и безнадегой Синдикат Лучшего Естественного Проживания, или иначе С.Л.Е.П. Борьаться с ними вредно для здоровья. Настолько вредно, что случайно пророченное слово против, или малейшее нарушение многочисленных режимов и правил приводит к зловещему стуку в твою дверь. За пределами Города есть Пустыня, где, конечно же, блуждают кучки недовольных и бунтующих. Кучки эти то и дело разгоняют очаровательного вида дракулоиды, которые умеют не только убивать, но и превращать несчастных в себе подобных. Разумеется, бунтари готовят бунт, во время которого



всепрепятственно потекут реки крови. В среде недовольных особой славой пользуются рассказы о Легендарных Кайфоломах, которые в свое время изрядно потрепали нервы Синдиката, пытаясь защитить какую-то таинственную маленькую девочку. Комикс как раз и начинается с того, как эта самая девочка вылезает из мешка для трупов, словно из самого обычного спальника.

Забросайте меня пиццей

Может быть, я что-то упустила? Какой-то серьезный подтекст, некий глубокий сим-

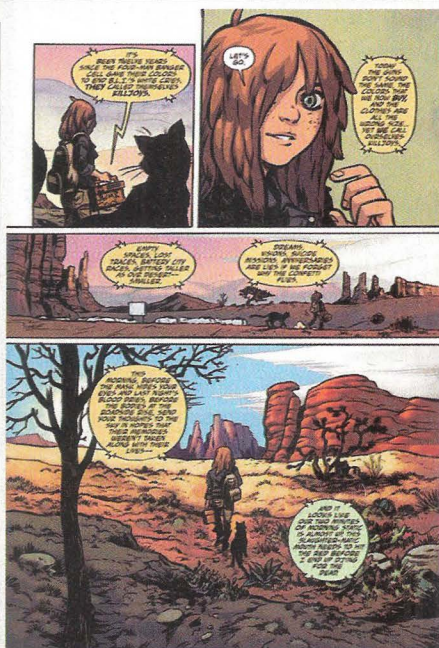


волизм или нечто, что видит только избранный и особо просвещенный гик? Я люблю антиутопии, люблю странные и стремные миры будущего и тех их представителей, которые пытаются возмутиться тирании Большой Прабабушки. Но я совсем не понимаю, откуда вокруг этого комикса такое количество радостного шума и почему его скупают вместе с полками. Точнее, выражусь иначе. Мне думается, что напиши его не Джерард Уэй, а рядовой бармен по имени Боб, шумихи было бы намного меньше, а критического осмысления — намного больше. Я увидела там слишком много рваных сюжетных линий, ужасающе загнанный ритм и не совсем адекватные реакции разных персонажей на определенные события. Хотя, что говорить о персонажах, часть из которых выглядят плоско и напрочь лишены мотивации. И я даже не придираюсь. Просто на ум приходит сразу несколько комиксов подобного толка, которые бьют «Кайфоломов», даже

держа в одной руке чашку кофе, а в другой — гигантский бутерброд.

Врубай погромче

Предыстория у комикса довольно любопытная. В не столь далеком 2010 году группа My Chemical Romance выпустила свой четвертый студийный альбом. Ты ни за что не догадаешься, как он назывался. Готов? Danger Days: The True Lives of the Fabulous Killjoys. Собственно, именно в этом альбоме в течение 54 минут рассказывается о жизни тех самых Легендарных Кайфоломов, которые на момент первой страницы комикса уже благополучно мертвы. По крайней мере, я надеюсь, что в альбоме дается о них какая-то развернутая информация. Если это так, то после прослушивания одним белым пятном в повествовании будет меньше. Есть еще два клипа, которые прикольно смотреть после знакомства с комиксом. Эдакий музыкально-визуальный флэшбек.



На десерт

В конце русскоязычного издания комикса есть целых 13 страниц дополнительных материалов. Так что, если ты из тех, кто любит копнуть поглубже и узнать побольше, то можешь начинать радоваться. Правда, если ты не поторопишься, комикс скоро могут смести с полок магазинов. С первым тиражом это случилось довольно быстро, а второго вообще могло и не случиться.

Постскриптумный спойлер

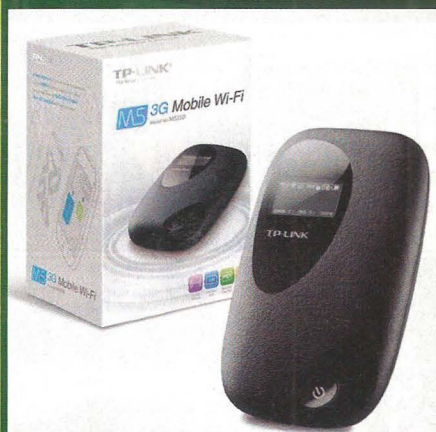
Если во время комикса, в какой-то момент тебе в голову придет тревожная мысль, что милому черному коту скоро придет конец — не беспокойся. Я тоже в какой-то момент стала нервно щипать страницу в ожидании неизбежного, но все обошлось.

Дарья Эр

РАССТАВИТЬ СЕТИ

Тем временем журнал «Шпиль!» продолжает радовать тебя материалами о различных устройствах, тем или иным образом связанных с работой в интернете. Ведь без него сегодня никуда. Выключили горячую воду на 10 дней? Плохо, конечно, но терпимо. А теперь представь, что выключат интернет на 10 дней – тут сразу вешаться можно. Так вот, герои нашего материала призваны улучшить работу интернета, как проводного, так и беспроводного. Все тестовые новинки приехали к нам прямиком из недр компании TP-LINK. Снова. Благо интересные гаджеты в их арсенале даже не думают заканчиваться.

TP-LINK M5350



Wi-Fi камень точит

С одним из сегодняшних устройств ты, по большому счету, уже знаком. Помнишь, в прошлом номере я вел рассказ о миниатюрном беспроводном маршрутизаторе TP-LINK M5250, который призван раздавать 3G? Так вот, в арсенале компании есть и его

Технические характеристики

- **Тип сети:** HSPA+/HSUPA/HSDPA/UMTS
- **Устройство для чтения карт:** MicroSD до 32 ГБ
- **Емкость аккумулятора:** 2000 мАч
- **Совместимые операторы:** все
- **Цена:** 1500 грн.

Плюсы

- Поддержка до 10 одновременных подключений
- OLED-дисплей, показывающий всю статистику по соединениям
- Миниатюрность

Минусы

- Нет



брат-близнец – M5350, у которого такие же характеристики, но есть одно весомое отличие. Похожий на камешек малыш обзавелся миниатюрным дисплеем! Да, все получилось как в знаменитом шоу о тюнинге тачек: «А сейчас мы прикроем тебе экран...»

Впрочем, я бы не сказал, что он тут, как пятая нога у лошади. Откровенно говоря, во время предыдущего теста я долго смотрел на M5250 и не мог понять, чего же ему не хватает. И лишь после теста меня осенило – наглядности статистики по соединениям. Естественно, все эти вещи проще всего демонстрировать на небольших размерах дисплея.

Если говорить конкретно, то сюда выводится вся статистика по твоему трафику (в частности, количество данных, полученных за сессию), заряду батареи, мощности сигнала, статусу подключения сигнала и количеству всех подключенных пользователей. Отмечу, что OLED-экранчик получился довольно ярким – в темное время суток он может даже немного тебя ослепить. На остальных характеристиках устройства останавливаться не буду, все уже описано в предыдущем номере.

TP-LINK M5350 – просто незаменимая вещь в путешествиях. Ты можешь привязать к ней все свои планшеты, смартфоны и портативные приставки и даже поделить сигнал с друзьями и незнакомыми людьми.



TP-LINK WA850RE



Операция по увеличению

Наш следующий герой недалеко ушел от предыдущего по дизайну и габаритам, но выполняет он абсолютно другую работу. TP-LINK WA850RE – это расширитель для твоей беспроводной сети. Ведь очень часто мощности wi-fi не хватает для полного и, главное, качественного покрытия квартир и офисов. Но наш герой с этим разберется. Однако для того, чтобы понять принципы его работы, возможно, тебе придется перечитать следующие предложения по несколько раз...

Дело в том, что для усиления сигнала данный расширитель использует обычную проводку (желательно, чтобы она было нового образца, а не времен Хрущева). Вставляешь устройство просто в розетку недалеко от роутера, после чего проходишь легкий процесс синхронизации устройств (детальные инструкции можно без проблем найти на YouTube). После несложных процедур расширитель просто скопирует на себя все данные твоей основной беспроводной сети – подключить устройства к каким-то новым сетям не придется.

А вот далее начинается настоящий квест, так как нужно еще найти правиль-



ное место для расширителя. В идеале нужно, чтобы он был вставлен в розетку ровно посередине между роутером и тем местом, где необходимо увеличить прием сигнала. Можно также активировать его и на самой границе зоны уверенного приема сигнала от роутера. Идеальный «spot» поможет определить световая индикация. За индикацию приема сигнала отвечает правая часть светового круга, которая в доступной форме демонстрирует, все ли у тебя хорошо с соединением.

TP-LINK WA850RE – крайне полезная штука, когда необходимо «обвить» немалую квартиру или офис мощным и стабильным сигналом Wi-Fi. Данный расширитель пригодится и в дачных условиях, в частности, с его помощью можно выводить хороший сигнал прямо на улицу. Используя связку из двух-трех таких устройств, можно покрыть мощным Wi-Fi сигналом весь дом, включая сауну и подвал. Что еще нужно для полного счастья?

Технические характеристики

- **Тип розетки:** ЕС
- **Антенны:** 2 встроенных
- **Интерфейс:** 1 порт Ethernet 10/100 Мбит/с (RJ45)
- **Энергопотребление:** около 3 Вт
- **Цена:** 900 грн.

Плюсы

- Расширяет зону покрытия сигнала
- Простота настройки
- Для расширения можно использовать сразу несколько устройств
- Удобная индикация уровня приема сигнала

Минусы

- Требует современной проводки



TP-LINK Archer C2



Скоростной маршрут

На закуску я оставил традиционный роутер в нетрадиционном дизайне. Признаться, от выпуска к выпуску компания TP-LINK не устает удивлять меня своими дизайнерскими ухищрениями. Верхняя панель новой модели выполнена из стильного глянцевого пластика в угольно-синеватом цвете. Более того, данная часть гаджета имеет еще и выгнутую форму с уклоном внутрь устройства. Я такое вижу впервые!

Что касается технических характеристик модели, то перед тобой настоящая «машина-убийца», готовая прийти на помощь любителям постримить и/или посмотреть видео онлайн в HD-качестве. Главное, чтобы провайдер с предоставляемыми скоростями не подкачал.

TP-LINK Archer C2 поддерживает наиболее актуальный стандарт беспроводной связи Wi-Fi – 802.11ac. Прогнозируемо наш герой умеет работать в двух диапазонах. Отмечу, что максимальная скорость в диапазоне 5 ГГц может составлять 433 Мбит/сек, да и в целом гигабитные порты маршрутизатора обеспечивают куда более высокую скорость передачи данных



Технические характеристики

- **Стандарт работы:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac
- **Работа в двух диапазонах:** есть
- **Общий объем пропускной способности:** до 733 Мбит/с
- **Поддержка новейшего стандарта беспроводной связи 802.11ac**
- **Цена:** 1500 грн.

Плюсы

- Дизайн
- Поддержка всех новейших стандартов и функций
- Максимальная скорость передачи данных
- Хорошее покрытие сигналом

Минусы

- Нет крепления на стену



по сравнению с обычными 100-мегабитными разъемами. Поэтому все наиболее требовательные к качеству сигнала устройства лучше подключать к нему посредством Ethernet-соединения.

Роутер также может похвастать широким диапазоном покрытия и наличием многофункционального USB-порта, который можно использовать, в том числе и для подключения 3G и 4G модемов. А они, в случае необходимости, помогут организовать резервное подключение к интернету.

TP-LINK Archer C2 – универсальный комбайн с полным спектром дополнительных возможностей, отличным покрытием и мощной начинкой. К тому же, за работу в более скоростном варианте связи Wi-Fi 802.11ac у него отвечает отдельный процессор, что позволяет обеспечить стабильность его работы под нагрузкой.

Артем Бойко

ДЕТЕКТИВНЫЙ ДЕФЕКТИВ



Загадочные истории Рампо: Игра Лапласа / Rampo Kitan: Game of Laplace

Студия: Lerche

Режиссер: Киси Сайдзи

Количество эпизодов: 11

Жанр: укуренный бред, закос под детектив, драма

Оригинал: по мотивам книг Эдогавы Рампо

Голь на выдумку хитра

Начать хотелось бы с рисовки, уж очень интересный подход авторов к созданию графония. Арт в ЗИРИЛе – не доллар зеленый и не кавай японский, чтобы

Загадочные истории Рампо: Игра Лапласа (в дальнейшем – ЗИРИЛ) – одно из тех аниме, которое одним названием подавляет волю зрителя почище любой гипножабы. Внесу ясность. Загадочные истории – окей, понимаю. Рампо – и тут нет вопросов, а все ответы ты найдешь на этом развороте. Но что на счет игры Лапласа? Единственный Лаплас, которого я знаю, – злобный повелитель демонов из гениальнейшего ранобе «Реинкарнация безработного». Но, оказывается, демон Лапласа – это персонаж одного научного эксперимента (а-ля Кот Шредингера, но меньше затаскан масс-медиа). Суть его в том, что демон Лапласа знает о вселенной все и способен ответить на любой вопрос, если сформулировать его правильно. Вот только вопрос, который ему действительно следует задать, – почему я вообще это смотрю?

всем нравится. Арт здесь... странный. То есть мне он как раз понравился, но, уверен, многих юных фанатов аниме он скорее отпугнет. Например, большая часть персонажей здесь тупо не прорисованы.

Мы видим лишь силуэты залитые градиентом или схематические изображения а-ля «палка-палка-огуречик». Сам сюжет пытается объяснить это тем, что главному герою малоинтересны простые люди

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!





Эдгар, которому По

Япония – страна плагиата. Таро Хираи так подумал, взял псевдоним Эдогава Рампо, и принялся писать фанфики по мотивам книг Конан Дойла и Эдгара Аллана По. А полвека назад он помер... Печалька. Зато сейчас он известен как родоначальник японского детектива и создатель японского Шерлока Холмса по имени Когоро Акэти, происхождения которого были описаны аж в 40 романах!

Когоро Акэти – это не только фрилансер-детектив и школьник в одном лице из *Rampo Kitan: Game of Laplace*, но и герой многих других аниме, игр, книг, кино и т.п. Его главный враг – Двадцатиликий – персона также весьма известная. Он стал героем таких аниме как: «Волшебник Кайто», «Дочь Двадцатиликого» и прочего стаффа.

с их никчемными жизнями, а потому его фильтр восприятия тупо игнорирует всех «неглавных» героев. Но мы-то знаем, в чем причина...

Основная проблема – мало денег. *ЗИРИЛ* несет не только развлекательное, но и историческое значение, в чем сильно похож на аниме-сериал «Классические истории», в котором были экранизированы... классические истории... такие как: «Исповедь неполноценного человека», «Беги, Мелос!», «Под сенью цветущих вишен» и прочие. Аниме школьники любят, а вот читать – нет. Надо же как-то их приучать к классике литературы.

Только вот «Классические истории» снимались на деньги правительства и графини там на уровне хитов сезона. А *ЗИРИЛ* снимали на коленке, на полуэнтузиазме, перебиваясь с сашими на рис. Так что сэкономили, как повара в солдатской столовой, – на всем что только можно и, особенно рьяно, на чем нельзя.

Зато мне очень понравились эксперименты с анимацией. Поскольку авторы не были зажаты рамками одного стиля, то могли творить любую ню на букву «х». Закос под пиксель-арт, игру для «Денди», мангу, визуальную новеллу? Не проблема. Пародия на MGS с переползновениями героя, спрятавшегося в коробке, перед самым носом у террористов? В наличии. Сцена допроса подозреваемого, стилизованная под пьесу? И такое есть. Отчет судмедэксперта в формате видеоблога с ютуба, с расчлененкой и пожеланием в конце не повторять увиденного дома? Да в этом сериале все не как у людей, даже серий всего 11, а не 12-13 как положено. Анархия, мать ее.

Следствие ведут школяры

Но вернемся к сюжету. Некий школьник Кобаяси, который мальчик (вай!), но любит принаряжаться в девочку. Его учитель (мужик) хочет замутить с ним роман, после чего... убить и содрать шкуру. Ибо он псих-маньяк. Вот только убивают самого учителя, а нашего школяра усыпляют и подкидывают к его труп, дабы перевести на него стрелки. Мдя... только сейчас осознал, что за чушь я посмотрел и пытаюсь тебе ее просмотр навязать...

Так вот, очевидно, что наш пацан не при делах, но ведь кого-то надо посадить, и полицианты хватаются за парня мертвой хваткой, пока не появляется детектив-фрилансер Акэти и, используя дедуктивный метод, обеляет парня. Но! Волки позорные не унимаются. Наоборот – накидывают на Кобаяси еще с десяток «висяков». И теперь у него есть всего один шанс не попасть в тюрьмку (а мы ведь все знаем, что делают в тюрьмке...) – он должен сам найти убийцу своего учителя.

Сразу развею все твои сомнения – в этом аниме детектива нет. Совсем нет. Вообще. Да, вроде как есть улики, свидетели, алиби, сами преступления. Но! Вот сидишь ты, следишь за сюжетом, анализируешь инфу, строишь версии, а в итоге оказывается, что убийцей был... если бы дворецкий! Нет, им оказался искусственный интеллект, вселенный в бортовой компьютер холодильника. Или человек, владеющий магией. Или убийца – вообще языческий бог и собутыльник Аматерасу.

В той же первой истории убийцей учителя оказался персонаж, которого нам показали не просто за пару минут до того, как объявить его виновным, нет. Его сперва обвинили и только потом уже соизволили показать.

Авторы на органе вертели все принципы детективного жанра и подтирались Ван Дайновыми «20 правилами для пишущих детективы».

Сижу, курю...

Но если все так плохо, то каков тогда смысл смотреть *ЗИРИЛ*? Не спеши с выводами – Лаплас кроется в деталях. Как детективное аниме, это, безусловно, провал по всем пунктам. На массовое, хорошее или даже среднего пошиба аниме – не тянет из-за низкого бюджета. Но насколько же оно безумное и веселое. Его просто интересно смотреть, хотя бы за счет того, что большая часть других сериалов – бесконечные гаремники без новых идей. А *ЗИРИЛ* ты еще долго не забудешь. Это я тебе обещаю. Один только опенинг с закосом под архаусную нарезку отфотошопленных фото, спрайтов персонажей и рэпчиной в качестве саундтрека... нет, ну это просто эпик фейс-палм.

Авторам стоило больше сконцентрировать свое внимание на юморе. Вот взять, к примеру, 6 серию, в которой в детективном агентстве за раз собрались: брошенная кошка, брошенный младенец и извращенец-битард с пакетом на голове, бомбой на груди и манией следить за маленьким девочками. А под окнами тем временем обосновались террористы с заложниками и копы. И все это за промежуток в 20 минут! Я думаю, что «Кромешная путяга» – это самое укученное аниме. Но, похоже, у нас новый чемпион. Гип-гип ура!

Восток тоньше прокладки

Но важно понять еще кое-что перед просмотром. *ЗИРИЛ* не про юмор, он про драму. Даже чуток про Утопию. Это аниме про то, как желания людей меняют мир, про то, что все события можно уложить в одну чудо-формулу, предсказывающую будущее. Но, как это обычно бывает в случае с японщиной, идея тут важнее формы. В общем, из комедийного тут – всего одна серия, все остальное время на тебя накидывают чернуху.

Виктор [Гримуар] Лазарев



СПЕКТР

007[™]

6 ЛИСТОПАДА У КІНО ТА ІМАХ,
А ТАКОЖ У МЕРЕЖІ «КІНОПАЛАЦ»



#SPECTRE

007.COM



PROPERTY OF SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. FOR PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

ЧУЖОЙ МОЗГ – ПОТЕМКИ

Области Тьмы / Limitless

Страна: США

Год: 2015

Жанр: фантастика, триллер, драма

В ролях: Джейк Макдорман, Дженнифер Карпентер, Хилл Харпер

Вердикт: 6/10

Область высокого мышления

«Области Тьмы», появившись на больших экранах не так давно, в 2011 году, с Брэдли Купером и Робертом Де Ниро, неплохо отгремел, собрал хорошую кассу и средние отзывы в прессе. В киношке шла речь о писателе, у которого дела обстояли совсем плохо, пока ему в руки не попала загадочная таблеточка. Съев ее, он до последней капли выжал весь потенциал своего мозга, став почти таким же умным, как Анатолий Вассерман. Из-за этого мужик вскоре влип в серьезную передрагу, за которой последовали другие не менее серьезные передраги, которые в итоге привели к финалу с явным намеком на продолжение. Как видим, продолжение последовало, пусть и немного не в том виде, в котором мы его ожидали. Я ожидал большой

Думал ли ты когда-нибудь о том, что бы ты делал, будь ты самым умным человеком на планете? Сходил бы в казино с целью выиграть миллиончик-другой? Нашел бы лекарство от всех болезней? Создал бы машину времени, на которой отправился бы в прошлое, и создал бы музыкальную группу «Машина Времени»? Если что-то из этого списка пришлось тебе по душе, то я спешу тебя разочаровать – твои планы слишком посредственны. Самый умный человек на планете первым делом изобрел бы вакцину, которая излечит людей от любви к русскому рэпу, выведет из крови Канье Уэста ген, отвечающий за крутость и стиль, после чего имплантирует его всем жителям планеты. К сожалению, главный герой новенького сериала «Области Тьмы», о котором сейчас пойдет речь, имеет не столь продвинутые взгляды, а потому он просто расследует преступления.

омлет, а вместо него мне принесли десяток варенных яиц. Ну, хорошо хоть тухлыми яйцами не забросали и на том спасибо. На волне тотального тренда сериализации создатели решили перенести историю с «таблеточками для ума» на маленькие экраны, переколбасив сюжетную линию, и сделав, по сути, своеобразное продолжение фильма. Сериализация – это, чтобы ты знал, термин, который я придумал, когда упал головой вниз со стремянки. Он обозначает ситуации, когда из какого-нибудь полнометражного фильма решают сделать сериал.

Темнота колесам не помеха

Сюжетные дела у сериала обстоят следующим образом: есть парень по имени Брайан, тридцатилетний музыкант-неудачник, явно не блещущий интеллектуальными способностями и без какого-либо пред-

ставления о том, как же жить дальше, и чем заниматься. И вот однажды, отыскав простенькую внештатную работенку в офисе, Брайан встречает там своего давнего кореша, который пришел к успеху и стал серьезным бизнесменом. После короткого разговора приятель предлагает герою, как это частенько бывает в ночных клубах, попробовать нечто новенькое – маленькую таблеточку, которая поможет ему справиться с работой и не только. Как ты уже догадался, это та самая таблеточка, раскрывающая весь скрытый потенциал содержимого черепной коробки и делающая обычного человека умнее любого победителя школьной олимпиады по тригонометрии. Называются пилюли NZT и с виду немного похожи на ЛСД. Не спрашивай, откуда я знаю – синий медвежонок попросил никому об этом не рассказывать.



Ловите наркомана!

Разумеется, после приема загадочной пилюли Брайан начинает удивлять всех вокруг своим уровнем интеллекта, подниматься по карьерной лестнице и искусно улаживать девушек. Вот только загвоздка в том, что этот NZT, по сути, наркотик, и, как и все наркотики, он не действует вечно. К тому же чудо-пилюля вызывает сильное привыкание и ломку, если ее периодически не употреблять. Так бы и стал наш герой заядлым наркошей, если бы ему на помощь не пришел тот самый Брэдли Купер из фильма, а точнее его персонаж. Чувак поведал, что у него есть некая сыворотка, устраняющая побочные симптомы NZT. Другими словами: можно закидываться таблетками, словно леденцами, и ничего тебе за это не будет. Ну, кроме серьезной прибавки к характеристике «интеллект». Но просто так чудо-сывороткой никто, естественно, делиться не собирается...

Фильм был лучше

Нашлось в «Областях Тьмы» место и маленькому когнитивному диссонансу: хоть сериал и выдержан в общей стили-

стике фильма, он все же кардинально от него отличается. Вероятно, я брежу, и мне не стоит писать обзор после инъекции ряженки, но перед нами вовсе не триллер с мрачными нотками, коим был фильм, а обычный детективный сериал. Работая на ФБР, главный герой вынужденно помогает парочке агентов расследовать различные преступления, и, употребив очередную дозу чудо-таблеток, из него получается некое подобие Шерлока на колесах. Присутствует в «Областях Тьмы» и главная особенность всех детективных сериалов, которая заключается в том, что бывают истории интересные, а бывают — полнейшее уныние. Если ты смотрел все сезоны CSI, то понимаешь, что я имею в виду, и точно знаешь, кто убил дворецкого.

Бред ли, Купер?

Главное звездное лицо сериала принадлежит вовсе не главному герою, а его, так сказать, напарнице, которую сыграла Дженнифер Карпентер. Если у тебя плохая память на иностранные имена и фамилии, то напомним, что ее ты мог видеть в замечательном сериале «Декстер». Да, та самая сестра главного героя-маньяка-очароваш-

ки. На ее фоне Джейк Макдорман, актер, сыгравший Брайана, выглядит уже не так круто. И не так сексуально. Зачем я это написал?.. Сам же Брэдли Купер лишь на пару минут мелькнул своей ослепительной улыбкой в кадре. Видимо, на большее бюджета не хватило.

Что же имеем в итоге? Две минуты Брэдли Купера в самом начале. Дженнифер Карпентер в актерском составе, известное название, привлекающее людей, и небольшую нотку разочарования, ведь все ожидали чего-то большего. Перед нами детективный сериал с проскакивающими моментами, с довольно веселой атмосферой и без особых претензий на гениальность. Вполне смотрибельный продукт среднего уровня, который можно использовать в качестве «легкого перекуса» во время ожидания новых серий более серьезных шоу. Хотя, если во время просмотра ты будешь на колесах, то тебе вполне может показаться, что ты смотришь нечто шедевральное, вроде кроссовера «Телепузики» и «Ходячих мертвецов». Я проверял.

Валентин [Hellblazer] Шукайло



Жанр: боевик, триллер
Режиссер: Сэм Мендес
Звезды: Дэниэл Крэйг,
 Моника Беллуччи, Кристоф
 Вальц

В кино с: 6 ноября 2015

Наш прогноз: 10/10

Похожее:

«Солт»,
 «Идентификация Борна»,
 «Миссия невыполнима»

007: СПЕКТР

Бонд, Джеймс Бонд, выходит на след таинственной организации под не менее загадочным и таинственным названием «СПЕКТР», которая пустила свои зловещие корни по всему миру и замышляет что-то нехорошее и глобальное. В то же время секретная служба, в которой работает Бонд, Джеймс Бонд, может подвергнуться ликвидации, а это означает, что Джеймс останется без работы, и ему придется продавать беляши в переходе. Будучи, мягко говоря, не в восторге от подобного развития событий, он собирает все свои шпионские способности в кулак, чтобы в очередной раз спасти мир и сохранить за собой рабочее место.

Чего стоит ждать от фильма

Фильмы про Бонда с Крэйгом в главной роли, пожалуй, самые лучшие за всю историю «бондианы» (да простят нас фанаты Пирса Броснана). Присущие им закрученные сюжеты, шикарный экшн и мастерская режиссура заставляют ждать новую часть с огромным нетерпением. «Спектр» обещает быть зрелищным, концентрировано остро сюжетным и многообещающе масштабным. Любому уважающий себя начинающий секретный агент обязан сходить в кинотеатр на этот фильм, прихватив с собой пистолет с глушителем, шпионский попкорн (со вкусом стэлса) и усевшись в самом темном закулке кинозала. А если вдруг какой-то чересчур длинношей посетитель будет закрывать своей головой пол-экрана, можешь устранить его с помощью секретного удара пяткой в затылок. Главное, чтобы у тебя была лицензия на убийство, а не пиратская версия на убийство.



Похожее:

«Вселенная Стивена

Хокинга» + iOS

Жанр: драма, биография

Режиссер: Дэнни Бойл

Звезды: Майкл Фассбендер, Сет Роген, Кейт Уинслет

В кино с: 12 ноября 2015

Наш прогноз: 9/10

СТИВ ДЖОБС

История нелегкого жизненного пути основателя компании Apple Стива Джобса, который из глубокой ямы неблагополучия добрался до самых вершин мировой славы и богатства. Пережив множество неудач, он все равно уверенно шел к своей цели, преодолевая все преграды на пути. Стив надкусил яблоко, начал выпускать продукцию, которая снесла башни пользователям, а потом умер.

Чего стоит ждать от фильма

Видимо, люди так благодарны Джобсу за «Айфоны», что даже фильмы про него снимают один за другим. Не успела еще раствориться в нашей памяти кинокартина с Эштоном Кутчером, как уже новая на подходе. Так глядишь, и новые фильмы про Стива будут выходить с такой же завидной периодичностью, как и новые яблочные девайсы. Но если не брать во внимание необъяснимо и бессмысленно культовый статус продукции Apple, а сконцентрироваться на картине, то можно сказать, что нас ждет очень достойное кино с отличнейшей актерской игрой и режиссурой. Фильм уже является одним из главных кандидатов на Оскар.

ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ: СОЙКА-ПЕРЕСМЕШНИЦА. ЧАСТЬ 2

Похожее:

«Бегущий человек»,

«Дивергент»,

«Время»

Китнисс Эвердин продолжает свои деяния против злобного Капитолия во имя блага своих родных трущоб Панема. Вооружившись луком, группой повстанцев и новым модным костюмчиком, она готова сделать последний рывок к победе и сломать зловещую и крайне несправедливую социальную структуру, в которой погряз ее мир.

Чего стоит ждать от фильма

Наконец-то нас ждет финал этой чудесной истории для подростков с недостаточно развитым интеллектом. Не бери на свой счет, это просто профессиональное определение и ничего оскорбительного в этом нет. Мы, например, тоже фанатеем от «Голодных Игр» и даже ~~сожгли~~ прочли всю трилогию. Нам понравилось. И на эту часть мы тоже обязательно сходим – может быть, ты даже сможешь найти нас в кинозалах. Узнать нас не составит особого труда – мы будем ~~спать~~ сидеть в последних рядах.

Жанр: фантастика, приключения

Режиссер: Френсис Лоуренс

Звезды: Дженнифер Лоуренс, Натали Дормер, Джулианна Мур

В кино с: 19 ноября 2015

Наш прогноз: 7\10



ТР НАВТ

18:00
СУБОТА

www.qtv.ua





WORLD OF WARSHIPS

worldofwarships.ru