

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТАТ ЖЕЛТЫЙ!

SAINTS ROW

GAT OUT OF HELL

АДОВЫЙ УГАР

№2 2015

Metal Gear
Solid V:
Ground Zeroes

Душение одноглазой змеи

Final
Fantasy XV

Это последняя,
честно-честно



«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 2 (156), лютий 2015 р.

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

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

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

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 26.01.2015.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1

тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

© 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:
Євгеній Абрамов, Алла Довгалюк,
Tsetse, Карина Лавушкіна, Дар'я
Бережньова, Влад Тучин, Артем
Бойко, Віктор Лазарев, Денис Зай-
ченко, Валентин Шукайло, Дар'я Ер

Подяки:
Вихідним за те, що в ці дні ніхто
не заважає працювати

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

ВСЕ В КОМПЛЕКСЕ

Ничто так не веселит, как шутки над другим челове-
ком. Серьезно. Можно посмеяться над котом, кото-
рый запутался в целлофановом пакете, или над эконо-
мической ситуацией в нашей стране, но это не идет ни
в какое сравнение с высмеиванием представителей
вида Гомо Сапиенс. Ведь, с одной стороны, человек –
подлое и эгоистичное создание, а с другой – самое за-
бавное и закомплексованное существо в мире. Поступ-
ки, которые мы совершаем на почве своих комплексов,
порой выходят за грани логики. И хорошо, если просто
выходят, чаще всего они вылетают со скоростью раке-
ты высоко в стратосферу и взрываются где-то между
«Что же я, мать его, наделал?» и «Да я больной на всю
голову. Кто-нибудь, вылечите меня!»

У меня был друг, который просто не мог не взять
протянутую ему листовку. Ну, знаешь, все эти реклам-
ки и буклетики, которые раздают плохо образованные
лентяи у входов в метро и на узких тропинках, чтобы тебе сложно было их просто обойти.
Так вот, тогда как я просто качал головой или равнодушно проходил мимо, мой друг всегда
брал эти чертовы листовки. Я бы мог его понять, если бы он собирал макулатуру (вру, не
мог бы), или у него было странное хобби – строить домики из рекламных буклетиков. Но он
всегда выбрасывал их в ближайшую урну, даже не взглянув на них. На вопрос, какого ле-
шшего он их берет, он ответил: «Да просто неудобно как-то не взять». Ебушки-воробушки...
Неудобно-то как. Последний раз мне было неудобно что-то не взять, когда мне на рабо-
те протянули конверт с премией. Ой, как неудобно было не взять... Я резко выхватил его
и даже отбежал на метров двадцать на случай, если передумают.

Этот случай мне также напоминает одно свидание с девушкой. Мы сидели в кафешке,
и все было хорошо, пока мне не принесли счет. Нет, дело вовсе не в сумме. Дело в чаевых.
Моя спутница где-то читала, что нужно давать 10-15% от суммы заказа. Она даже запустила
калькулятор на своем смартфоне, чтобы озвучить мне точную цифру! А как иначе, это же,
глядь, неудобно будет, если дать на чай меньше. Мы же можем когда-нибудь пересечься
с этим официантом, он укоризненно посмотрит на нас и осуждающе повертит головой. А то,
что на контрацептивы денег не хватит, это ничего. Кстати, если интересно, денег на все
хватило, а официант, наверное, очень удивился тем двум гривнам.

Я бы еще написал о том, как по полчаса собираюсь перед тем, как вынести мусор,
но количество набранных знаков намекает мне, что пора закругляться. Да и какой-ни-
будь поучительный вывод надо написать, иначе текст могут не одобрить... Кхм, так вот...
Я к тому, что всегда надо быть самим собой, если ты, конечно, не маньяк со странны-
ми сексуальными наклонностями. Развивай уверенность, не стыдись себя и поменьше
думай о том, как на тот или иной твой поступок отреагируют малознакомые тебе люди.
Тебе не должно быть неудобно перед другими, неудобно может быть только перед са-
мим собой. А теперь листай журнал дальше, ведь там много чего интересного и забав-
ного, в частности неумелые попытки закомплексованных авторов описать пройденные
ими игры. Во дают чудилы xD

By Prince



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Dying Light**
от заката до рассвета стрелять
в зомби с пистолета
- **Evolve**
вчетвером и монстра легче бить
- **Total War: Attila**
как зажигать не по-детски
- **The Order: 1886**
ни за что не отгадаешь, в каком
году происходят события игры



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

Шпильки

-  можно с удовольствием пройти несколько раз
-  без активации мозга не обойтись
-  Картинка радует глаз
-  Саундтрек невероятно крут, можно слушать отдельно
-  зашкаливающая расчлененка и кровавость
-  атмосфера и ощущение присутствия
-  сильный кооперативный режим
-  настоящая революция!
-  игровой процесс затягивает не на шутку
-  ржунимагу
-  изысканно, индивидуально, стильно и со вкусом
-  исследование сюжета приносит немало удовольствия
-  игру выпустили сырой и недоделанной
-  такого мы уже повидали
-  количество глюков непростительно
-  что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
-  скучнее, чем «Война и Мир»
-  проект не оправдал ожиданий
-  размер имеет значение: игра слишком короткая
-  проходится слишком легко
-  сложность неоправданно высокая
-  монотонность и однообразие
-  Брагам явно не хватает мозгов
-  Неуправляемое управление

ИГРОПАНОРАМА

Мы все никак не придумаем, как в журнале пускать новости бегущей строкой. Даже специального человека наняли, чтобы он это реализовал. Даже денег ему дали. Кстати, что-то давно его нигде не видно 4

Наша редакция всегда в тренде. У нас в офисе уже год как плоские мониторы стоят. И DVD-плеер купили на днях. Да мы самые трендитые трендовщики. Вот 8

MEGAGAME



[SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL]

Сатана похитил банду Святых и бросил их в Ад. Саму банду Святых! Во дурак... 14

[METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES]

Биг Босс тихо и незаметно полз... полз... полз... и дополз до PC 18

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[RAVEN'S CRY]

Да, пираты бесплатно играют в видеоигры. Но ты хоть раз задумывался, как им неудобно играть с крюком вместо руки? 24

[ELITE: DANGEROUS]

Твой друг недавно летал в Турцию, а ты нет? Уничтожь его морально, сообщив, что на днях летал на Альфа Центавра. Пусть подавится от зависти 26

[BLACKGUARDS 2]

Афроамериканская гвардия. А что? Мы политкорректный журнал, нигеров не обижаем 30

[WARHAMMER QUEST]

Настольный «ваха-квест» для неудачников, у которых есть друзья. Настоящие геймеры отдадут предпочтение компьютерной версии 32

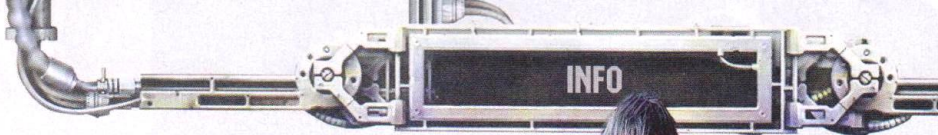
[TENGAMI]

Бумажному городу нужен новый герой. Человек-оригами! 34

[RESIDENT EVIL HD REMASTER]

Страшилка: однажды в старом, страшном особняке поселился граф Графон. Конец 36





[UKRAINIAN NINJA]

Украинский ниндзя отличается от обычного ниндзя тем, что ест сало, носит шаровары и рубает своей катаной лишь сепаратистов **46**

ЖДЕМ-С

[FINAL FANTASY XV]

Играя в игры, можно многому научиться. Например, римской системе исчисления **48**

[UNTIL DAWN]

А давайте зайдем в заброшенную хижину, поделимся и будем исследовать темные подвалы? Весело же **52**

INDU53

Они вернулись, чтобы поработить мир, а затем и всю Вселенную! Но для начала ограничатся разработкой компьютерной игры **56**

UNREAL ОБИТАНИЯ

История фокусника, коронный номер которого – исчезновение в пустой картонной коробке..... **60**

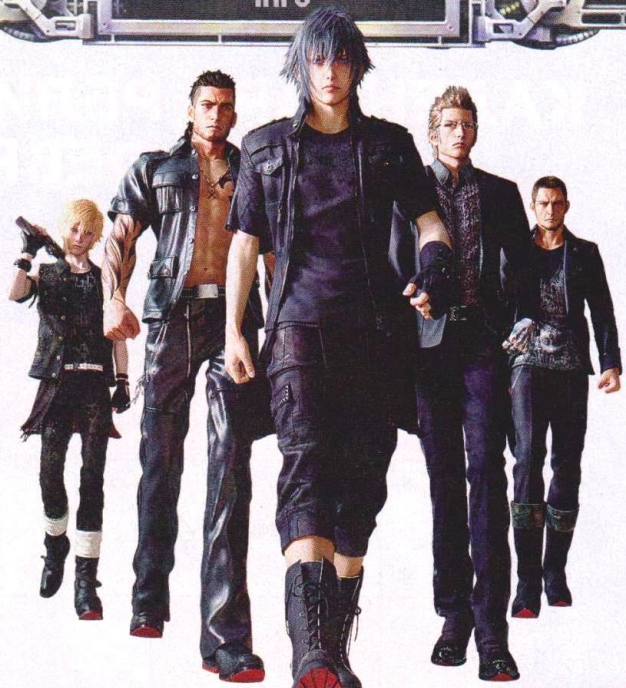
CELL-O-FUN

[BROTHERS IN ARMS 3: SONS OF WAR]

Вторая мировая закончится, как аккумулятор сядет **66**

[NEED FOR SPEED: NO LIMITS]

Переезд на мобильную платформу **67**



COMIX ZONE

Что если супергерои существовали бы в нашем мире? Только представь заголовки газет: Женщина-ложка накормила всех бездомных столицы. Человек-главред спасает печатную прессу. Эх, мечты... **68**



ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Клавиатура **LOGITECH G910 ORION SPARK** **72**
СНПЧ от **COLORWAY** **74**

АНИМАНИЯ

О бронелифчиках и инопланетной руке **76**

COLUMBIA BROTHERS

– Милый, пойдем на «50 оттенков серого»?
– Нам пора расстаться **78**

КОНКУРСЫ

Итоги конкурса от **LOGITECH** **5**
Итоги конкурса от **THERMALTAKE** **7**



КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА ФЕВРАЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	X360	XOne
Game of Thrones: Episode 2	3	Graphic adventure	✓	✓	✓	✓	✓
Rise of Incarnates	4	Fighting	✓				
Cities XXL	5	City-building game	✓				
Evolve	10	Action, FPS	✓		✓		✓
Total War: Attila	17	Strategy	✓				
Dead or Alive 5 Last Round	20	Fighting	✓	✓	✓	✓	✓
The Order: 1886	20	Action-adventure, TPS			✓		
Resident Evil: Revelations 2 - Episode 1	25	Survival horror	✓	✓	✓	✓	✓
Oddworld: New 'n' Tasty!	25	Platformer	✓				
Dragon Ball Xenoverse	27	Fighting	✓	✓	✓	✓	✓
Dynasty Warriors 8 Empires	27	Hack and slash, Action	✓	✓	✓		✓
Trainz: A New Era	27	Train simulation	✓				

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Что в имени тебе моем?



Надеемся, ты помнишь шутер от Blizzard под названием Overwatch. Мы еще о нем писали в предыдущем номере. Так вот, до релиза проект может и не добраться. Или же добраться уже совсем под другим именем. Разработку игры пока приостановили из-за конфликта с регистрацией названия. Все дело в том, что под названием Overwatch уже было зарегистрировано некое приложение для мобильных платформ от компании Innovis Labs. Сама же Blizzard отправила заявление на регистрацию торговой марки Overwatch лишь после презентации шутера на выставке BlizzCon 2014. Почему они не сделали этого раньше – непонятно. Как только сотрудники патентного бюро нашли совпадение брендов, они отправили разработчикам уведомление, на которое те до сих пор никак не отреагировали. Из-за этого регистрация марки Overwatch пока приостановлена. Но не все так плохо. У «Близзов» еще есть, как минимум, два очевидных варианта: сменить название или выкупить его у Innovis Labs. Так что, думаем, вскоре работу над игрой восстановят и в ближайшем будущем мы увидим первый шутер от легендарной Blizzard.

Автовор опять задерживается



Что-то неладное творится в стенах студии Rockstar. Разработчиков, отвечающих за создание PC-версии Grand Theft Auto V, не иначе как кто-то сглазил. Выход долгожданной игры в очередной раз перенесли. Опять. Снова. И опять. Сколько можно уже? Ранее было заявлено, что компьютерная версия подоспеет 27 января, то есть еще до того, как этот очень интересный номер с крутой обложкой попадет тебе в руки. Теперь же PC-геймерам снова предлагают переходить в режим ожидания и обводить в календаре красным кружочком новое число – 24 марта этого года.

И это при том, что владельцы старых консолей получили игру полтора года назад, владельцы новых – в конце прошлого года. Теперь угадай, игроки какой платформы на графике приоритетов Rockstar находятся в самом низу? Но хватит о грустном. Помимо новой даты релиза компания также озвучила и системные требования игры. То, чего все так боялись, оказалось не таким уж и страшным. На минимальных настройках GTA V поедет и на стареньких машинках пятилетней давности. Для комфортной же игры рекомендуется карточка уровня GeForce GTX 660, что тоже вполне сносно. Главное, чтобы PC-версию не перенесли снова...

ПОЛЯРНЫЙ МЫШКА

Первоначальный текст к итогам этого конкурса гласил, что Новый год не нужно спасать, ведь он живет в наших сердцах... Но мы уволили автора за его излишнюю сентиментальность.

Не, ну что за соплежуйство? Этому миру нужен герой! И пока Бэтмен гладит свой плащ утюгом после стирки на сцену выходит Человек-компьютерная мышь. Беспощадный раздаватель хэдшотов, повелитель курсоров, который своим проводом способен задушить коррупцию и беспредел. О его подвигах слагают легенды. Ну, не легенды, а любительские истории. Одну из них мы и предлагаем тебе заценить. А ее автору мы предлагаем заценить его заслуженный приз.



Навороченная геймерская мышь Logitech G502 Proteus Core отправляется вместе с первым пойманным нами почтальоном Владимиру Тарнавскому. Вот его история:

Чи бували ви коли-небудь на Південному полюсі? Адже Санта мешкає саме на Південному, а не на Північному полюсі. Ну мені так завжди Зубна фея казала, хтозна чи можна їй довіряти. Та це зовсім не важливо, тобто важливо, та не має жодного відношення до нашої повісті. Так ось, коли сплю, я там частенько буваю і тому знаю, що там до чого.

Було це якраз в переддень Нового року. Повсюди шмигають ельфи, сортуючи подарунки, та набиваючи ними мішок Санти. Хтось годує оленів, а хтось і прибирає за ними... І тільки Він – Санта-Клаус (він же Дід Мороз, Йолупуки та ще бозна-хто) сидить перед здоровецьким монітором та перечитує список дітлахів, що отримують подарунки. Ви запитаете, чому ж він сидить перед монітором, а не тримає в руках пергамент паперу. Та все це через вирубку лісів, та й не може ж Санта дозволити собі відстати від сьогоденних технологій.

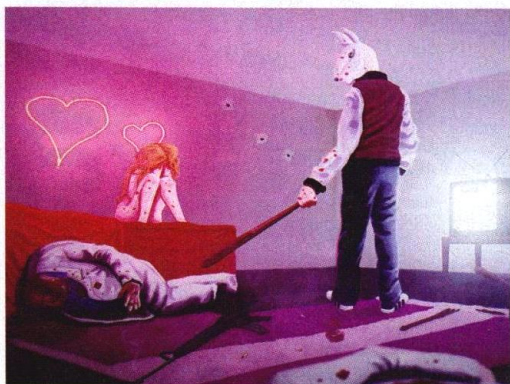
І все наче йшло своїм руслом, якби наш «старий» випадково не пролив молоко на мишку. Комп'ютерну звичайно, ви ж не думаєте, що в такому холоді водяться миші. І що ж робити тепер?! Свято під загрозою, а сервісні центри вже не працюють. Пробігшись очима по всьому залу, він побачив в кутку її. А саме Logitech G502 Proteus Core. Узавши пакунок в руки, він побачив надпис: «Редакції журналу «Шпиль!» Та не біда, ніхто й не здогадається про те, що Санта користувався нею. Та й хто б повірив. Підключивши мишу до комп'ютера «дідусь» неначе знову згадав молодість, коли грав на денді разом з пінгвінами. Виставивши 12 000 dpi та ввімкнувши режим вільного обертання колеса, Санта з легкістю дочитав свій список.

Свято було врятоване. А все завдяки чудо-мишці від Logitech, яку на Південному полюсі прозвали «Полярною мишкою». Можете вірити чи ні, та інженери «Лоджітеку» розробили дану мишу саме для таких екстремальних ситуацій :D

Победителя просим вытереть слезы счастья и прислать нам на konkurs@shpil.com письмо со своими контактами. Его нужно прислать с того же электронного ящика, и не забудь указать в теме письма – «Мышелов».



Miami B*tch



Австралийские цензоры – самые суровые цензоры в мире. Создается впечатление, что вместо адекватных людей там работают кенгуру. Столько хороших игр (Fallout 3, Dark Sector, Saints Row IV и десятки других) не дошли до австралийских геймеров из-за этих «прекрасных» ребят. Не дойдет и Hotline Miami 2: Wrong Number, так как австралийское классификационное сообщество Australian Classification Board не выдало проекту необходимый рейтинг, тем самым запретив его выпуск на территории страны. Подумаешь, много крови и сцены изнасилования...

Но самым интересным во всем этом оказалась реакция разработчиков. Когда у главного дизайнера Hotline Miami 2 Джонатана Содерстрема спросили, что же делать австралийским геймерам, которые хотят опробовать их новый проект, он послал их. Послал прямиком на торренты, мол, не нужны нам ваши деньги, качайте игру бесплатно с трекеров и наслаждайтесь. Не остался в стороне и издатель проекта – компания Devolver Digital. Она осудила решение цензоров и обвинила их в непрофессионализме, добавив, что у особо впечатлительных геймеров будет возможность пропускать самые жестокие сцены, в том числе и моменты с изнасилованием.

В десяточку



На прошедшей недавно презентации Windows 10 компания Microsoft подробней рассказала о своей новой операционной системе. Шутки о том, почему «10», а не «9» оставим в сторону, сразу перейдем к деталям, так как их немало. Windows 10 будет иметь целую кучу разнообразных нововведений и улучшений, что поможет ей стать лучшей ОС, которую когда-либо создавала Microsoft. Ну, так заявили в Microsoft.

Windows 10 станет единой платформой для всех девайсов, будь то ПК, планшет или смартфон. Когда пользователь будет переходить на другое устройство, ОС будет просто менять свой вид благодаря адаптивной структуре. А все приложения Windows 10 станут универсальными для всех устройств, даже для Xbox One. У пользователей будет возможность стримить игры с Xbox One на любой девайс с установленной «десяткой». Компания Microsoft также думает о стриминге и в другом направлении: с ПК на консоль. По словам главы Xbox-подразделения Microsoft Фила Спенсера, они сейчас активно обдумывают эту возможность.

Следующим приятным нововведе-

нием станет цифровой ассистент Кортана. Она станет отличным помощником в повседневных делах, поиске данных, проложении маршрутов и т.д. Более того, Кортана обладает чувством юмора и умеет отвечать с иронией, на что не способно большинство наших авторов. Это, конечно, не Джарвис, но тоже неплохо. Еще одним нововведением станут приложения Xbox для Windows 10, которое поможет пользователям консоли выйти за рамки Xbox One или Xbox 360 и расширить взаимодействие с ними на ПК и других девайсах.

Кроме всего прочего, Windows 10 получит обновленный браузер. Про Internet Explorer можешь забыть, как о страшном сне, ведь теперь есть Project Spartan, который намного быстрее, плавнее и лучше своего предшественника. Также будут улучшены центр оповещений и рабочие приложения, такие как Word, PowerPoint и другие.

В качестве бонуса компания Microsoft предлагает в течение года всем пользователям лицензионных Windows 7, Windows 8.1 и Windows Phone 8.1 бесплатно обновить свою ОС до десятой версии.

БУДУ КРАТОК

20th Century Fox объявила дату премьеры экранизации Assassin's Creed. Фильм по мотивам знаменитой серии игр выйдет 21 декабря 2016 года. У нас кинокартина будет демонстрироваться под названием «Кредо убийцы».

Ш!: Мечта любого фаната Assassin's Creed наконец-то осуществится – полноценный, высокобюджетный фильм по мотивам. Главную роль сыграет Майкл Фассбендер («300 спартанцев», «Прометей», «Люди-икс: Дни минувшего будущего»).

В 2014 году пользователи Kickstarter профинансировали 1980 игр, вложив в их создание \$89 миллионов.

Ш!: А ведь дети в Африке все еще голодают...

По мотивам готовящегося зомбастика Dying Light выпустят книгу. Роман будет называться Dying Light: Nightmare Row и расскажет о событиях, предшествовавших игре.

Ш!: Не забывай: чтение развивает мозг. А чем больше развит мозг, тем аппетитнее он выглядит в глазах зомби.

Компания Bethesda Softworks официально объявила об отмене ежемесячной платы за подписку в своей MMO-игре The Elder Scrolls Online.

Ш!: Видимо, игроки начали покидать виртуальные земли Тамриэля. В любом случае, будем надеяться, что игре это пойдет лишь на пользу. Схема «Купи и играй сколько хочешь» выглядит намного привлекательнее, чем «Купи и плати каждый месяц».

IO Interactive сообщила, что уже скоро нас порадуют информацией о новой части серии Hitman. Бытует мнение, что официальный анонс состоится в рамках выставки E3 2015, которая пройдет в Лос-Анджелесе этим летом.

Ш!: Лысый возвращается! Не знаем, как ты, а мы уже соскучились по его милому затылку.

В категорию «переиздано на новых консолях» в марте можно будет вписать еще и Borderlands. 2K Games и Gearbox анонсировали издание Borderlands: The Handsome Collection для PS4 и Xbox One, которое включает в себя недавний The Pre-Sequel и Borderlands 2 со всеми дополнениями.

Ш!: Игровая библиотека паст-ген приставок медленно, но верно перебирается на новые консоли. Глядишь, и скоро старенькие PS3 и Xbox 360 действительно придется выбрасывать в мусорный ящик за ненадобностью.

ТРИ ЖЕЛАНИЯ

Есть много способов воплотить в жизнь свои желания. Поймать золотую рыбку, например. Вот только вероятность этого ничтожно мала. Еще можно всего добиться упорным трудом, но это тоже не вариант, ведь надо каждый день вставать с дивана. А можно просто читать «Шпиль!» и участвовать в наших конкурсах. Мы, конечно, не так круты, как золотая рыбка, любое желание не выполняем и в воде быстро намокаем, но, по крайней мере, мы однозначно лучше злобного джина из фильма «Исполнитель желаний». Но перейдем к делу. Мы исполнили три желания трех наших читателей. Да, по одному желанию на человека. Иногда нам кажется, что у всех нас еврейские корни...



Tt[®] eSPORTS
By Thermaltake



Thermaltake

Для начала правильные ответы на наши глупые вопросы:

- А) Компания Thermaltake была основана в 1999 году на Тайване.
- Б) Слоган компании – «Cool all your life».
- В) Мы рассказывали о DLC к Saints Row IV – How the Saints Save Christmas.

А теперь победители:

Кулер Thermaltake NiC F4 едет к **Паше Алифирову**

Новый год и «Шпиль» идет,
Он подарки нам несет!
Мышку, корпус, кулерок,
От компании Tt-ок!

Корпус Thermaltake Urban S21 уже вылетел к **Вадосу Кокосу**

Вот новый «Шпиль» уже в руках моих,
Он словно джинн из сказок, что так любят дети –
Готов исполнить три желания любых,
И сделать геймера счастливей всех на свете.

Мышка Tt eSports Level 10M уползла к **Георгию Беленькому**

Новый год с журналом «Шпиль!»
То реальность, а не быть
Он вопросы задает
И подарки раздает

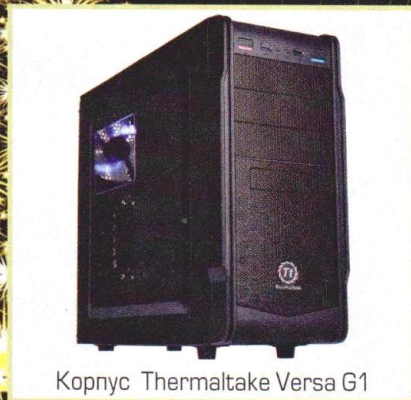
Три желания всего
А призы все «о-го-го»
Корпус, кулер, мышка –
Обалденная малышка.

Вам удачи, мне призы
С Новым Годом шпиллеры!

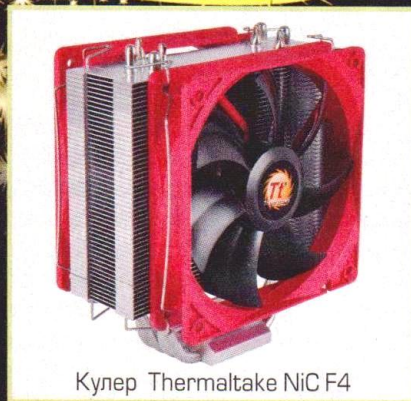
Всех победителей просим поднапрячь память, вспомнить свои контакты и прислать их нам на konkurs@shpil.com. Письма присылаем с того же электронного ящика и не забудьте указать в теме письма – «Желания исполняются».



Мышка Tt eSPORTS Level 10M



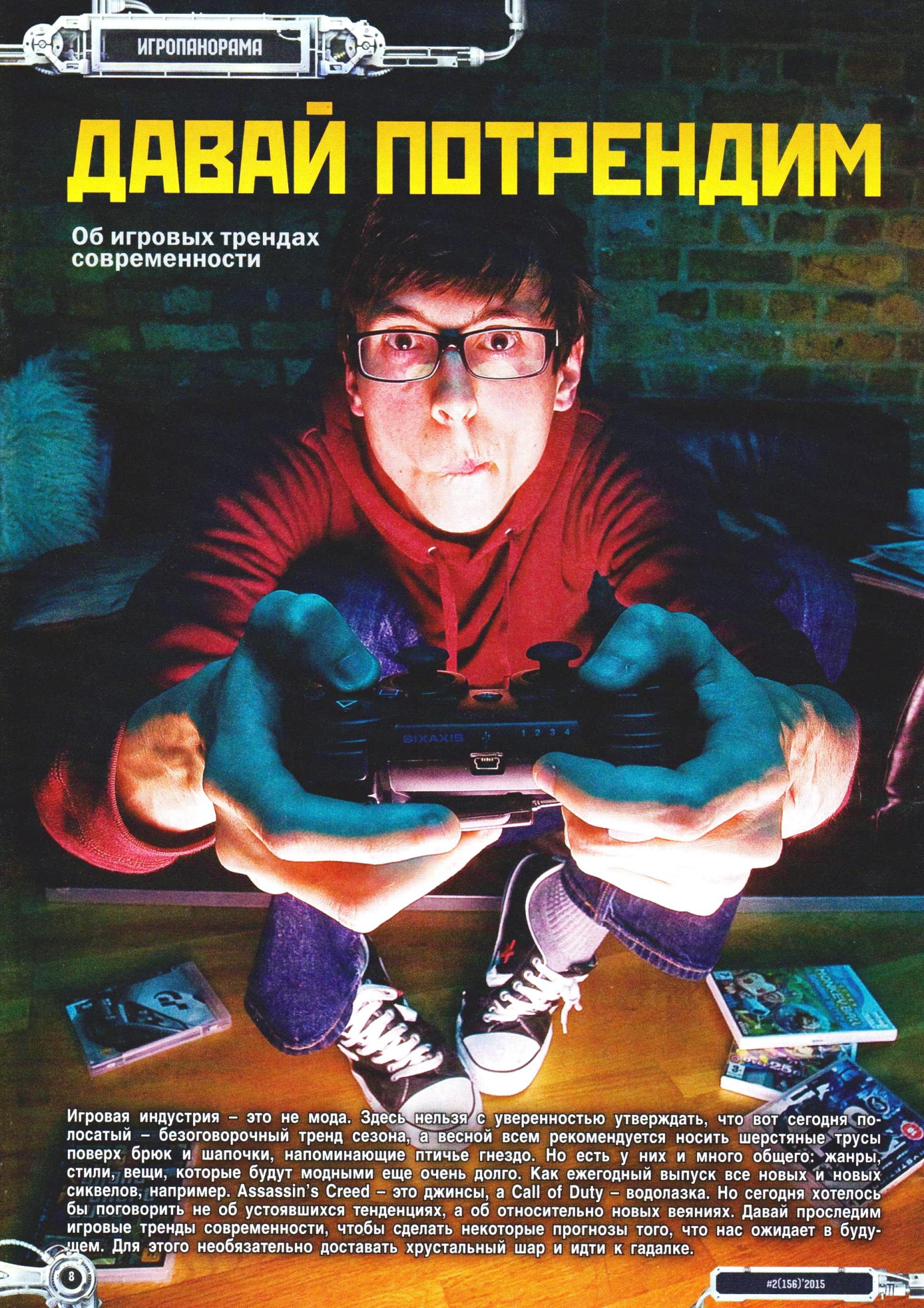
Корпус Thermaltake Versa G1



Кулер Thermaltake NiC F4

ДАВАЙ ПОТРЕНДИМ

Об игровых трендах современности

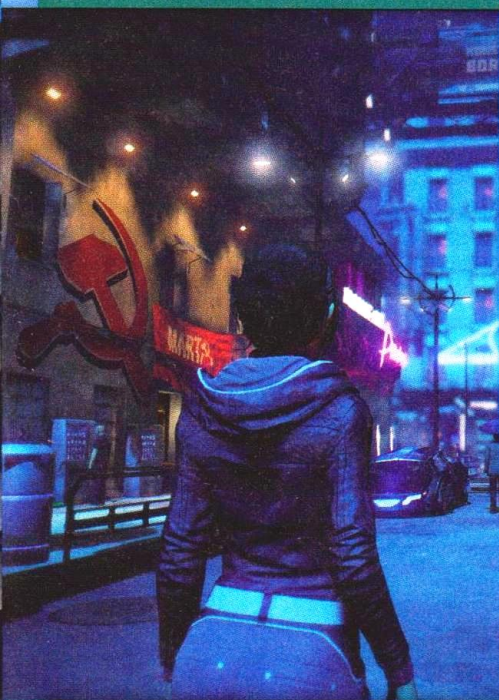


Игровая индустрия – это не мода. Здесь нельзя с уверенностью утверждать, что вот сегодня полосатый – безоговорочный тренд сезона, а весной всем рекомендуется носить шерстяные трусы поверх брюк и шапочки, напоминающие птичье гнездо. Но есть у них и много общего: жанры, стили, вещи, которые будут модными еще очень долго. Как ежегодный выпуск все новых и новых сиквелов, например. Assassin's Creed – это джинсы, а Call of Duty – водолазка. Но сегодня хотелось бы поговорить не об устоявшихся тенденциях, а об относительно новых веяниях. Давай проследим игровые тренды современности, чтобы сделать некоторые прогнозы того, что нас ожидает в будущем. Для этого необязательно доставать хрустальный шар и идти к гадалке.

Одолжение в следующей серии

Кто бы мог подумать, что когда-нибудь противная фраза «Продолжение в следующей серии» станет нормой в отношении к компьютерным играм. Так глядишь, и через пару лет игровой процесс будет прерываться рекламой. Только представь: в роли трехглазого спецгента Сени Рыбака ты незаметно проникаешь через вентиляционную шахту в логово террористов, как вдруг на экране стоматологи начинают рекомендовать «Орбит». Брр... Хорошо, что до этого пока не дошло, но выход игр эпизодами с недавних пор стал для нас вполне привычен. Вместо того, чтобы продавать полную игру, ее разрезают на части и скармливают нам небольшими кусочками. Наверное, чтобы геймеры случайно не подавились восторгом. Конечно же, мы утрируем. На самом деле разрезать-то нечего. Работа над новыми эпизодами происходит в реалтайме, благодаря чему первую серию игры можно выпустить задолго до того, как проект будет полностью готов.

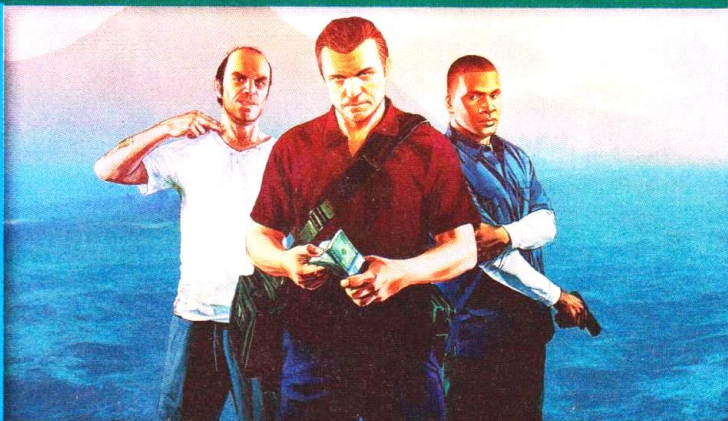
До недавних пор «игровой Санта-Барбарой» в основном грешила лишь студия Telltale Games со своими ходячими трупками и волками-детективами, но тему быстро подхватили и другие студии. Так на отдельные серии распилили недавний Dreamfall Chapters от Red Thread Games и готовящийся к выходу Life is Strange от создателей Remember Me. Хорошо это или грустно – вопрос без ответа. С одной стороны – один эпизод в основном длится каких-то два-три часа, за это время даже задница не успеет устать от сидения. С другой – каждый месяц ты получаешь новенькую, отполированную до зеркального блеска серию. Это как торт – можно съесть весь и сразу, после чего обязательно будет плохо: Или же кушать с умом, по кусочку. Вот только ожидание очередного кусочка легко может затянуться на пару месяцев, что понравится далеко не каждому сладкоежке.



Обережно! Покращено!

Всевозможные ремейки и переиздания – это напасть, которая гуляет просторами игроиндустрии уже давно. Особый ее подвид – так называемые ремастерды. Вот они стали популярны относительно недавно, с приходом консолей нового поколения. Вроде бы все логично: игр мало, обратной совместимости нет, почему бы не выпустить недавние хиты, немного их подшуткутив? Хотя недавними хитами дело не ограничивается. Завидев, что на старом контенте можно делать вполне себе новые купюры, издатели ринулись «ремастердить» все подряд, обволакивая популярную классику в HD-обертку. Думаем, данная тенденция со временем будет лишь усиливаться и набирать силу. Стоит ли начинать бояться и баррикадировать двери? Если ты заядлый олдфаг, который спит и видит, как любимые игры из прошлого возвращаются назад с красивыми, обновленными текстурками, то пора обращаться к специалисту. Пусть тебя закодирует, иначе твой кошелек рискует опустеть, как квартира во время вечеринки после слов «Ой, пиво закончилось».

Из последних удачных ремастердов стоит отметить обновленную Grand Theft Auto V и The Last of Us: Remastered. Одни из лучших игр прошлого поколения консолей с успехом перепрыгнули на новые, сверкающие рельсы, ведущие к станции текущего поколения. Там полный FHD, SSAO, FXAA и прочие аббревиатуры, ласкающие глаз графоманам. Хотя не особо требовательным людям все эти косметические изменения до энергосберегающей лампочки. Другое дело – ремастерды стареньких игр. Вот Capcom, к примеру, решила перевыпустить самую первую Resident Evil, которую старые поклонники смогут опробовать уже совсем скоро. Да и зеленые ньюфаги тоже наконец-то смогут познакомиться с разлагающейся классикой, не боясь вызвать кровоизлияние в мозг от созерцания графики двадцатилетней давности.



Один против всех и все против одного

Дезматч, командный дезматч, захват флага, нагиб фрага. Все это – знакомые каждому геймеру режимы сетевой игры. О них мы слышали и знаем, сколько себя помним. Придумать что-то действительно новое и интересное пытались много раз, вот только мало какая идея становилась неким эталоном. Но, похоже, у нас есть достойный претендент. Нельзя не заметить, что с недавних пор многие разработчики делают ставку на схему «Четыре против одного». Один из игроков берет на себя роль какой-нибудь большой и сильной образины, способной практически одним ударом выбить виртуальный дух из соперника, другие же облачаются в костюмы обычных рядовых солдатиков и совместными усилиями должны замочить здоровяка. Количество против качества. Или ум против силы. Или пойти заказать пиццы в редакцию, после чего на сытый желудок придумать пример позабавнее...



Достойных игр со схемой «Четыре против одного» пока на рынке нет вовсе. Но не печалься, уже в этом году нас ожидают как минимум три многообещающих проекта в этом жанре. Один из них – *Evolve* – нам уже удалось испробовать вдоль и поперек благодаря многочисленным альфа/бета/гамма тестам. Это шутер от авто-ров *Left 4 Dead*, в котором один игрок играет за чудовище (есть несколько разновидностей), а вторые... нет, не за красавиц. За охотников, у каждого из которых своя роль в команде: штурмовик, медик, траппер и т.д. Получилось довольно весело и напряженно, гораздо интереснее и свежее, чем обычные пострелушки 10 на 10. Есть еще две готовящиеся игрушки, у которых общая схема схожа, но геймплейная механика заметно отличается. Речь идет о *Shadow Realms* и *Fable Legends*. Здесь тоже четыре добрячка и один плохой дядя, вот только плохой дядя слишком ленив, чтобы тащить свою плохую задницу на поле боя. Вместо этого игроку, отыгрывающему роль плохиша, предлагают отдавать приказы мобам и расставлять всевозможные ловушки, всячески мешая продвижению четырех других игроков. Не знаем, затянет ли такая идея кого-то надолго, но, согласись, порой так хочется побыть плохой бякой...



Турнир Большого шлема

Ощущение присутствия – очень важная составляющая гейминга. Сложно представить себя спасителем вселенной, когда возле твоей клавиатуры развалился кот, с колонки возле монитора свисает правый носок (ты ведь знаешь, как отличить правый носок от левого, верно?), а на подоконнике стоит кактус с приклеенным к нему напоминанием от мамы «Полей меня». Порой доходит до того, что в груди все сжимается, обида подступает к горлу. «Я капитан Шепард! Я не хочу поливать кактусы, я хочу спасать галактику от Жнецов! Мурзик, а ну брысь!» Выход есть. Снять квартиру и жить в полном одиночестве, занавесив шторы, как это делает наш главный редактор. Либо дождаться выхода шлема виртуальной реальности. Благо, ждать осталось недолго.

Сейчас над своей версией шлема виртуальной реальности работают чуть ли не все ведущие компании мира. Да и не ведущие тоже. Sony с Project Morpheus, Microsoft, Valve. Но больше всего в этой сфере отличилась Oculus VR со своим Oculus Rift. Компания выпустила уже три дев-кита (прототипы, созданные для разработчиков), с каждым шагом все приближаясь к финальной, потребительской версии. Это будет удобный, легкий, красивый гаджет с солидным разрешением дисплея (выше, чем FHD). Какова цена вопроса? Авторы планируют со временем опустить ее до разумных 300-400 долларов, вот только на первых порах ценник вполне может неприятно удивить суммой в 1000 вечнозеленых. Так что ждем выхода, ждем падения цены и готовимся нырять. В виртуальную реальность с головой.



Размер – микро, эффект – макро

Удивить микротранзакциями в наше время можно лишь игрока, который последние лет десять сидел в пещере в обнимку с Sega Mega Drive. Все эти костюмчики за \$9.99 и золотые пистолеты за \$5.95 уже стали обыденными вещами, как нечто само собой разумеющееся. И ладно бы, если бы эта напасть блуждала по менюшкам free-to-play проектов. Это можно понять – разработчикам же надо как-то зарабатывать. Но в чью-то светлую, алчную головешку пришла мысль, мол, если схема работает в условно-бесплатных проектах, то она запашет и в платных. Ну не хитрожопые, а? Кстати, а ты случаем не хочешь новую рубрику в нашем журнале? Всего за \$8.38.



Сложно на самом деле вспомнить ту игру, с которой все это началось, а именно введение микротранзакций в платные игры. Недавно мы наелись таблеток... для улучшения памяти, и стали вспоминать. На ум сразу же пришли Dead Space 3 и Gran Turismo 6 – не такие уж и старые игры. Да, они не навязывали оплату реальным кэшем, не вынуждали игрока расставаться со своими кровными... Хэх, а было бы забавно, если бы игра грозила взять твою семью в заложники, если ты не купишь за реальные деньги, скажем, новый набор запчастей по скидке. До уровня консультантов Mary Kay игроделы пока, слава яйцам, не опустились. Но, согласись, не очень приятно, когда твой друг, наигравший в пять раз меньше тебя, бежит с лучшей пушкой или ездит на Ferrari, тогда как ты еле наскреб себе на Subaru. А все потому, что он не побрезговал скоромить игре немного реальных денег. Это же... это... нет, ну это же... НЕЧЕСТНО. Так нельзя. Где, черт побери, моя кредитка?!



Летать в облаках

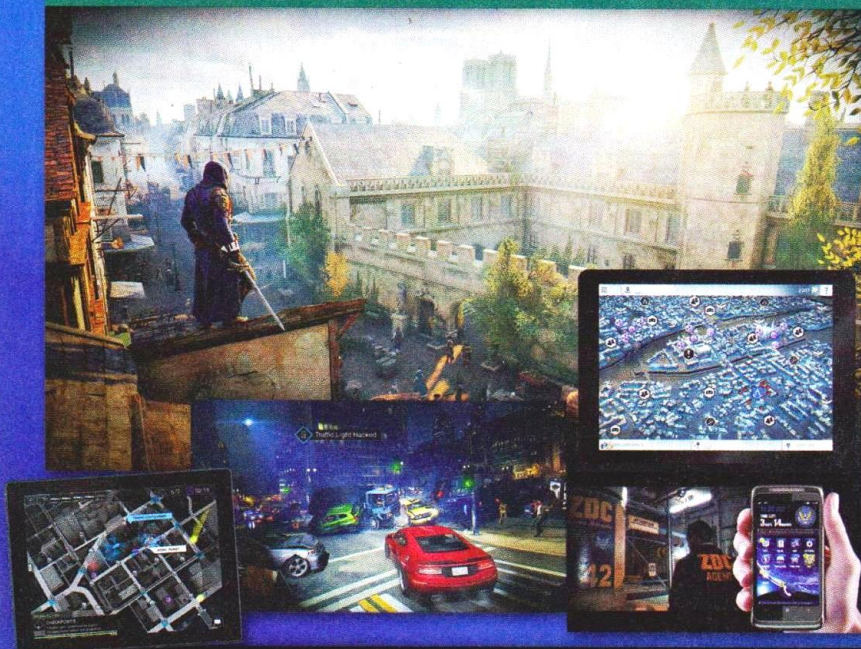
Облачные вычисления. За ними будущее. Получить доступ к любому виду контенту на всех своих устройствах в любое время суток – разве это не прекрасно? И речь идет не только о музыке, видео, документах и софте, но и о наших с тобой любимых играх. Идея стримингового сервиса игр на первый взгляд идеальна. Тебе не нужно мощное железо для запуска ресурсоемких игрушек, тебе не нужно свободное место на жестком диске для их установки – все процессы происходят на отдаленном сервере. И тут мы натываемся на два нюанса. Первый – необходимо стабильное интернет-соединение, чтобы инфа поступала к тебе без задержек и рывков. Второй – никто за «спасибо» стримить игрульки для тебя не будет, придется ежемесячно отстегивать за это денежку. Да-да, мир жесток. За все нужно платить.

Игровые стриминговые сервисы на самом деле уже давненько не являются диковинкой. К примеру, один из таких, OnLive, был запущен в Пиндостане еще в 2010 году. Загружаешь специальный клиент на свой компьютер/ноутбук/нетбук/тостер/смартфон и вуаля. При наличии хорошего, стабильного интернета можно тут же приобрести игру или арендовать ее на определенный срок и вперед. Все данные игрока и файлы сохранения также хранятся на сервере. Не меньший интерес представляет и сервис PlayStation Now, который на днях стартовал в США. Благодаря ему, хоть частично, но все же удалось решить проблему обратной совместимости консолей. То есть, на своей PS4 ты сможешь играть в игры для PS3. Если заплатишь за них. И если интернет стабильный. И если доживешь до тех пор, когда сервис заработает в нашем регионе. В общем, игровые облака – вещь безусловно интересная и перспективная, но на данный момент рассчитана явно не на нашего брата.



Один дисплей – хорошо, а два – круче

Смартфоны и планшеты так плотно вошли в нашу жизнь, что многие уже просто не могут без них. Не расстанутся с ними ни во время принятия душа, ни во время чистки зубов, ни во время еды – нужно же сфотографировать яичницу и отправить фото немедленно в Instagram. В противном случае произойдет конец света, планету атакуют пришельцы, а все вымирающие виды животных умрут, воскреснут в виде зомби и начнут отгрызать фотомоделям пальцы на ногах. Даже до игроделов дошло: если куча народу не расстанется со своими мобильными гаджетами при посещении туалета, то наверняка они поглядывают на маленьких экран и во время игры за компьютером/приставкой. И это можно как-то использовать. Неважно как, лишь бы было.

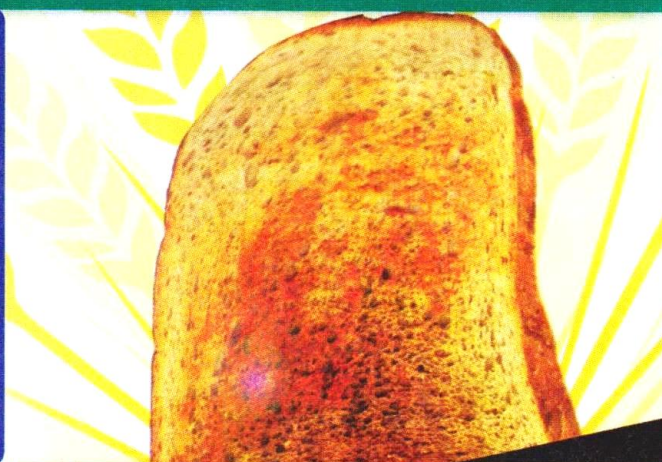


Идея вспомогательного экрана на самом деле интересна, пусть и не особо практична. Что ни говори, а прикольно во время игровой сессии на пару секунд отлучиться на экран смартфона, потыкать в него пальцем, поменять персонажу экипировку или свериться с картой. В недавнем Dead Rising 3, например, при помощи мобильного гаджета можно запрашивать авиаудар в указанную область, а приложение-помощник для Assassin's Creed Unity может открыть доступ к специальным сундукам в основной игре. Порой схема вспомогательного экрана действительно полезна и удобна, но чаще всего она добавлена «для галочки». Более того, портит впечатление, ведь иногда разрабы тупо вырезают из основной игры какую-нибудь опцию и запикивают ее в мобильное приложение. Не скачал мобильное приложение – не пройти тебе игру на 100%. А ведь подобных «мобильных компаньонов» будет выходить все больше и больше. Надеемся, игроделы одумаются, и в дальнейшем будут предоставлять лишь действительно нужные и интересные решения.

Симулятор абсурда

Безумные симуляторы не отступают! Они настойчиво продолжают штурмовать нашу психику, атаковать логику и нокаутировать здравый смысл. Если ты думал, что на симуляторах козла, горы и камня все закончится, мол, перебесятся и опять возьмутся за ум, то ты ошибался. В этом году нас ждет не меньшая лавина трешаковых симуляторов всего и вся. В чем же причина? Плохая экология? Пагубное воздействие электромагнитных волн? Как выяснили британские ученые, все гораздо проще. Некоторым людям просто нечем заняться. Да, вот так все просто. Одному человеку нефиг делать, он берет и создает симулятор тумбочки. Второй человек, которому, по счастливому совпадению, тоже нефиг делать, покупает симулятор тумбочки и играет в него, после чего рассказывает о нем друзьям. Так происходит кругооборот безумных симуляторов в природе. Процесс уже не остановить. Можно либо смириться, либо улететь на другую планету, запустив симулятор космического корабля.

А ты знал, что хлеб не только годится для приема в пищу, но и подходит на роль главного героя компьютерной игры? Серьезно. Недавно в раннем доступе Steam появился симулятор... хлеба под названием I am Bread. Игрулька сделана не абы кем, а самими весельчаками из Bossa Studios, которые создали симулятор хирурга Surgeon Simulator. По степени упоротости ребята переплюнули сами себя два с половиной раза. На очереди симулятор пукающей лягушки Amazing Frog и симулятор выпечки Baking Simulator. Да-да, вместо того, чтобы оторвать седалищные мышцы от кресла и пойти приготовить что-нибудь съедобное на кухню, нам предлагают проделывать все процессы в компьютерной игре. Вот только виртуальным пирогом не наешься, в отличие от настоящего. Ради чего тогда нужно играть в Baking Simulator? Ради ачивки? Вот только голод в данном случае придется утолять при помощи выколотанных клавиш клавиатуры. «Пробел» самый вкусный, если что...



КОМПАКТНЫЙ гейминг

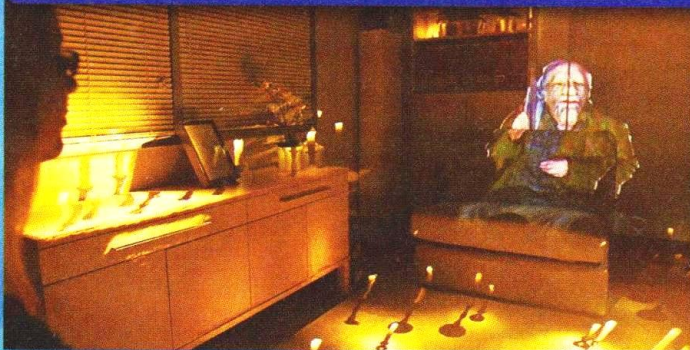
Компактность и удобство – два важнейших качества, к которым стремится любой производитель цифровой техники. К сожалению, у большинства настольных PC они явно хромают на обе ноги, постоянно спотыкаясь о тяжелые, громоздкие костыли. О какой компактности может идти речь, когда системник занимает полстола или покоится неподвижной глыбой где-то у твоих ног. Удобство тоже звезд с неба не хватает. Возле монитора не откинешься так же, как у огромной плазмы. Можно, конечно, подрубить здоровенный системный блок к большому ТВ, но смотреться это будет вовсе не по фэншую, да и клаво-мышей в данном случае пользоваться будет крайне неудобно. Но уже сейчас есть целый ряд различных устройств, который будет более шустро пополняться в будущем, способных выполнять определенные задачи, будучи при этом достаточно компактными.

Нетребовательного геймера могут заинтересовать так называемые Android-приставки. Небольшие коробочки с геймпадами, подключаемые к ТВ и открывающие их владельцу доступ к обширной библиотеке приложений Google Play. Играть в Dead Trigger или новый Asphalt на 42-дюймовом дисплее гораздо удобнее, чем на маленьком экране смартфона. Если же тебе нужен именно мини-PC, то стоит присмотреться к Intel NUC. Маленькая коробочка весом в 500 грамм, в которую втиснут мощный процессор (вплоть до Core i7), способна справиться с самыми ресурсоемкими задачами, включая современные игрушки. Посопутствовать удобству PC-гейминга также призваны Steam Machines. Это такие ПК в красивом, компактном корпусе, работающие под управлением SteamOS. Как понятно из обилия слов «Steam», гаджет предоставляет доступ к твоей Steam-библиотеке. «Гейбпад» идет в комплекте. Такой себе аналог игровой консоли, только PC. В продажу «паровые машинки» еще не поступили, очень скоро их в очередной раз покажут на Game Developers Conference 2015, а там, глядишь, и до релиза недалеко.

Она жива... жива!

А теперь о том, что пока еще не является трендом, но в недалеком будущем рискует им стать. Речь идет о технологии дополненной реальности, с помощью которой погрузиться в игру сможешь не только ты, но и твоя комната. Даже не так, твоя комната станет частью игры. Только представь: если ты играешь в космический симулятор, стены и пол твоей комнаты будут отображать интерьер космического корабля. Если же ты будешь играть в детектив, то окружающее тебя помещение сможет превратиться в настоящее место преступления: с трупом на твоём шерстяном полу и следами крови на любимых обоях. Главное, чтобы в этот момент к тебе не заглянули родители.

Описанное выше – не фантастика и даже не бред обкуренного пьяного хоряка, который по пятницам катается на хOVERборде. Это описание принципа действия реально существующего прототипа штуковины под названием RoomAlive. Данная технология, разработанная подразделением Microsoft, позволяет расширить игровое пространство. Картинка выводится не только на экран телевизора, но и заполняет все помещение вокруг игрока. Как это работает? Очень просто и очень дорого. Изображение проецируется при помощи шести проекторов, к каждому из которых подключен вычислительный блок и камера Kinect. Последняя вычисляет геометрию комнаты вместе с расположенными в ней предметами и следит за действиями игрока. Вот и вся магия. Потенциал у RoomAlive есть, осталось лишь дождаться, когда найдут способ удешевить компоненты, необходимые для его работы.



ГЕТЬ В ПЕКЛО!

SAINTS ROW GAT OUT OF HELL

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Volition, High Voltage Software

Издатель:
Deep Silver, Бука (в СНГ)

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600 / AMD Athlon II x3
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GTX 260 / AMD Radeon HD 5800 series
10 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Если честно, мы в редакции втайне ненавидим разработчиков Saints Row. Хотя, ненавидим – слишком громкое слово. Я имею в виду что-то среднее между желанием отхлынуть их и стремлением поджарить их до хрустящей корочки. Почему? Потому что эти парни еще креативнее, забавнее и упорнее, чем мы. Да, мы им завидуем черной завистью. Но, как известно, от ненависти до любви всего один шаг, и этот шаг навстречу мы делаем с огромной радостью, как только садимся играть в очередную поделку этих талантливых чудиков. На этот раз нам досталась лишь небольшая дополняшка, но той концентрации безумия, абсурда и бессмысленной ахинеи, которую создателям удалось в нее втиснуть, может позавидовать любая полноценная игра.

Как обуздать Дьявола

Перед тем как садиться за прохождение Gat out of Hell нужно хорошенько упоротся... Нет, не то. Нужно уяснить, что перед тобой всего лишь DLC, самостоятельное, но тем не менее. А значит, не стоит ожидать каких-либо невероятных масштабов, эпичных историй, растянутых на десятки часов, и скрупулезной проработки каждой мелочи. И теперь, когда эта информация поселилась в твоей голове, можно приступать непосредственно к обзору.

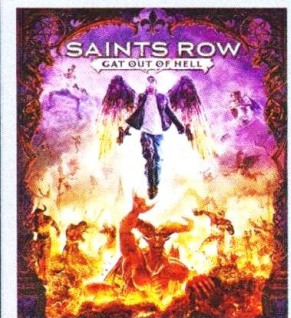
С недавних пор я даже начал беспокоиться за американских игроделов. Они поставили перед собой очень амбициозную цель – делать каждую

новую часть еще более безумной, чем предыдущие. На данный момент у них это получается, хотя, после виртуальной симуляции и суперсил из четвертой части, казалось, что дальше уже некуда. Оказывается, есть куда. По крайней мере, Volition всегда найдут куда. А если не найдут, то скушают волшебных грибочков и обязательно найдут. В Gat out of Hell нас отправляют напрямую в ад, пришивают крылья, а в качестве главного плохиша выставляют самого сатану. Мне даже страшно подумать, что нас ждет в пятой части, но на данный момент разрабы с достоинством держат марку. Держат прикованной к батарее в темном подвале, но кто из нас не без греха?

Шесть смертных грехов. Седьмой сдали в аренду

Фирменный, сумасбродный стиль Volition чувствуется с первых минут. После случившегося большого спойлера из Saints Row IV наша команда решила не унывать. Ребята даже закатили вечеринку, посвященную дню рождения Кинзи Кенсингтон – милашки (это если у тебя такой же извращенный вкус, как и у меня), социопатки и просто лучшей в мире хакерши. Развлечь себя веселая команда решила игрой со спиритической доской и, как мы знаем из многочисленных ужасиков, ни к чему хорошему это не привело. Вдруг из ниоткуда возникает портал в преисподнюю и засыпает нашего главного героя-президента.

Что за срань? Какого ляда? Почему уютг разлил кипяток на полосатых енотов? Шучу, подобные вопро-





сы даже не думают лезть в голову после увиденного. Это же Saints Row! Тут такие вещи воспринимаются как само собой разумеющееся. Как поиск носков по утрам. Кинзи вместе с нашим старым другом Джонни Гэтом, не раздумывая, следуют за своим другом в самое пекло. Хэх, не думал, что когда-то напишу это, имея в виду буквальный смысл этого выражения. Вообще, прикольно делать обзоры на игры серии Saints Row, ведь в этом случае можно писать всякую ерунду типа «воздушное озеро улетело в пятое измерение к своим друзьям, бирюзовым аутистам», и это будет считаться нормой. Или нет? К слову, играть можно и за Кинзи, и за Гэта. Создавать своего персонажа в дополняшке не допускается.

Жареные крылышки

Дальше по сюжету следует пара действительно занимательных забавностей, но о них не расскажу, ибо спойлер, спойлер. Лучше поведаю о необычном мире игры. Ад в глазах разработчиков – это не что иное, как мегаполис в апокалиптических декорациях, с раскаленной лавой вместо рек и тощими грешниками вместо прохожих. А потому, игравшие в предыдущие части, здесь почувствуют себя как дома. По крайней мере, пока им не выдадут крылья. После этого тоже чувствуешь себя как дома, только с крыльями. Офигительное чувство. Изящное решение, которое не дает упрекнуть разработчиков в том, что они подсунили нам те же яйца, только сваренные в адском котле. Если в четвертой части пропадала надобность в транспорте, то теперь для передвижения пропала необходимость спускаться на грешную землю. Ты свободен как птица! Пока выносливость не закончится...

Возможность летать открыла создателям еще одну дверцу на пути к безграничному творчеству. В частности, появились новые задания, завязанные на том, что у игрока выросли перьевые отростки на спине. Правда, по-настоящему оригинальных забав здесь маловато. Точнее, всего одна – помимка падающих с неба на землю грешников. Если



Священное переиздание

Одновременно с дополнением Gat out of Hell в свет также вышло переиздание четвертой части для консолей нынешнего поколения – Saints Row IV: Re-Elected. Улучшенная версия работает в разрешении 1080p при 60 кадрах в секунду, щеголяет похорошевшими текстурами и освещением. Другими словами – то же, что и на PC, только теперь на консолях. Переиздание доступно в двух вариантах: стандартном, в которое также включены все мелкие DLC для Saints Row IV, и издание-комплект, в которое помимо прочего впилили Saints Row: Gat out of Hell.



Сладкоголосый Дьявол

Поговорим о голосах в голове, которые звучат во время прохождения *Gat out of Hell*. Нет, никому в психушку не пора, речь идет об актерах озвучивания игры. Джонни Гэт в очередной раз заговорил голосом Дэниэла Дэ Кима, который играет эту роль еще с 2006 года, когда вышел оригинальный *Saints Row*. Из «старичков» также стоит выделить актрису Натали Лэндер, которая уже не первый раз отдаст свой голос Кинзи Кенсингтон. В образ Черной Бороды вошел Мэтт Мерсер, а Ди Брэдли Бейкер своим «сатанинским» голосом озвучил реплики демонов из игры, причем без компьютерного вмешательства – чувак такое вытворяет своими связками, что аж жутко становится.

же говорить о более приземленных вещах, то здесь нас встречает знакомый развлекательный набор: настреляй определенное число противников, устрой погром на танке и т.д. Все еще весело и «гы-гы-гы», но уже не так как раньше. Выделяется разве что захват демонических баз, в конце которого нужно замочить особо крупного архидемона со щитом, но уже после небольшой прокочки тот не представляет собою никакой опасности.

Очень ад вас видеть

Но давай вспомним, зачем мы сюда вообще прибыли. Во-первых, поугарать и повеселиться. Во-вторых, дать по морде Сатане и спасти президента, то есть нас, то есть главного героя. В одиночку тут не справиться, а потому, в лучших традициях ролевых игр от BioWare нам нужно сколотить команду. Ты не поверишь, но в аду достаточно желающих надрать задницу Люциферу. Среди них и наши старые знакомые. Старые, мертвые знакомые... Выбрав в качестве места действий царство Аида, у создателей появился отличный шанс вернуть на шахматную доску уже поверженные фигуры, так что не удивляйся увидев здесь Дэйна Вогеля, главу корпорации «Ультор» из второй части, и близняшек-симпатяшек Виолу и Кики. Но это только цветочки, убойные ягодки также имеются. Как тебе возможность скорефаниваться с пиратом Черной Бородой, графом Дракулой и Шекспиром, который работает диджеем в одном из ночных клубов? В об-

мен на услугу мертвые знаменитости награждают тебя новыми суперсилами... ой, прости, тут их называют потаенными силами.

О потаенном

Чего же наши герои научились в аду, помимо искусства махать крыльями? С чего бы начать... Загибаю пальцы: во-первых, это старое доброе топтание ножкой, после которого все противники вокруг тоже начинают летать, правда, с не самым удачным приземлением. Во-вторых, герои научатся призывать на помощь демонических помощников – маленькие чертики отлично справляются с задачей отвлечения внимания, пока ты спокойно выкашиваешь враждебную демонятину. В-третьих, можно создавать вокруг себя смертоносную ауру, поджигающую ближнего своего. В-четвертых, надоедливых супостатов отныне можно превращать в камень, после чего эффектно разбивать на маленькие кусочки. А ты знал, что, загнув четыре пальца, набирать буквы на клавиатуре становится гораздо труднее? Так вот, у каждой из вышеперечисленных супе... потаенных сил еще есть несколько разновидностей, открывать которые нужно у специальных алтарей. Например, топнув ножкой, можно создать затягивающую воронку – очень удобно, когда хочется видеть всех нападающих поближе и в лежачих позах. Всю эту потаенную красоту можно прокачивать, собирая сферы душ, – это как блоки данных из *Saints Row IV*, только сферы душ.



Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

Не вставая с кресла

Научившись летать и освоив сверхъестественные силы, Святые не разучились стрелять из обычного оружия. Ну, если то оружие, которое есть в игре, можно назвать обычным. Среди самых примитивных пукалок: лавовая пушка, стреляющая раскаленными металлическими осколками, покрытыми лавой, и хреновина, являющаяся гибридом арбалета с дробовиком. Это чтобы ты понимал, что в рамках этой игры является заурядным примитивизмом. Из более интересных образцов можно выделить так называемый «Кваквaker» – штуку, стреляющую живыми, взрывающимися лягушками! Эта пушка заставляет демонов плакать похлеще, чем Данте из DMC.

А теперь гвоздь программы – Кресл-о-геддон. Святые уже настолько обленились, что им даже не охота вставать во время перестрелок. К креслу прикреплены два пулемета, а еще оно любит посылать врагам гостинцы в виде ракет с тепловым наведением. И да, конечно же, оно оснащено колесиками. Не вставать же на ноги, чтобы подобраться поближе к бедолаге,

спрятавшемуся за ближайшим углом. В общем, звание самого чумового оружия в этом году, по-моему, кто-то получил заочно.

Сатанинское отродье?

Как уже говорилось в начале, перед нами все же DLC, а потому не удивительно, что Gat out of Hell не удалось избежать типичных болячек дополнений. На подобные вещи редко когда выделяют большие бюджеты и команды. Как результат: малая продолжительность, скомканный сюжет, повторяющиеся задания, нередкие баги и т.д. Да и картинка осталась примерно на том же технологическом уровне, что и в Saints Row: The Third, вышедшей в 2011 году.

Но все это не отменяет того факта, что в Gat out of Hell приятно и интересно играть. Это все еще чумовое веселье на носилках сумасшествия, просто в несколько урезанном формате самостоятельного дополнения. Еще одна забавная история из жизни Святых. Вкусная добавка к основному блюду. Небольшой подарок для преданных фанатов.

Олег [Prince] Скубицкий

Парень из гетто

Имя: Джонни Гэт

Место рождения: Стилуотер

Принадлежность: Святые с 3-й улицы

Род занятий: 1-й лейтенант Святых

Любимое оружие: K6 Krukov

Появляется в: все части Saints Row

Лучший друг главного героя.

Джонни очень вспыльчив, дерзок, жесток, бесцеремонен и уверен в своей правоте. Также он очень живуч, так как пережил выстрел из дробовика в колено и удар мечом в живот. Как только его родной район начали делить все банды Стилуотера, он добровольно примкнул к Святым с 3-ей улицы.



Вердикт

Добротная дополняшка с пачкой любопытных идей. Благодаря новому сеттингу Gat out of Hell смотрится не как вырванный кусок из основной истории, а как действительно что-то новое. Возможность летать вводит в геймплейную вену сыворотку свежести, а рассказанная история заставляет не раз улыбнуться. DLC короткое, зато проходится на одном дыхании. Еще пару дыханий можно убить, чтобы пройти все-все на заветные 100%. Gat out of Hell обязателен к покупке всем поклонникам франшизы.



«Снейк, почему так долго?»
Хидэо Кодзима

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

Жанр:
Stealth, Action

Разработчик:
Kojima Productions

Издатель:
Konami

Системные требования:

Процессор: Quad-Core 3.2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 650
4 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



ОДНИМ ГЛАЗКОМ

В то время как некоторые разрабы отсиживаются на приевшихся формулах создания коммерчески успешных проектов, избегая праведного риска во имя покорения новых высот всецело творческой сферы, храбрые сердцем и стойкие духом романтики, подобно Кодзиму, идут напролом через сорняки шаблонов за руку со своей мечтой, оберегая ее и заботливо выращая в пышном саду, словно нежный многолетний цветок. Такой же многолетний, как и знаменитая франшиза Metal Gear. С полным пониманием тяжелой меры ответственности перед верными поклонниками и эпичной историей серии, японский светоч за шесть лет смелых экспериментов поставил на ноги новую машину смерти. Смерти всех конкурентов в жанре стелс-экшн, ибо пролог к пятой части, коим является Ground Zeroes, дал однозначно понять, какая игра в скором будущем отбросит тень славы на пьедестал первенства.

Хорошо забитое старое

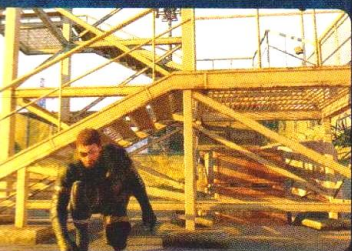
Поскольку герой обзора призван развивать логическое мышление, для начала отгадай загадку небезызвестного капитана (который по последним сводкам устроился на должность Очевидности в ряды отряда FOX): «то уходит, то возвращается; и легенда, и знаменитость; и старая, и новая – кто это?» Нет, это не Пугачева Алла Борисовна, а всего лишь вездущая серия Metal Gear в формате емкой демо-версии под кодовым названием Ground Zeroes – не то «Нулевое дно», не то у меня проблемы с английским.

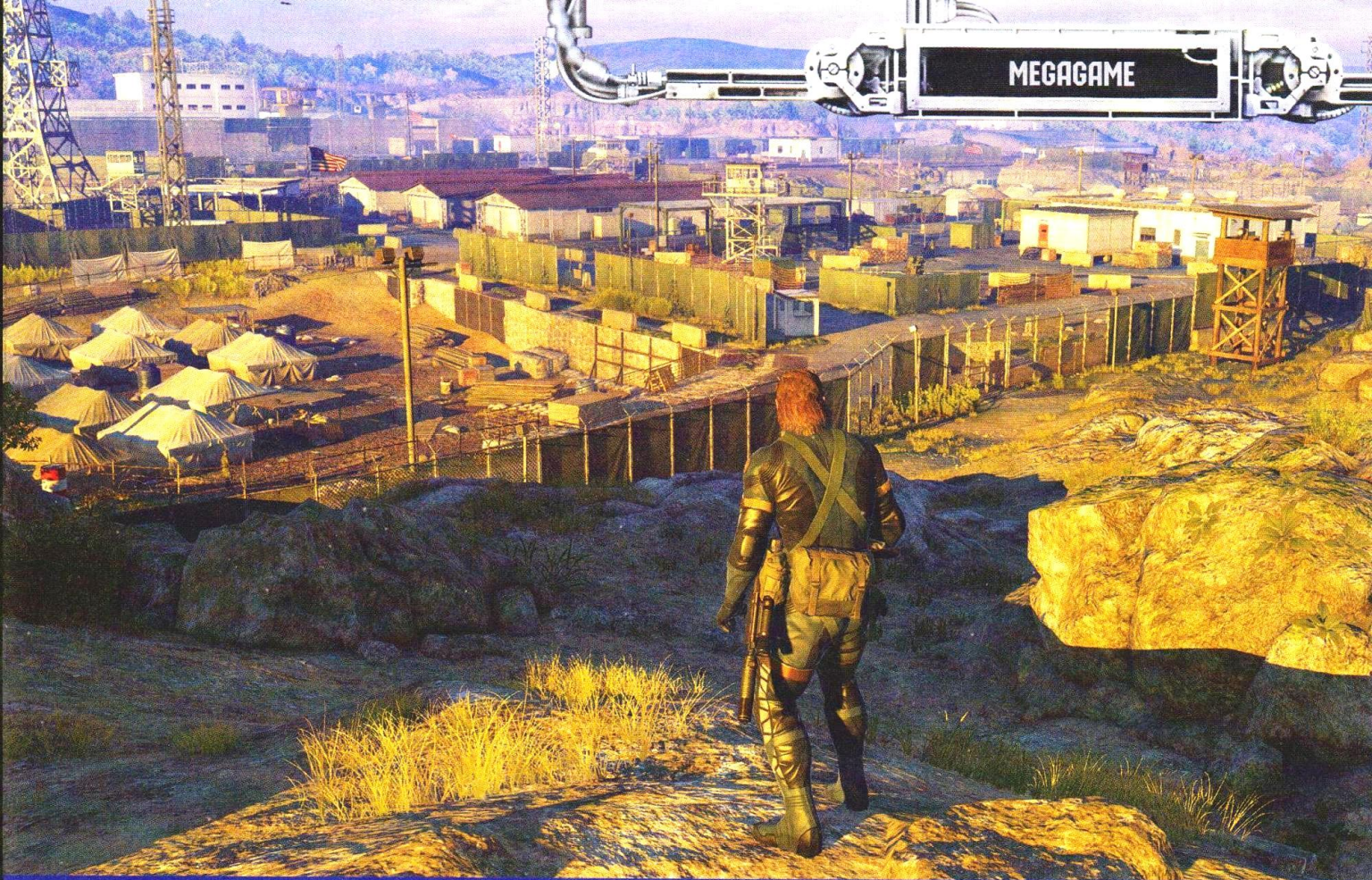
Гениальный Хидэо Кодзима гениален во всем, поскольку решился на смелый шаг пихнуть на рынок хотя и увесистую, но все же демку грядущей пятой части по цене выше нуля. Таким образом, одним взмахом было достигнуто несколько целей – во-первых, игра пошла в разведку на базу «пекарей» прощупать ее на предмет наличия у игроков живого интереса к подделкам Konami, которые до сегодня весьма редко заходили на православную платформу, проявляя регулярность только на консолях. Во-вторых, игроделы хоть и великие светила, но работают не на угле, поэтому тоже хотят кушать, и не только сухари с водой, а хотя бы с молоком, поэтому

попросить множку долларов за качественный товар было не так уж и грешно.

Снейк гребет через долину, видит жесткую картину...

Уникальной особенностью Ground Zeroes является ветвистый потенциал прохождения, которое может быть реализовано как в течение 15 минут, так и 15 часов в зависимости от стиля игры и целей игрока. Сюда вшит всего одно сюжетное задание и несколько дополнительных квестов, детали которых способны пленить внимание на много часов скрупулезного исследования. Игровое пространство организовано превосходным, при этом новым для франшизы образом – все миссии выполняются на открытой территории военной базы противника, зато каждый отдельный случай рисует новую задачу и конкретные требования по ее решению. Место боевых или не очень действий развернуло на политически нейтральном острове Куба, где царит выгодный для Соединенных Штатов климат свободы слова, вероисповедания, пыток и прочих изуверств по отношению к заключенным, ибо официально янки не при делах, земля в аренде, и международные договора





по правам человека не в силах защитить обреченных бедолаг. Все настолько печально и сурово, что даже Чип и Дейл в этот раз не спешат на помощь.

У Большого Босса по этому вопросу совершенно другие мысли, потому что закаленные нелегкой жизнью ощущения преданности и справедливости побудили в самый разгар важных событий покинуть свою крепость, чтобы стать твердыней и спасителем для двоих особо важных персон. Пока на базе Снейка кипит подготовка и заваривается чай к приезду международной инспекции по ядерному оружию, а Metal Gear консервируется на дне океана, славный агент отправляется на задание, в ходе которого должен и просто обязан освободить старых знакомых в лице мальчика Чико и девушки Паз. Вот тут-то и подгружается на единственную в игре карту главный вопрос – как повернуть спецоперацию чисто, аккуратно и без нежелательных последствий типа беременности героини. Особенно, если вместо ребенка она вынашивает бомбу.

Правила съема: метод Снейка

Как было сказано ниже, если ты, конечно, читаешь журнал вверх ногами (да-да, у него есть ноги, или у меня еще не закончился типографский клей), место действий не меняется на протяжении всех заданий, не зависимо от предмета самого квеста. При этом все боковые поручения так или иначе проливают лучик света на глобальные события основной сюжетной линии, что делает их весьма занимательными не только с технической, но и с художественной точки зрения. Помимо спасения заложников нам поручат эвакуацию агента разведки, уничтожение ПВО, ликвидацию профессиональной снайперской пары, перехват секретных материалов и несколько не менее секретных заданий, от-

крыть которые можно, собрав определенное количество нашивок вражеского спецотряда.

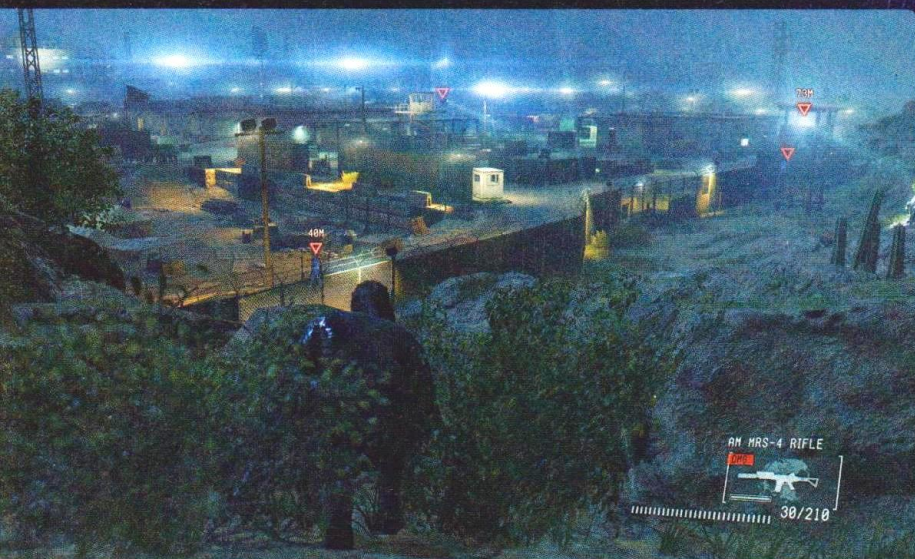
В распоряжении геймера нескромный огневой арсенал и внушительных площадей локация, плотно утыканная вражескими блокпостами, а вот каким образом будет выстроена тактика прохождения, решать исключительно человеку перед твоим монитором. Ты волен нагло продавать оборону базы



Снейк великий и могуч – он гоняет стаи туч

В ходе выполнения основного и побочных поручений игроку посчастливится оценить три состояния погоды, вымокнув под проливным дождем, отогревшись на солнышке и погнав под облаками, причем не только на вертушке, но и пешком. Но это лишь половина возможных условий окружающей среды, а также четверга, пятницы и прочих дней недели. Phantom Pain дополнительно сыпанет в глаза песочком одноименной бури, оросит слабым дождем и даст почувствовать себя настоящим ежиком, потому что в тумане! Такой метеорологический букет взбудоражит тактическое мышление и позволит разнообразить игровой процесс нестандартными решениями.





Сам себе режиссер

Одна из допмиссий отправляет Большого Босса на вражескую базу спасти особо важную цель в лице агента разведки, в котором сначала узнаешь миловидного японца, а потом самого Хидэо Кодзиму, появление которого так же эпично, как и весь процесс эвакуации. По завершению квеста геймдизайнер некоторое время остается сидеть в лобби рядом с протагонистом.

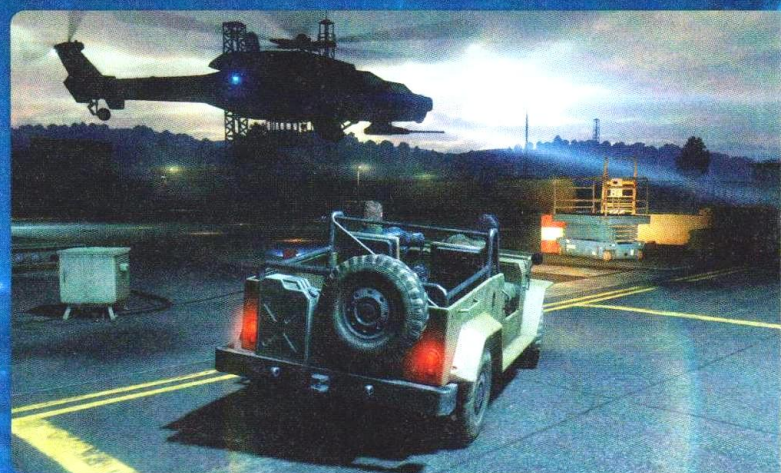
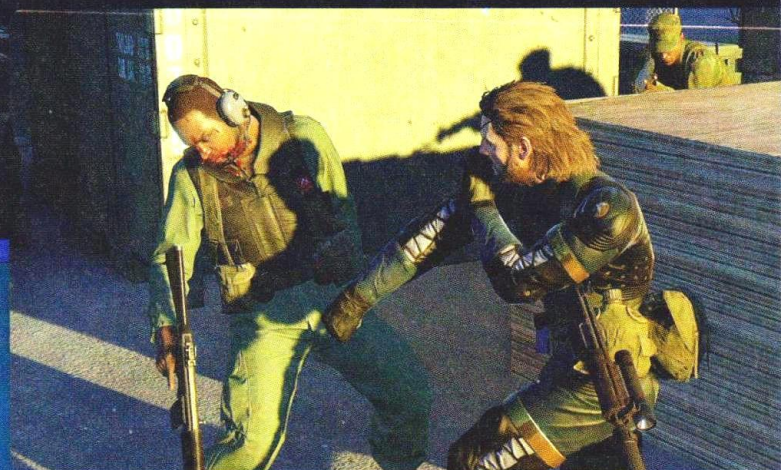


шквальным огнем, призвав на свою голову гнев многочисленной орды разъяренных пехотинцев, а можешь и сам действовать как мастер, продумывая каждый следующий шаг, отслеживая расположение караулов и маршруты движения сторожевых, методично и бесшумно вырезая боевиков, планомерно избегая ошибок на пути к завершению поставленной цели.

На вашем счету: 0 трупов, 50 копеек

Благодаря продуманным до мелочей особенностям окружения, у игрока есть масса возможностей вариативно реализовать тактические задумки, превратив поле противника в шахматную доску (самых противников – просто в доску), а задание – в увлекательную партию, очередной ход в которой наращивает общий груз ответственности за успешный итог. Здешний стелс ошибок не прощает и показывает себя в исконно хардкорном положении. Поспешил или не успел – проблемы личного характера, будь добр попробуй заново. Охранники ведут себя вполне естественно, даже сверхъестественно, как для представителей класса искусственного интеллекта, чутко реагируя на любые действия героя. Поскольку в США медкомиссии работают совестно, у служивых превосходное зрение и совершенный слух, не говоря уже о тренированной смекалке. В ясный день они могут без особого напряжения обнаружить агента метров с пятидесяти или услышать его рядом с собой, даже если он неспешно двигается в скрытном режиме.

В ночное время суток ситуация меняется не особо, поскольку бойцы оснащаются в первую очередь прожекторами и фонариками, а уже потом автоматическим оружием. Заприметив же непознанный объект, морпехи по уставу идут проверять последнюю точку дислокации, а не халатно сбрасывают явное подозрение на воображаемые

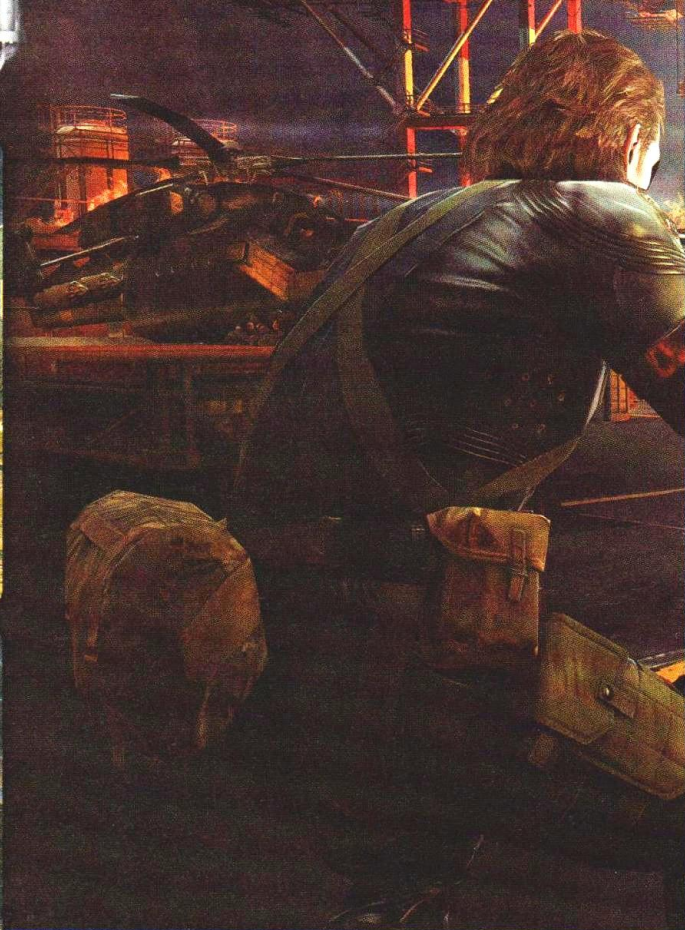


глюки. Конечно, в дождливую погоду обзор слегка ухудшается, что открывает дополнительные тактические возможности, но, в целом, не позволяет лихо колесить по уровню с дикими воплями и лошадиным топотом. Патрули также работают слажено, периодически совершая обходы выделенных зон и связываясь по рации с коллегами, при этом, если какой-либо солдат не отвечает на запрос, на место отправляют целый отряд для проверки ситуации, а внимание всего боевого состава определенно повышается. Обнаружение трупа и вовсе вызывает повсеместный кипеш на базе, а обнаружение Снейка поднимает общую боевую тревогу с активацией в том числе тяжелой техники. Это стимулирует не оставлять за собой грязных следов в прошлом, дабы не огрести по шее в ближайшем настоящем. Мало того, в самых проблематичных для игрока местах понатыкано камер наблюдения, механическое повреждение которых также незамедлительно привлечет внимание сторожевых. С таким раскладом ты искренне веришь, что находишься не в детской песочнице с отстрелом петухов, а на реальной военной базе, где охотник – твой ближайший враг, что, безусловно, подсыпает в эмоции щепотку острых ощущений, приятного напряжения и заставляет работать в большей степени мышлением стратега, чем гашеткой ствола.

Одноглаз и бородат, тем не менее, звездат

Старина Снейк все еще тот, который и руками машет резво, и мыслит трезво, и с пушками обращается умело. Бегаёт стоя, ползает лежа, сидя тоже может чем-нибудь заняться, например, чтением предыстории серии Metal Gear, которая аккуратно разложена в несколько слайдов и лаконично описывает предшествующие пятой части события. Поэтому новинку обыгрывать в пору не только старожилам, но и храбрым новобранцам, успешно откосившим от районных военкоматов для верной службы мышке и клавиатуре. Если начистоту, сюжетный ураган всегда был козырной стихией игры, а его локальные порывы нередко срывали крышу даже самым заядлым фанатам, поэтому уловить все тонкости происходящего будет не так просто, хотя основное состояние погоды на фронте будет понятно подавляющему большинству внимательных игроков.

Большой Босс налегке и на опыте может поднадать, наподдать и даже заднадрать практически каждому салаге, но до радикального рукоприкладства доходит не часто, ведь солидный



инструментарий позволяет практиковать различные подходы к ведению скрытого боя или открытого огня. В первом случае приемлемо юзать пистолет с транквилизаторами, который проводит моментальную анестезию в голову или с третьего патрона в тело, а любителям уходить красиво придется по душе тяжелый ракетомет. Снайперские винтовки, тихострельная автоматика и дополнительные диверсионные побрякушки по типу взрывчатки, дымовых и разрывных гранат не просто в наличии, но их еще нужно суметь добыть. Как говорится, любишь стреляться – люби и пушечки носить.

Рожденный ползать, пить меньше надо

Каждое задание имеет два уровня сложности: они же средний и высокий. При этом второй от первого отличается лишь более скудным стартовым арсеналом, повышенной чувствительностью караульных и вавами, которые быстро появляются при передозировке тела свинцом и медленно затягиваются после динамичной перестрелки. Поэтому фактически в каждой ситуации тактика скрытного прохождения с допросами и тихой ликвидацией врага работает эффективнее бездумного отстрела крепленных пехотинцев. Весьма рационально смотрится рейтинговая система заданий, выполнить которые на максимальную отметку очень даже трудно. Основной объем баллов рассчитывается по скорости прохождения уровня – чем она выше, тем лучше.

Из этого следует, что, к примеру, нарушив желательное условие скрытности в угоду значительного сокращения времени выполнения миссии с ее успешным исходом, игрок наоборот повышает свою оценку, а это в свою очередь показывает уникальные и эксклюзивные возможности местного стелса. А вот убийства, повторные попытки и рапид наоборот снимают драгоценные очки, спуская на дно рейтинга натужные старания. Последняя фишка представляет собой кратковременное замедление времени при обнаружении агента вражеской сигнатурой, что позволяет быстро среагировать, устранив угрозу, при этом второй



рукой потягивая чаек. А еще более хорошая опция выключает эту казуалистскую ерунду с игрового процесса, сохраняя его чистокровно реалистичным и неподдельно хардовым.

Встать, Биг Босс идет!

Всяческих похвал и серенад заслуживает проработка сюжетной линии, а также режиссура отдельных сцен. Не каждая игра подобно Metal Gear сможет выдавать удивительные апперкоты, сначала нежно притягивая внимание к очевидно важному событию, после чего звонко лупя промеж глаз целым эшелонном нежданчиков, от чего слюна умиления и звериного восторга начинает невольно стекать по телу, причем так интенсивно, что за время прохождения образовывается отчетливое русло. Ролики поставлены категорично и кинематографично, таким образом, что фокус внимания ни разу не рассеивается. Что игрострой, что постановка сценария вызывают глубочайшее уважение, ведь приносят подлинное удовлетворение, наслаждение и освежение.

И уже закрываешь глаза на мелкие огрехи в виде не проходящих команд взаимодействия, залипания прицела на стенах или подтупливания вра-

гов. Более того, комфорта в исследование сюжета подсыпает интерактивная аудиосистема, при помощи которой можно слушать записи и дневники персонажей, не отрываясь от выполнения поручения, чему также способствует достойная русская локализация текстовой части. С технической точки обзора приложение оптимизировано весьма хорошо и резво листает кадры в секунду даже на слабomощных железках, при том, что графическая составляющая приятно ласкает глазные нервы... или нерв, если ты косишь под Большого Босса. Кладем все вышеперечисленное на трогательный саунд и повторно кладем на реальность, забываясь на много часов дегустации отличного тактического стелса.

Евгений [Kvodan] Абрамов



Вердикт

Очень редко в индустрию приходит годнота ручной работы, и еще больше радости она приносит, когда не просто приходит, а эпично возвращается. Крепкая демка (или, правильнее сказать, пролог к The Phantom Pain) безоговорочно справляется с поставленной задачей продемонстрировать бездонный потенциал жанра, а также расшевелить воспаленное ожидание сюжетной истории, пролог к которой поселил интригу в сердце и разум. Ground Zeroes – это тропинка к очередному повороту, за которым игрока будет ждать искусство неподдельной чистоты, кристально светлое и морально богатое.



ГРОТ

МНЕ В РОТ!

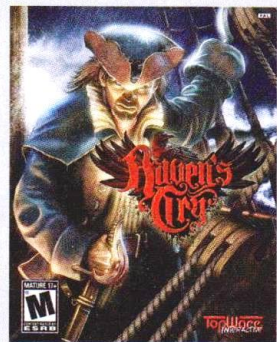


Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Reality Pump Studios

Издатель:
TopWare Interactive

Системные требования:
Процессор: Quad Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 4 Гб
Видео: Geforce GTX 460/
ATI Radeon HD 5000 Series
15 Гб свободного места



PC | PS3 | PS4 | X360

Если ты привык, что пират – это веселый и задорный алкоголик с язвительной птахой на плече, то листай журнал далее, ибо эта статья разобьет тебе сердце. Увы, но не существует никаких единорогов, на другом конце радуги зияет пустующее ничего, а вселенная Warcraft – всего лишь выдумка. В любом случае, Reality Pump Studios решили, что публике слишком долго принудительно держали в розовых очках на переносице, и пора бы уже показать пиратов в правильном свете. Это никакие не весельчаки, да и работка у них паршивая. Но раз назвался пиратом, то изволь получать удовольствие от кровавых разбоев. В общем, Raven's Cry – это игра о реальных хлопцах с крюками вместо оторванных конечностей.

Стальные бун

Raven's Cry действительно жесткая, и не потому, что в ней кровь проливают в таких же количествах, что и алкоголь, просто она отражает правду и ничего кроме правды. Более того, она настолько сурова, что у того, кто в нее играет, автоматически появляется борода, крюк и жесткое желание проткнуть соседа вилкой за все его прегрешения. Сюжет рассказывает о Кристофере Рейвене – пирате, который мстит, и, поверь на слово, мстя его страшна. Виною такому поведению стали пираты, которые убили его родителей. И в тот самый злополучный день, потеряв родню и любимую руку, он решил, что станет таким же мордоворотом и отомстит негодяям. Казалось бы, шел бы он куда подальше в войска, но он выбирает путь, на котором нет места для чести, закона, или правосудия. И паренек не ошибся. Вскоре он обзаводится крюком, опытом, знаниями магии и начинает свое победоносное и кровавое шествие к успеху.

Гроза людей

Как уже говорилось, главный герой не является паинькой. Наоборот, он уныл, угрюм, зол и бородат. Рейвен путешествует по миру и дубасит всех без обоюдного согласия. Конечно, у игрока есть возможность хоть чуточку обуздать неистовый пиратский гнев, так как нам частенько предлагают выбор. Однако, кто же предпочтет вариант «развернуться и уйти», когда есть альтернатива отмухать наглеца так, что он до следующей среды не будет помнить своего имени? Впрочем, польские разработчики по-

заботились о том, чтобы все действия имели свои последствия, и в большинстве они все приведут либо к охоте за головой Рейвена, либо к... охоте за головой Рейвена – отличаться будут лишь масштабы.

В сундуке Raven's Cry спрятано множество квестов, выполнение которых приближает главного героя к своей цели, однако есть задания и для отводки глаз. Так или иначе, любая задачка интересна для выполнения, ведь все они не лишены разнообразия: найди информацию, пришей вон того слюня, найди мое маленькое сокровище и так далее. К тому же ты не просто бегаешь по местности и мочишь всех без разбору – тебе приходится прятаться, скрываться, подкрадываться... В общем, столб тебе в помощь, ну или за чем ты там будешь ныкаться.

Руки-крюки

В последние годы геймеров уже приучили к великому изобилию всевозможного оружия. На фоне некоторых современных игр скромный пиратский набор из Raven's Cry смотрится, словно привет из очень далекого прошлого. На выбор есть, казалось бы, такая малость, как разные вариации крюков (каждый со своими фидами), шпаги для эффектных сражений в слоу-мо, ножи, оккультные материалы и пистолы. Но ведь недаром качество ценится больше, чем количество. Геймдевы позаботились о том, чтобы прохождение не вызывало сонливости с таким скромным вооружением. Например, пистолеты в игре одноразовые, так как Кристофер не в состоянии перезарядить их своим крюком. Зато огнестрел





Пиратская романтика

Raven's Cry помимо жестокости отображает еще тот алкоголизм. Мы включили режим «Ботант» и на просторах интернета нашли следующую инфу: оказывается, пираты везде тягали с собой на кораблях ром не из-за яркой любви к спиртному (по крайней мере, по-первах), просто ром в отличие от воды мог храниться месяцами, не меняя своих свойств. Вода же со временем застывает. Вот и приходилось здоровым мужикам месяцами измываться над печенью. Зато не так грустно, и вон тот бородатый мужик после трех месяцев в море и двух бутылок не такой уж и бородатый... если ты понимаешь, о чем мы.



выносит врага с первого же попадания, да еще и эффектно отбрасывает тело бедолаги на пару метров. Пальнув в бочку, можно устроить праздничный фейерверк и вывести из игры сразу несколько незадачливых противников. После такой веселухи, герой пафосно отбрасывает уже бесполезный агрегат в сторонку.

Сражение на шпагах заслуживает отдельного разговора. Поговорим? Пусть у тебя перед глазами и представлено семнадцатое столетие, но слоумо никто не отменял. В самом разгаре боя ты можешь отважно перебросить свою шпагу и воткнуть в противника, параллельно разглядывая застешки на его сюртуке и попивая чай с лимоном. Естественно, у Рейвена в запасе всегда найдется какой-нибудь крюк для шашлычков и массовых убийств — только и успевай, что вовремя менять их. Ну, а если ты уж никак не можешь тихо пробраться до будущего жмурика, то можно обратиться к магии, дабы и задание выполнить, и ручки не замарать.

Ворон должен сидеть в трюме

Играя в Raven's Cry, тяжело не заметить двух вещей: двухметрового фонтана крови, льющегося в лицо, и невероятной красоты окрестностей. Разработчики потрудились на славу и в деталях отобразили весь шарм Золотого века пиратства: узкие улочки, в которых легко можно подловить информатора; острова, где загораешь сам и заодно сжигаешь под-

лецов; моря, которые так и кишат Веселыми Роджерами... Какая же все-таки романтика.

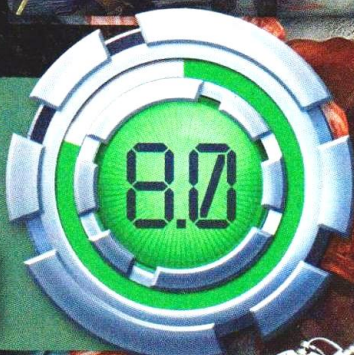
Даже не на самом мощном железе игра сможет вызвать у тебя сплошное умиление. Кроме обширных и детализованных локаций игроделы также смогли передать и весь очаровательный дух того периода: антисанитария, бесчестие, алчность, агрессия, ночные бабоньки (девочки обслуживают клиентов просто на улице), крики, убийства — словом, сплошная безысходность. «В этом мире нет места радости» — это был бы отличный слоган для игры.

Дарья Бережнева



Вердикт

Публика давно изголодалась по реалистичным и брутальным игрушкам. Нет, я ни в коем случае не утверждаю, что нынче в каждой уважающей себя игре стелсы обязательно должны быть украшены остатками чьих-то мозгов. Просто все эти инопланетяне, зомби, роботы и зомби-роботы не вызывают истинной веры в их реальность. В Raven's Cry же чистейшие, не искаженные исторические факты. Здесь нет место нюням, это игра, которая пропитана отчаянием и мраком самых испорченных душ. Атмосферненько, в общем.



TO PLAY OR NOT TO PLAY



PC

Жанр:

Космический симулятор

Разработчик:

Frontier Developments

Издатель:

Frontier Developments

Системные требования:

Процессор: Quad Core 2 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: NVIDIA GeForce 8800 GT/

ATI Radeon HD 2900 Pro

5 ГБ свободного места

ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

400 миллиардов звездных систем содержит наш Млечный путь, и именно столько было воссоздано в игровой вселенной Elite: Dangerous – космическом симуляторе, масштаб внутриигрового мира которого равен 1:1 к нашей галактике!!111 Наткнувшись на эти опьяняющие своей величиной цифры в описании, поначалу даже не веришь. Да кому вы втираете? Нашли дурачков... Но спустя десяток часов понимаешь, что за все это время ты лишь чуточку продвинулся в исследовании этого поистине громадного онлайн-мира. Frontier Developments не соврали. В Elite: Dangerous действительно можно посетить абсолютно все звезды, которые можно разглядеть в телескоп из твоего окна. Правда, если бы у тебя, как и у меня, был бы телескоп, то ты бы смотрел явно не на звезды...

Симулятор Хана Соло

Впрочем, размер – не главное (исключительно в отношении игр). Огромный мир – это отлично, а вот огромный интерактивный мир – это отлично в квадрате. Или в прямоугольнике, не важно. Важно, что заняться здесь определенно есть чем, причем работы так много, что только на ее перебор уйдет куча времени. И пускай тебя слово «работа» не отпугивает, в Elite: Dangerous она выглядит в разы заманчивее, нежели в реальной жизни. Поначалу, правда, нужно выполнить пару не особо интересных заданий, чтобы раскрутиться и заработать свой первый капитал, зато немногим позже ты действительно волен делать все, что заблагорассудится.

Разнообразие способов заработка в Elite: Dangerous может позавидовать любая другая игра. Можно стать цивилизованным торговцем, скупая по дешевке и продавая втридорога различные това-



ры. Можно заняться добычей различных драгоценных самородков, став шахтером будущего. Или же пойти по пути геолога-разведчика – путешествовать по самым отдаленным галактикам в поисках ресурсов и продавать полученную информацию. Какая бы работенка тебе не пришлось по душе, Elite: Dangerous одобритительно кивает головой и отвечает: «Делай!»

This is COSMOS!

Если же тебе хочется веселья, то ты можешь стать злым пиратом и грабить космические корованы. Или стать охотником за головами и открыть на этих самых пиратов охоту. Сражения напоминают захватывающие баталии из Star Wars с полетами вокруг неприятеля и стремлением сесть ему на хвост. Во время битвы тебя не покидает чувство непосредственного участия: когда ты стреляешь из своих пушек, то слышишь треск обшивки вражеского корабля. А если стреляют в тебя, то около твоей кабины происходит самый настоящий фейерверк из множества искр. И, конечно же, нет ничего приятнее красочного взрыва вражеского судна.

Однако в самом начале рваться в бой не стоит, так как на первых порах твой ко-

рабль вселяет в сердца врагов разве что жалость. По мере наполнения деньгами собственных карманов становятся доступными для установки на корабль пушки, стреляющие ракетами с автонаводкой, плавящие обшивку лазеры и даже миниганы. Хотя с покупкой мощного вооружения появляется желание превратить всех нахрен в радиоактивный пепел, перед каждым боем стоит десять раз подумать, прежде чем в него вступать. Можно ведь вступить и во что-то нехорошее. Для победы над сильным противником нужна не меньшая сила, уверенное владение собственным кораблем и железные яйца.

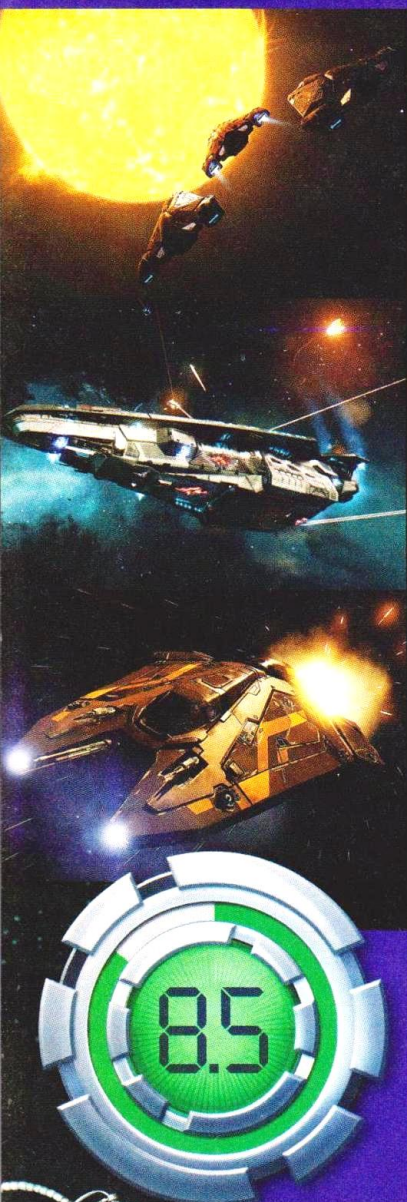
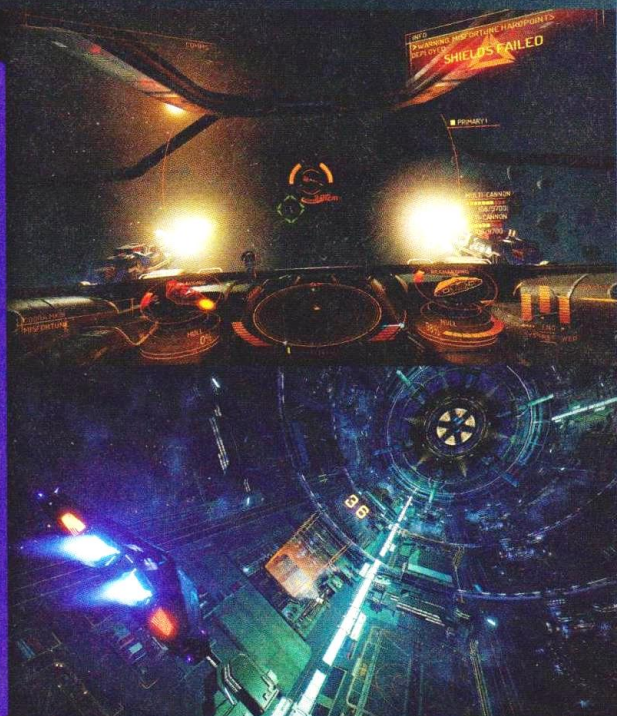
Мама, мне нравится Вселенная, ей 14 миллиардов лет

Но главное достоинство Elite: Dangerous заключено не в битвах и веселой работенке, а во внимании к атмосфере и деталям. Время от времени не раз останавливаешь свой космический корабль, чтобы просто полюбоваться потрясающими космическими пейзажами. Фиолетовые солнца, огромные пояса астероидов, похожие на Землю миролюбивые планеты, неизведанные галакти-



Земля, запрашиваю разрешение на посадку

Претендуя на реалистичность, разрабы просто не могли не добавить в свою игру и нашу Солнечную систему. В Elite: Dangerous вполне реально посетить Землю, Юпитер и другие планеты. Но так как события разворачиваются в 3000-х годах, наша Солнечная система претерпела некоторые изменения. К примеру, Марс больше не красный и безжизненный. Вследствие терраформинга он стал голубым и заселенным людьми. Но возможность посмотреть на Землю открывается не сразу, для начала нужно получить разрешение от контролирующей эту территорию Федерации, немножко на нее поработав.



ки — все это поистине завораживает. Добавляет реалистичности происходящему необходимость постоянно быть в курсе событий. Чтобы попасть в космопорт, к примеру, сначала нужно запросить разрешение на посадку, выпустить шасси, пролететь через узкий коридор и, наконец-то, сесть на площадку. И все это в режиме реального времени. А обратный отсчет перед выходом из гиперпространства заставляет напрячься, так как корабль вылетает на бешеной скорости. Тебе дается всего пару мгновений, чтобы сориентироваться и понять, что находится вокруг. Иногда ты оказываешься совсем близко к разгоряченной звезде, которую в срочном порядке приходится облетать. А что может быть хуже, чем очутиться прямо под носом пиратского судна? Да это непруха космических масштабов прям!

Автостопом по галактике

Вообще, в медитативной, на первый взгляд, Elite: Dangerous расслабляться крайне не рекомендуется. Отправившись на разведку, я однажды поленился проверить топливные баки и остался практически без топлива вдали от цивилизации. Пришлось методом тыка выбрать направление и лететь «туда» в надежде отыскать заправку. Благо мне удалось наткнуться на одну из самых отдаленных станций. Но это только один из бесконечного числа вариантов развития событий. Позабыв об

осторожности, я однажды сунулся в опасную зону — пришлось лицезреть полную безысходности картину: методично разрушающееся от разгоряченного солнечного ветра стекло капитанского мостика. Ничего подобного я раньше не встречал, и потому лично для меня этот момент был невероятно запоминающимся. Я даже не смог выдавить пару «ласковых», просто сидел и смотрел с открытым ртом. Из меня бы получился отличный капитан...

Вселенская печалька

К сожалению, есть у Elite: Dangerous и недостатки, причем до боли типично ММО-шные. Пройдет еще немало времени, прежде чем подделка Frontier Developments будет готовой на все 100%. Некоторые онлайн-элементы, к примеру, на данный момент выглядят откровенно сырыми. У игроков напрочь отсутствует надобность взаимодействовать между собой: здесь нельзя ни сформировать свою группу, ни банально отблагодарить денежным вознаграждением за помощь. Даже примитивного чата на станциях нет! Из-за этого 90% игрового времени ты проводишь в полном одиночестве. Хотя и существуют точки сбора неофициальных сообществ, игровая Вселенная получилась практически безжизненной. Впрочем, разработчики клянутся исправить все недочеты, и им, судя по проделанной ими работе, хочется верить.

Tsetse

Вердикт

Elite: Dangerous уже сейчас выглядит чертовски привлекательной во всех отношениях. Размеры внутриигрового Млечного Пути поражают воображение, красота виртуальной Вселенной вызывает приступы восторга, а торговля, баталии и продуманный геймплей служат финальными мазками, придающими всему этому законченный вид. Наряду со Star Citizen творение Frontier Developments успешно доказывает, что жанр «космосим» еще имеет топливо в пороховницах.



BLACKGUARDS 2

Жанр:

Пошаговая стратегия/RPG

Разработчик:

Daedalic Entertainment

Издатель:

Daedalic Entertainment

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

ОЗУ: 4 ГБ

Видеокарта: nVidia GeForce 8600/

ATI Radeon HD 2600

12 ГБ свободного места



ЧЕРНЫЕ ХОДЯТ ПЕРВЫМИ

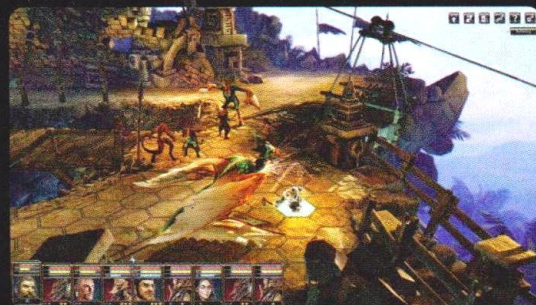
Знаешь, что является самым страшным в календаре? Предопределенность. Ведь все, что находится в клеточках, рано или поздно сбывается. Но я сумел найти в этом положительную сторону и теперь пользуюсь принципом календаря в отношениях с девушками. Все наверняка получится, если держать девушку в клетке. Но надо быть очень внимательным, так как представительница прекрасного пола может сбежать. Сбежать и захватить мир! А потом зайти в бутик и купить себе розовую сумочку.

Первый ком блином

Первую Blackguards в свое время немного подвел неотесанный геймплей, который сильно нуждался в полировке. Согласно с этим были и сами разработчики, пообещавшие все исправить в сиквеле. Не соврали ли? Ну, как сказать... В Blackguards 2 есть пара спорных моментов, но, в целом, игра действительно преобразилась в лучшую сторону. Это еще не прекрасная бабочка, несущая пыльцу радости и умиления на своих крыльях, но уже и не уродливый кокон. Еще больше врагов, еще больше способов их умертвить, увеличившийся в разы акцент на тактике – все это направлено на увеселение игрока и серого вещества, находящегося у него в черепной коробке. Я не о цементе, если что. Фанаты оригинала также будут рады повстречать многих знакомых персонажей, которые остались узнаваемыми, несмотря на то, что после событий первой части прошло несколько лет. Но обо всем по порядку.

Prison Break

В плане истории Blackguards 2 заметно вольготнее своей предшественницы, хотя создать своего персонажа нам по-прежнему не разрешают. В центр нашего внимания подсовывают девушку по имени Кассия, которая провела несколько лет в темнице со страшными пауками. Маленькие «сокамерники» любили ей покусывать ушко и не только, отравляя своим ядом ее тело и разум. Разработчики использовали период заключения в качестве tutorials, позволив игроку за это время поближе познакомиться с главной героиней и проникнуться к ней состраданием. А заодно уяснить базовые элементы боя и дерева скиллов – одно другому не мешает, а третьему – так тем более. Но так как



перед нами не симулятор зека, Кассия вскоре выбирется из заточения. Теперь она жаждет мести, власти и... принять ванну тоже не помешало бы, да.

В отличие от навязчивого оригинала, главная героиня Blackguards 2 – это чистый лист. Вместо заранее подготовленных трех классов полная свобода действий в развитии персонажа: какой ты хочешь видеть подконтрольную тебе девушку, такой она и будет. Daedalic сделали прокачку героя более разнообразной и в то же время простой. Скиллы ближнего боя, магии и дальнего боя были упрощены без потерь и стали гораздо понятнее, но при этом не менее нужными: по-прежнему важно то, каким образом игрок распорядится своими очками после очередного выигранного сражения.

Сексуальная ориентация по карте

Вместо полностью открытого мира, который нужно постепенно «осваивать», разрешается путешествовать только по той территории, которую необходимо захватить. Остальное Кассию не интересует, чай не пейзажами любоваться пришла. Но противники не стесняются отбирать уже завоеванное, и тогда нужно доказывать ИИ, что то или иное поселение принадлежит тебе по праву сильного. Будучи пошаговыми, баталии



в Blackguards 2 разворачиваются на карте, поделенной на знакомые шестиугольники и пестрящей различными интерактивными объектами (сундуками, ловушками и т.д.). Сами локации, к слову, заметно добавили в разнообразии. Постоянно меняющийся дизайн уровней является одной из сильнейших сторон игры, отлично скрашивающей монотонность — главный бич жанра. Но особо не заглядывайся: плохие парни совсем не прочь навалить тебе и твоей компании. Тем более сражаться здесь совсем не просто: каждый случай требует особого подхода и не только из-за различий в местности.

Мы принимаем бой!

Бодаться с вражиной в Blackguards 2 стало гораздо интереснее. Самым значимым улучшением является откалиброванная система ударов и промахов. Серьезно, в первой части большинство атак проходило мимо кассы — даже штурмовики из «Звездных войн» завидовали. Здесь же, слава пасхальным яйцам, почти все атаки наносят урон. Впрочем, это не делает Blackguards 2 проще. Типов врагов очень много и каждый из них по-своему старается найти брешь в армии игрока. Баталии по-настоящему жестокие, игра не прощает нерешительность. Даже после нескольких поражений подряд обнаруживается тактика, ведущая к победе. По-настоящему спартанское воспитание вселяет невероятную гордость за собственный успех, а возможность самому раздавать роли юнитам дает почувствовать себя в шкуре

настоящего генерала. «Аха-ха! На колени, смерды, я захвачу мир!... А? Обед готов? Уже иду, мам».

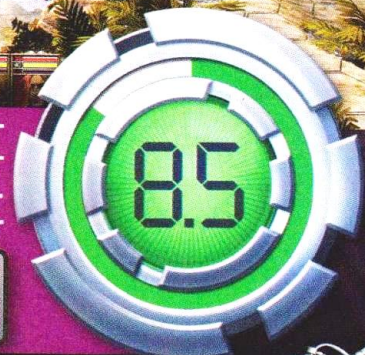
Несмотря на повеселевший боевой темп, Blackguards 2 остается по-прежнему медитативной игрой. Большая часть геймплея уходит на скучный просмотр перемещения NPC по огромной карте. Мне не раз хотелось пропустить ходы противников, чтобы не терять время на все эти унылые компьютерные раздумья, но, к сожалению, разработчики пропуск не предусмотрели. Если ты нетерпелив, то лучше убери все хрупкие или дорогие предметы подальше от компьютерного стола. Впрочем, эта проблема нивелируется положительными сторонами игры.

Tsetse



Вердикт

Тебе нравятся пошаговые стратегии? Любишь фэнтези? Стрижешь ногти сначала на левой руке, а только потом на правой? Если ты ответил утвердительно на все три вопроса, то Blackguards 2 тебе точно понравится. Интересная история, разнообразные квесты, проработанная прокачка и напряженные баталии — Daedalic удалось удалить те плевела, которые подпортили их прошлогодний релиз.



Warhammer Quest

Жанр:
RPG, Strategy

Разработчик:
Rodeo Games, Twistplay

Издатель:
Chilled Mouse

Системные требования:

Процессор: Quad Core 2.6 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 270/
AMD Radeon HD 4870
2 ГБ свободного места на диске



ВАХОВИК ВОЙНЫ

Warhammer Quest – это такая тактическая настольная игра, в которую играют лишь настоящие задр... мужики. Расставляешь на доске фигурки своих персонажей, бросаешь кубик и в зависимости от того, что он покажет, выполняешь какие-то действия. В последнее время стало модно переносить настольные игры в виртуальный мир. А чем «Ваха» хуже? Да ничем. Вот нам и предлагают вскутить необыкновенное блюдо из классического меню вселенной Warhammer, которое уже много лет заставляет поклонников одноименной настолки разбивать друг другу головы. Игровыми досками, разумеется.

Квестовый поход

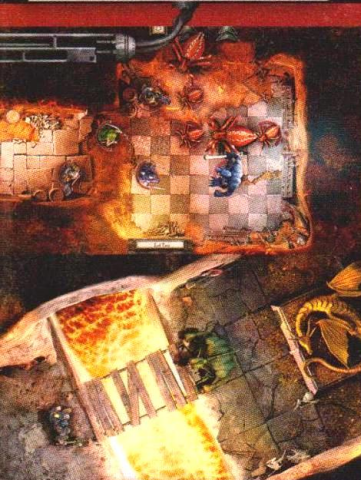
Сюжета как такового в Warhammer Quest ты не найдешь, даже если часами будешь сидеть с лупой у монитора, а потому, как говорится, перейдем сразу к телу. Чтобы привлечь к своему проекту как можно больше аудитории, Rodeo Games очень сильно упростили правила настолки. На выходе получаем некое подобие

монополии, только с орками, дворфами и эльфами на подтанцовке. Главные герои спускаются в подземелье, чтобы отыскать золото и драгоценный шмот. В погоне за золотом они берутся за любые задания. Им приказывают раздавить крысу, схватить воришку, наказать пауков или украсть деньги, а в ответ только «Да, сэр! Есть, сэр!» Сражение за Империю как-то отходит на второй план. За блестящие шекели герои готовы не то что родину, но и матерей родных продать.

Поле в клеточку, друзья в полосочку

Все бои без исключений проходят в подземельях и строго на красиво уложенной плитке. Время от времени коридоры начинают разветвляться, подсовывая тебе секретные комнаты и прочие вкусности, но чувство «аквариума» от этого не улетучивается. Перемещаются герои четко на отведенное им количество клеток, что порой слегка раздражает. Неужели нельзя было дать им возможность свободно перемещаться пока поблизости нет врагов? Я понимаю, настольная игра и все такое, но, черт возьми, я же не на картонном поле играю. Дискриминация твоих партизан подземелий на этом не заканчивается. Как тебе тот факт, что в каждом сражении первый удар всегда за противником? А бросить кости или сыграть в «камень-ножницы-бумага» слабо?

К счастью, долго ждать, пока мерзкие гоблины сделают свой ход, не приходится, так как все битвы проходят в достаточно высоком темпе. По-быстрому разменялись ударами, уложили парочку гоблинов, троллей, орков и прочей гадости, после чего собрали с них все добро и смылись. Огорчает лишь то, что делать это ты будешь на протяжении всей игры. Со временем от такой монотонности мозг начинает отказываться с тобой сотрудничать, в голове мелькают одинаковые картинки, на губах появляется пена... А потом ты замечаешь белый свет в конце тоннеля... «Вот его палата, заносите!»... «Но я же еще не дофармил подземелье!»...





Настольная война

Оригинальной настольной версии Warhammer Quest уже без малого 20 лет. За все это время вышло множество различных дополнений, обновлений, добавлений и прочих явлений. При этом основная концепция осталась прежней: играть может до 4-х человек, которые выбирают себе героев и поочередно бросают кубик. Прежде чем начать игру, участники должны создать для себя собственный сюжет или попросить сделать это модератора. В первом случае приходится бросать кубик, вытягивать карты в соответствии с выпавшим числом и играть в случайном мире. Если же участники решили попросить поучаствовать модератора, то их ждет настоящее путешествие, ведь сюжет в данном случае будет зачитываться постепенно, подобно повести. Так что, если ты хочешь весело провести вечер с друзьями, обязательно обрати внимание и на настольную версию Warhammer Quest. Поверь, это в сто раз круче всяких там «монополий» и иже с ними.

Полная ВАХАнализа

Расхищать подземелья и грабить караваны ты будешь при помощи четырех бравых молодцов. Поначалу ничего оригинального: гном — дровосек, эльф — лучник, человек — мародер и старый хрыч с палкой, то бишь маг. От класса персонажа зависит набор его «трюков», которые обязательно помогут тебе расправиться с бандами негодяев на пути, ведь использовать инвентарь и заклинания можно во время боя, не жертвуя ходом. То есть метнул в зеленокожего проходимца фаербол, а потом, если тот не скопытился, добавил ему еще одну плюху посохом по башке.

Персонажи прокачиваются по ходу игры, но ничего с драгоценными очками экспы ты не делаешь. Здесь все, как и в жизни, решают только деньги. За золотые монеты можно прикупить для своих подопечных дорогую одежду и оружие, а если сильно надоест бегать с таким простецким квартетом, можно подыскать себе и кого-то получше. В Warhammer Quest не составит труда собрать такой цирк уродов, что даже бывалые орки начнут падать в обморок при виде твоей банды.

20 футов под землей

Несмотря на то, что большую часть времени проводишь в темных и мрачных подземельях, выбираться в люди иногда приходится. Покупать снарягу и нанимать новых героев можно только в городах. Там же можно набрать побочных квестов и поглазеть на большую карту мира. Жаль, что графика в игре не так крута как прорисовка этой карты, но здесь это явно не главное. Разработчики напихали в Warhammer Quest столько всего интересного, что временами казалось, что игра треснет по швам.

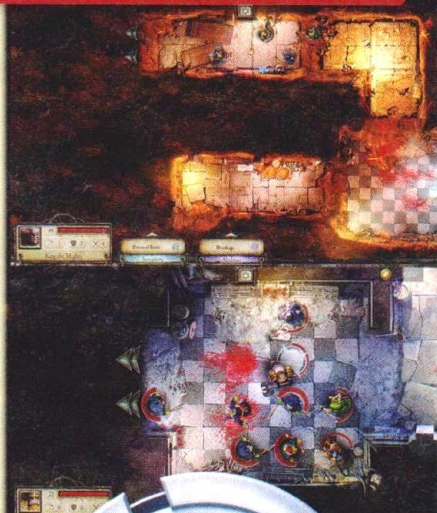
Вердикт

Перед тобой еще одна игра из огромной вселенной Warhammer. На этот раз она решила понравиться законченным клептоманам и настоящим расхитителям подземелий, которых не напугать излишним однообразием. Простая, интересная и до мозга костей тактическая. Этого вполне достаточно для убийства времени в эту холодную пору года. Так что готовь свой блестящий меч, тяжелую кирасу и все выученные за каникулы заклинания, золото уже ждет.



С группой героев постоянно случаются какие-то казусы. Идешь такой, никого не трогаешь, и вдруг «бац!», а твоего гнома уже прокляли. После этого он получает, скажем, штраф к навыку ближнего боя. Естественно, в подземелье он начнет жестко промахиваться по мобам, и вскоре зеленые гады заколют его тупым ножом. Но долго пускать сопли на клавиатуру, оплакивая любимого гнома, тебе не придется. Rodeo Games отлично продумали тактику боя, любую ошибку во время махаха можно компенсировать приличным количеством собственных тактических уловок и боевых навыков. Раненых можно лечить в любой момент, а мертвого легко поднять с того света. Враг промахнулся — ты дал ответку. Придумывай изощренные тактики, и Империя тебя не забудет.

Влад [Ghost] Тучин



ИГРУШКА-РАСКЛАДУШКА

TENGAMI

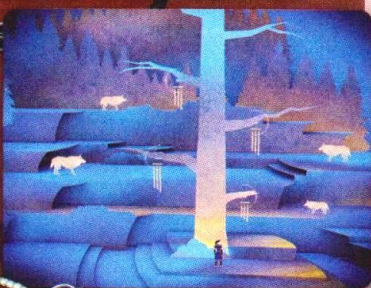
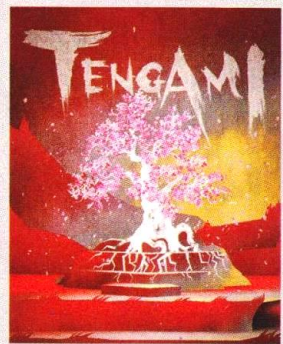
Жанр:
Adventure

Разработчик:
Nyamyam

Издатель:
Nyamyam

Системные требования:

Процессор: Dual Core
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Open GL 2.1
1 ГБ свободного места на диске



В детстве тебе наверняка задавали вопрос: «кого больше любишь: маму или папу?» Согласись, довольно напрягающе, когда тебя ставят перед такой дилеммой. Особенно, если ты еще не знал слова «дилемма». Так вот, теперь спрашиваю я, что больше любишь: приключения или головоломки? Потому что Tengami как раз является смесью этих двух жанров, и что в ней реализовано лучше, решать только тебе. Ну а я помогу.

Восток – дело тонкое

Первое, что хочется сказать о Tengami, – выглядит она очень по-восточному, ничего лишнего. Как флаг Японии, как восходящее солнце, как свежеприготовленный ролл (между грудей гейши). Воображение заработало, правда? Вторая особенность – мы играем в книжке. Даже главный персонаж – и тот бумажка 2D-шная. Так что игрок перемещается по сюжету буквально. Мой извечный сложный вопрос «что лучше: играть или читать?» отпал сам собой, как хвост убегающей ящерицы. Теперь можно играть прямо в книжке! Tengami – это красивая, символическая история о скоротечности жизни в японском понимании: сплошная сакура, 100% оригами, только белый рис.

Японский Новый год

Кроме романтического появления главного героя у тухлявой сакуры, никакого интро, или хотя бы захудалого туториала, нет. Тебя запускают в мир, как горящую петарду под чьи-то ноги. И нужно сразу разобраться: какого черта здесь происходит и что от тебя хотят? Методом клика и тыка наш плоский самурай гуляет по локациям и разгадывает головоломки, используя твой интеллект. Все это ради четырех цветков сакуры (ну, конечно, сакуры!). Возвращаясь к тухлявому дереву – именно его оживляем с помощью розовых лепестков. Не успел ты нарядить одно растение к Новому году, как приходится снова это делать. Вместо Снегурочки можно звать Самурая и читать ему, стоя на табуретке, хокку. К слову о поэзии – за каждый цветок ты получаешь тот самый классический японский стих.

Игра очень трогательная. В смысле, ощущения, как будто держишь «книжку-раскладушку»: переворачиваешь страницы и другие объекты. Разработчики уверяют, что такую же книжку, как в игре, можно воссоздать и в реальной жизни, были бы ножницы да бумага под руками. Головоломки в Tengami разные – это плюс. Но объединяет их одно нехорошее качество – принудительность. Игрока загоняют в условия, где он обязан понять, что сейчас нужно делать. А зачем – ни слова. Одна зацепка – это мертвое дерево, которое надо оживить, но и его показывают не сразу. Иногда игроку надо кликать на одинаковые объекты в разной последовательности и или принести недостающий предмет, или ломать мозг, пролистывая разные спрайты ступенек, чтобы перейти к следующей локации. В общем, незамысловатым drag and drop можно делать великие вещи. Чем дальше проходишь, тем больше механик открывается, что радует.

Кручу-верчу, механики понять хочу

Игра очень трогательная. В смысле, ощущения, как будто держишь «книжку-раскладушку»: переворачиваешь страницы и другие объекты. Разработчики уверяют, что такую же книжку, как в игре, можно воссоздать и в реальной жизни, были бы ножницы да бумага под руками. Головоломки в Tengami разные – это плюс. Но объединяет их одно нехорошее качество – принудительность. Игрока загоняют в условия, где он обязан понять, что сейчас нужно делать. А зачем – ни слова. Одна зацепка – это мертвое дерево, которое надо оживить, но и его показывают не сразу. Иногда игроку надо кликать на одинаковые объекты в разной последовательности и или принести недостающий предмет, или ломать мозг, пролистывая разные спрайты ступенек, чтобы перейти к следующей локации. В общем, незамысловатым drag and drop можно делать великие вещи. Чем дальше проходишь, тем больше механик открывается, что радует.

У нас тут своя атмосфера

Огромное «аригато» разработчикам за грамотно созданную игровую среду. Арт удачно работает на музыку и наоборот. Дэвид Уайз написал особенную композицию, которая, как влитая, вписалась в Tengami. Правда, игроки отзываются, что у игры есть проблемы со звуками и разными интершумами, поэ-





В главных ролях

Удивительно, но Tengami придумали не в стране восходящего солнца, а в Великобритании. Трое ребят: японец, немка и англичанин, пришли словно из анекдота и решили сделать игру. Сказано – сделано. Японец рисовал, немка геймдизайнила, а англичанин варил овсянку. Наверное, потому эта игровая студия и называется Nyamutam. А если серьезно, он программировал. Ощущение, что на все сто выложился только японец, потому что лишь арт, композиция, атмосфера и оформление всех миров достойны похвалы. А вот геймдизайнер проглядела придумать сохранения. Или вот удобство передвижения – могли бы научить бумажного самурая бегать, а не семенить, как застенчивую школьницу под кабинетом завучей.



тому стоит прислушиваться только к основной мелодии, чтобы не разочаровываться из-за мелочей.

Главный персонаж не разговаривает – тем лучше, вдруг он оказался бы не очень хорошим собеседником. Пусть уж лучше притворяется Гордоном Фрименом. Игра не богата на прорисовку локаций, но не на их специфичность. Ты бываешь в храмах, пещерах, горах и лесах, увидишь моря и водопады. Скромная и красивая, как настоящая японская женщина, Tengami вынуждает любоваться ею. А потом она снимает макияж и спрашивает «я красивая?» И вот тут начинается настоящая жара...

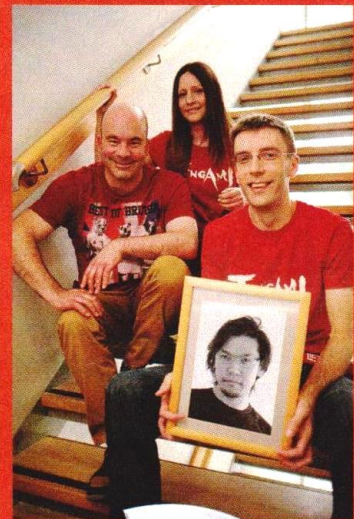
Игровые бока

Казалось бы, стройная игра. Такая походка. Ан нет... бока висят, даже просторное кимоно не помогает. Tengami слишком медленно раскрывается. Приходится много раз двигаться по одним и тем же локациям, не имея возможности ускориться

или открыть карту и переместиться. Пока решаешь головоломки, от затянутости геймплея раздражаешься. Слишком вяло, слишком затянуто, слишком медитативно. Представитель приключенческого жанра должен быть динамичнее. Есть мнение, что игру специально сделали медленной, чуть ли не на грани откровенной скуки, мол, в этом быстром и шумном мире так сложно расслабиться. В таких случаях я вспоминаю, что фица – это всегда немного баг. И нечего недостаток называть особенностью.

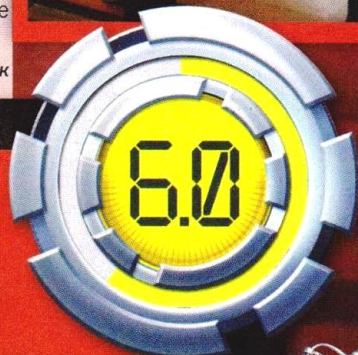
Общее игральное время Tengami – чуть больше часа. Невероятно, как за столь короткий срок это шпильево становится скучным. Но становится. Роковым выстрелом стало отсутствие возможности сохраняться. И это в наше-то цивилизованное время! Если вышел из игры, то будешь бежать штрафной круг по локациям, которые уже видел. Не вдохновляет, согласись.

Алла Довгалоук



Вердикт

Аудитория и критики встретили игру приветливо. Честно сказать, я удивлена. Большинство повелось на формат 3D-раскладушки, которая напоминает книжки из детства. Особенно отметили «живую» интерактивность. Но Tengami не годится, чтобы поадреналинить. Она хорошо пойдет под зеленый чай, домашние тапочки и отапливаемые батареи.



Resident Evil

Жанр:
Survival Horror

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 260/
ATI Radeon HD 6790
20 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



РЕЗИДЕНТСКИЙ ЛЮКС

Сложно представить свою жизнь без страха. Кто-то шарахается от скрипа двери в темной комнате, кто-то – от приветливых клоунов в цирке, некоторые оставляют за собой просто немислимую гору кирпичей после слов «Дорогой, к нам мама приехала погостить!» Что касается геймеров, то вот уже двадцать лет нас пытается запугать до укачки культовая серия Resident Evil. Справедливости ради, стоит отметить, что у последних игр франшизы это не шибко получается. Вот раньше... Стоп, а чего лить слезы ностальгии по былым временам и нагружать восминалку, если можно уже сейчас опробовать свежешедшее HD-переиздание самой первой части? О нем и поговорим.

Новая обитель, старое зло

Сразу перейду к главному: в отличие от переиздания 2002-го года для GameCube, новенький HD Remaster решил не уходить далеко от оригинала – все здесь на своих законных местах. Те же враги, те же оружие, те же помещения. Сюжет также трогать не стали (пусть только попробуют!). Думаю, не стоит рассказывать о событиях, произошедших в городке Раккун-Сити. Фанаты и так о них прекрасно знают.

Сменная форма

Не обошлась HD Remaster и без особых бонусов – в переиздании Джилл Валентайн и Крис Редфилд могут облачиться в форму BSAA, организации по борьбе с биотеррористическими угрозами. Забавно, ведь на момент событий оригинальной Resident Evil никакой BSAA еще не существовало, но игроделов это ничуть не смущает.

CHRIS REDFIELD

JILL VALENTINE



Но я расскажу. Да, я люблю делать то, чего лучше не стоит. Совать пальцы в розетку, например. Особенно чужие.

Так вот, в окрестностях Раккун-Сити внезапно начинается твориться что-то неладное. На жителей нападают небольшие группы человекоподобных существ, и вместо избивания своих жертв они их кушают. Казалось бы, каннибалы обыкновенные. Высылайте спецотряд и мочите конченных гурманов. Так, собственно, и поступили. Вот только посланная команда не вернулась и на связь выходить перестала. Может, обиделись, что их послали? Так или иначе, на поиски первой команды посылают вторую (ибо логика), в состав которой входят всеми любимые Джилл Валентайн и Крис Редфилд. Дальше происходит мясистый экшн с участием вертолетов и бешенных собак, из которого нашим героям еле удастся выбраться. На пути они находят некий особняк, дверь которого оказывается не запертой. Вот так удача! Или нет...

Вечно молодой, вечно страшный

Ну что, вспомнил, как в конце 90-х тебя пугал Resident Evil темными вечерами, пока ты просиживал за приставкой? Молодец, надеюсь, ты также помнишь, как правильно защищать себя от мерзких супостатов, спрятавшихся в этом страшном особняке. Никаких добрых Касперов ты здесь не встретишь, тут тебя ожидают лишь живые мертвецы, которые жаждут разорвать плоть Джилл и Криса на куски. Что касается Джилл, я и сам бы не прочь разорвать... на ней одежду, но это уже лирическое отступление. Вернемся к защите. Тут все, казалось бы, проще простого: бе-



ШПИАЛЪ!



A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID **V**

GROUND ZEROES

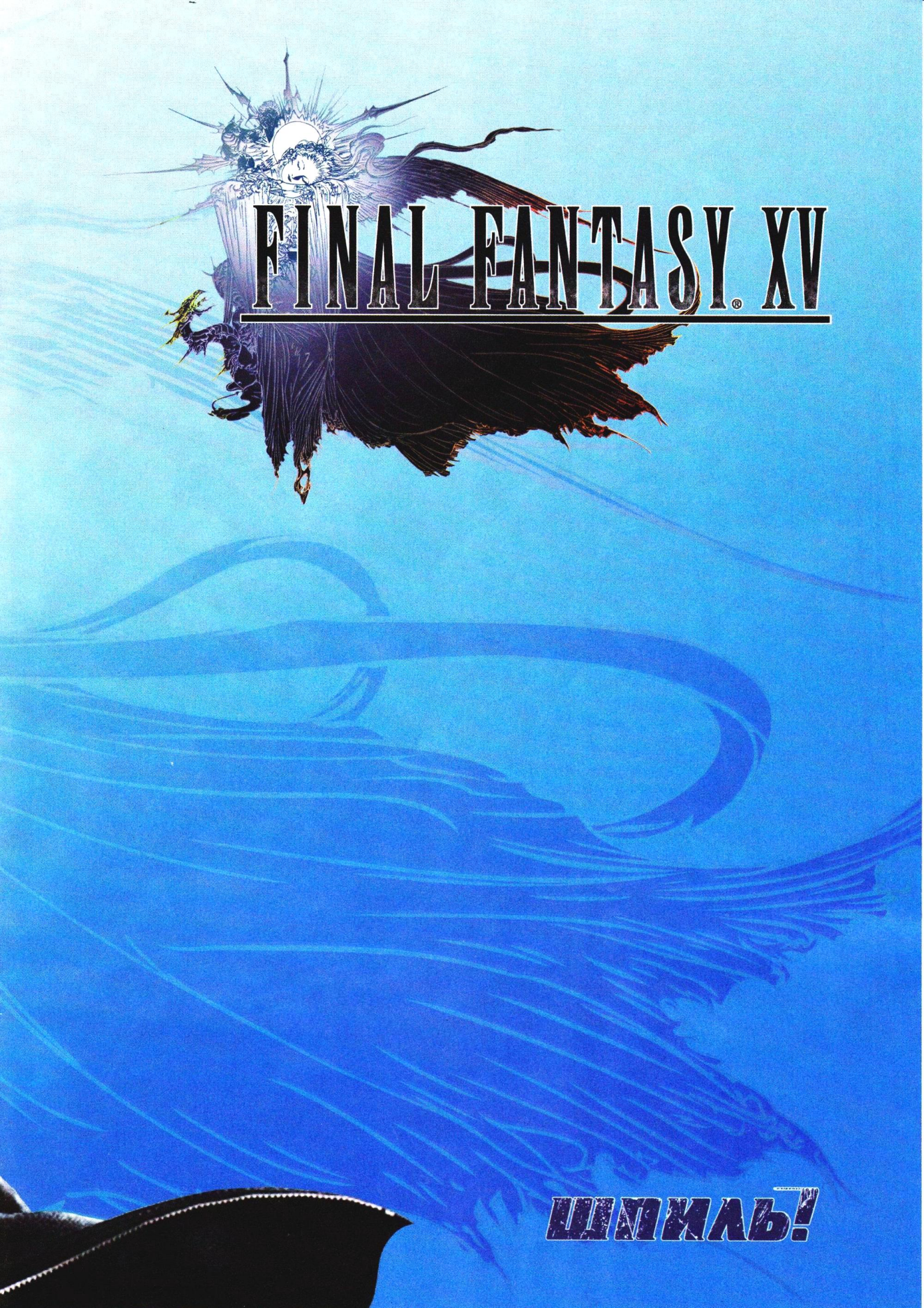
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



ИВАНОВ





The background of the cover is a vibrant blue sky with stylized, flowing white and light blue clouds. In the upper center, a large, dark, winged figure, likely Noctis, is depicted in a dynamic pose. He has a white, sun-like emblem on his forehead and is wearing a dark, flowing cape. The title "FINAL FANTASY XV" is written in a large, bold, serif font across the middle of the image, with a horizontal line underneath it. In the bottom right corner, the word "ШПИЛЬ!" is written in a stylized, bold, Cyrillic font.

FINAL FANTASY XV

ШПИЛЬ!

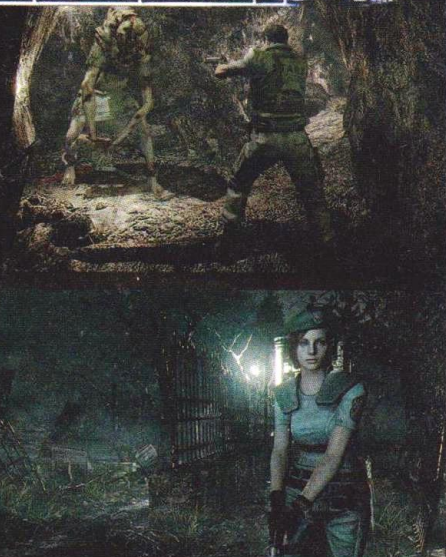
SAINTS ROW

GAT OUT OF HELL





ИВАНОВИЧ



решь любое попавшееся под руку оружие и аккуратно, потихоньку начинаешь исследовать дом.

И вот тут тебя встречает первая приятность версии HD Remaster, а именно – новое, удобное и я бы даже сказал человеческое управление. Теперь ты просто наклоняешь аналоговый стик, и герой послушно двигается в нужную сторону. Наконец-то мне прекратят сниться кошмары о старом управлении в Resident Evil! Если же ты настоящий мазохист и предпочитаешь идти за ручку с беспощадным хардкором, то есть возможность включить классический тип управления. Как видишь, никого не обделили. В остальном переиздание с точностью повторяет оригинал: коридоры и комнаты остались прежними, предметы разбросаны точно так же, даже загадки не тронуты. У разрабов не хватило духу посягнуть на святое.

Мясо в деталях

Ради чего тогда все это? Конечно же, ради нового, отполированного современными технологиями графона. Детализации подверглось все и вся, теперь рожи монстров не просто страшные, а страшно-красивые аж до жути. Интерьер особняка стал заметно красивше, а большинство элементов окружения подверглись анимированию. Картины, статуи и подсвечники больше не напоминают наклеенные на стенку фотообои.

Но что самое главное, все эти украшения ничуть не похерили дух оригинала. Придраться вообще не к чему, (читать обиженным тоном) а ведь я собирался. Естественно, не обошлось и без обновления звука. Тут особо в подробности вдаваться не буду, достаточно знать, что его улучшили, доработали и добавили прочее Dolby. В общем, долбит хорошо и качественно. Одевай наушники, выключай свет и погружайся в тягучую атмосферу беспомощности и страха.

Гостинцы из морга

Помимо привлекательной картинки Resident Evil HD Remaster обзавелся еще несколькими приятными плюшками. К примеру, был внедрен режим сложности «Очень легко», благодаря которому неопытные игроки могут добраться до финальных титров без лишних нервов и вырывания волос на голове. В этом режиме у меня получилось поиграть несколько часов орудуя одним лишь ножом, при этом я ни разу не умер. Казуалы оценят. Помимо старых достижений ребята из Capcom накидали еще много новых, дабы подсластить аппетиты отчаянных расхитителей ачивок. Добавляет азарта и появившаяся таблица рейтингов – главный способ пискмерства среди друзей. Мелочь, а приятно.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

Мертвец воскрес! Символично, не правда ли? В Resident Evil HD Remaster есть все, чего ожидаешь от подобного рода переизданий: обновленный графика, управление и звук. А больше ничего и не надо. Остальное должно оставаться на своих местах и создатели HD Remaster, судя по игре, это прекрасно понимают. Перед нами еще один удачный пример реставрированной классики.



Ukrainian Ninja

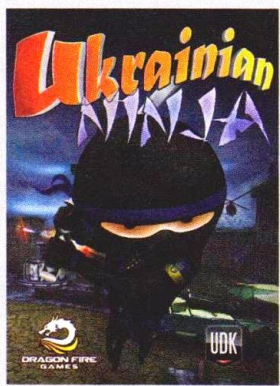
Жанр:
Платформер

Разработчик:
Dragon Fire Games

Издатель:
Dragon Fire Games

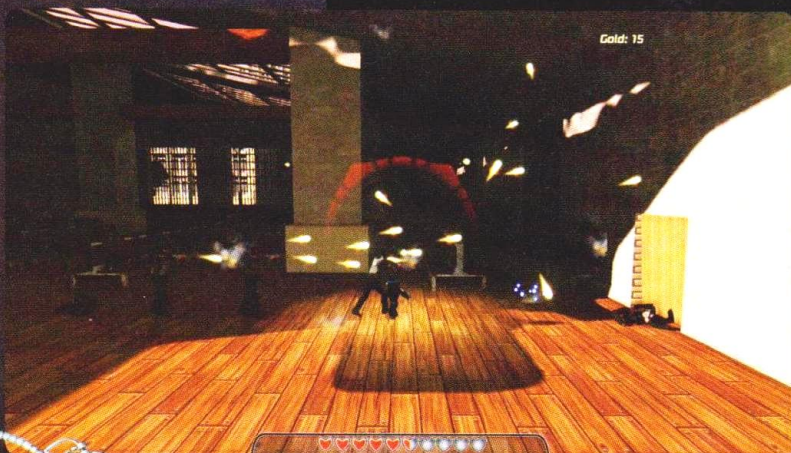
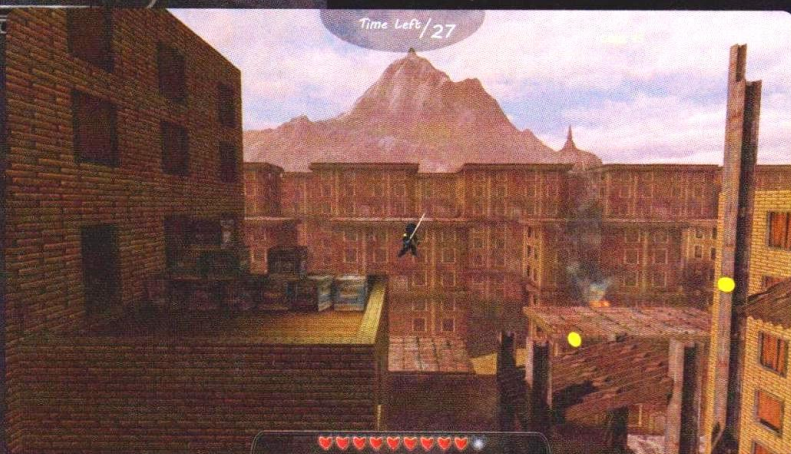
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Shader Models 3.0
1 ГБ свободного места



ХТО НЕ СКАЧЕ, ТОЙ НЕ НІНДЗЯ

Давеча, друг мой, имели мы честь в забаву диковинную порезвиться, что рассудок наш одурманила да в беспамятство отправила нелепою ходю. И имя ей – Ukrainian Ninja. Это чудо вызвало у нас такую бурю эмоций, которая не сравнится даже с ледящей душу снежной горстью, залетевшей за шиворот в лютый мороз. Эта малышка настолько противоречивая, что, с одной стороны, – это сплошное мими-ми, украинский ниндзя, олдскул, и «пойду обниму своего единорога», а с другой – штопаное управление, ненавижу, что это за «полярная лиса» здесь происходит?! Иными словами, игра настолько нас обескуражила, что редакция решила кинуть монетку на то, какой же обзор о ней написать, и та предательски стала ребром.

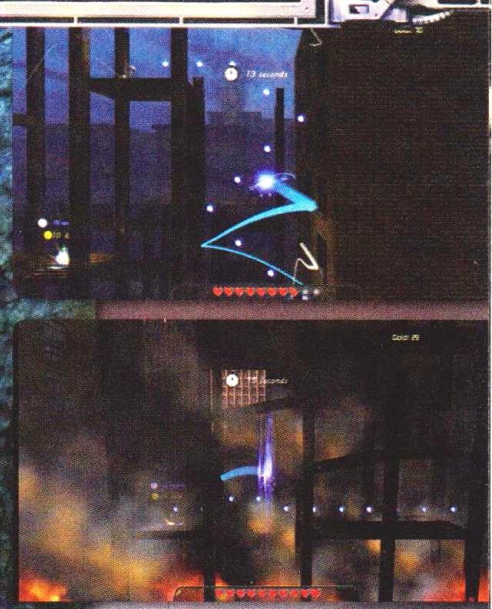


ШаБля, в бой!

Вокруг Ukrainian Ninja, с момента ее анонса и до сих пор, словно стая маленьких золотистых зубных фей, роятся всевозможные догадки. Почему именно украинский ниндзя? Почему противники нормальные, а герой – маленький юркий карлик? Когда появится Хутин? Кто эти люди и где мой конь? Но самая мякотка скрыта не в ответах, а в самой игре. С Украиной тут и правда мало чего общего, основное сходство – наличие людей в масках и «легкое» недопонимание между сторонами. История до банальности проста: украинский ниндзя освобождает захваченную территорию. Все. Не густо, да. Собирай монетки, приветственно маши своим мечиком и радушно посылай встречным воздушные сюррикены. И вот играешь ты в эту игру, местами умилению нет предела, но в большинстве случаев она заражает тебя своим безумием. В итоге, в минуты глубочайшего отчаяния ты жуешь дверь и запиваешь ее антропологией.

Украинское ниндзюцу

Ukrainian Ninja сумела воссоздать все те чувства, которые любой геймер испытывал, пытаясь пройти старые игрушки наподобие Марио. Разработчикам удалось воскресить досадное ощущение своей никчемности, которое селится в твоей душе сразу после того, как ты впервые садишься за комп. Управление здесь простое и сложное одновременно, его нужно суметь укротить, как строптивого пони. В этом тебе поможет жажда денег, ведь именно они позволяют вооружиться, оздоровиться и весело провести время. А деньги ты сможешь получить, лишь выполняя ловкие прыжки. Только с упорными тренировками в фигурных скачках тебе вскоре удастся оседлать это дикое управление, и ты из маленького карлика превратишься в прекрасного парящего лебеда. Хотя все еще будешь выглядеть как карлик...



Благое дело

Если бы не название игры, то на Ukrainian Ninja мало бы кто обратил внимание. Серьезно. И ругать за это игроделов как-то ни рука не подымается, ни клавиатура не набирается. А все потому, что 10% от суммы продаж разработчики жертвуют в благотворительный фонд Украины (Ukraine Charity), основной упор которого направлен на оказание помощи детям-сиротам. И это, пожалуй, единственная веская причина, по которой стоит потратить три доллара на этот проект.



Что ты прячешь в шароварах?

Компанию в твоём нелегком путешествии тебе составит не самый скудный арсенал: мечи, сюрикены, автоматы и даже некоторые подручные средства. В случае чего по головешке незадачливого противника и кулаком заехать можно. Прямо не ниндзя, а Рембо-терминатор в черном костюме. Такие только в Украине есть. Для разнообразия ты также можешь уничтожить вертолет строительной балкой, например. Думаешь, не хватит силенок? Ну-ну... В любом случае, для игры таких размеров и формата оружия более чем достаточно. Противникам тоже есть чем ответить: танки, поезда, вертолеты, весьма странные роботы и прочая утварь не дают заскучать «нашему хлопцу».

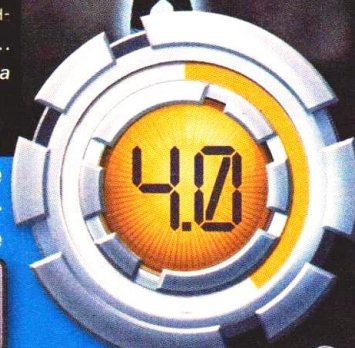
Терпи, казак, – ниндзя станешь!

Если бы пару десятков лет назад Ukrainian Ninja показали игрокам, то разработчики сорвали бы немалый куш. Графа уже не восьмибитная, но

до реалистичности ей как до неба раком на подстреленном журавле. Картинка словно оглянулась в прошлое, оставив свои мечты в настоящем. Игровой мир Ukrainian Ninja выглядит, как большинство староверов в современном обществе, как динозавр на автопарковке, как Иво Бобул на детском утреннике, как... ну, думаю, ты уже понял. Да что таить, в ней есть пара-тройка багов, да и текстурки изрядно шалят. Видимо, программисты тоже изрядно шалили при написании кода игры.

Чуть ли не единственным, что не нагоняет грусти и не вызывает желания медленно сползать улиткой по креслу под стол, является музыка. Если во время игры у тебя в голове не засядет навязчивая идея прыгать по квартире и бросаться в людей всеми подручными средствами, то мелодия уж точно поселится там надолго. Задорный восточный мотив – единственное, что стимулирует пробежать уровень до конца. Или нет. Или да. Или это был просроченный сок...

Дарья Бережнева



Вердикт

Простенькая поделка из Greenlight – больше добавить нечего. Подобные творения были нормой лет двадцать-тридцать назад, сейчас же выглядят, как пережиток прошлого. Зачем выпустили? Для кого? Непонятно. Корявое управление и пачка багов – вот и все бонусы, идущие в комплекте с Ukrainian Ninja. Смело проходим мимо, не обращая внимания на заманчивое название.



ИГРА В ПЯТНАШКИ



PS4 | XOne

Жанр:

action/RPG

Разработчик:

Square Enix

Издатель:

Square Enix

Дата выхода:

2015 г.



Разработчики Final Fantasy чем-то напоминают заядлого курильщика, который всем говорит, что пытается бросить, но все никак не решается. «Это последняя», – говорит он окружающим, вынимая сигарету из пачки. – «Я серьезно. Последняя и завязываю». И ведь не завяжет. Подумать только, нам готовят уже пятнадцатую по счету «Последнюю фантазию». И это не считая многочисленных спин-оффов, продолжений и приквелов. Слово «Final» в названии уже подсознательно вызывает недоверчивую ухмылку. Но также оно вызывает теплые воспоминания, ощущение радости и переживания. Это по-настоящему великая серия. Черт возьми, когда проходишь очередную «Последнюю фантазию», то на душе даже радостно, что она точно не последняя. Так что хватит стебаться над названием, давай лучше перейдем к тому, что нам готовят «Скверы» на этот раз.

Япона мать, я твоя не понимаю

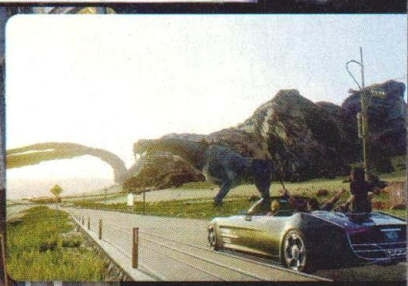
В странах СНГ серия Final Fantasy не особо прижилась. Первые части, вышедшие на 8 и 16-битных системах, нашему брату и вовсе не суждено было увидеть в свое время, так как игры были слишком сложны для копирования. Как итог – пиратские версии картриджа с «Финалками» у нас не продавались, и, соответственно, запускать на наших «Денди» и «Сюборах» было нечего. Когда игроки со всего мира знакомились с франшизой, мы о ней даже не слышали. К тому же, как и другие японские RPG, Final Fantasy понятна далеко не каждому западному геймеру. Они сверхэмоциональные и обладают не совсем привычной пошаговой боевой системой.

Незнакомому с серией неопита также может отпугнуть внушительный порядковый номер в конце названия. «Пятнадцатая часть!? Да ну нафиг. Я в предыдущие не играл, ничего не пойму ведь». На самом деле ничего страшного в этом нет. Каждая новая номерная часть – это совершенно новая вселенная, новая история и новые персонажи. Другими словами, начав знакомство с серией с 15-й или, к примеру, с 13-й части, ты ничего не потеряешь. Есть, конечно, приятные мелочи и отсылки, которые поймут только фанаты, но в целом досконально знать лор вовсе не обязательно.

Долгий путь к финалу

Ни для кого не секрет, что разработчики «Финалки» уж очень любят экспериментировать с серией, порой меняя ее до неузнаваемости. Что ж, Final Fantasy XV не станет исключением. Хотя нет, станет, ведь изменений и нововведений в «пятнашке» будет больше, чем когда-либо было до этого. Начнем с того, что пятнадцатая часть – это настоящий долгострой. А строить ее начали так давно, что тогда она еще называлась Final Fantasy Versus XIII. С тех пор много воды утекло и ледников растаяло. Игра успела сменить название, движок, руководителя разработки, боевую систему. Разве что пол персонажам не поменяли. Чтобы ты понимал, проект анонсировали еще в 2006 году, как эксклюзив для тогда еще молодой и здоровой PlayStation 3. В те





времена он походил на Kingdom Hearts, но после того, как кресло руководителя сменил Хадзимэ Табата, его настигли революционные изменения. По крайней мере, я очень надеюсь, что обещанная революция не окажется деградацией, ведь кое-какие предпосылки есть.

Королевство кривых кристаллов

Как уже упоминалось выше, в Final Fantasy XV нас ждет совершенно новый мир. Описать его невероятно сложно, кроме того, что он сказочно красив. Это взрывающая мозг компиляция из модерна, средневековья, ренессанса и все это с доброй примесью фэнтези. Рот невольно открывается, когда видишь, как высокие готические замки соседствуют с вполне современными многоэтажками, а солдаты в тяжелых средневековых латах используют футуристические винтовки. Если бы у воображения было сердце, то местная архитектура попала бы прямо в него. Между тем, такие культурные и технологические различия объясняются сюжетом.

История, подобно классическим играм FF, будет развиваться вокруг кристаллов. Точнее, одного кристалла, так как остальные были «потеряны» в череде бесконечных войн. Это, конечно, полнейшее «пфф», ведь как можно потерять могущественные кристаллы? Это же не мобилку в ночном клубе по пьяни оставить. Ну да суть не в этом. Последний кристалл был расположен в королевстве Люцис, давая ему техническое, экономическое и культурное развитие. Остальные же королевства такого чудо-кристалла не имели, а потому заметно отставали по многим параметрам. По многим, но не по всем. Завистники решили сконцентрировать все свои силы на вооружении, чтобы потом силой отобрать заветный кристаллик. И таки отобрали, демоны.

В бой идут одни мужики

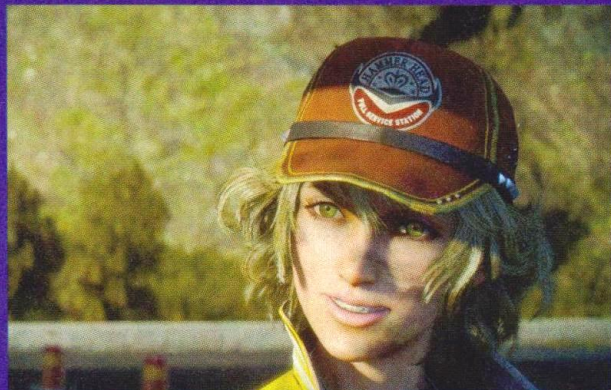
Но ведь то, что отобрали, можно и вернуть. Руководствуясь этим правилом, главный герой,

принц Ноктис и по совместительству наследник королевства Люцис, собирает своих лучших друзей и отправляется в путешествие. Ну, ты в курсе, чтобы исследовать мир, заняться гриндингом, прокататься, как следует, после чего прийти к главному злу, надавать ему пендалей и отобрать похищенный кристалл. Ибо нефиг.

Компанию Ноктису составят еще три парня: Игнис, Промпто и Гладиолус (не спрашивай «почему?»). Есть инфа о еще одном игровом персонаже, некоем Коре Леонисе, но пока не ясно, будет ли он входить в партию или нет. Все верно, получится чисто бойз-бэнд. Тех, кто ожидал увидеть в команде кавайных мимишных девочек в коротких юбочках, вынужден обломить. Их не будет. Девушки будут выступать лишь в роли второстепенных персонажей. Зная Square Enix, можно ожидать интересных, харизматичных героев. Многие уже успели сравнить Ноктиса с Клаудом Страйфом из FFXVII, но разбирайтесь быстро опровергли это, заявив, что нас ждет совершенно новый типаж. Ну-ну, поглядим-посмотрим.

Девушка из моих фантазий

В Final Fantasy XV тоже будет свой Сид. Для неофитов поясню. В каждой части «Финалки» есть свой Сид – персонаж, который для мира Final Fantasy является чем-то вроде Йоды, направляющего главных героев по ходу их путешествия. В пятнадцатой части в роли Сиды выступит девушка-механик по имени Синди. Все верно, впервые в истории Сид будет не мужского, а женского пола. Равенство полов и сюда добралось.



Музыкальная фантазия

Недаром многие отмечают, что саундтрек – это уже 50% геймплея любой Final Fantasy. Игру всегда сопровождали запоминающиеся, вдохновляющие и захватывающие мотивы. «Пятнашка», судя по всему, не станет исключением. Композитором игры выступит Еко Симомура, работу которой ты мог уже слышать в играх серии Kingdom Hearts, а также в Parasite Eve, Super Mario RPG и Xenoblade Chronicles. Если не слышал, то знай – ее музыка офигенна.



Фантастическая четверка

Ноктис Люцис Каэлум

Главный герой Final Fantasy XV. Член семьи Каэлум, которая много веков владела кристаллом, всячески защищая его. Парень с сильным характером, спокойный, скрывает скромность за холодным отношением. Ноктис умеет призывать несколько видов холодного оружия и даже телепортироваться к ним.



Игнис Ступео Сциентиа

Главный советник семьи Каэлум и по совместительству друг детства Ноктиса. Очень умен и почти всегда серьезен. В бою играет роль поддержки. Умело орудует катаной и метает ножи в противников. Игнис предпочитает стиль иайдо, умея поражать сразу несколько целей перед собой.



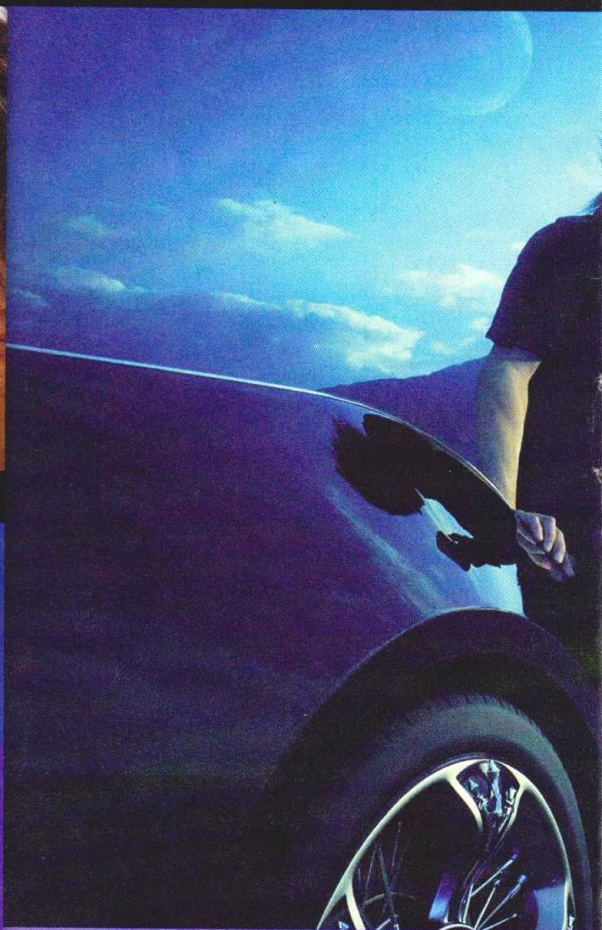
Гладиолус Амицитиа

Друг детства Ноктиса. Веселый и открытый с друзьями, но хладнокровный в бою. Является чем-то вроде танка: высокий рост, по силе значительно превосходит остальных. В бою предпочитает использовать здоровенный меч. Имя Гладиолус — отсылка к римскому мечу гладиусу, а не «потому что гладиолус».



Промпто Аргентиум

Иностранец, который не относится к королевскому окружению. Беззаботный юноша, веселый и легкомысленный, но в тоже время верный своим делам. Промпто всегда готов прийти на помощь друзьям в необходимый момент. В бою предпочитает использовать огнестрельное оружие, поражающее слабые места противников.



А мы сядем в кабриолет

Теперь о мире. Красивые города с замками и фонтанчиками — это лишь небольшие песчинки в большой песочнице, которая ожидает нас в «пятнашке». Локации в игре поистине огромны, это самый что ни на есть настоящий open-world. После кишкообразных уровней FFXIII открытые пространства грядущей игры могут вскружить голову. Если есть в мире фобия, прямо противоположная клаустрофобии, то она обязательно проявит себя при игре в Final Fantasy XV. Зеленые, широкие равнины, густые леса, горы, зеркальные озера, какие-то огромные, сияющие кристаллы, словно тянущиеся к небу. В первый раз увидев эту красоту, я забыл, что мне необходимо дышать. Графика и дизайн как будто на какой-то недостижимой высоте.

Мир Final Fantasy XV настолько необъятный, что в наше распоряжение поступит кабриолет, ибо путешествие лишь на своих двоих отняло бы слишком много времени. К слову о времени. Оно здесь не стоит на месте — система смены дня и ночи работает как часы (одни игровые сутки равны одному часу реального времени). В связи с этим героям иногда придется делать привалы и отдыхать, в противном случае усталость негативно отразится на их боевых качествах. Добавить бы еще сюда возможность топить младенцев в бассейнах, и игру смело можно было бы переименовывать в The Sims 5. Тут даже рыбу можно ловить. Время суток также влияет и на местную фауну. Ночью некоторые виды животных засыпают, а некоторые, наоборот, становятся более агрессивными, прям как я, когда приходится править тексты после полуночи.





Финальный рывок

Ну а печальку я оставил напоследок, а то еще умрешь от передозировки положительных эмоций. Боевую систему упростили, опустили, перекроили и перелопатили, изменив ее до неузнаваемости. Если раньше геймплей «финалок» можно было условно поделить на исследование и режим боя, то теперь никакого перехода между ними нет. То есть, подбежав вплотную к какому-нибудь огненному клювокрылу, ты вместе с командой не будешь заброшен на отдельный экран битвы. Клювокрыл сразу же цапнет тебя за ногу, ну или ты ему мечом по башке заедешь. По сути, игра впервые за много лет сменила жанр, став action/RPG.

Преданные фанаты и ценители пошаговых тактических мордобоев, конечно же, расстроятся. А вот любители экшна и зрелищности, наоборот, будут в восторге. Фееричное рубилово – иначе происходящее на экране и не назовешь. Что-то подобное можно было наблюдать в анимационном фильме Final Fantasy VII: Advent Children. Герои молниеносно крошат солдат и гигантских исполинов огромными мечами, непрерывно юзая огнестрел и магию, прыгают на двадцать метров ввысь, телепортируются. И все это управляется буквально

парой кнопок. Оказуалили? В принципе так и есть. Сам Хадзимэ Табата открыто заявил, что уже слишком стар для этого дерьма... хардкора. Вот и решил малехо это дело упростить. Главное, чтобы не перестарался.

Олег [Prince] Скубицкий



Нас ждет одна из самых необычных и не похожих на предшественниц игра серии. С невероятно красивой картинкой и зрелищным рубиловом. О сюжете и персонажах пока судить рановато, но, по-моему, наклеивается что-то крупное и интересное. Разительные изменения могут отпугнуть самых ярых почитателей, но это вынужденная мера. Нужно понимать, что выпускать тридцать лет подряд одно и то же никто не будет. Ведь тогда очередная «Последняя фантазия» может стать действительно последней, а нам бы этого не хотелось, ведь так?

UNTIL
D A W N**Жанр:**
Survival horror, Adventure**Разработчик:**
Supermassive Games**Издатель:**
Sony Computer Entertainment**Дата выхода:**
лето 2015 г.

PS4



Я умнее персонажей фильмов ужасов.
Я никогда не стану спускаться по лестнице в подвал под тревожную музыку.
Народная мудрость

ТЕМНОТА – ТРУП МОЛОДЕЖИ

Жанр молодежных хорроров – отдельная ниша, которая стоит особняком в киноиндустрии. На нем можно было делать действительно хорошие деньги в 90-х, во время пика популярности ужастиков для тинейджеров. Сейчас же подобные фильмы выходят редко и мало кого способны напугать до поросычьего визга. При просмотре можно разве что намочить штаны, если поймать внезапный порыв смеха во время питья колы в кинозале. Нет, ну серьезно: группка подростков, застрявших в домике с маньяком, визжащие блондинки, шутки про сиськи-письки. Кто на все это клюнет в наше время? Но что, если за всем этим нам предлагают не просто понаблюдать, а принять непосредственное участие? *в этом месте ты должен проявить неподдельный интерес*

Ужас тихий

Хочешь, я расскажу тебе страшную историю? Пару лет назад студия Supermassive Games анонсировала ужастик под названием Until Dawn. Игру разрабатывали в темном-темном подвале эксклюзивно для доживающей свои дни старушки PlayStation 3. И самым ужасным было даже не то, что разработчиков кормили лишь червями и человеческой плотью, а то, какой способ управления был придуман для этой игры. Управлять в Until Dawn предлагали с помощью сатанинской и страшно неудобной штуковины – адской палочки PS Move. О да, я прям вижу застывший ужас в твоих глазах. Что ж, не буду тебя больше мучить. Тем более, продолжение у истории более радужное.

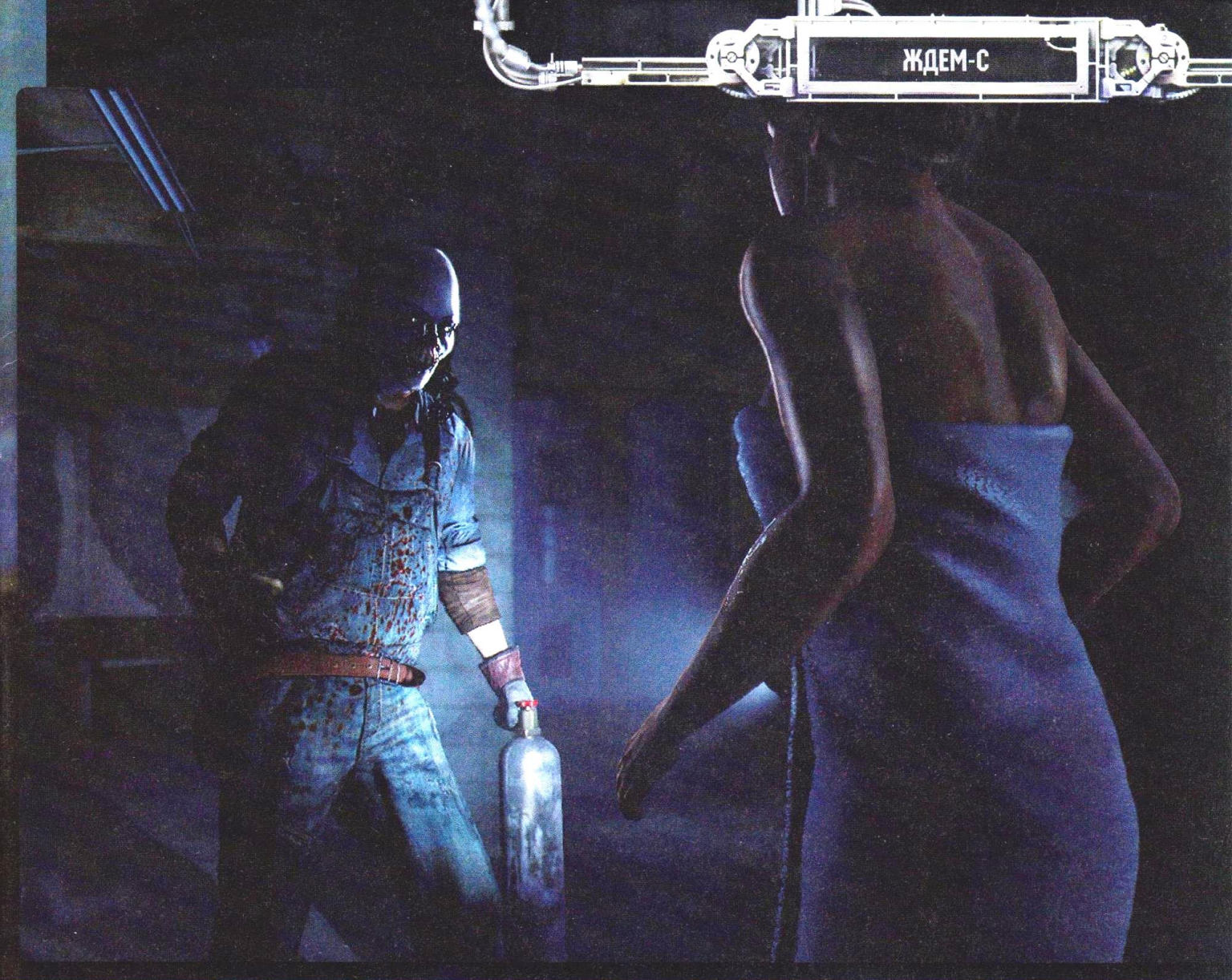
Соседи сверху, проживающие прямо над офисом-подвалом Supermassive Games, заподозрили что-то неладное и вызвали полицию. Те в свою очередь вызвали священника, который освятил помещение разработчиков. Темная аура рассеялась, и на игроделов снизошло озарение. Они отказались от бесовского PS Move и решили переделать проект под новенькую PlayStation 4. С крутой графикой, нелинейностью и интересными фишками, которые предлагает контроллер DualShock 4. Финал этой истории мы узнаем лишь летом, а пока можем лишь порассуждать о том, что же нас ждет в будущем. Для этого мы даже

спиритической доской воспользовались, подложив ее под ножку кресла, чтобы оно не шаталось. В общем, подготовились серьезно.

Тихо в лесу, только не спит маньяк

Как-то странно пересказывать тебе сюжетную закуску Until Dawn: Уверен, тебя не раз навестит дежавю при прочтении этого абзаца. Группка тинейджеров забавы ради решила отправиться отдохнуть в горы. Туда, где их никто не услышит и не спасет, если с ними приключится что-то неладное. Нападет маньяк, например, который будет вылавливать их по одному и зверски убивать самыми изощренными способами. И маньяк пришел. Вернее, это они пришли в жилище, которое оборудовал маньяк. Проходите, кости дорогие...

В жанре молодежного хоррора на самом деле сложно придумать что-то действительно новое, а потому не удивительно, что сценаристы нахватили всего понемножку отовсюду, откуда только можно и нельзя. Клише и стереотипы – фундамент, на котором стоит повествование Until Dawn. Проект многим напоминает «Хижину в лесу», есть элементы «Пилы» и «Крика». Если ставить в пример другие игры, то на ум сразу приходит смесь Heavy Rain со старенькой игрушкой Obscure. Вот такой вот винегрет не первой свежести. Выглядит аппетитно, но есть страшно. Можно ведь



и отравиться. Хотя страх в данном случае – именно то, что надо.

Нажми «X», чтобы закричать

Смотреть хорроры и играть в хорроры – это две абсолютно разные вещи. А потому я бы на твоём месте оставил весь скепсис по поводу незамысловатого сюжета где-то на полочке с пирожком и приготовился бы дрожать коленками. Судя по демоверсии, Until Dawn умеет пугать и не стесняется это делать всеми возможными способами – авось что-то и прокатит. Разрабы то забрасывают скримерами, то умело нагоняют саспенса, а когда надо пускают в дело тяжёлую артиллерию – выпускают на сцену здорового маньяка. Герои в основном не могут ничего ему противопоставить, так как дробовики, штурмовые винтовки и ручные гранатометы забыли в другой игре. Остается лишь бежать.

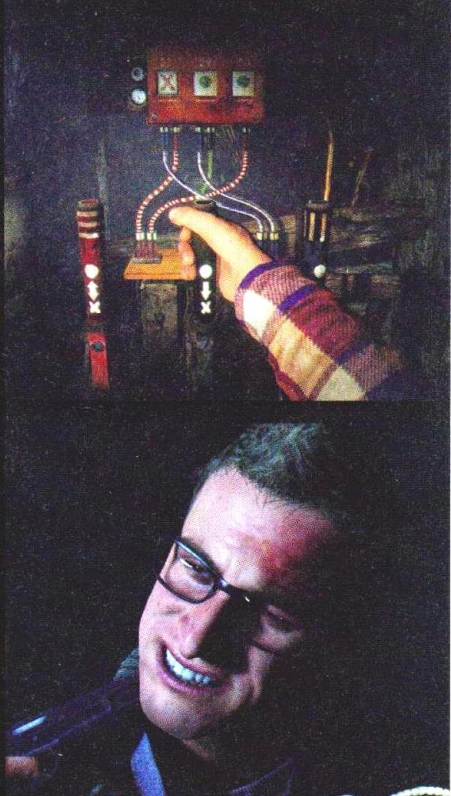
В геймплейном плане перед нами нечто похожее на интерактивный фильм с кучей QTE и вариативностью. Убегая от противника, нужно на ходу решать, спрятаться под кроватью либо продолжить свой смертельный забег. Каждый выбор может привести к самым неожиданным и порой фатальным последствиям. К финалу доберутся не все, но лишь от тебя зависит, кто именно окажет-

ся в рядах счастливых. Либо выживет только один. Либо в мир иной отойдут абсолютно все участники «веселого уик-энда в горах». Никакого «гаме-овер» после смерти любого из ключевых персонажей не жди. История будет продолжаться в любом случае. Все по хардкору, прям как в «Игре Престолов», да простит меня мать драконов за сей пример.

Контролируй свой страх

Благодаря новым фишкам контроллера DualShock 4 на него удалось перебросить все функции PS Move. А значит, палочкой, словно располневшая фея со щетиной, перед экраном махать не придется. Отклонениями геймпада в сторону мы сможем выбирать варианты дальнейших действий, а тачпадом, к примеру, перелистывать страницы дневника. Контроллером мы также будем указывать направление луча фонарика. Важная фишка в игре, ведь взаимодействовать с предметами в темной комнате можно, лишь заранее подсветив их фонарем.

Может на первый взгляд такое решение кому-то покажется слишком детским и несерьезным, но на самом деле это отличный способ сблизить играющего с игрой, окунуть его в происходящее на экране. Когда ты водишь контроле-





7 самых раздражающих клише фильмов ужасов

- Вот взять и отрезать бы язык на месте тому, кто говорит: «А давайте разделимся». Почему все герои хоррор-мувиков считают, что это хорошая мысль? Может лучше сразу: «А давайте застрелимся». Чего тянуть-то?
- Как правило, в конце почему-то выживает только один. А точнее – одна. Девушка, женщина. Мужики по непонятным обстоятельствам не способны дожить к финалу фильма ужасов. Какая-то гендерная несправедливость, не иначе.
- Порой аж бесит, когда маньяк-убийца ВНЕЗАПНО появляется прямо позади жертвы (в отражении зеркала, например). Каким макаром у них это выходит? Здоровенная детина, а передвигается молниеносно и бесшумно. Они что, на цыпочках ходят? Или каждый маньяк-психопат владеет тайным искусством телепортации? Бесит.
- Почему-то люди, убегающие от преследователя, постоянно спотыкаются и падают без всякой причины. И нет чтобы быстро подняться и побежать дальше, вместо этого они либо продолжают беспомощно валяться на полу, либо медленно ползут, держась за ногу. Тупые инвалиды!
- Сраная кровь изо рта. Настоящая напасть во всех ужастиках. Совершенно не важно, застрелили жертву, зарезали или у нее просто температура – в конце все равно у всех всегда кровь изо рта. Больные десны у них, что ли?
- Если у одной из героинь ужастика был секс или она оголилась, то это означает лишь одно – скоро она умрет. Видимо, маньяки очень не любят похотливых девиц и убивают их в первую очередь. Ходят слухи, что у них даже есть специальный секс-радар, по которому они вычисляют своих жертв. Хреновы извращенцы.
- А ты замечал, что персонажи, которые выдают длинные монологи в фильмах ужасов, обычно через пару минут после этого погибают мучительной смертью? Что этим нам хотят сказать сценаристы и режиссеры? Много болтать – смертельно для жизни? Я, похоже, все сказал. Замолкаю, а то мне уже страшно...



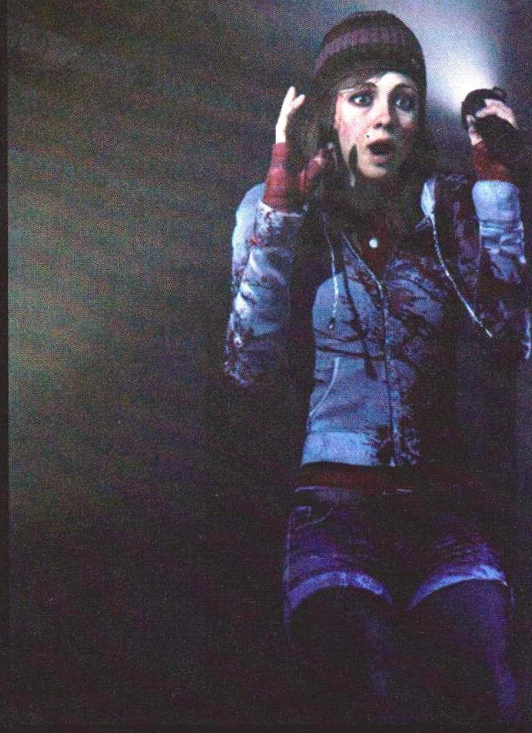
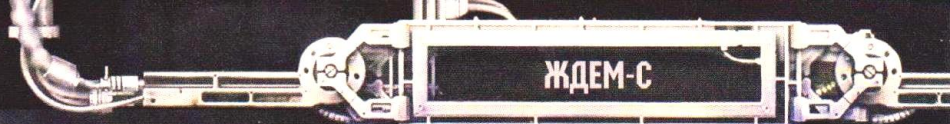
ром, чтобы осветить комнату, когда трясешь его, чтобы стряхнуть пауков с руки героя, это действительно способствует погружению. В демке можно увидеть еще одну интересную особенность. Когда персонаж спрятался, а маньяк бродит где-то рядом, то консоль следит, чтобы ты держал джойстик в руках неподвижно. Немного отклонил его и все – враг тебя услышит. Прикольная фишка, черт возьми! Бесполезная, но прикольная.

Happy creepy end

Еще одной фишкой и главным предметом для гордости авторы считают так называемый «эффект бабочки». Любое незначительное действие в игре может привести к неожиданным последствиям. Например, подняв ножницы, в дальнейшем их можно будет применить на своем преследователе. И под «применить» подразумевается явно не стрижка волос. Но ножницы эти можно и не заметить, тогда в определенный момент выбор – воспользоваться ими или нет – игра тебе не предоставит. Это простейший пример. Так что, желательно тщательно обыскивать все помещения в поисках всевозможных предметов, записок и улик. Любая найденная мелочь способна убедить твоего спутника в нужный момент пойти за тобой, что в дальнейшем может спасти ему жизнь. Или наоборот. Все это в совокупности дает чуть ли не сотню концовок и тысячи вариантов прохождения. Сдается мне, реиграбельность у игрульки будет на высоте.

Нудный выбор

Но никакого страха и напряжения не было бы, если бы разработкам не удалось заставить игрока сопереживать героям. Знаю, звучит, как минимум, странно. Как можно сопереживать глупым, стерео-



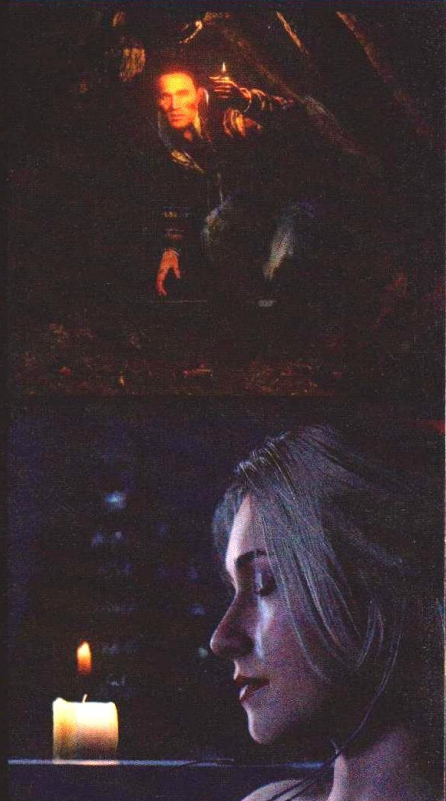
типным до мозга костей персонажам? Да пусть их хоть на фарш пустят, мне то что... Но тут на передний план выступает главное отличие игр от кино. Именно Ты помогаешь героям выжить, именно Ты принимаешь за них сложные решения. Вступает в силу инстинкт защитника: «Пошел нахрен, маньяк! Я сделаю все возможное, чтобы эти ребята выжили».

Until Dawn любит ставить тебя перед выбором, последствия которого поначалу не ясны. Но порой игра подбрасывает и достаточно очевидный выбор. Возьмем в качестве примера эпизод, напоминающий серию триллеров «Пила»: двое героев, парень и девушка, сидят прикованные к стульям у стола, на котором лежит пистолет. Над ними зловеще свисают циркулярные пилы. Тут включается телевизор, из которого нам сообщают, что либо кто-то из двоих будет застрелен, либо циркулярки разделят их мозги на два полушария в самом что ни на есть буквальном смысле. Классика, в общем. Тебе придется выбирать: застрелить свою подругу, которую любишь, либо застрелиться самому, предоставляя ей шанс спастись. Или же не делать ничего, реализовав сценарий по принципу «и умерли в один день». Есть над чем помозговать. Пока мозги целы...

Красавица, ты – чудовище

Мало кто знает, но у выражения «Красота – страшная сила» есть и другой подтекст. Until Dawn будет пытаться напугать нас многим, но только не мыльными текстурками и кривой лицевой анимацией. Игра выглядит действительно красиво, на порядок лучше того, чего ожидаешь от долгостроя, который изначально разрабатывали еще для предыдущего поколения консолей. Мордашки прорисованы отлично, ресницы моргают, брови колышутся на ветру... Все поставлено и смотрится довольно кинематографично. Работа камеры во время катсцен заслуживает оценок, а персонажи играют... под стать актерам из триллеровых молодежных ужастиков. Это вовсе не плохо, наоборот, – все по фэншю. Если же тебя интересуют все эти спецэффекты и количество полигонов, то тут стоит упомянуть, что проект куется на движке Killzone Shadow Fall – одной из самых красивых игр на сегодняшний день. Кто бы что не говорил о значимости графического исполнения, а такая смачная картинка должна подкинуть пару дровишек в печку всеобщего реализма. А ведь он здесь важен как никогда. Если нас хотят чем-то напугать, то пусть для начала заставят поверить в реальность происходящего.

Prince



Идею сделать интерактивный фильм на основе молодежного ужастика категории В можно смело записывать в раздел странных. Но оригинальных. Но странных... По сути, все зависит от того, насколько интересный и цепляющий сценарий нам подsunут разработчики. С геймплейной частью все понятно – она незамысловата, что идеально подходит для интерактивного кинца. Если у Supermassive Games получится раскрыть персонажей, заставить их сопереживать, то у Until Dawn будут шансы на успех. В противном случае нас ждет скучное долбление по кнопочкам под аккомпанемент зевающей челюсти.

СТРАЖЕР: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Интервью с GSC Game World

Три милые сердцу каждого украинского геймера буквы. Мы очень надеемся, что ты сейчас подумал о GSC, а не о других трех буквах. Какие бы крутые игры не выпускали зарубежные разработчики, наш игрок всегда мог ответить на это фразой «Зато у нас есть S.T.A.L.K.E.R.». И эти слова всегда были наполнены такой гордостью, что волосы становились дыбом. Известие о том, что студия прекратила разработку игр, а Сергей Григорович, основатель и владелец GSC Game World, решил закрыть компанию, в свое время ранила украинских игроков до глубины души. Только подушки знают, сколько было пролито слез в ту ночь, когда была обнародована эта новость. И вот, совсем недавно стало известно, что студия вернулась и уже упорно трудится над своим будущим шедевром! Мы решили незамедлительно связаться с ребятами и расспросить, что да как, куда и почему. Раскрывать все карты игроделы пока не собираются, но наша беседа вышла весьма занимательной.

На наши каверзные вопросы отвечал PR-менеджер студии Валентин Елтышев.

Привет. Сразу же хотим поздравить тебя и студию GSC Game World с возвращением. Нам вас очень не хватало последние годы. Почему решили вернуться?

— Спасибо за поздравление! Действительно рады своему возвращению. Все-таки лучше всего мы умеем делать игры, это и послужило одной из основных причин возобновления работы студии разработки. Компания продолжала существовать, однако новые проекты некоторое время не разрабатывались.

Чем же тогда вы занимались последние три года? Колитесь.

— После закрытия проекта S.T.A.L.K.E.R. 2 компания продолжала заниматься продажей вышедших ранее игр, линейки одежды, книг и прочей околоспортивной деятельностью. Однако последние полтора года мы в тайне работаем над новым проектом, анонс которого состоится в самое ближайшее время.

Знаем, вас всех, наверное, уже замучили этим вопросом, но мы рискуем задать его еще раз: «Почему закрылись три года назад?» Прямо в самый разгар разработки S.T.A.L.K.E.R. 2. Расскажите подробнее об этом.

— По некоторым причинам, Сергей в то время не мог в достаточной степени

контролировать разработку, а оставлять проект без присмотра или делегировать принятие крайне важных для проекта решений было бы ошибкой. Это было не единственным, но одним из существенных факторов в закрытии S.T.A.L.K.E.R.2.

Сергей Григорович имеет какое-нибудь отношение к возвращению? Планирует ли он в дальнейшем как-то содействовать вам, влиять на жизнь команды?

— Компания GSC Game World принадлежит Сергею Григоровичу, потому, конечно же, он имеет отношение к возвращению ☺. И хотя Сергей пока не собирается возвращаться непосредственно к разработке игр, он присматривает за работой команды. Сергей — очень требовательный игрок и критик, его замечания всегда крайне уместны и положительно влияют на развитие проекта.

Как мы знаем, после закрытия GSC Game World сотрудники компании разбежались кто куда: кто-то подался в Vostok Games, кто-то — в West Games, кто-то — в официанты. Что сейчас представляет собой команда GSC Game World?

— В данный момент костяк команды состоит из «старичков» студии и ветеранов индустрии, за плечами которых работа над многими успешными проектами. Команда укомплектована и очень эффективна.



Ф.И.О.: Елтышев Валентин Александрович

Возраст: 34

Родной город: Киев

В индустрии с: 2003 года

Увлечения: игры, мотокросс, страйкбол

Это обнадеживает. А что было самым сложным при возвращении? Собрание команды? Поиск офиса?

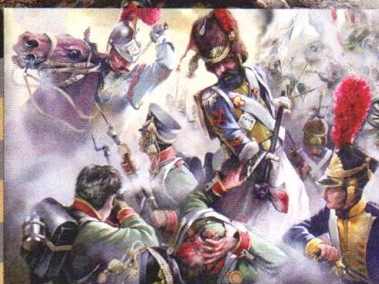
— В разработке любой игры самое главное и сложное — это команда. Хорошая команда — это уже залог успеха. В данный момент можно сказать, что в





Игры, выпущенные GSC Game World

- ▶ WarCraft 2000: Nuclear Epidemic 1998
- ▶ Казаки: Европейские войны 2001
- ▶ Venom. Codename: Outbreak 2001
- ▶ Казаки: Последний довод королей 2001
- ▶ Казаки: Снова война 2002
- ▶ Завоевание Америки 2002
- ▶ Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо 2003
- ▶ Hover Ace 2003
- ▶ FireStarter 2003
- ▶ Александр 2004
- ▶ Казаки II: Наполеоновские Войны 2005
- ▶ Казаки II. Битва за Европу 2006
- ▶ Герои уничтоженных империй 2006
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля 2007
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 2008
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 2010



этом нам повезло, сейчас каждый на своем месте, все с большим опытом, мотивированы и целеустремлены. Все остальные вопросы вторичны и практически не влияют на разработку.

Кстати, дата вашего возвращения совпала с днем чествования участников ликвидации последствий аварии на Чернобыльской АЭС. Совпадение? Не думаем.

— Как таковой точной даты возвращения студии нет. Мы уже полтора года работаем над новой игрой, а сама компания не закрывалась никогда. Выход первого материала о возобновлении работы в День ликвидатора всего лишь совпадение.

Какова ведущая игровая платформа? PC, консоли или, может быть, вы акцентируете свое внимание на мобильных устройствах?

— Текущий проект разрабатывается под PC, эта платформа пока остается более близкой для нас.

Вы будете работать под крылом стороннего издателя? Если да, то какого?

— Наш текущий проект разрабатывается без сторонней поддержки, а по завершению разработки будет издан силами собственного мирового издательства GSC World Publishing. У нас есть немалый опыт самостоятельного издания игр. Например, «Герои Уничтоженных Империй» были успешно выпущены во всем мире, а серия S.T.A.L.K.E.R., «Казаки 2», «Александр» выходили под лейблом GSC World Publishing в странах СНГ.



Ваша команда корпит над одним проектом или параллельно над несколькими? Каковы планы вашей студии на будущее?

— Мы вернулись в индустрию, чтобы делать игры и в данный момент мы работаем над одной игрой, хотя планы у нас достаточно амбициозные.

Спросим прямо: нас ждет продолжение таких серий, как S.T.A.L.K.E.R. и «Казак»? Если прямого ответа дать пока не можете, то ответьте хотя бы, есть ли такая вероятность?

— Как вы понимаете, названные вами серии являются самыми популярными проектами компании, а потому вероятность разработки продолжений этих игр, конечно же, есть.

Ура! Будем считать, что новые «Сталкер» и «Казак» подтверждены ☺. Как бы ты описал положение, в котором сейчас находится украинская игровая индустрия? Есть ли сейчас смысл нашим людям учиться на программистов и гейм-дизайнеров?

— Уже неоднократно отечественные и зарубежные компании-разработчики отмечали высокий профессионализм украинских IT-специалистов. Это действительно так. В Украине отличная геймдевелоперская школа, первые компании начали работать еще в 90-х, выковывая специалистов, которые, в свою очередь учили

следующие поколения. Сейчас ситуация ухудшилась из-за серьезного оттока кадров за границу. Но не стоит говорить, что все бесперспективно. Работа многих профи сейчас просто не видна, сокращение количества украинских студий, проектов способствовало уходу многих во фриланс, зачастую они работают на мировых гигантов индустрии. Так что в любом случае специалисты названных вами профессий не пропадут!

Большое спасибо, что уделил нам время и ответил на интересные вопросы. Желаем тебе и всей вашей команде удачи и процветания. Радуйте нас новыми играми. Только не закрывайтесь больше!

— Спасибо большое! Очень приятно, что судьба студии и ее проекты многим небезразличны. Это означает, что мы все делали и делаем правильно. Будем изо всех сил стараться радовать поклонников только качественными продуктами. Следите за новостями, скоро их будет много!))



РЕЗКО ПО МЕТАЛЛУ

История серии Metal Gear

Приходилось ли тебе когда-нибудь проходить игры с серьезным сюжетом, который затрагивает актуальные проблемы современного общества? Если что, речь идет не о киберимплантах Адама Дженсена из Deus Ex или параллельных мирах из BioShock Infinite. Сегодня речь пойдет (а, возможно, даже побегит) о легендарной Metal Gear от мэтра японского геймдизайна Хидео Кодзимы. Всемирную популярность серия начала обретать только в последнее время (особенно, в нашей стране), и это несмотря на то, что преданные фанаты уже больше четверти века следят за каждой крупницей информации о новых проектах Кодзимы-сана, строя правдоподобные и не очень теории возможных судеб героев.



Как закалялся металл

В далеком 1987 году, когда многие из нас еще даже не вылупились, компания Konami, специализирующаяся тогда на аркадных автоматах, внезапно решила выпустить игру по тем меркам необычную. В ней нельзя было устроить техасскую резню бензопилой, а большинство заданий приходилось проходить незаметно, иначе – бесславная кончина. Решение было крайне спорным, но чем черт не шутит – новому тайтлу можно было верить хотя бы потому, что его ведущий геймдизайнер, на то время еще молодой Хидео Кодзима, решил отказаться от своего проекта в пользу Metal Gear.

На момент появления первой части саги на полках магазинов коробки с играми жанра Stealth-action не обитали в принципе. Сама игра позиционировалась, как тактический шпионский боевик с головоломками, но из-за неординарного на то время геймплея и несвойственного видеоиграм глубокого сюжета публика встретила игру очень тепло, с хлебом-солью. Это было нечто совершенно новое, невероятно свежее, как дыхание после мятной жвачки. Серия впоследствии стала прародителем всех последующих стелс-экшенов, коих вышло предостаточно. Но вселенная Metal Gear славится не только этим.

Перед тем, как сесть за любую игру серии Metal Gear, тебе необходимо знать несколько простых фактов:

- Почти в каждой игре франшизы есть сцена после финальных титров, которая переворачивает все увиденное с ног на голову, заставляя тебя смотреть на произошедшее уже другими, более выпуклыми глазами.



- Кодзима не стесняется ломать четвертую стену – барьер, который ограждает происходящее на экране от самого игрока – поэтому, не удивляйся, если персонажи вдруг захотят обратиться именно к тебе, игроку, который сидит по ту сторону экрана и беззаботно жует печенюшку.

- Даже если ты не любишь игру в прятки, тебе все равно придется сторониться и тихо обходить врагов. И вовсе не потому, что игра требует этого. Просто так на порядок интереснее.

- Серия славится глубокой проработкой персонажей, даже второстепенные герои захватывают своими жизненными историями, которые аккуратно вплетены в сюжет. Готовься сопереживать и сморкаться в платочек.

- Большую часть информации в игре ты получаешь через кодек – некий невидимый аналог радиации, который работает на специальных частотах с помощью нанороботов. Что такое нанороботы? Это то, чем можно заткнуть в игре любую дыру, универсальная отмазка разработчиков. Ты ведь не интересуешься, почему волшебники в фэнтези пускают из рук молнии? То-то же.

- Несмотря на то, что любая игра серии Metal Gear затрагивает такие серьезные темы, как ядерный кризис, войну как экономический инструмент, или даже смысл жизни, серия не лишена отменного юмора. Надеть на игрока шап-

ку петуха за то, что он не смог выполнить миссию? Показать, что военные – тоже люди, которые могут увлечься просмотром эротического аниме-журнала? Заставить страдать солдата от несварения желудка? Хидео и не на такое способен.

Звучит немного странно и где-то даже сложно? Давай максимально кратко пройдемся по каждой большой части этой необычной франшизы, чтобы вышесказанное не казалось тебе чем-то диким и неотесанным. Почему кратко? Если вдаваться в детали, то ретроспектива серии займет не один выпуск журнала, и не один месяц усердной работы. А ведь у меня еще личная жизнь есть.

Впервые на экранах

В замечательное время, когда тактовая частота процессора консолей в 4 МГц была роскошью, а технологии все еще не позволяли воплотить все фантазии авторов, вышла самая первая игра серии Metal Gear. Никто даже не ожидал увидеть на MSX 2 (что-то вроде гибрида консоли и компьютера) серьезный боевик с сюжетом про ядерное оружие и теории заговора. В то время игра казалась немного странной: в отличие от боевиков, в которых выстрел в лицо казался обычным делом, в MG нужно было прятаться за ящиками и стараться избегать прямого контакта с врагом. Прямо симулятор труса какой-то. Звучит довольно круто для игры, в которой вражеские солдаты не могли даже выйти за пределы своего экрана.

Когда Metal Gear делает не Кодзима



Представь, что ты ждешь Half-Life 3 уже больше 10 лет, но вместо полноценной третьей части выходит условно-бесплатная MMO. Казалось бы, мрак, тлен, безысходность... Но тут случается странное – игра затягивает, после нее остаются отличные впечатления, хоть и совсем не чувствуется, что это старый добрый Half-Life. Примерно такая же история и случилась с Metal Gear Rising: Revengeance – слэшером от Platinum Games, в котором можно порезать буквально все на мелкие кусочки. И если, наблюдая за геймплеем номерных частей можно вывихнуть челюсть от скуки, то на Revengeance хочется смотреть не отрываясь, наслаждаться задорным саундтреком, кроша врагов в капусту. Главным героем игры выступает знакомый нам киберниндзя Райден. Конечно, ни фанаты, ни авторы оригинальной серии не принимают события Revengeance за канон, но это никак не отменяет тот факт, что у Platinum Games получилась отличная игра.

Карманная змейка

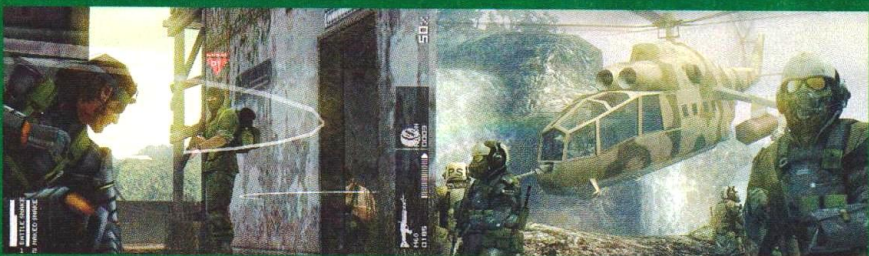


Metal Gear Solid: Peace Walker стала первой игрой серии для портативных консолей. Ее предназначением было залатать сюжетные дыры, оставшиеся после третьей части. Удивительно, но в этой игре, вышедшей на PSP, появился полноценный кооперативный режим, мини-игра по управлению военной базой и удивительно проработанный мир, незнакомый ранее «маленьким» консолям.

Peace Walker возвращает нас в 1974 год. Снейк решает ядерный кризис на Коста-Рике, в ходе которого получает базу военных операций с частными наемниками под названием Outer Heaven. Ее инфраструктуру во время игры тебе и придется активно развивать, воруя с поля боя вражеских солдат, освобожденных пленных и просто волонтеров. Весьма забавная картина для фанатов серии, ведь в оригинальной Metal Gear эти парни были нашими главными противниками.

Так как технические характеристики PlayStation Portable значительно ограничивали возможности разработчиков, все заставки в игре выполнены в виде анимированного комикса. Здесь ты увидишь и Паз Ортега из последней Ground Zeroes, вспомнишь Босса, а также познакомишься с новыми интересными героями. Игра была достаточно объемной для PSP, поэтому позже ее портировали на домашние консоли в сборнике HD Collection. Очень рекомендую поиграть в нее всем, кто хочет хоть немного вникнуть во вселенную перед выходом Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.

Следующей игрой для портативок была Metal Gear Solid: Portable Ops, которая не произвела никакой революции, зато рассказала о важных событиях вселенной Metal Gear – становлении отряда Foxhound и группировки «Патриотов», замешанной в мировом заговоре.



В первой части мы оказываемся в крепости Outer Heaven, знакомимся с легендарным Биг Боссом, антагонистом игры, и Солид Снейком – волком-одиночкой, секретным агентом правительства, и по совместительству главным героем. Еще тогда мы и понятия не имели о связи между героем и его злейшим врагом. Но ничего, в будущем игра еще заставит нас испустить громогласное «WOW!» от заноса на сюжетных поворотах.

Благодаря отличным продажам и большой любви аудитории к игре, Konami решила выпустить не только ухудшенный порт на приставки NES, но еще и недо-сиквел исключительно для западной аудитории под названием Snake's Revenge. Но о нем лучше не вспоминать, ведь сам создатель игры, Кодзима, никакого отношения к его разработке не имел.

Хороший, плохой, сиквел

Но именно эта «поделка» стала пропуском Metal Gear в большой мир. Благодаря западной аудитории, авторы поняли, что просто так оставлять эту вселенную – большой грех, и в 1990 году на экраны «пузатых» телевизоров выходит долгожданное продолжение в лице Metal Gear 2: Solid Snake. Что удивительно, сами американские геймеры получили игру лишь спустя 15 лет вместе с MGS3: Subsistence. А все потому, что платформой для игры была MSX2, которую за пределами Японии особо никто не жаловал.

Сюжет сиквела никак не связан с первой частью, если не брать во внимание антагониста, в роли которого вновь выступает Биг Босс. «Совпадение? Не думаю». Удивительно, но в игре уже далекого 1990 года поднималась такая серьезная тема, как сущность и содержание современных войн. И пусть Metal Gear 2 лишь приподняла завесу этой темы, к четвертой части она раскроется уже в полной мере.

К сожалению, Metal Gear и Metal Gear 2 для современного игрока интересны лишь в качестве ознакомительного материала с вселенной, так как играть в них ради игрового процесса в наше время – откровенно скучное занятие. Но если тебя это не останавливает, то знай: эти игры вошли в сборник HD Collection, так что все желающие





прикоснуться к прекрасному могут сделать это на приставках Xbox 360 и PlayStation 3.

Первый «солидный» Metal Gear

Metal Gear Solid произвел революцию в мире видеоигр, показав многим разработчикам как можно, а главное – нужно делать игры. Именно эта часть популяризовала смесь игрового процесса с кинематографом, которая в целом зовется тактической шпионской игрой. Геймплей MGS повторял Metal Gear 2, о которой спустя 8 лет после выхода большая часть тогдашней аудитории могла попросту забыть. И действительно, почему бы не использовать крутые идеи, которые в сиквеле явно опережали время, и не подать их на новом, уже трехмерном движке? Добавь еще сюда лихо закрученный сценарий, и от полученного коктейля просто взрывалась башня.

После трагических событий Metal Gear 2, а именно предательства лучшего друга, наш герой решает уйти в отставку. Но вдруг на сцене появляется полковник Кэмпбелл, верный помощник и друг Снейка еще с первой части, и уговаривает героя отправиться на последнее задание. Еще разочек и по домам. Классика. На базе Shadow Moses, которая находится близ Аляски, необходимо деактивировать шагоход, способный запускать ядерные боеголовки невидимым спутникам, в любую точку мира. Идеальный финальный аккорд для шпиона перед его отставкой. Но Снейк решает уйти, громко хлопнув форточкой, после чего пускается во все тяжкие. И вот, во время рядовой миссии, герой узнает страшную тайну. *барабанная дробь* Оказывается, виновник террористических атак, кровожадный Ликвид Снейк, на самом деле – его брат. Технически. Если результат попытки клонировать павшего Биг Босса можно назвать «братом». Да, того самого Большого Босса, который был нашим главным врагом в первых двух частях. «Санта-Барбара» нервно курит в сторонке, заедавая сигаретный дым разноцветными таблетками.

Metal Gear Solid – это первая общепризнанная часть вселенной, которую фанаты любят не столько за кинематографичность происходящего и проработанный сюжет, сколько за внимание и понимание



всех мелочей игры, которые в конечном итоге и выстраивают невероятное впечатление геймера. В какой еще игре ты можешь определить лазерную ловушку с помощью дыма от сигареты, завалявшейся в инвентаре? Или опознать женщину в мужской форме по походке?? Благодаря подобным ходам, игре даже можно простить ее корявенькое управление и невозможность стрелять с видом от первого лица.

Был киберниндзя до того, как это стало мейнстримом

Продолжения фанатам пришлось ждать долгих три года. И оно того стоило. Вышедшая в 2001 году Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty вновь опередила все мыслимые и немыслимые темы, затрагивая вопросы искусственного интеллекта, всемирной цензуры и то, насколько реальную картину мира видит каждый человек. Что хорошо, а

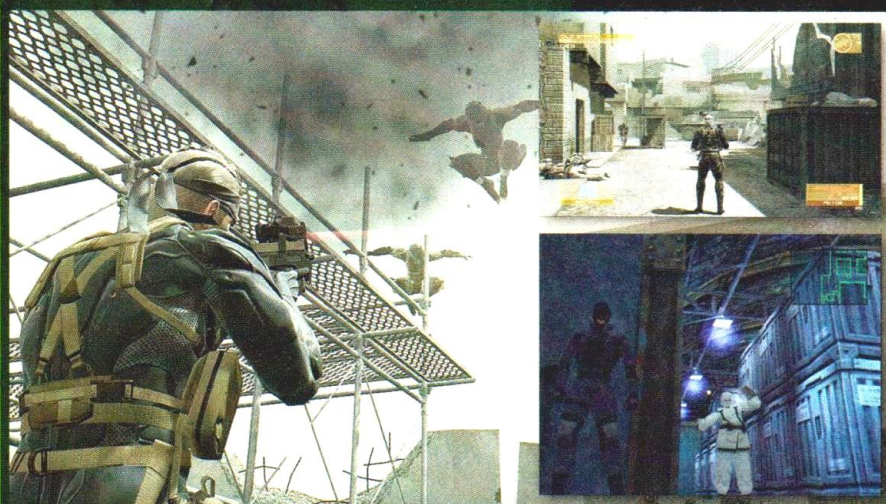
что – плохо, зачем мы живем и что сможем передать потомкам. Бить или убить? Или просто незаметно пройти мимо?

Sons of Liberty начинается как обычное продолжение Metal Gear Solid, но и в этот раз Кодзима всех переиграл (многоходовочка), сделав главным героем не полюбившегося миллионм шпиона Снейка, а седовласого паренька сомнительной внешности по имени Райден, которого в далеком будущем мы еще увидим в роли главного героя Metal Gear Rising. Сомнительной в том смысле, что он больше похож на девочку, а не в том, что ты подумал. Но об этом позже. Ты только представь, каковым было негодование преданных фанатов, когда вместо обещанной в трейлере легенды им подсынули смазливый блондина в лучших традициях японского аниме. Но если учесть, что сюжетно MGS2 является некой симуляцией первой части игры, попыткой сделать из новобранца легендарного бойца уровня старого доброго Снейка, то все становится на свои места. Кто-то скажет «симуляция», а кто-то – «самокопирование», ведь знакомая база Shadow Moses заменена очистительным заводом посреди океана, а поручения Снейка теперь выполняет Райден, причём до определенного момента в практически





- Как тебя зовут? Твое настоящее имя?
- На поле боя имя ничего не значит.
- Сколько тебе лет?
- Достаточно, чтобы знать, как выглядит смерть.
- А семья?
- Нет. Но меня вырастило много людей.
- Есть кто-то, кто тебе нравится?
- Меня никогда не интересовала чья-то еще жизнь.
- То есть ты один-одинешенек.
- Другие люди лишь усложняют мою жизнь. Не люблю влезать в чужие жизни.
- Ты грустный, одинокий человек...



такой же последовательности. Задача этой игры – задавать как можно больше вопросов, на которые будет пытаться ответить не главный герой, а тот, кто лениво развалился у телевизора. И пусть игровой персонаж проходит и дальше свои задания, нам же предстоит научиться куда большему. Ай да Кодзима! Ай да су... супергений!

Нарратив настолько закручен, что даже после прохождения не понимаешь, на чьей стороне правда и кто хочет по-настоящему сделать лучше. Автор водит за нос и главного героя, и игрока вместе с ним, пока стоящие над боссами люди пытаются смоделировать человеческое поведение. Все это происходит в симуляции, в которую попал главный герой. Многие, не выдержав всех приемов геймдизайнера и отрицания сюжетных фактов, могли попросту не пройти ее до конца. И зря. Игра не только развлекает нас, но еще и несет особый философский смысл того, что с каждым поколением мы все больше передаем жизненный опыт и все шире открываем глаза на происходящие вокруг нас события.

В конечном счете, юный Райден получит от спецгента Солида Снейка свою легендарную катану, которая через каких-то 12 лет вернется на экраны телевизоров в качестве оружия самого опасного на планете наемного убийцы Райдена – кибер-

ниндзя, способного противостоять лучшим армиям современности. И хорошо, что этот парень на нашей стороне. Снейк научил его, что значит «быть героем».

Культовый поедатель змей

«Мы вам покажем кузькину мать!» – кричит с трибуны первый секретарь ЦК КПСС Никита Хрущев, угрожая г-ну вице-президенту Никсону водородной бомбой. Нет, это не урок истории за 9 класс, мы все еще говорим о вселенной Metal Gear, а именно о Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Действия третьей части разворачиваются в 1964 году, в самый разгар холодной войны. И снова brave Снейк должен спасти человечество от иностранной угрозы и оружия массового поражения. «Он что, такой старый?» Ну, не совсем. В этот раз на разведку отправляется Нейкед Снейк, который позже будет известен, как Биг Босс. Верно, в Snake Eater нам предлагают сыграть за того самого антагониста первых частей. В ближайшие годы нам расскажут, как в сердце верного США солдата закралась люта я ненависть к маргиналам, политикам и прочим противникам свободы, которые из-за невозможности договориться играют жизнями тысяч простых солдат. Снейк тоже солдат, но только он стал кем-то большим, чем просто воином на поле боя.

Он стал легендой. И это его история.

В целом, MGS3 – это отменный шпионский боевик, в основе которого лежит выдуманная, но очень похожая на реальную политическая история. Игра чем-то начала походить на бондиану: тут тебе и тройные агенты, и главный крутой герой, и роковая красotka. Все повороты и заговоры раскрываются в кинематографичных кат-сценах – если их вырезать из игры, то из них можно было бы склеить отменный фильм. Но лишать проект геймплея было бы грехом, потому что третья часть получила самое вменяемое управление из всех игр серии Metal Gear Solid. Был введен вид от третьего лица, управление инвентарем стало удобным, появилась индикация скрытности, вынуждающая использовать разный камуфляж, и реалистичная система лечения, в которой каждое лекарство лечило определенный тип повреждений. У Снейка также появилась необходимость питаться, а так как его забросило в джунгли Советского Союза (да, Кодзиме было откровенно наплевать, что их на самом деле не существует), кушать приходилось обитателей фауны и продукты их жизнедеятельности.

Помимо этого в игре есть пара очень запоминающихся боссов. Снайпер The End – обычный старикашка, и если в начале сражения с ним сохраниться, выйти и перевести время консоли на пару недель вперед, то он попросту умирал от старости! Второй отменный босс – The Sorrow, призрачный противник, который проводит тебя по реке душ всех тех, кого ты убил за игру. Если ты старательно использовал стэлс и не убивал врагов, сражение с The Sorrow пройдет легко, но если ты превратил игру в аналог Call of Duty, то во время этой битвы тебе несдобровать.

Позже было выпущено переиздание игры под названием Metal Gear Solid 3: Subsistence с онлайн-режимом и первыми двумя восьмибитными играми.

Игры патриотов

«Война изменилась. Она ведется не за нацию, идеологию или этническую принад-



лежность. Это бесконечная череда сражений, которые ведут наемники и машины»

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots изначально задумывалась как последняя часть. Игра должна была подвести нас к финальной черте сериала, раскрыть все карты и громко заявить о себе. Именно поэтому она получилась очень серьезной, рассказывая о нынешнем состоянии войны и ситуации, когда конфликты в наше время неизбежны. Как бы это странно не звучало, но в этот раз Кодзима рассказал нам о необходимости привычной войны, так как именно она является верным экономическим инструментом в правильных руках. Во время событий Guns of the Patriots основным средством ведения агрессивной дипломатии были частные военные силы, частные военные корпорации и далее по любимой всеми теории заговора. Война в обычном ее понимании — это рабочие места для солдат в государственной армии, для людей, которые занимаются ее содержанием, это гранты на научные исследования и разработку оружия. Война в том виде, в котором она показана в игре, — это стерильная имитация, в которой частные

войска сражаются против таких же наемников, вот только эти наемники — простые парни с улицы, которые были вынуждены искать заработок. Нет ни рабочих мест, ни технического прогресса, перед нами просто солдаты, которые бездумно идут на очередную мясорубку и стреляют тогда, когда им скажут. Война изменилась настолько, что от нее стали страдать простые люди, которые годами платили налоги на содержание солдат.

Metal Gear Solid 4 отлично показывает развитие всех персонажей: даже тот неуклюжий охранник из первой части MGS, страдающий расстройством желудка, берет за голову и находит свою любовь! Райден уже не робкий парниша, а боевая машина, крошачья роботов в пыль. Истории всех главных героев серии прямым текстом говорят игроку, мол, все, это финал, трагичный, но хоть какой-то. Так мы и поверили...

Помимо логического завершения всей сюжетной ветки, Кодзима вызывает у преданных фанатов серии скупую ностальгическую слезу. По сути, все боссы четвертой части — это переосмысленные боссы оригинальной MGS: сексуальные Снайпер Вульф,

Вулкан Рейвен и Психомантис из группировки смертоносных женщин в латексе. В качестве бонуса нам также дадут побродить по территории знакомой базы Shadow Moses, которая в обертке современной графики смотрится куда более приятно.

Концовка Guns of the Patriots проливает свет на все происходящее ранее: завершается линия с Биг Боссом и его клонами, объясняется история Патриотов, о которых мы слышали еще во второй части, заканчивается история Евы, подружки Нейкед Снейка, которая со времен Snake Eater заметно постарела. Именно поэтому в MGS4 нельзя играть в отрыве от других номерных частей — ты ничего не поймешь и только зря потратишь 25 часов своей жизни.

Несмотря на то, что Guns of the Patriots должна была стать последней частью эпопеи, гениальный мозг ее создателя и любовь к новым технологиям было не остановить. Поддавшись последним тенденциям современного игрового мира, Кодзима решил сделать еще один MGS, но теперь с открытым миром. Игру, сродни последнему фильму о Гарри Поттере, решили поделить на 2 части. Так мы получили платную демо-версию в лице Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, которая показала все возможности открытого мира и красоту нового движка Fox Engine, а также послужила отличным аперитивом перед уже полной игрой Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, оценить которую мы сможем уже в этом году.

Если ты читаешь эти строки, то могу тебя поздравить — теперь ты кратко осведомлен о том, что творится в головах гейм-дизайнеров Страны восходящего солнца, и самое главное — что такое Metal Gear. Но ни одна статья или ретроспектива не сможет передать тех чувств, которые ощущает геймер во время прохождения игр. Так что, как только ты дочитаешь эту статью и устало потянешься в кресло, включай приставку и начинай наслаждаться этой прекрасной, обманчиво простой, но при этом чертовски увлекательной игровой вселенной.

Лавушкина Карина

Ломаю четвертую стену

Metal Gear без преувеличения можно назвать законодателем моды. Это одна из первых игровых вселенных, которая стирает границу между игроком и происходящим на экране. Вот тебе пример: в Metal Gear Solid нам надо связаться по кодеку с Мерил, но тут возникает проблема — мы не знаем, на какой частоте она находится. И вдруг нам сообщают, что нужная частота написана на задней стороне коробки с диском! Вот ведь незадача для пиратов. Но это далеко не самый яркий пример прямого взаимодействия с игроком. Босс первой части, Психомантис, мог переключать каналы, читая твои «мысли», а если точнее — сохранения карты памяти PlayStation. Он рассказывал, какие игры ты проходил и сколько раз умирал за время игры в MGS. Также он использовал психокинез, силой мысли воздействуя на твоё главное оружие, — геймпад, заставляя его вибрировать. Вселившись в контроллер, Психомантис предугадывал любое действие и уклонялся от будущих атак. Особо смелые геймеры отключали геймпад и подсоединяли его к слоту для второго игрока.

Во время сбоя искусственного интеллекта во второй части, полковник Кэмпбелл приказывает Райдену выключить приставку, потому что это всего лишь игра, и он ее с треском проиграл. А его спутница Роуз советует не сидеть так близко к экрану, так как это негативно отразится на зрении. Бедный Райден, будучи неопытным героем, тогда был введен в дикое заблуждение. А как же были поражены сами игроки, когда персонажи ни с того, ни с сего решали взаимодействовать с ними напрямую, больше не используя главного героя посредником.

BROTHERS IN ARMS 3

SONS OF WAR

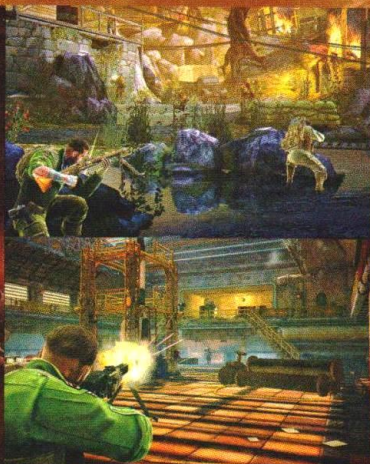
Жанр:
TPS

Разработчик:
Gameloft

Издатель:
Gameloft

Android | iOS

ФРИЦ ХАНТЕР



Дрожащей рукой достаю из коробки старенькую «Нокию». Платформа: S60v3. Именно на ней когда-то вышел игровой шедевр, который мне сегодня придется вспомнить. Не просто так, есть веский повод – Gameloft наконец-то выпустила продолжение серии Brothers in Arms на смартфонах. Долгожданную третью часть. Кто это пролетел? Птица? Самолет? Странный чудак в трусах поверх трико? Нет, мой друг, это время пролетело почти незаметно.

Братья по оружию

За стаканом горячего цикория воспоминания словно ускоряются, приходя из глубин сознания на поверхность мыслей. Brothers in Arms на Symbian, первая 3D-часть серии на мобильных телефонах, вообрала в себя лучшее, что делала компания Gameloft за всю историю своего существования. После спрайтовых FPS и стратегий с видом сверху BiA воспринималась, как Quake рядом с первым Wolfenstein. Черт, в игре можно было гонять на танке и снести колокольню с бауки! И это на мобильном телефоне!

All Райт

Сюжет BiA 3 повествует о злоключениях сержанта Райта и его аморфной команды во время Второй мировой войны. Пройдя через мясорубку в Нормандии, наш герой продвигается через Монте Кассино в Париж, а оттуда – в Бовешан, Трир и, наконец-то, Ольборг. До Берлина янки не доходят, но и не нужно, ведь там и нашим места мало будет. Зато главные

герои и Эйфелеву башню увидят, и на итальянском солнышке попекутся немногo. Главный фокус игры в том, что драть немцам форму нужно не в одно рыло, а в несколько. Ибо напарники. Их много, они открываются по мере прохождения и дают приятные и весьма жирные бонусы, вроде авиаудара.

Дойчен оленен

Ты таки будешь смеяться, но с первых секунд игры Brothers in Arms 3 напомнила мне... Deer Hunter 2013. И переход на F2P-схему здесь вовсе ни при чем. Просто вся игра, каждое меню, почти все аспекты схожи с детищем Glu. Геймплей BiA 3 разделен на кусочки, именуемые миссиями. Проходим достаточное их количество – открываем новую территорию, и все заново. Перед миссиями можно выбрать себе одно из множества видов оружия. Тут скорее игра напомнила Dino Hunter, ибо в наличии есть мои любимые огнеметы и гранатометы. И да, каждый ствол можно прокачивать по одной из характеристик,

будь это скорострельность или урон. Разумеется, бесплатность игры вносит такие незабываемые элементы, как постепенно пополняющаяся энергия, привязка к донату и нужда в интернете, во всяком случае – первый заход обязан быть с подключением к сети.

Вторая Охотничья война

Длина миссий удивительно мала, часть из них можно пройти меньше, чем за минуту, если стрелять точно и не промахиваться. К управлению, кстати, нужно привыкать, но стрелять весьма приятно – хэдшот чувствуется как надо. Касательно графики ничего плохого сказать не могу, да и не хочется особо. Ребята из Gameloft в очередной раз показали, что AAA-тайтлы на смартфонах могут удивить и спецэффектом, и картинкой. До Call of Duty, конечно, далеко, но, как по мне, лучше уж делать акцент на геймплее, чем на ежесекундных взрывах. Глядишь, может и батареи на дольше хватит.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

BiA 3 не ощущается цельным приключением, как предыдущие части. Если ты играл в Deer Hunter 2013 на смартфоне, то новая Brothers in Arms ну очень сильно напомнит тебе об отстреле оленей. Деление на уровни, дизайн меню и оружейная система будто оттуда и вырваны. С другой стороны, проект собран качественно, играть в него приятно, да и картинка хороша. Жанр «Шутер-Второй-Мировой» вновь дал о себе знать, и сделал это хорошо. Не идеально, но хорошо.





IOS

Жанр:
Racing

Разработчик:
Firemonkeys

Издатель:
Electronic Arts



БЕЗЛИМИТ СКОРОСТИ

Неоновые тона ночного города приветливо мигают случайному прохожему. А вот сверхбыстрые тачки ему не очень рады. Городу плевать – по его дорогам, как по венам, мчится чистая скорость с литыми дисками и закись азота вместо воздуха. И ты, дорогой читатель, можешь легко влиться в этот поток. Need For Speed: No Limits поможет.

Двадцать третий дюйм

Трудно поверить, но NFS: No Limits, эксклюзивно мобильная игра, стала уже 23-й в серии. Помните, граждане из Electronic Arts клялись да божились, что отныне ежегодно NFS, аки конвейер, выходить не будет. Но к счастью для тебя, дружище, они имели в виду версии для PC и приставок. В любом случае, No Limits уже тут, в AppStore, и готова усадить тебя за руль городского болида от подпольных кутюрье.

Недокись азота

Сначала о плохом. Нет, не о моем душевном здоровье. Сюжет в игре сделан явно для галочки – чувствуется влияние Кармака, хотя No Limits вроде и не шутер. Впрочем, для завязки он вполне годен, а на остальное как-то плевать. Стоит только взяться за баранку, проехать пару гонок и... ожидать, пока восстановится энергия. Стоп, энергия? В моем любимом NFS? Все верно, No Limits распространяется по принципу Free 2 Play, что влияет на нее определенным образом. Встречай отсутствие адекватной карьеры, ящички со случайными деталями а-ля

Battlefield 4 (или паки в FIFA) и донат. Причем цены – просто конфетка. Сто реальных баксов за кучу внутриигрового золота, как тебе такое? Но стоит отметить, что без вливания финансов играть все же можно.

Эрон-дон-дон

И вот теперь, когда тебе кажется, что EA с Firemonkeys умудрились испоганить No Limits до состояния Квазиморды (прошу прощения у всех Квазиморды за это сравнение), я тебя еще сильнее огорчу. Ладно, шучу, только не плач. Если ты любишь серию за две части Underground, а также немножко за Most Wanted, и всегда мечтал о порте этих шедевров на смартфон, то No Limits тебе гарантированно понравится. Она умудрилась вобрать в себя лучшее из этих трех игр и похожа на них неуволимо, но ощутимо – намеками и полутонами.

Spoiler Alert!

От Most Wanted крайней части NFS достались покатушки от копов, а от Underground – тюнинг необъятных масштабов и... графика. Она на уровне 2003 года или около того. И даже не надейся на сглаживание! Но зна-

ешь что? Это просто феерически круто! Если вдуматься, то геймеры получили порт трех легендарных игр в бесплатной обертке. С удобным управлением свайпами (кто бы мог подумать) и музыкальным сопровождением в лучших традициях серии. И не важно, что исполнители вроде Clutch, 12th Planet и Le Castle Vania могут быть тебе неизвестны. Все, что нужно знать, – музыка идеально ложится под ту феерию, которая происходит на экране.

FataMorgana



Вердикт

Оценка No Limits зависит от того, насколько ты знаком с серией. Если это первая часть для тебя, то кроме плохенькой графики, феерического доната и слабого сюжета ты ничего не увидишь. Но для тех, кто застал Underground/Most Wanted, это прямая инъекция концентрированной закиси ностальгии прямо в гипоталамус, ради которой можно не только 3G подключить, но и iPhone купить. Хотя нет. Но близко. Я немного утрировал просто. Ну, для придания пафоса.

Хранители / Watchmen

Издатель: DC Comics

Сценарист: Алан Мур

Художник: Дэйв Гиббонс

Даты публикаций:

сентябрь 1986 – октябрь 1987

Количество выпусков: 12



ОХРЕНИТЕЛИ

Есть такие комиксы, без которых не должна обходиться полка ни одного уважающего себя комиксманана. А есть такие, ради которых полки и покупают. Да, речь идет о «Хранителях». И если у тебя еще нет этого комикса, то сразу после прочтения статьи тебе придется идти и покупать его. Это неизбежно, смиришься.

Герои среди нас

Как-то раз DC Comics пожелали, чтобы работающий у них Алан Мур замутил что-нибудь эдакое. У того как раз вертелись в голове разные идеи, которые он опробовал бы в некой разработанной с нуля серии, и поэтому Мур с радостью согласился. Кроме того, он давно хотел поработать над чем-то существенным с художником Дейвом Гиббонсом. Так что, такой шанс упускать было нельзя.

Обычно авторы таких мейджеров, как DC Comics и Marvel, вынуждены подстраивать полет своей фантазии под требования уже существующих серий комиксов и их Вселенных. Скажем, никто не сможет, потакая своему желанию, заставить Бэтмена открыть свою личность, или руками Лекса Лютера в одном из выпусков Супермена убить Робина. Возможно, один конкретный автор и сможет удачно обыграть подобные странности, но согласованность со всеми прочими сериями комиксов будет

разрушена. «Хранители» же дали Муру и Гиббонсу возможность развернуться на полную катушку, оторваться на все 250 процентов. И они начали создавать целый мир, в котором может произойти все что угодно.

Комикс выходил постепенно, как двенадцать выпусков (по числу глав), с сентября 1986-го по октябрь 1987-го, после чего был сразу переиздан под одной красивой обложкой. Но даже тогда, когда «Хранители» выходили отдельными книгами, они уже отличались от типичной серийной продукции. Был придуман хитрый ход. Название томов печаталось не горизонтально наверху обложки, а вертикально по левому краю. Авторы как бы намекали читателям, что это не просто «очередной комикс о супергероях», а серьезный графический роман.

А вы кто такие вообще?

Поначалу планировалось, что в комикс войдет линейка персонажей из иссякшей серии издатель-



ства Charlton Comics, права на которую в 1985 приобрели DC Comics. Однако позже было решено создать на их основе абсолютно новых героев (кстати, именно для того, чтобы можно было использовать чарлтоновских персонажей в других комикс-сериях). Героев переработали, и вот какие ребята получились на выходе:

Доктор Манхеттен

Доктор физических наук Джонатан Остерман, который с детства мечтал быть обычным часовщиком, однажды оказался заперт в лаборатории связующего поля и в ходе начавшегося эксперимента распался на атомы. Потом благополучно собрался назад, полностью переродившись, и заполучил кучу крутых квантовомеханических способностей и своеобразное видение мира.

Озимандия

Один пугающе умный мальчик был огромным фанатом Александра Македонского. И пустился он во все тяжкие по усовершенствованию себя как представителя

человечества. За счет своего недюжего ума ему удалось достичь всевозможных вершин человеческих способностей. Так что теперь он запросто предугадывает все события планеты Земля, ловит пули на лету, мутит серьезный бизнес, а в питомцах держит потрясающую рысь-мутанта!

Ночная Сова

А давай представим себе, что Бэтмен – орнитолог. И что у него нет дворца, и вообще он носит костюм совы. А еще он променял свой Бэтмобиль на очаровательный соволет по прозвищу Арчи. Знакомьтесь, Ночная Сова.

Роршах

Бескомпромиссность. Высоконравственность. Непредсказуемость. Одиночество. Травмированность. Безжалостность. Сахар. Фосоль. Шляпа.

Комедиант

Порой случается так, что ЦРУ находит ультраправого человека, который идеально подходит для того, чтобы в одиночку вершить все их самые грязные делишки.



27

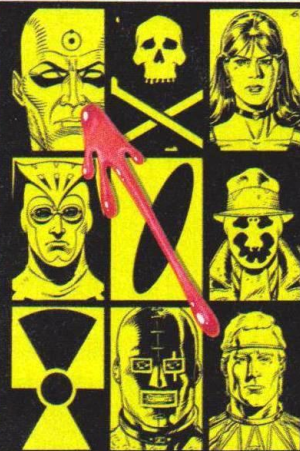
ОДИН ИЗ 100 ЛУЧШИХ РОМАНОВ XX ВЕКА

АЛАН МУР



АБСОЛЮТНОЕ ИЗДАНИЕ

ХРАНИТЕЛИ

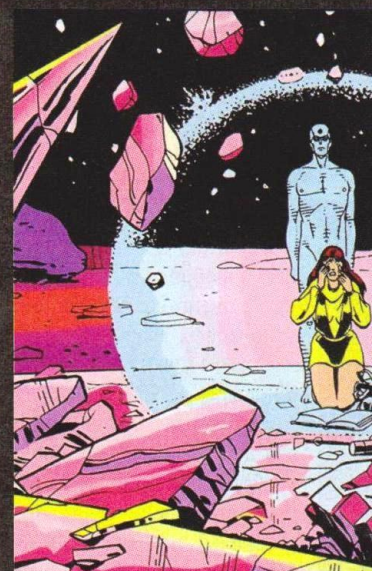
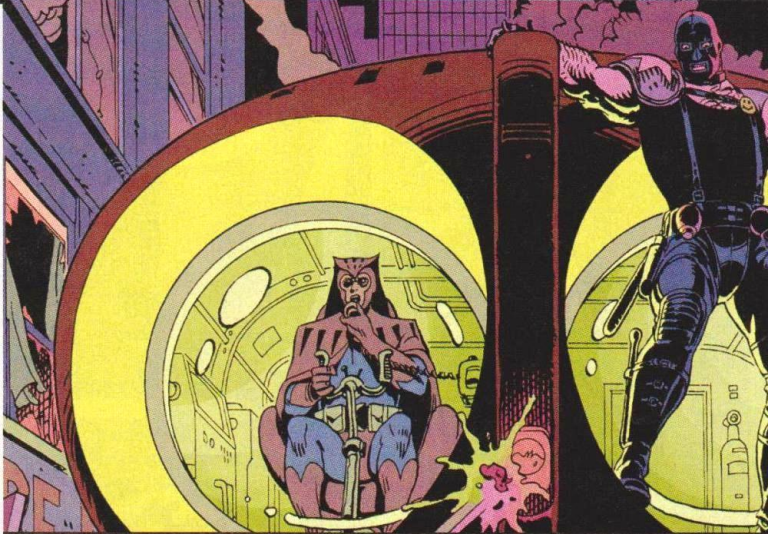


ДЭЙВ ГИББОНС

САМОЕ ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ В МИРЕ 18+

Награда нашла своих героев

«Хранители» удостоились целой кучи крутых премий. Здесь и премия имени У. Айснера (в номинациях: автор, тандем автора и художника, мини-серия, альбом), и премия Харви (автор, художник, художник по цвету, специальная премия за высокое мастерство и пр.), и премия имени Дж. Кирби (мини-серия, новая серия, автор, тандем автора и художника) и еще всякие разные серьезные награды. И это не удивительно, особенно, если вспомнить, что «Хранители» – единственный(!) графический роман, входящий в рейтинг «Сто величайших романов» по версии Time, а The Comics Journal поместило «Хранителей» на 91 место в списке сотни лучших англоязычных комиксов XX века.



Свергать правительства, убирать лишних людей и получать от всего этого море удовольствия.

Шелковая Тень

Когда твоя мама – супергерой, ушедший в отставку раньше желаемого, тут хочешь не хочешь, а придется напялить обтягивающий коротенький костюм и идти по ее стопам. Даже если ну совсем не хочешь.

Конечно же, это не все, что о них можно сказать. По ходу сюжета каждый персонаж раскрывается все больше и больше. Тем, кто не особо жалуется нелепые обоснования поступком мужчин в трико, это придется по душе. Кроме того, почти на каждого героя еще есть мини-досье из кучи разных «отсканированных» писем, ре-

кламок и отчетов в конце каждой главы. В общем, причинно-следственные связи поступков вычислить можно, и они не кажутся нелепыми и притянутыми за уши.

Человек-вопрос

Мир, который населяют герои данного комикса, куда ближе к нашей реальности, чем иные супергеройские вселенные. Авторы лишь попытались привнести в нашу реальность последствия существования супергероев. «А что, если...?» И ведь хороший вопрос. Очень легко прочесть про некие параллельные Земли со своими событиями и правилами, ведь в том мире это может казаться чем-то само собой разумеющимся, а потом тут же выкинуть прочитанное из головы. Но что, если представить себе героев в масках сегодня, здесь и сейчас. Что, если в одной из существующих стран появится большой синий чувак, способный уничтожить боевые ракеты и взрывать людей силой мысли, какими бы стали мировое равновесие и гонка вооружений? И как вообще повлияет на мир появление такого «богоподобного» существа? А поменяется ли за-

конодательство, подстраиваясь под существование супергероев-мстителей, и как это отразится на юридической системе в целом? Не вызовет ли наличие «существ», умеющих видеть сквозь стены и ни от кого не зависящих, всеобщую паранойю и очередные теории заговора? «Хранители» пошли дальше, чем все существующие на тот момент комиксы о супергероях, они попытались ответить на эти, вполне «бытовые» и реальные, вопросы.



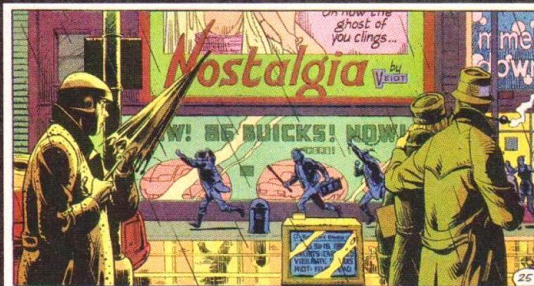
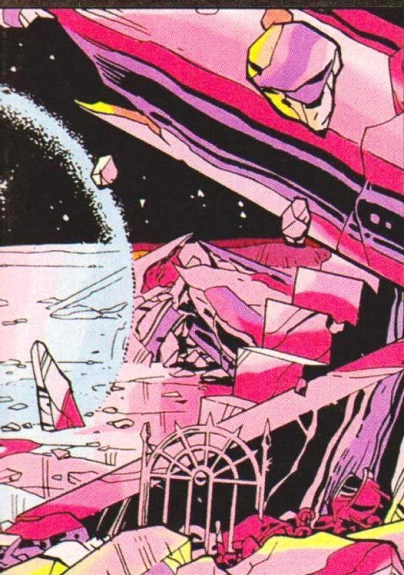
Всяких символов и намеков в «Хранителях» пруд пруди, и на поиски этого пруда можно отправиться либо самому, либо воспользоваться подсказками «Минут» (см. дальше). Но о двух главных символах нельзя не напи-



Совпадение? Не думаем

«Хранители» в некоторой степени рассказывают историю комиксов в Америке, так что для любителей схем, параллелей, скрытого смысла, вселенских заговоров и табличек, у нас кое-что припасено напоследок.

Год	События «Хранителей»	История комиксов в Америке
1938	Появление героев в масках	Появление комиксов о Супермене
1939	Родился Озимандия	Появились первые комиксы о Бэтмене
	Распад «Ополченцев»	Конец Золотого века комиксов
	Закон Кини	Слушания в связи с книгой одного странного психолога Фредерика Уэртхема «Совращение невинных» (он там много говорил о том, какие комиксы вредные и нехорошие)
1956-1970	Появление Доктора Манхеттена	Серебряный век комиксов (с его любовью к антинаучно-фантастическим сюжетам)
1970-1980	Новое поколение героев в масках борется с социальными проблемами общества	Бронзовый век комиксов



сать. Фактически, ведущую роль в комиксе несут «Часы Судного дня» с минутной стрелкой, застывшей в нескольких минутах от полуночи. Чем ближе стрелка к полуночи, тем серьезнее угроза ядерной войны. Интересно то, что практически все циферблаты комикса (вне зависимости от времени суток) показывают несколько минут до полуночи. С этим символом связан и другой важнейший мотив «Хранителей» – окровавленный желтый значок – смайлик, на котором капля крови также повторяет собой минутную стрелку Часов. Символ появляется в ключевых моментах сюжета, хотя и не всегда именно как смайл, отчего его часто можно просто не заметить (хороший повод перечитать комикс несколько раз – найти все смайлы, чтобы получить ачивку).

Минутная слабость

В 2014 году на русском языке вышло абсолютное издание комикса, за что отдельное «мерси» издательству «Азбука-Аттикус». Внушительный формат, супер-обложка, улучшенный перевод и ретушь надписей – это далеко не все, из-за чего стоит лить слезы радости. Дочитав послед-

нюю страницу комикса, ты переходишь к еще целой сотне страниц приложения «Минуты». Здесь просто раздолье для тех, кому интересны детали, комментарии, эскизы и скрытые смыслы. Кстати, если ты, как и я, ненавистник спойлеров в любых их проявлениях и любишь до всего додумываться сам, то заглядывать в «Минуты» до прочтения комикса определенно не стоит. А еще лучше – сначала прочесть историю несколько раз.



Хранители? Да я кино смотрел, зачем мне комикс?

Ярый поклонник комиксов точно будет в негодовании от подобного заявления. Когда ты уже прочел комикс, можно честно потратить три с половиной часа (а максимальная версия идет ровно столь-

ко) жизни на то, чтобы ознакомиться с экранизацией Зака Снайдера, вышедшей в 2009 году. Можно порадоваться выбору некоторых из актеров, оценить удачные операторские решения (взятые со страниц комикса, конечно) и поразиться нереально крутой музыке (нет, правда, музыкальное сопровождение почти идеально, и можно смотреть фильм даже просто ради него). Но я все же склонна согласиться с Аланом Муром, который отказался участвовать в экранизации. Он посчитал, что некоторые вещи перенести на экран просто невозможно. «Хранители» изначально были направлены показать то, что другие форматы не в состоянии. Одни только нелинейность повествования и обилие повторяющихся символов чего стоят. В фильме такого просто не покажешь.

Дарья Эр

ИГРАЙ ТАК, ЧТОБЫ ИСКРЫ ЛЕТЕЛИ

Logitech G910 Orion Spark



Взлетно-посадочная клавиатура

Чисто визуально Orion Spark – типичная геймерская клавиатура премиум-класса. Она массивная, тяжелая, уверенно ложится на стол и сразу дает понять, кто теперь хозяин в квартире. Имеет свойство вызывать чувство ревности у домашних животных. В ее правой части расположились мультимедийные клавиши, а также фирменный валик регулировки громкости, левую же оккупировали многочисленные кнопки для записи макросов. Впрочем, в дизайне с легкостью можно обнаружить и необычные фишки. Название модели вынесено на прозрачное стекло, да еще и подсвечивается на манер рекламы в пивных барах. Очень эффективно. И порой возникает желание выпить бокал холодненького. Впервые я столкнулся и с тем, что можно сменить подладонную панель. В комплекте их две. Но кого я обманываю, главное внимание сразу же привлекает центральная часть клавиатуры...

Компания Logitech с каждым годом делает все большую ставку на геймеров, что можно четко проследить хотя бы на примере ее устройств из линейки G. Вот и их новейшая клавиатура с очень звучным названием Logitech G910 Orion Spark рассчитана в первую очередь на заядлых игроков. Нет, даже не так... На киберспортсменов! Ты же один из них, не правда ли? Ну, по крайней мере, в своих ночных фантазиях так уж точно.

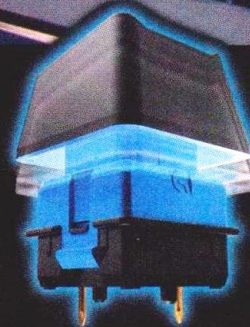
Мы установили тебе монитор в клавиатуру...

Logitech уже давно практикуют использование ЖК-дисплеев в своих клавишах, но, стоит признать, юзать их не очень удобно. Ох, я сейчас тебе такое расскажу... ТАКОЕ! В Orion Spark они пошли дальше, и в центральную часть гаджета вмонтировали специальную площадку, куда ты можешь вставить свой смартфон. У тебя гаджет на iOS? Android? А причем, неважно. Качаешь программу ARX Control, вставляешь смартфон в паз и можешь просматривать на нем игровую статистику в избранных играх, сведения о состоянии своей системы,

а также управлять мультимедийными функциями. Кстати, паз устроен таким образом, что в него легко станет и планшет любого размера. В общем, это уже явно лучше, чем разглядывать стату на малюсеньком экране сомнительного качества. Новаторская идея, которая может реально заработать.

Нажимай меня нежно

Но все это лишь дополнительные новороты, которые не особо влияют на саму игру. Давай же перейдем к главному – к длине шнура. Шучу, конечно же, к клавишам (длина шнура, кстати, не маленькая – почти два метра). Так вот, здесь



стать настоящей машиной для убийства. Виртуального, разумеется. Хотя...

Впрочем, подобный механизм после обычных дешевых клавиатур потребует от тебя немало привыкания, прежде чем ты начнешь «нагибать» Na'Vi во всех турнирах. Не говоря уже о том, что на такой клавиатуре решительно невозможно набирать какие-либо тексты. Да что там — эту статью на ней я печатал неделю! Впрочем, G910 — модель эксклюзивная, она ставит перед собой лишь наивысшие цели, которые требуют «небольших» жертв.

Еще одна впечатляющая цифра: клавиши Orion Spark могут выдержать 70 млн. нажатий. У ее владельца скорее рука отвалится, прежде чем выйдет из строя одна из кнопок. Само строение клавиш непривычное: скошенное, с конкретным углублением для того, чтобы пальцы ни в коем случае не соскользнули в ответственный момент виртуальной баталии. Кнопки в левой части клавиатуры, те, которые больше всего задействованы в играх, также имеют верхнюю защитную грань. Остальные оснастили «защитой» по бокам.

Цветопредставление

Ну и какая же геймерская клавиатура без подсветки клавиш. Это как хипстер без зеркалки или очков Ray-Ban. У нашей героини светятся все клавиши кроме четырех макросов. Но это было как раз предсказуемо. Интересно другое: каждая из них может светиться своим уникальным цветом, который ты можешь выбрать лично из более чем 16 млн. оттенков. Можно даже попробовать нарисовать клавишами небольшую картину.

При этом подсветка умеет работать еще и в разных стилях: с эффектом мерцания, циклической смены цветов и в режиме, когда клавиши светятся лишь тогда, ког-

да ты с ними контактируешь. Круто! Тем удивительнее, что вся эта иллюминация не требует дополнительного питания — гаджет подключается к ПК при помощи всего одного USB. Не хватает разве что отдельной клавиши регулировки интенсивности подсветки, ее корректировка осуществляется через фирменное ПО.

Logitech G910 Orion Spark относится к классу элитарной техники. Это гаджет для тех, кому нужно беспрецедентное качество, безотказность и огромное количество фишек. В первую очередь это гаджет для профессиональных игроков, хотя отдельные уникалы будут покупать ее и для «понтов». Ну а все остальные автоматически отсекутся после взгляда на цену, которая для Украины пока еще неизвестна.

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики:

- Тип клавиш: механические
- Габариты: 505x243,5x35,5 мм
- Вес устройства: 1,5 кг
- Длина кабеля: 1,8 м
- Долговечность клавиш: 70 млн. нажатий
- Сила нажатия: 45 г
- Ход до срабатывания клавиш: 1,2 мм

Плюсы

- Куча геймерских фишек
- Уникальная подсветка
- Рекордно отзывчивые клавиши

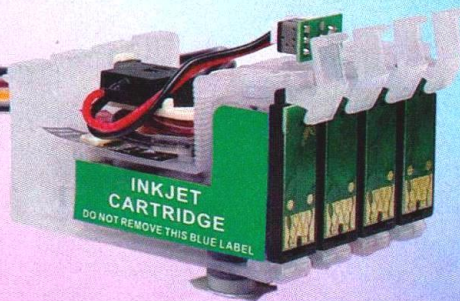
Минусы

- Будет дорого стоить
- Требуется привыкания





ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ



Что это мы все о мышках да клавиатурах... Давай поговорим о чем-то более «экзотическом». Вот скажи, ты пользуешься принтером? Много печатаешь? А фотки пробовал когда-то распечатать? А менял ли ты когда-нибудь картриджи в своем гаджете? И во сколько тебе это удовольствие обошлось? В общем, сейчас мы тебе расскажем, как на всех этих вещах можно конкретно сэкономить.

Печать в режиме non-stop

Большинство людей на самом деле ненавидят принтеры. Точнее, сначала ты печатаешь, вроде как все «окей», но через пару месяцев чернила в «баках» заканчиваются, ты идешь в магазин и обнаруживаешь, что новые картриджи стоят столько же, сколько и сам принтер. Выход есть: сходить в тот же магазин, но купить там СНПЧ.

Эта загадочная аббревиатура расшифровывается не иначе как «система непрерывной подачи чернил». В Украине, да и в мире, передовые позиции в производстве СНПЧ занимает наша же компания Colorway, чей набор и оказался у нас на тесте. Итак, СНПЧ представляет собой набор емкостей, которые соединены с картриджами в принтере эластичным шлейфом. Когда во время печати чернила расходуются, в картриджах возникает пониженное давление, благодаря чему и происходит «засасывание» чернил из емкостей. Тебе же необходимо лишь изредка подливать чернила в емкости и с этим процессом ты точно справишься.

А вот первую установку емкостей и их соединение лучше доверить профессионалам и свозить свой принтер в сервисный центр Colorway. Важно помнить, что каждое СНПЧ подходит лишь под определенные модели принтеров. Продукция бренда совместима с принтерами и МФУ от Canon, HP, Epson. В том числе и с новейшими моделями, в частности такими, как Canon PIXMA InkEfficiency E404/E464.

Копейка гривну бережет

Но давай уже об экономии. Чтобы не быть голословным, приведу конкретные цифры, а также сравнение на примере конкретной модели принтера. Берем типичный многофункциональный принтер от компании HP. Модель b010. В этом устройстве 4 картриджа. В каждом по 4 мл чернил. Емкости СНПЧ Colorway вмещают же по 100 мл. каждого цвета! Как видишь, уже на этом этапе разница составляет 25 раз.

А ведь я еще даже не начинал говорить о стоимости. В то время как наш набор стоит около \$55 (цена варьируется в зависимости от модели), новые картриджи от производителя могут достигать... знаешь, я даже не буду писать эту цифру, дабы беды не наклепать. Примерно в 20 раз дороже (надеюсь, производители принтеров никогда не увидят эту рекламу, «отримуемо вражаючий результат».

А дома лучше

На практике же все вышеизложенное означает, что ты сможешь печатать свои рефераты/курсовые годами и ни о чем не думать. Но это только цветочки. При условии, что у тебя есть подходящий принтер, с СНПЧ можно легко забыть и о походах в фотоателье. Их минусы известны: фотки часто выходят некачественными, а твои последние приключения из Турции немного стыдно нести на распечатку чужим людям. Ну, ты понимаешь...

СНПЧ от Colorway

С СНПЧ ты можешь спокойно печатать фото, не выходя из дома, при этом одной полной заправки хватит примерно на 2000 фотографий форматом 10 x 15. Что касается стоимости печати, то одно фото (без учета стоимости фотобумаги) обойдется тебе примерно в \$0,006, что даже дешевле, чем в фотоателье.

СНПЧ от Colorway – это продукт такого рода, о котором не все знают, но если бы знали, то обязательно воспользовались бы. Сейчас такие времена, когда нужно экономить. На всем. Так почему бы не приобщить к своему обширному списку и печать? Тем более, что удовольствие это далеко не из самых дешевых.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- Совместимость вендора: Brother, Canon, Epson, HP
- Количество емкостей: от 2 до 8
- Объем емкостей: 80 мл
- Объем фасованных чернил: от 50 мл до 20 л

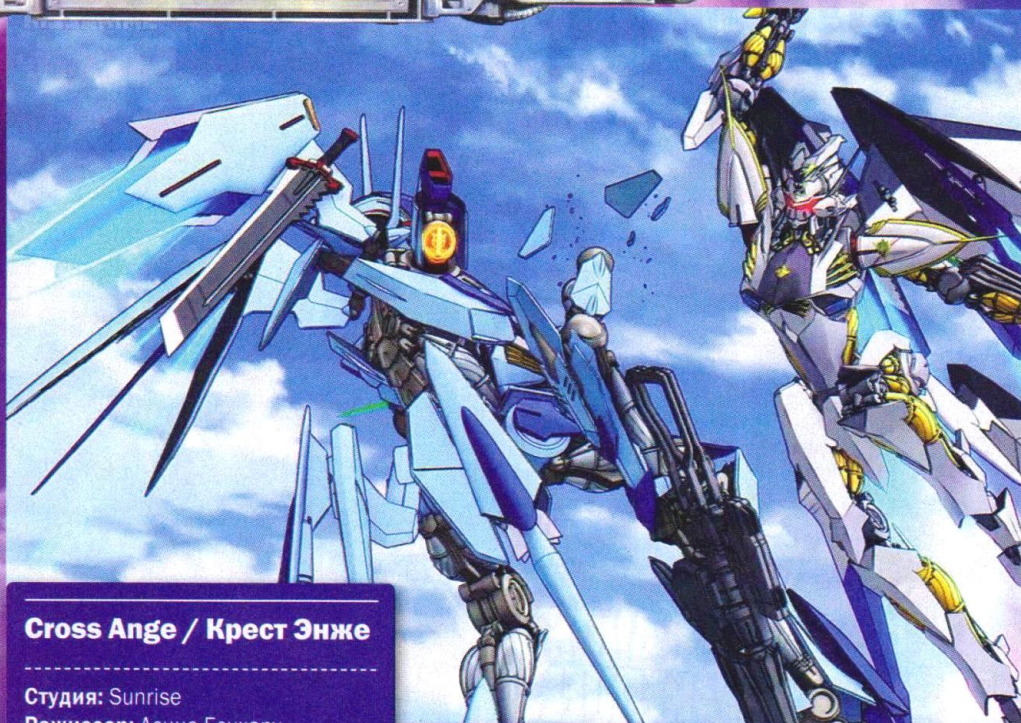
Плюсы

- Невероятная экономия
- Простота в эксплуатации
- Большие объемы фотопечати на дому

Минусы

- Принтер снимается с гарантии





Cross Ange / Крест Энже

Студия: Sunrise

Режиссер: Асино Есихару

Количество эпизодов: 25

Жанр: приключения, меха

Асино Есихару и Хигути Тацуро (сценарист данного аниме) уже попали в черный список. Серьезно. Не сегодня так завтра банда пуритан по предварительному сговору живо сожжет их огнем из своих горящих пушек. После выхода Cross Ange бомбануло даже у самого стойкого ваховца... вахера... или как их там кличут? А вот в чем вся соль. Вышеупомянутые азиаты, переиграв в Warhammer 40,000: Dawn of War, решили, что неплохо бы сюжет немного переработать. Ну, как азиаты умеют...

МЕХА НА ПОТЕХУ

Завахнуться на святое

Уже довольно давно под аниме адаптируют историю родной страны и братского Китая, перевоплощая Оду Нобунагу, генералов «Эпохи Смута» и воителей, сложивших головы в «Битве у Красной скалы», в образы грудастых барышень легчайшего, словно перышко, поведения. И лично я до этого момента все это терпел. Как говорится, чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не руками. Но когда эту же плагиато-пахабную схему пытаются провернуть с Нурглом и товарищами... Нет уж, ересь не пройдет! Брат Федор, поджигай!

Разбирая Cross Ange, довольно трудно правильно расставить приоритеты. С одной стороны, перед нами интересная, хоть и начисто свистнутая сюжетная замута о мире магии и о том, как маги укладывают мостовую кирпичами, встречая человека, не обладающего колдовскими скиллами. С другой — Cross Ange — это самый плохой подвид эротики. Это когда снимают самую натуральную порнографию, но сознательно поднимают камеру выше пояса. В остальном же тут творится самый натуральный вертеп! Героини то и дело полураздетыми бродят по локациям, а главную

протагонистку в первой же серии... В общем, обойдусь без спойлеров. Тем более, таких грязных.

МЕХаники войны

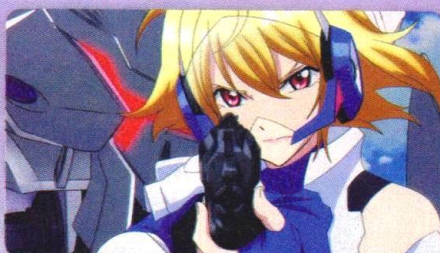
И вот, казалось бы, снимайте вы хентай, и проблем не будет. Ведь зачин для эротики с использованием магического инвентаря широкого спектра был бы вполне интересным, хоть и штампованным. Кто ныне без греха? Но нет, ребята замахнулись на Уильяма, нашего, Шекспира. И Остапа понесло...

А теперь моя постоянная рубрика «О сюжете одним абзацем». Были войны. Бла-бла-бла. Ядерное оружие. Бла-бла-бла. Убить всех людей и очистить мир от скверны. Бла-бла-бла. Новая раса и эволюция, бла-бла-бла, скука-скука-скука. Пришло все к тому, что 99% людей владеют магией, а оставшийся 1% был признан расой терпил, над которыми все изгалялись. Но, как оказалось, фаербол против очереди из «Калаша» не спасает. Если называть вещи своими именами — парии сильно напрягают псайкеров, а потому их отлавливают сачками и везут на остров Кулексус, где посвящают в интимные науки и заодно учат пилоти-

ровать гигантских мехов. Время от времени рядом с островом открываются порталы в Варп, откуда лезут демоны в образе драконов и храбрые полуголые героини верхом на мехах их вырезают, после чего придаются плотским утехам. А где-то там, на фоне, хитрый Слаанеш уже готовится открыть на Земле Око Ужаса, после чего поглотить сей жалкий мирок. Удачи, бро!

Cross Ange не рекомендуется к просмотру беременным детям, кормящимся матерям и личностям шаткой моральной конституции. Анимешка обладает довольно интересной концепцией мира и основной идеей войны людей и магов, показанной со стороны последних. Если никогда не играл в «Ваху», то для тебя эта концепция вообще станет откровением. С другой стороны, клешнелая реализация сей идеи чуть все не погубила. Получилось очень легкое, незамысловатое и... глупое аниме. Но это вовсе не означает, что его категорически нельзя смотреть. Развлекательный аспект есть, главное — мозг отключить. Я так и сделал во время просмотра. Да и во время написания данного материала тоже.

Виктор Лазарев

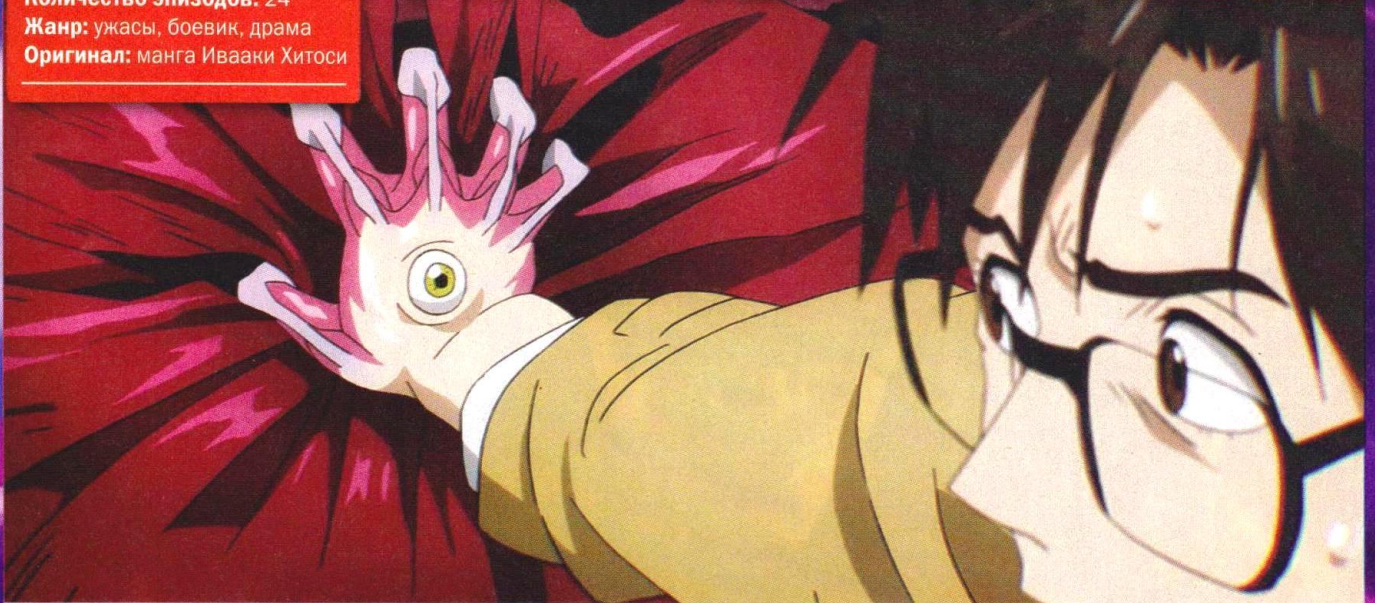


Вердикт: 6\10, только для циников

#2(156) 2015

Parasyte / Паразит

Студия: Madhouse Studios
 Режиссер: Симидзу Кэнъити
 Количество эпизодов: 24
 Жанр: ужасы, боевик, драма
 Оригинал: манга Ивааки Хитоси

ПАРАЗИТЕЛЬНО

Я все понимаю. Традиционная кухня, приверженность культурным традициям. Но почему японцев так тянет жрать людей? Ну, или, по крайней мере, снимать об этом аниме. Не оторвался еще зритель от блевотного пакета после созерцания актов людоедства в «Гуле», как вот вам еще добавка – Parasyte. Те же яйца, только с перламутровыми пуговицами. Внезапно появилось некое абстрактное зло, которое жрет людей, но ближе к финалу оказывается, что нет монстра страшнее человека, и зло превращается в жертву и винегрет путем шинковки бритвенно-острым.

Мойте руки перед бедой

Одна рука, Diablo 3 и подписка на журнал «Шпиль!». У обычного японского школьника Синдзи было все, о чем только можно мечтать. Но тут на Землю пришли они – инопланетные штуки. Влезая в головы живых существ (преимущественно людей), они сжирали их мозги и получали полный контроль над телом. Однако упорная ручная работа и опыт по удушению одноглазой змеи... прям не обзор, а фабрика эвфемизмов. В общем, герой сумел удавить инопланетянина, едва тот проел дыру в его левой руке. Монстр так и не смог добраться до мозга, получив контроль лишь над рукой школяра.

И вот тут начинаются проблемы, причем абсолютно у всех. Попав в новый для себя мир, чужие до конца не понимают, кто они и что им необходимо сделать. Они

собирают информацию, анализируют ее, пытаются действовать решительно и по продуманной программе, словно роботы. А поскольку на их пути часто попадают люди, тех пускают в расход. Ни морали, ни чувств. И это относится ко всем кроме Миги – того самого инопланетного паразита, ставшего невольным напарником юного школьника. Ему придется жить с человеком в одной упряжке, ведь если умрет мозг, то конец и конечностям.

Вот и приходится им уживаться вместе и учиться друг у друга. Миги научится понимать человека, приобретет чувства или их подобие, а Синдзи наконец станет смелее и решительней. Декорациями же всего этого служит очередная мясо-кровища-сиськи-расчленение-трупы-резня-кишки. И школяр Синдзи то и дело в это

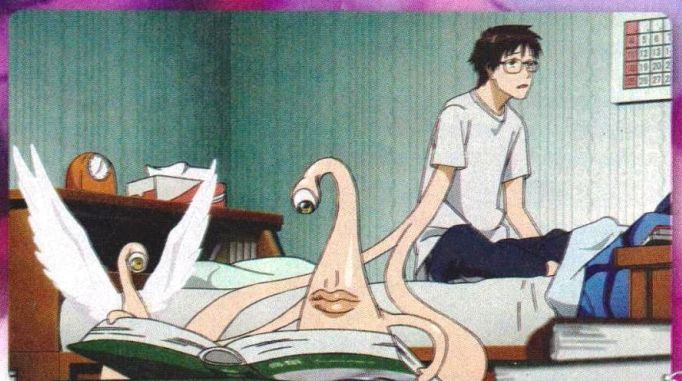
придется вляпываться, после чего спасать себя и окружающих от злобных инопланетян. Да еще и смотреть, чтобы его шальная ручонка никого не завалила.

Философия. Паразитка такая!

Чем лично меня цепануло данное аниме, так это проработкой сюжета и интересной философской идеей. Просто подумай над историей со стороны инопланетянина, или не думай – Миги сам все пояснит. Как бы ты сам посмотрел на мир, не будучи связанным моралью, идеологией, нормами поведения в обществе, социумом в целом и угрозой наказания за отступление от них?

Если бы тебе всю твою жизнь не вбивали в голову поведение робота путем средств массовой пропаганды, если бы ты вышел из комы, пролежав в ней лет 10. Взглянул бы на ситуацию в мире чистым, незамутненным взглядом. Да ты бы рехнулся! Стоит лишь пролистать сводку новостей за последние пару дней, и понимаешь – мы живем в мире полнейшего хаоса и неразберихи. И тут уже ничего не исправишь. Проще все снести и начать с чистого листа.

Виктор [Гримуар] Лазарев



Флэш/The Flash

Страна: США

Год: 2014 (1 сезон)

Жанр: фантастика, драма, боевик

В ролях: Грант Гастин, Кэндис Паттон, Рик Коснетт

Вердикт: 7/10

- Не хочешь перекусить? Что-то я проголодался.
- После монгольского барбекю перед фильмом и большой порции попкорна во время просмотра? И как ты не толстеешь?
- Да я... бегаю по утрам...

«Флэш»

САМАЯ БЫСТРАЯ ФЛЕШКА В МИРЕ

Быть самым быстрым человеком на планете – это, несомненно, круто. В большинстве случаев. Но только не тогда, когда ты – самый быстрый человек на планете в постели с женщиной. Ей вообще лучше так не представляться, мол, привет, я – самый быстрый человек на планете. Ведь тогда он будет еще и самым одиноким человеком на планете. Представившись другим именем, можно оттянуть разочарование особи другого пола, а после того самого... ну, ты понял, того самого... партнера даже не успеет выразить свое недовольство, как самый быстрый человек на планете уже будет покупать себе «Биг-Мак». В «Мак-Дональдсе», находящемся за тысячи километров от разочарованной дамы, которая даже не поняла, что произошло за эту тысячную долю секунды.

Флэш-роль

Линейка сериалов по мотивам DC-комиксов пополнилась новым экземпляром. Точнее, сокамерником. А еще точнее – пациентом. Теперь новыми сериями нас будет радовать еще и Флэш. Радовать – это пока

что образно. Будет ли радовать буквально, об этом можно порассуждать сейчас, прямо здесь. Рассуждения у меня обычно выходят с плоскими шутками и непонятно построенными предложениями, будто их написал сомнительного качества автор, который

непонятно что вообще здесь делает, козел. Так что будь осторожен, следующие строки могут стать причиной резких приступов недовольства и несогласия.

Кто такой этот Флэш, думаю, знают все. А те, кто не знают, надеюсь, умеют пользо-



Чем лучше, тем больше

Барри Аллен – не единственный Флэш во вселенной DC. Под этим псевдонимом скрывалось большое количество персонажей в параллельных измерениях или же в будущем. Самый известный из них – Джей Гаррик, который, по сути, является самым первым персонажем, назвавшим себя Флэш. Он имеет те же способности, что и Барри, с небольшими отличиями. А вот получил он их уж совсем наркоманским способом: обкурившись и уснув в лаборатории с химикатами, надышался там чего-то, и обрел суперспособности. С кем не бывает. Также есть Уолли Уэст, племянник Барри Аллена, который явился в дядину лабораторию, получил порцию тех же химикатов и стал называть себя Кид Флэш, а позже стал полноценным Флэшем. Третьим по счету. Именно его супергеройская карьера была самой успешной, его даже внесли в список ста величайших супергероев комиксов.



ваться современными чудесами интернета в виде поисковых систем. Но я их пожалею, и все же поясню. Флэш – это такой парень по имени Барри Аллен. Работает он судмед-экспертом в полиции и обладает репутацией вечно опаздывающего человека. Да-да, это я о Флэше. И вот, в один прекрасный день, в Барри ударила молния. Почему прекрасный? Вместо того, чтобы поджариться до хрустящей корочки, парень обрел способность двигаться с невероятной скоростью. Прямо как я, когда меня просят зажигалку в неблагоприятном районе поздно вечером.

После удара молнии Барри решил сменить имидж и начал носить красное обтягивающее трико со значком, напоминающим шрам на лбу Гарри Поттера. Видимо, молния все же немножко поджарила его мозги. Серьезно, какой нормальный супергерой наденет красное трико? Крутые ребята одевают только розовое. Даже Бэтмен. Когда остается один в своей бэт-пещере...

Беги, Барри, беги

С сюжетом сценаристы сериала решили особо не заморачиваться, и практически целиком перенесли его из оригинального комикса с небольшими изменениями. Разумеется, изменив тогдашнюю обстановку окружающей среды на теперешнюю. Согласись, в наше время причудливо бы смотрелся сериал про супергероя, перемещающегося с невероятной скоростью среди декораций сороковых годов двадцатого столетия. Именно тогда вышел первый выпуск оригинального комикса. Тогда еще динозавры не вымерли, между прочим.

Поверь мне, бывшему преподавателю истории. Хотя, это был бы весьма смелый ход создателей, и я бы с интересом посмотрел телесериал с таким оригинальным решением, что ни на есть каноничным, как сейчас принято говорить в кругах знатоков младшего школьного возраста.

Канва событий разворачивается вокруг эксперимента, вследствие которого злополучная молния прилетела в Барри, странного происшествия из его детства, которое привело к смерти его матери, и прочих странных событий. Доходит даже до путешествий во времени и пространстве, но не буду вешать спойлеров на уши. Думаю, тебе и лапши хватило.

Так как сериал в первую очередь ориентирован на аудиторию, которая много времени уделяет комиксам про супергероев, то есть на детскую и подростковую, не стоит ждать от сериала сурового мочилова, вываленных кишок, вырванных глаз, разлетающихся мозгов, изувеченных тел, и котят,

пожирающих костный мозг. Не думаю, что вообще кто-то ожидал всего этого от сериала про Флэша, кроме меня. Или даже простых ноток жесткости, которые были в «Готэме», возрастной рейтинг которого побольше будет. Да и актеры во «Флэше» немного переигрывают. При просмотре я не раз включал Станиславского и горлопанил «Не верю!». Соседи, наверное, думали, что я в своей комнате проводил допрос с пристрастием.

Не выдающийся, но весьма добротный телесериал про известного супергероя. Да, он немного наивен, но ведь это сериал по комиксам, а там, как известно, свои условности. Интересный сюжет и проскакивающие нотки юмора не дают заскучать при просмотре. Рекомендовать его каждому второму я бы не стал, а вот каждому третьему – запросто. Сегодня вот ходил по метро и рекомендовал его каждому третьему и получал по шам от каждого четвертого.

Валентин [Hellblazer] Шукайло

Стрела в полено

У поклонников сериала «Стрела» есть еще один повод посмотреть «Флэша». Да-да, речь идет о кроссовере между двумя этими сериалами. Барри не раз заглядывал в гости к Оливеру Квину, а тот в свою очередь не забывает изредка наведываться в сериал Барри. Так что не удивляйся, увидев в очередной серии «Флэша» Зеленую стрелу и его спутницу Фелисити. Заядлых сериаломаньяков также порадует тот факт, что в отдельных эпизодах приняли участие Вентворт Миллер и Роберт Неппер – звезды сериала «Побег» (Prison Break).



ПЯТЬДЕСЯТ ОТТЕНКОВ СЕРОГО

Жанр: мелодрама

Режиссер: Сэм Тейлор-Джонсон

Звезды: Джейми Дорнан, Дакота Джонсон, Люк Граймс

В кино с: 11 февраля 2015

Наш прогноз: 7/10

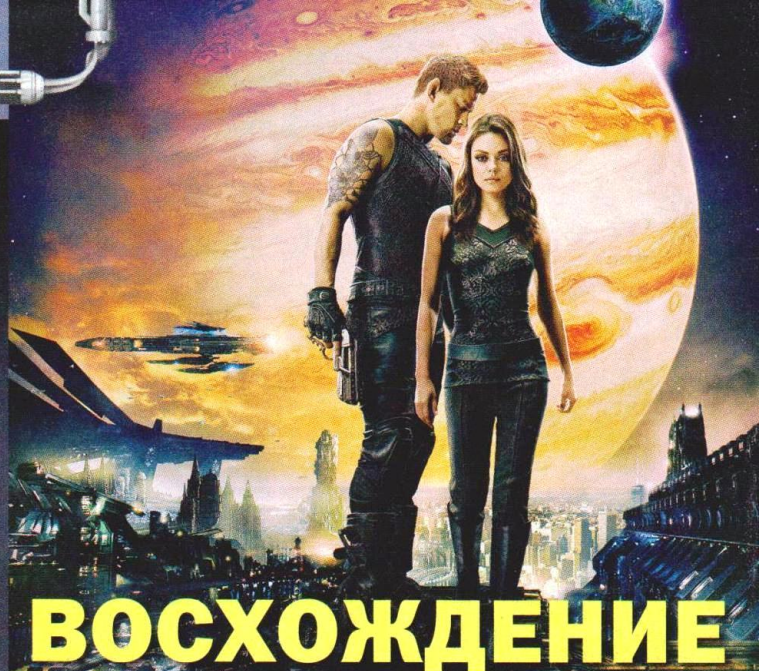
Похожее:

порнография +
«Кармелита»

Молодая и скромная студентка Анастейша Стил по просьбе подруги берет интервью у миллиардера Кристиана Грея, после чего начинается нехилый эротический замес, во время которого бедняжка узнает, что Кристиан тот еще извращенец. Но вместо того, чтобы зарядить ему бутылкой по голове и щедро сдобрить глаза содержимым газового баллончика, она решает остаться с ним, ведь он пообещал подарить ей шестой iPhone.

Чего стоит ждать от фильма

Снять экранизацию книги, которая продалась огромнейшим тиражом, — отличный способ заработать сумму денег большую, чем годовой бюджет среднестатистической африканской страны. Во время проката фильма в кинотеатрах рядом с ними можно будет узреть огромное количество дамочек, пришедших увидеть экранизацию своего любимого романа, который они с упоением читали в перерывах между просмотром дегенеративных ток-шоу и кормлением котов, живущих с ними в одной квартире. Я искренне сочувствую парням, которых их девушки потащат на этот фильм. Но я уверен: целевая аудитория в виде девушек, женщин, дамочек и бабушек будет от него в восторге.



ВОСХОЖДЕНИЕ ЮПИТЕРА

Жанр: фантастика

Режиссер: Энди Вачовски, Лана Вачовски

Звезды: Ченнинг Татум, Мила Кунис, Шон Бин

В кино с: 6 февраля 2015

Похожее:

«Матрица»,
«Облачный Атлас»,
«Пятый Элемент»

Наш прогноз: 8\10

Мойщица туалетов по имени Юпитер живет унылой жизнью и моет туалеты. Логично. Однажды к ней прилетает бывший космический военный с целью защитить ее и рассказать, что она на самом деле — носительница ценного генетического материала, и способна изменить равновесие во вселенной. Вот так поворот. Такая судьба, знаешь ли, редко выпадает мойщикам туалетов, и спасение вселенной для них — плевое дело по сравнению с отмыванием сливного отверстия в общественном туалете.

Чего стоит ждать от фильма

Фильм не абы от кого, а от самих Вачовски, которые когда-то были братьями Вачовски, пока один из них не сменил пол. Отныне он — это она, а второй — все еще он. Но даже теперь, когда они — брат и сестра, их фильмы все равно по степени офигенности граничат с шедеврами. На «Восхождение Юпитера» возлагают большие надежды, и он вполне может стать самой многообещающей премьерой начала 2015 года.

НЕСЛОМЛЕННЫЙ

Похожее:

«В краю крови и меда»,
«Спасительный рассвет»,
«Письма с Иводзимы»

Жанр: драма

Режиссер: Анджелина Джоли

Звезды: Джек О'Коннелл, Донал Глисон, Гаррет Хедлунд

В кино с: 5 февраля

Наш прогноз: 8/10

Чего стоит ждать от фильма

Это третий фильм Джоли, в котором она выступает в качестве режиссера. Судя по ее предыдущим работам, режиссер из нее не самый лучший, но в этот раз, похоже, должно получиться что-то неплохое. На фильм можно пойти хотя бы ради игры Джека О'Коннелла. Или для того, чтобы размять слезные железы. С экранов тебя будут поливать огромным количеством драматичности, поэтому не лишним будет купить акваланг и баллон с сарказмом, иначе можешь заплакать как маленькая девочка, не попавшая на концерт Бибера.