

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ.

ШТИЛЬ!

Мы с тобой одной крови

№ 3 2015



Dying Light

Мясная забегаловка

Evolve

Выпускайте Кракена!

**Интервью
с Daedalic
Entertainment**

Приготовление квеста
из немецкого теста



THE ORDER

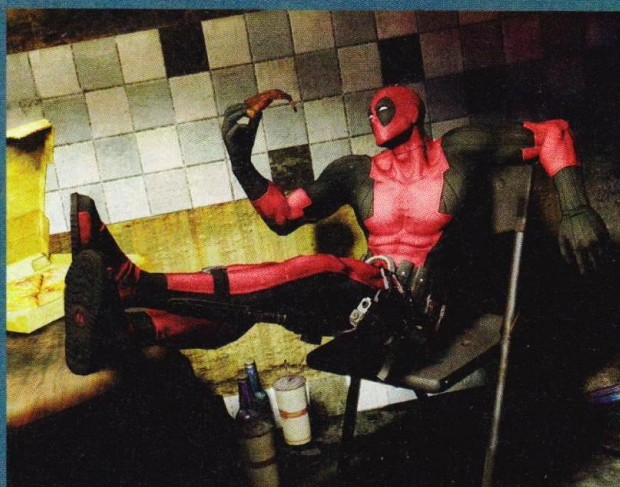
1886

ПЯТЬДЕСЯТ
ОТТЕНКОВ
ЛОНДОНА



ЗДОРОВАЯ ПИЦЦА

Многие у меня спрашивают, почему в последнее время в колонке редактора я пишу о чем угодно, но только не об играх. Ведь это, видите ли, логично писать об играх в игровом журнале. Так же как и о машинах в автомобильном издании или о братьях наших меньших в журнале про карликов. Видишь ли, логика – скучная штука. Например, логично было бы отдать знакомому деньги, которые взял взаймы, но ведь вариант «не отдавать» гораздо веселее. Не отвечать на звонки, притворяться другим



человеком при случайной встрече. «Вы, наверное, с кем-нибудь меня спутали», – однажды я ответил своему бывшему другу, развернулся и убежал. Да, логично было бы написать об игровых новинках или о наступлении весны, но я лучше расскажу о том, как на днях заказал пиццу.

Есть такой тип людей, живущих по принципу «Я есть то, что я ем». Немного странное утверждение, согласись? Если судить по нему, то выходит, что вчера я был макаронами с сыром... Но не суть. Эти люди питаются только натуральной, приготовленной на пару пищей и заедают домашний творог брокколи. Есть еще отдельные индивидуумы, не употребляющие мясо, но сегодня речь не о душевнобольных, так что не будем касаться этой темы. Должен признаться, сам порой перегибаю палку со всей этой здоровой пищей. Виновен, ваша честь. Пытаюсь воздерживаться от всего жаренного, мучного и на 99% состоящего из красителя. Но иногда наступает тот день... ох, этот прекрасный день, когда ты показываешь здоровому образу жизни средний палец.

Этот день наступает не с самого утра, нет. Не бывает так, что ты просыпаешься и: «Ну все, сейчас я отведу душу». Чаше всего, ты и сам не подозреваешь о том, что этот день именно сегодня. Подозрения могут закрасться, когда ты проходишь мимо прилавка с чипсами или «МакДональдса», будь он неладен. Но главным катализатором может послужить простой, безобидный фильм, который ты на досуге решил посмотреть дома. Ты не успеваешь все толком осознать, как на другом конце телефонной линии у тебя уже уточняют, большую или маленькую пиццу ты желаешь. Они еще спрашивают? Как только ты набрал номер, ты уже стал плохим парнем, играющим не по правилам. Никаких ограничений, сегодня играем по крупному!

Это я к чему веду... Конечно же, нужно развивать в себе терпение и самообладание. И делать что-то полезное для организма при нашей-то загаженной экологии. Но порой просто необходимо срывать некоторые ограничители. Наша жизнь и так состоит из всевозможных стрессов, и если периодически не давать волю своим желаниям и потребностям, то можно и не заметить, как потихоньку съезжает крыша. Устраивай день пиццы, играй в игры и читай «Шпиль!». Просто бегать по утрам не забывай...

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Battlefield Hardline**
стражи правопорядка против защитников левопорядка.
А какую сторону выберешь ты?
- **Ori and the Blind Forest**
в темном-темной лесу прячется белая-белая няшность
- **Assassin's Creed Rogue**
еще один «Ассасин».
Теперь оптимизированный.
Надеемся



Как мы тестируем

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

Система оценивания

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

Шпильки

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

ИГРОПАНОРАМА

Порой мы ленимся, копируем политические новости и вставляем в них названия игр. Так что не удивляйся, прочитав о том, что разработчики Assassin's Creed скоро начнут консультации о миротворцах на Донбассе, например 4

Если человек задается вопросом, сумасшедший ли он, то значит с ним все в порядке. Если же он задается этим вопросом, находясь в центре окровавленных тел с ножом в руках, то значит с ним все в порядке. Все в порядке... в порядке... все в порядке... 8

MEGAGAME

[THE ORDER: 1886]

Мы потратили на эту игру пять часов и половину нашего бюджета. Шутим, конечно. Весь бюджет..... 14

[DYING LIGHT]

А я хочу, а я хочу опять по крышам бегать и зомбей гонять..... 18

[EVOLVE]

Особенности национальной охоты или как поймать зверя, когда медик жестко ракует..... 22



TO PLAY OR NOT TO PLAY

[TOTAL WAR: ATTILA]

Римской империи наносят ответный удар 26

[LIFE IS STRANGE]

А ну мотай отсюда! И вот до сюда. И еще на пару секунд отмотай. Во, то что надо, спасибо 28



[GRIM FANDANGO: REMASTERED]

Культовые адвенчуры не имеют срока годности. Они как... консервированная тушенка, да простят нас разработчики за столь странное сравнение.....

30

[GAME OF THRONES: EPISODE 2 – THE LOST LORDS]

Эпизод «Игр Престолов», в котором никого не убивают – плохой эпизод. The Lost Lords – хороший, не волнуйся

32

[GROW HOME]

У этой игры есть скрытый посыл: если ты постоянно забываешь поливать цветы, то лучше найми робота

34

[HEROES OF MIGHT & MAGIC III – HD EDITION]

Может нормальные герои и идут в обход, но только не в обход современным игровым тенденциям

36

[LUCIUS II]

Если ребенок проявляет признаки беспричинной агрессии, обрызгайте его святой водой. А лучше сразу ведро на него вылить – станет как шелковый

46

[FAHRENHEIT: INDIGO PROPHECY REMASTERED]

«Ремастерд», говорили они... «Улучшенная графика», говорили они.....

48

ЖДЕМ-С

[NO MAN'S SKY]

Игра, созданная при помощи дурной дегенерации... тьфу ты, процедурной генерации. Всегда путаем

50

ИНДУС

Немецкие разработчики рассказали нам, как у них получается выпускать такие крутые адвенчуры. Но мы ни слова не поняли. Ну как... Как можно было забыть взять переводчика!?

54

PlayStation 20 лет. Пора бы уже выйти замуж, завести детей, научиться готовить.

А она все в игры играет, негодяйка такая.....

58

CELL-O-FUN

[ODDWORLD: STRANGER'S WRATH]

В этой версии Дикого Запада врагов принято напигивывать не свинцом, а миниатюрными животными.

Не люди, а звери, чеснслово

66

[EVOLAND]

Игра, которая переключает качество графики самостоятельно, когда ей заблагорассудится.

Странная она какая-то

67

COMIX ZONE

«Сага». Нет, не та, которая «Сумерки», боже упаси. Тут у нас необычное противостояние крылатых с рогатыми. Первые умеют летать, а вторые постоянно с подозрением поглядывают на своих жен... ..

68

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Кресло **DXRACER R-SERIES**

72

Портативная колонка **COLORWAY MUSICBALL**

74

АНИМАНИЯ

О гробах с чайками и магической школе, но не Хогвартсе

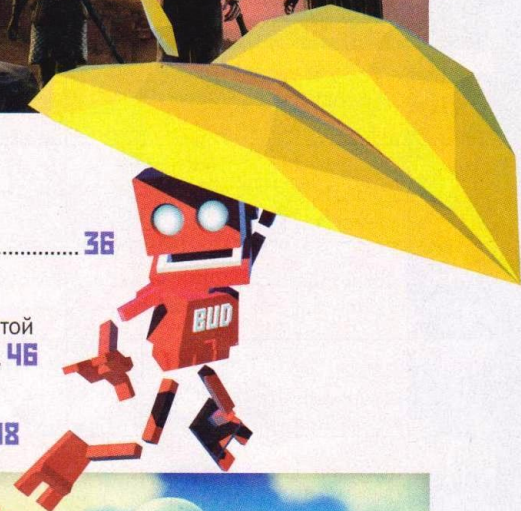
76

COLUMBIA BROTHERS

Весной все нормальные люди сходят с ума.

А мы планируем сходить в кино. Мы странные?.....

78

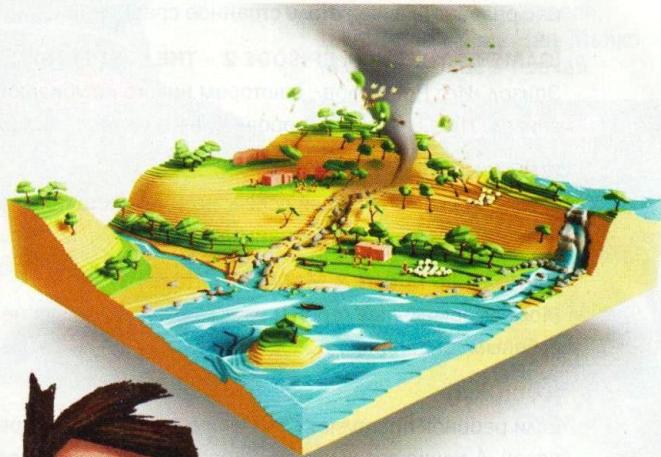


КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ
НА МАРТ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
			PC	PS3	PS4	X360	XOne
 White Night	3	Adventure	✓		✓		
 Screamride	6	Simulator				✓	✓
 Zombie Army Trilogy	6	Tactical shooter	✓		✓		✓
 Assassin's Creed Rogue	10	Action- adventure, stealth	✓				
 Cities: Skylines	10	City- building	✓				
 DmC: Definitive Edition	10	Action, hack and slash			✓		✓
 Dreamfall Chapters: The Longest Journey	10	Adventure	✓				
 Ori and the Blind Forest	11	Platform adventure	✓				✓
 Atelier Shallie	13	Role- playing		✓			
 Woolfe: The Red Hood Diaries	17	Platform	✓		✓		✓
 Battlefield Hardline	19	First- person shooter	✓	✓	✓	✓	✓
 Final Fantasy Type-0 HD	20	Action role- playing			✓		✓
 Ride	20	Racing	✓	✓	✓	✓	✓
 Bloodborne	25	Action role- playing			✓		
 Pillars of Eternity	26	Role- playing	✓				
 Borderlands: The Hand- some Collection	27	FPS, action role- playing			✓		✓
 Dead or Alive 5 Last Round	30	Fighting	✓				

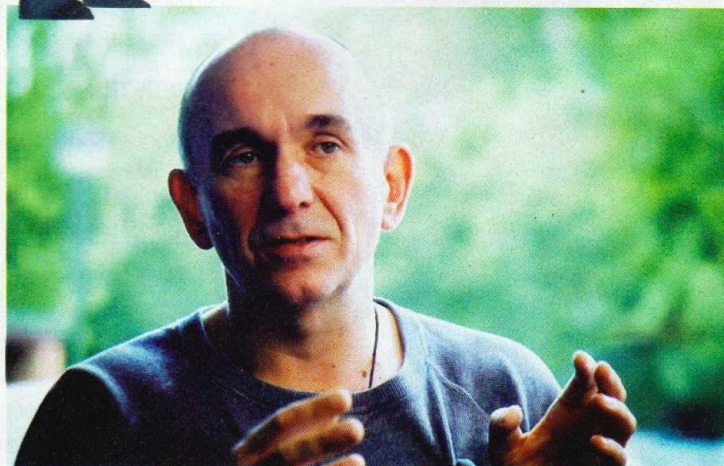
*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Хотите, я расскажу вам сказку?

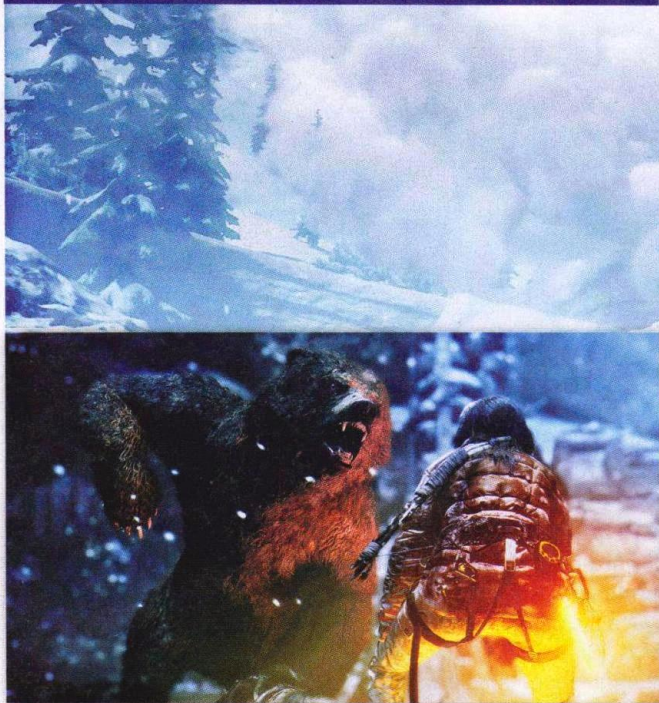


Совсем недавно произошел небольшой скандалчик, связанный с Питером Молинье. Главного «сказочника» игровой индустрии обидела игровая пресса, а затем и игровое сообщество. После серьезных перестановок в студии 22Cans, основанной Питером, многие начали сомневаться в светлом и безоблачном будущем разрабатываемого ими проекта под названием Godus. Еще несколько лет назад Молинье обильно развешивал всем макарошки на уши, мол, это невероятный шедевр и больше, чем просто игра, а в итоге Godus до сих пор пылится в раннем доступе Steam.

Так вот, игровая пресса начала штамповать статьи о невыполненных обещаниях разработчика, чем незамедлительно вызвала бурю негодования в рядах игроков. Питеру начали приходить письма с угрозами и пикантные MMS-ки, а один из интервьюеров умудрился спросить у разработчика, считает ли тот себя патологическим лжецом. В общем, Молинье обиделся, нанял охранника и заявил, что больше давать интервью он никому не будет – это он заявил в одном из интервью. Игродела решил поддержать руководителя студии Double Fine Productions Тим Шейфер. Тим заявил, что Питер не заслужил столь жестокого обращения, и что в такую ситуацию может попасть каждый. Не иначе как на себя намекает. Где обещанная вторая часть Broken Age, Тим?



Ссылка в Сибирь



Разработчики Rise of the Tomb Raider рассказали много нового и интересно об игре, в частности сообщили о том, в каком месте юная Лара будет охотиться за древностями на этот раз. Арты с заснеженными пейзажами, которые всплыли задолго до этого, давали понять, что место это будет не самое курортное. Так и есть. В новой части Tomb Raider Ларка посетит Сибирь, где будет грабить гробницы, убивать медведей с балалайками и, возможно, злых рюжких. Тут ей предстоит найти древний город Китеж, который по легенде построил князь Юрий Всеволодович. Суровый климат, лавины и динамическая смена погоды станут главными противниками нашей расхитительной героини. Создатели также обмолвились, что в игре помимо суровой Сибири нас ждет еще одна интересная локация – некий оазис.



Дабы выжить Ларе придется обучиться многим новым умениям, в частности карабканию по деревьям, плаванию, пряткам в кустах, конструированию ловушек и изготовлению лечебных трав. Любителей помозговать порадуют возросшим количеством всевозможных паззлов, ребусов и сканвордов. Известно, что среди старых персонажей в игре точно будет кок Иона, который должен составить компанию Ларе в ее нелегком путешествии. Ах да, еще в игре нам обещают очень реалистичный снег. Да ради бога, главное, чтобы не желтый.

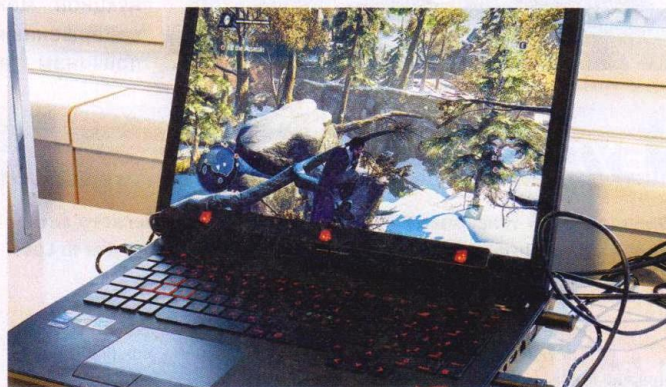
Rise of the Tomb Raider разрабатывается силами Crystal Dynamics исключительно для консоли Xbox One. Также планируется порт для Xbox 360, работу над которым поручили студии Nixxes. Говорят, что эксклюзивность эта временная, вот только говорят как-то неуверенно, а потому не будем раньше времени вселять в тебя надежду.

Стрельба глазками



Assassin's Creed Rogue, который уже трижды успели пройти владельцы консолей, уже вот-вот зарелизится и на PC. За портирование отвечает киевское подразделение Ubisoft. Помимо банального улучшения графики наши ребята пообещали и кое-что очень необычное. Благодаря поддержке гаджета Steel Series Sentry, в PC-версию можно будет играть... глазами. Все верно, ты не очитался. Что еще за гаджет такой? По сути, он представляет собой набор инфракрасных датчиков (стоимостью примерно \$200), который крепится почти незаметно к нижней части монитора и отслеживает взгляд игрока.

Если вкратце, то в Assassin's Creed Rogue можно будет огля-

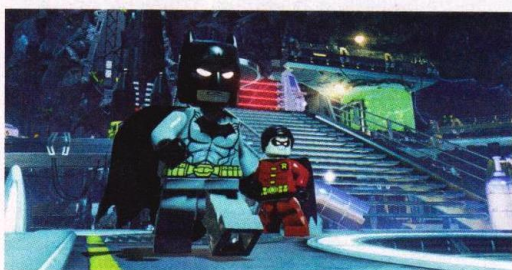


дываться вокруг, не используя мышку или клавиатуру. Куда посмотрит игрок, туда обратит свой взор и персонаж. Другими словами, картинка на мониторе будет центрироваться по взгляду сидящего за монитором человека. Точка, в которую посмотрел игрок, через мгновение станет новым центром обзора. Разработчики отмечают, что данная функция поспособствует максимальному погружению в игровую атмосферу. Интересно, что в случае, если играющий посмотрит куда-то в сторону от монитора, игра автоматически встанет на паузу. Выход PC-версии состоится 10 марта, обзор на игру и впечатления от необычного управления читай уже в следующем номере.

Четыре по цене четырех



Кто сказал, что легио-игр много не бывает? Еще как бывает. В этом году компания Warner Bros. Interactive Entertainment планирует выпустить аж четыре игры про разноцветные детали и пупырышки. На любой вкус, цвет, возраст и цвет волос. Ближайший легио-релиз – Lego Ninjago: Shadow of Ronin – состоится 24 марта на портативных PlayStation Vita и Nintendo 3DS. В роли бесстрашных ниндзя игрокам нужно будет крошить врагов мечами и сюрикенами на маленькие детали. Следующая игра будет приурочена к премьере нового фильма серии «Парк юрского периода». Lego Jurassic World выйдет на всех возможных платформах 12 июня. Летом также выйдет мобильная версия Lego Batman: Beyond Gotham. Ну и самая вкусняшка нас ждет этой осенью – Lego Marvel's Avengers. Думаю, разжевывать, о чем будет игра, не имеет смысла. Фанатам этой вселенной ждать в обязательном порядке.



Четверть миллиона. Кто больше?



В декабре прошлого года Sony выпустила лимитированную серию PS4 серого цвета в честь 20-летия PlayStation. Всего было наштамповано 12 тыс. экземпляров, причем на каждой консоли находится гордо выгравированный серийный номер. Отличная возможность заработать для спекулянтов, купив консоль по цене в \$499 и продав ее в десять раз дороже. Находились покупатели, заплатившие за коллекционную консоль 20 тыс. долларов! Свой аукцион организовала и сама Sony, выставив в качестве лота самую первую серую PS4 с номером 00001.

Самого щедрого покупателя, сделавшего ставку в 129 тыс. долларов, выявили всего за три дня. Аукцион можно было бы считать завершенным, но по неназванным причинам анонимный покупатель

оказался не в состоянии заплатить обозначенную сумму. В таких случаях обычно аукцион организовывается повторно, но Sony поступила иначе. Японский гигант сообщил, что самостоятельно выкупит редкую консоль, да еще и ставку удвоит – приставка ушла с молотка за 250 тыс. долларов! Теперь она красуется в выставочном зале Sony Ginza Showroom в Токио. Вырученные деньги пошли на благотворительность в фонд «Save Japan Children».



БУДУ КРАТОК

Филиппинский телеканал TV5 начал показ романтического ситкома о фанате «Доты». Премьера сериала под названием «I'm in Love With a Dota Player» состоялась 2 февраля.

Ш!: Она мечтает о нем, он – о «Доте». Стеснительные обнимашки, неуклюжие поцелуи. А через девять месяцев у них родится маленький Пудж.

Компания Wargaming анонсировала World of Tanks для консоли Xbox One.

Ш!: Уже совсем скоро World of Tanks можно будет запустить на чем угодно, начиная микроволновкой и заканчивая пылесосом.

Рейсинг Project CARS опять перенесли. Но ненадолго. Новая дата релиза – 2 апреля.

Ш!: Хорошо, что не 1 апреля, а то не поверили бы. А если серьезно, то хорошо, что релиз сдвинули всего на две недели – это означает, что игра уже действительно на последней стадии доработки.

В легендарном Doom теперь тоже можно делать селфи. Умельцы создали мод под названием InstaDoom, добавляющий в игру фильтры из Instagram и возможность фотографировать себя на палку для селфи.

Ш!: Мы не знаем, как это комментировать. Просто пойдём и сделаем всей редакцией групповое селфи в уборной.

Хищник из одноименной серии фильмов и кроссовера «Чужой против Хищника» может появиться в файтинге Mortal Kombat X в одном из дополнений.

Ш!: Для полного счастья не хватает только куклы Билли из «Пилы» и Дарта Вейдера.

Издательство Electronic Arts анонсировало загружаемое дополнение «На работу» к игре The Sims 4.

Ш!: Теперь ты можешь работать не только в жизни, но и в компьютерной игре. Правда, круто?

ЧУМАЧЕЧАЯ ВЕСНА

10 самых шизанутых
персонажей
из видеоигр

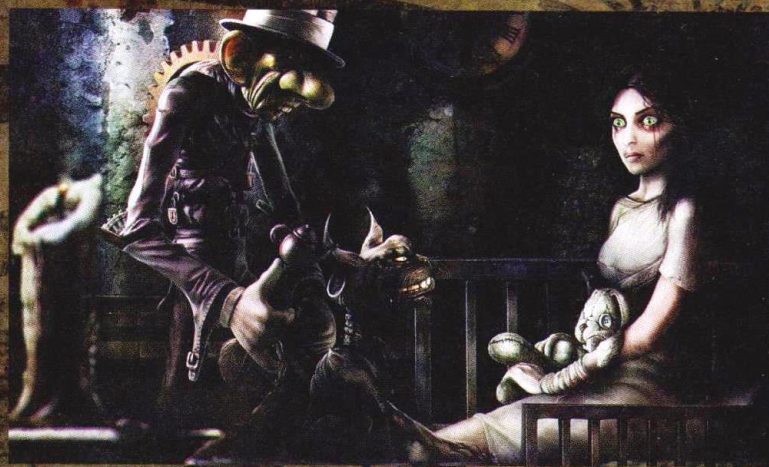
Пришла и оторвала голову нам – мы теперь без головы... Эх, весна. Прекрасная пора, когда хочется сделать что-нибудь необычное, из ряда вон выходящее, сумасшедшее. Найти девушку, например. Ну, сначала ее где-то закопать ночью, а потом найти. То-то она удивится и обрадуется, представляешь? У некоторых весна в голове постоянно. Да не только весна, а даже страшно подумать что еще. Когда мозги набекрень и съехала кукушка, воспринимаешь мир немного иначе. Среди игровых персонажей пациентов с полным букетом психических расстройств тоже предостаточно. Таких, которые приветливо улыбаются, вырезая ножом красивые сердечки на твоём теле, а потом спрашивают, кто ты и зачем пожаловал. Смотришь на них и думаешь: «Хорошо, что вы – всего лишь выдумка разработчиков». А потом: «Да уж, не тех посадили в психушку Аркхема». А еще позже: «Куда я положил свою маску и бензопилу?»...

Sweet Tooth (серия Twisted Metal)**Датчик шизанутости: 9 из 10**

Ты наверняка не раз слышал о такой странной фобии, как боязнь клоунов. Так вот, ничего странного в ней нет. А если ты так не считаешь, то ты просто никогда не сталкивался с настоящими клоунами. Такими, как Sweet Tooth, например. Выражение «рассмешить до смерти» в его случае приобретает буквальную трактовку. Пугающая маска, острый нож и волосы, пылающие огнем, – все указывает на то, что этот маньяк способен на все, кроме развлечения маленьких детишек. Это не тот клоун, который развлекает, это клоун, который развлекается сам. И обычно, после его «представлений» остается гора окровавленных трупов. Если мы развеяли твою наивную детскую иллюзию о том, что клоуны добрые и забавные, то прости. И прости нас еще раз, ибо вынуждены сделать это еще раз. Знаешь, на чем ездит Sweet Tooth? На фургончике с мороженым! Ну как так можно? Это же святая святых. В итоге, вместо веселого смеха детворы мы слышим истерический хохот больного на голову психа.

**Алиса (серия Alice Американа МакГи)****Датчик шизанутости: 7 из 10**

Карты, кролик, два ножа. А еще синее платье, «рассудок» в качестве жизни и кровавая резня, устроенная маленькими ручками юной девочки Алисы. Как нам кажется, все вышеперечисленное – это отличные инструменты для создания чудесной детской сказки, которую обязательно следует рассказывать малышам перед сном. Во время грозы. И в абсолютно темной комнате. Вот, к примеру, небольшой отрывочек мы уже набросали: «Толстый и пушистый Чеширский кот сказал тогда Алисе: «Вы – две части одного целого, а потому тебе придется зарезать Червонную королеву, словно грязную свинью, так как выжить сможет только одна из вас». Но котаре не суждено было увидеть, как будет воспринят его совет. Злая королева оторвала его пушистую голову своим огромным щупальцем, растущим прямоком из ее...». Ну вот, уснул, так и не узнав, что будет дальше. Сладких снов...



Баас (Far Cry 3)

Датчик шизанутости: 10 из 10

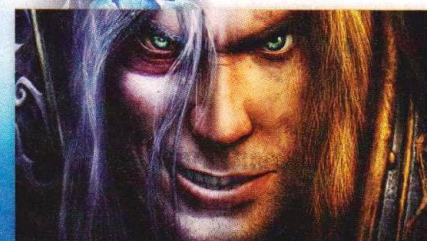
В последнее время в этих твоих социальных «вконтакто-буках» стало очень модно публиковать пустые ванильно-философские цитаты. Нам порядком уже поднадоело читать одно и то же в ленте, и поэтому мы собрали несколько уникальных изречений, которые можно смело вставлять в рамочки и отправлять на сбор «сердец». Например: «Летя в гребаное небо, ты думал, что схватил судьбу за вертлявую жопу. Но, брат, тут внизу... Тут внизу... Облом». Или вот еще шедевр: «Ты, бл%\$ь, залупаешься? Мне нравится. Не, респект, тебе». Вот еще для статуса: «Даю 30 секунд. Если не джунгли тебя сожрут, то я». А это для Твиттера: «Прибей меня к сраному кресту и дай возродиться!» И наше любимое: «Только у меня здесь есть член!» Что говоришь? Кто автор? Так мы же вроде уже говорили тебе, что такое безумие...



Артас Менетил (Warcraft III)

Датчик шизанутости: 7 из 10

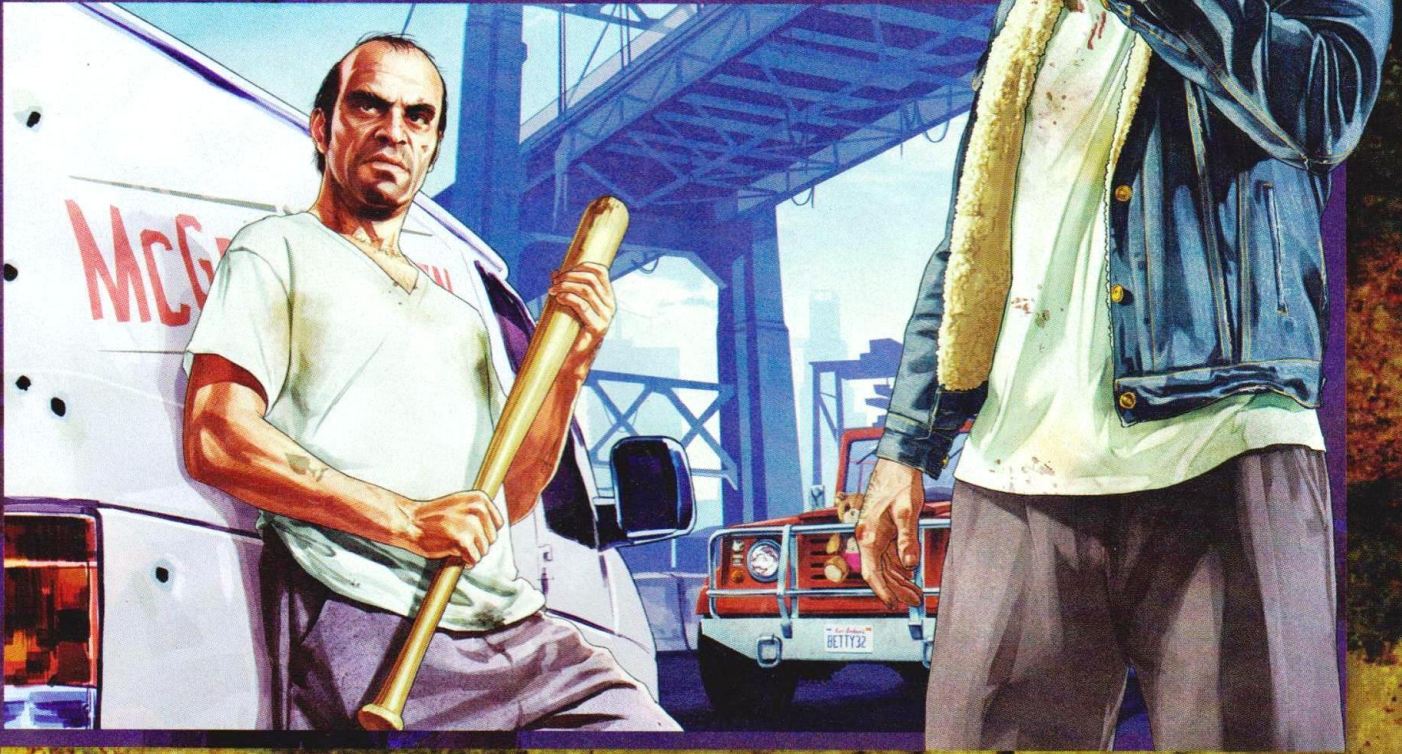
Кажется, у нас ошибочка. Эй, редактор, зачем добавил в этот шизанутый рейтинг добропорядочного паладина, борца со злом, тьмой, мертвечиной и вредной едой из всех придорожных забегаловок Артаса Менетила? Это же Принц Лордерона и рыцарь Серебряной Длани! Честь ему и хвала. А мы тем временем, направляемся подальше отсюда к следующему пациенту... Хотя стоп. Какой такой Король-лич? Демоническая заточка, поехавшая крыша, убийство своего отца, оживление злобного некроманта, уничтожение собственного королевства. Так-так-так, что тут еще... Ого, открытие портала для нашествия демонов! Тогда все верно: Артас – все-таки наш клиент. Заносите. И не надо тут угрожать, мол, некий Фростморн жаждет крови. Это мы жаждем крови. Для анализов, естественно.



Тревор Филипс (Grand Theft Auto V)

Датчик шизанутости: 8 из 10

Многие жалуются на своих соседей незаслуженно. То, видите ли, еле-еле грохочущая музыка из огромных колонок мешает им сериалы смотреть, то практически беззвучный рев сверла в 5 часов утра не дает им спать. Ну ерунда же самая настоящая. Совсем другое дело, когда это самое сверло кто-то ввинчивает тебе прямо в руку. И не важно, во сколько часов утра, это в любом случае неприятно, поверь. Такого соседа как Тревор и заклятому врагу не пожелаешь. Если обычные соседи порой могут заглянуть к тебе, чтобы попросить соли, Тревор выбивает входную дверь пяткой и вежливо приказывает принести ему спирта и бинтов, чтобы перемотать его огнестрельную рану. Он никогда не пожалуется на громкую музыку, наоборот, Тревор может прописать хорошего подзатыльника и скомандовать, чтобы сделал погромче, ибо ни хрена же не слышно через стену!

**Психо Мantis (серия Metal Gear Solid)**

Датчик шизанутости: 7 из 10

Возможность читать мысли людей – разве это не прекрасно? Когда ты заранее знаешь, чего ожидать от человека, и плюнул ли тебе официант в суп после того, как ты ему слегка нагрубил. Но если ты живешь с отцом, который тебя ненавидит, вина за смерть умершей при родах матери, то такая суперспособность тебя может не обрадовать. Каждый день слышать мысли о том, что лучше бы ты умер – это, откровенно говоря, не самый приятный способ провести детство. Так и рехнуться можно. Это, собственно, и произошло. Немного поработав на КГБ и ФБР, Психо Мantis решил, что можно найти своим экстрасенсорным талантам лучшее применение. Например, принять участие в очередном сезоне шоу «Битва экстрасенсов». Или продать свои необыкновенные навыки за много-много денег любой военной кампании, которая предложит больше всех. Да любое спецподразделение армии США выложит кругленькую сумму за солдата с такими способностями. Заставить твой контроллер вибрировать силой мысли – это тебе не хухры-мухры.



Джеймс Сет Линч (серия Kane & Lynch)

Датчик шизанутости: 7 из 10

Совет по пикапу №1: чтобы привлечь внимание девушки, нужно выглядеть необычно. Возьмем, к примеру, отчаянного дамского угодника Джеймса Линча. В качестве своего уникального и неповторимого стиля он выбрал следующий прикид: старые и немножко рваные кроссовки на босу ногу, штаны с вытянутыми коленями и в качестве завершающего штриха – майка-алкоголичка, щедро политая кетчупом и майонезом. Сдобрив все это дело нематыми и спутанными волосами, а также внушительным дробовиком в руках он смог покорить сердце симпатичной азиатской девушки, которая провела с ним весьма насыщенную совместную жизнь. Пускай и очень короткую. Правда, умерли они не в один день. Она закончила свой жизненный путь в общественной душевой, голая и изрезанная ножом. Линч же взял отпуск по состоянию здоровья и скрылся в неизвестном направлении. И эти события, конечно же, никак не связаны.



Кроллеги (Raving Rabbids)

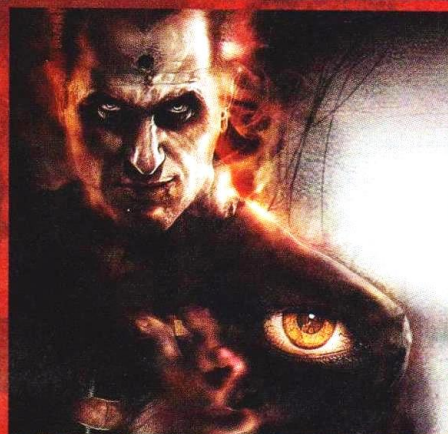
Датчик шизанутости: DAAAAAHHH!

Почему во всех фильмах ужасов герои, попадая в плен к очередным шаблонным маньякам, должны подвергаться каким-то невероятным пыткам или выполнять адские задания? Пилить, резать, кромсать и все такое прочее. Все это уже прошлый век, будущее за ядреными мучениями в стиле Кроллегов: гонки на диких кабанах, выдергивание червей из зубов, наполнение масок плавающих аквалангистов желтой жидкостью (всего лишь лимонным соком, а не тем, чем ты обычно разбавляешь воду в бассейнах), швыряние коров на дальность и т.д. При этом буйства обязательно должны сопровождаться песнями и пляскам. Вот что такое настоящее безумие и ужас, а не все эти скучнейшие кишки и прочие кровавые ошметки.

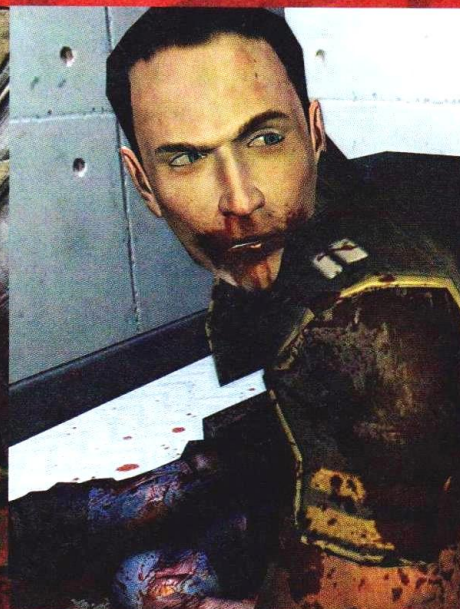


Пакстон Феттел (серия F.E.A.R.)

Датчик шизанутости: 8 из 10



Бывает так, что никак не удастся отыскать кафе по душе: то кухня не впечатляет, то официанты раздражают, то меню приводит кошелек в состояние аффекта. Но остановимся именно на кухне, ведь все мы посещаем подобные заведения, чтобы вкусно поесть, и когда не получается усладить свои вкусовые рецепторы, то настроение портится даже быстрее, чем проходят выходные/каникулы/отпуск (нужное обильно полить слезами). Пакстон Феттел тоже никак не мог найти место, где его бы вкусно накормили, а потому он впал в депрессию и от безысходности начал питаться всем, что попадало ему под руки: молоденькими девушками, пожилыми учеными, обычными клерками и прочими «дошираками». Во многом это связано еще и с тем, что у его мамы – маленькой девочки, которой на вид лет 8, – совсем не было времени на сыночка. То ей нужно было ужас на горожан наслать, то из спецназа весь кетчуп выдавить. Ну, знаешь, рядовые проблемы семейного быта.



Мистер Торгр (Borderlands 2)

Датчик шизанутости: 9 из 10



Среди героев эпичной Borderlands едва найдется хотя бы один вменяемый чар, а если найдется – его незамедлительно выпотрошат без вскрытия и повесят на веревке без мыла. Все остальные делятся на добрых безумцев и сумасшедших плохишей. Знаменитый дядька Торгр в этом отношении и обеих категориях равных себе не имеет, а всех неравных имеет еще как! Брутальные вопли его под металлический запил раздаются по всей Пандоре, как и в глубинах вакуума (именно настолько он брутален), легендарные стволы его только с разрывными патронами, а арены его – на самом деле беспощадные мясокомбинаты. Он отправит тебя в пекло на потнющий рейд, после чего высадит на голову ракету с именным лутом. Элита, икона и эталон всех безбашенных мира сего в одном накачанном теле и лице Мистера Торгра!





THE ORDER

1886

Жанр:

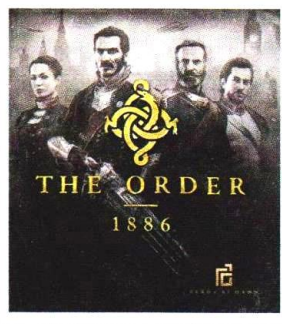
Action-adventure, TPS

Разработчик:

Ready at Dawn

Издатель:

Sony Computer Entertainment



PS4

РЫЦАРИ КРУГЛОГО СТВОЛА



От The Order 1886 ждали некоего шедевра, ждали проекта уровня The Last of Us. И это даже можно понять, ведь такие громкие, высокобюджетные эксклюзивы выходят всего пару раз за год. Пока в интернетах гуляли слухи о малой продолжительности «Ордена» и о том, сколько мыла было потрачено на его создание, преданные поклонники PlayStation затаились в ожидании. Многие ждали игру с таким нетерпением, что каждые десять минут рефлекторно поглядывали на календарь. А ведь это то, чего делать как раз не стоит. Что-то возвысив или идеализировав в своих фантазиях, ты потом рискуешь больно стукнуться о менее привлекательную реальность. Вот и я стукнулся, благо обошлось без синяков.

Черно-серое кино

Как бы ты не относился к тому, что видеоигры понемногу превращаются в интерактивное кино, прогресс уже не остановить. Семизначные бюджеты и современные технологии поднимают планку все выше и выше, не позволяя разработчикам делать проекты о том, как человек тупо бежит вперед и крошит все в капусту двадцать часов подряд. Смирись, в играх появилась режиссура, правильная работа с кадром и сюжеты, которые грешно передавать текстом или чьим-то голосом на фоне. Сценарий подается как в кино, а потому жаловаться на большое количество кат-сцен равносильно тому, что ругать игру за наличие глубокого сюжета. Нужна игра без истории – покупай инди за два доллара и рубай пиксельную монстрятинку, пока пальцы не посинеют.

The Order 1886 окунает тебя в кинематографичность с первых же секунд. Причем буквально. Нашего героя пытаются нехорошие дядьки, раз за разом окуная его голову в емкость с водой. За что и почему – не объясня-

ется. Сценаристы решили сначала ничего не разжевывать, оставляя в тайне ответы даже на самые очевидные вопросы. Что за Орден такой? Кто такие Рыцари и какова их задача? Почему я потратил на это половину своей зарплаты? История раскрывается медленно и неспешно, как ржавая карусель, что может прийти по душе не многим, но если говорить в целом, то сюжетно «Орден» больше удался, чем наоборот. Да, он частенько проседает, заставляя пару раз зевнуть, а порой ты просекаешь дальнейшие события быстрее, чем о них успевают рассказать, однако игра все равно воспринимается, как хорошее кино. Пусть кино и не для каждого.

Усатый-полосатый

Редко когда хочется начать рассказ об игре именно с описания графики, но о The Order 1886 по-другому нельзя. Это как описывать свою новую, невероятно красивую девушку друзьям, начиная с того, какой у нее богатый внутренний мир и острый ум. Всех интересует совсем другое. Когда после

небольшого пролога выходишь на улицу, то начинаешь чувствовать, как твои зрачки расширяются, и глотать ртом воздух, словно выброшенная на берег рыба. Со времен InFamous: Second Son меня еще ничего так не впечатляло. Когда я говорил, что игра воспринимается как кино, я имел в виду не только подачу сюжета, но и визуальное сходство. Детальность прорисовки окружения просто повергает в шок. Ты с восхищением смотришь на реалистичное небо, плывущие по нему облака и дирижабли, стаю улетающий куда-то птиц, фасады зданий и просто не можешь поверить, что это живая графика, а не CGI-ролик. Отклонил стик вправо-влево – персонаж зашевелился. «Капец, реально графон такой!»

И сглаживание. Оно идеально – проклятых «лесенок» не видно вообще, будто они где-то попрятались, боясь показываться на глаза. Я не раз видел эту игру на скриншотах высочайшего качества, но лицезреть ее на большом экране вот так «вживую» – это совсем другое. Лица, анимация – все на высшем уровне. Единственное, что подпортило впечат-



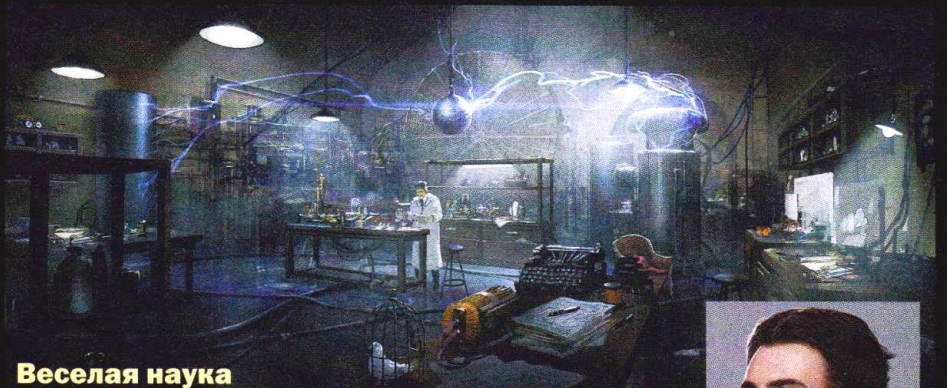
ление – чертовы черные полосы. Мол, «шоб как в кино». Вертел я такое кино на пальце. Seriously. Когда я иду в кинотеатр, то никаких негритянских полос не наблюдаю. Неужели разработчикам тяжело понять, что у всех нормальных людей дома стоит телевизор с соотношением 16:9? И почему бы не добавить функцию переключения формата? Эх...

Capital of Great Britain

Но после черной полосы, как говорится, идет белая. Даже две: атмосфера и необычный сеттинг. Такого Лондона в фильмах ты еще не встречал. Ready at Dawn сделали что-то поистине уникальное и доселе невиданное, набросав в одну кучу и исторические реалии, и научную фантастику, и мифологию, и фэнтези. Стил во многом напоминает стимпанк, но когда это говоришь разработчикам, они немного звереют и начинают с пеной у рта заявлять, мол, сами вы – стимпанк, а это – неовикторианский стиль. То есть, в игре есть фантастические вещи, но представлено все это очень правдоподобно. На

людей время от времени нападают оборотни, а Рыцари, помимо оружия тех времен, носят еще и здоровенные вундервафли, стреляющие электрическими разрядами.

«А что за Рыцари такие?», – спросишь ты. Речь идет о Рыцарях Круглого стола. Да, тех самых, которые являются персонажами эпоса о короле Артуре. Из них и состоит тот самый



Веселая наука

В игре мы повстречаемся с известными историческими личностями. Например, с величайшим изобретателем тех времен Николой Тесла. В число его изобретений и открытий входят переменный ток, радио, рентгеновские лучи, электродвигатель и еще куча всяких штук, которые навсегда изменили мир. В The Order 1886 он снабжает нашего героя передовым оружием и гаджетами.



Haters gonna hate

Немного о наболевшем. А точнее о нагоревшем, ибо за неделю до релиза игры у многих обитателей интернета, извиняюсь, пуканы подгорали так, что в эти дни можно было вовсе не топить – точно не замерзли бы. Причиной этому стало заявление о том, что игру можно пройти за пять часов. Эта трагедия мирового масштаба породила столько споров, что, если бы собрать все эти комментарии и распечатать, то по полученным листам можно было бы взобраться до Луны. Забавно, но больше всего брызг было со стороны тех, кто видел PlayStation 4 только на фотографии. Но не суть. Если не мчаться как угорелый к финалу, пропуская на пути все подряд, то игра отнимает от 8 до 10 часов в зависимости от уровня сложности. Для сравнения, упоминаемая мною на этих страницах The Last of Us (ну, обожаю я эту игру) проходится примерно часов за 12. То есть, продолжительность вполне адекватная. Что касается высокой цены на игру... У консольных новинок цена вот уже много лет одна и та же – 60 евро. Винить разработчиков или игру в том, что гривна упала ниже плинтуса, это как винить длинноухих тушканчиков в таянии льдов в Арктике. Одумайтесь.

Орден, который вынесли в название игры. А цифра 1886 – год, в котором происходят события, а вовсе не цена дисковой версии в гривнах. Так вот, Орден этот следит за порядком в столице. А следить есть за чем: то ликантропы начинают буянить и обедать прохожими, то местное сопротивление решает подорвать дирижабль-другой. Но в итоге оказывается, что все не так-то просто, а каждая из сторон – на самом деле не те, за кого себя выдают. Вот только, к сожалению, об этом догадываешься раньше, чем сценаристы решаются тебе это сообщить. Но не все так плохо – истории и без того есть, чем удивить.

А у вас ордер есть?

Но кинцо кинцом, а игра по расписанию. И вот тут начинаются проблемы. Геймплейная часть «Ор-

дена» банально не впечатляет. В основном это просто перестрелки с укрытиями и перекатами. Заходим в очередную локацию с преградами по поясу и красными бочками и уже понимаем – сейчас запустится тир. Все как по учебнику «Создание шутеров от третьего лица для чайников». Я не придираюсь и не снобствую. Да, эталонный в этом жанре Gears of War – это тоже, по сути, тир. Но это веселый тир. Правильно построенный. С отточенной механикой. Здесь же дело ограничивается ленивыми прятками за преградой: присел, раздал хэдшоты (для мазил даже специально прикрутили местный аналог «слоу-мо») гренадерам, добил оставшихся и пошел дальше. Проблемы могут доставить разве что парни с шотганами, которые неожиданно респавнятся за ближайшим углом и начинают щедрой порцией дробы ухо героя. К слову, убить нашего Рыцаря не так-то и просто – даже находясь при смерти, можно отхлебнуть волшебное содержимое из флакончика, висящего на шее, и вот ты снова как огурчик. А что? Армянский пятизвездочный коньяк и не на такое способен! На высоком режиме сложности, правда, придется хорошо потрудиться, но даже в этом случае твоя майка вряд ли пропотеет.

Соблюдайте тишину. Идет киносеанс

Что же имеем? Хорошее кино и посредственную игру. Кстати, неаккуратные швы между этими двумя составляющими очень заметны. Видно, что создатели сделали многое, чтобы переход между кат-сценами и геймплеем почти не чувствовался, но если взять в общем, то проект состоит из достаточно грубо порезанных кусков. Вот мы смотрим пять минут эпизод на движке, затем нам



Партнер обзора

GameShop

интернет-магазин

game-shop.com.ua

(044) 599-16-73

(093) 637-53-31

дают немного побродить по улице/коридору, а потом происходит перестрелка. Кат-сцена, ходьба, стрельба, кат-сцена, ходьба, стрельба. Такое есть во многих крутых проектах, но в The Order это слишком ярко выражено. Тут разработчикам нужно брать пример с The Last of Us, которая от первой и до последней минуты ощущается как целостное произведение.

Помимо пострелушек местный геймплей также может предложить и стэлс-задания. Увы, но и этот момент Ready at Dawn не очень удался. Прятки получились незамысловатыми. Охранников мало, все они ходят по одному и тому же маршруту и при этом не пересекаются между собой. Подходим из-за спины или выжидаем из-за угла, вовремя жмем на кнопку, и клиент готов. Иногда в такие моменты от скуки спасает правильная подача. Пробраться ночью под проливным дождем через парк с арбалетом в руках мне невероятно понравилось, и хрен с ним, с бесхитростным геймплеем.

Нажми «X», чтобы зевнуть

Немного ни на что, видно, что «Орден» – качественный и жутко дорогой проект. Неимоверной красоты декорации, отличная игра актеров, зрелищные режиссерские приемы. Вот только над геймплеем, видимо, работали уже в последнюю очередь, так и не сумев (или не успев) дотянуть его до уровня остальных составляющих. Взять, к примеру, битвы с оборотнями. Героя закидывают в закрытое помещение и спускают на него ликантропов, словно бешеных собак. Казалось бы, сейчас начнется такая жара, что окна в комнате запотеют. Хренушки. Скотина на тебя бежит, ты выпускаешь в нее очередь, после чего нажимаешь «X», чтобы отпрыгнуть. Повторить пару раз, подойти к телу и добить кнопкой. Можешь зевнуть, разрешаю. И это я еще не говорю о том, что финальная битва точь-в-точь повторяет схватку из эпизода, который повстречается в первой трети игры. Ой, сказал.

Олег [Prince] Скубицкий



Первый блин с комом

Сложно поверить, но проект с таким размахом делали не закоренелые ветераны индустрии, которые на AAA-тайтлах собаку съели, а студия, которая ранее занималась лишь созданием игр для PSP и портированием. The Order 1886 – их первый большой проект и, скорее всего, именно поэтому геймплейная часть игры не хватает звезд с неба. Игроделам банально не хватило опыта в создании игр такого масштаба.

Вердикт

Этой игре очень сложно дать объективную оценку, так как она напрямую зависит от того, что именно ты рассчитываешь получить от проекта. Если ты ценишь в первую очередь сюжет и атмосферу, то The Order 1886 тебе обязательно понравится. Киношная подача, необычный сеттинг, реалистичная картинка. А вот головокружительный геймплей в игре я так и не нашел, в наличии лишь неплохие пострелушки и немного банальный стэлс. Тем не менее, «Орден» – дорогой, красивый, эффектный продукт. В нем чувствуются зачатки чего-то революционного, просто создателям не удалось раскрыть его потенциал полностью. На прямой вопрос «да или нет?» я бы ответил «да», ибо игра предоставляет опыт, который все же стоит прочувствовать.



DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

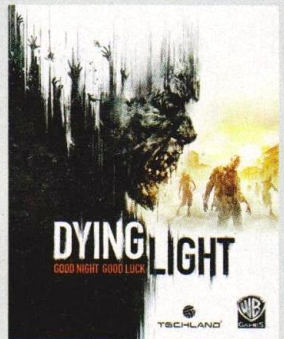
Жанр:
Action, Survival

Разработчик:
Techland

Издатель:
Warner Bros.

Системные требования:

Процессор: Intel Core i5-2500
3.3 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce GTX 560/
AMD Radeon HD 6870
40 ГБ свободного места на диске



PC | PS4 | XOne

БЕГ ПРОДЛЕВАЕТ ЖИЗНЬ



Кажется, удивить игроков зомбичьей средой обитания сегодня проблематично, разве что насильно удавить, поскольку уже удивляли вчера, а завтра о ней вообще перестанут вспоминать, особенно в период, когда мутировать в нежить можно, щелкнув кнопкой вирусного ящика на эфире вечерних новостей. Поляки же под давлением многолетнего опыта разработки и характерного упорства считают иначе, хотя чему удивляться — они все считают иначе. И на то есть веские основания, ведь там, где меркнет свет, в ближайшем последствии наступает рассвет, а на почве разлагающихся тел прорастает свежий интерес к окружающему миру, особенно, если он наполнен знойными приключениями, на руках героя висит острый рубанок, а жизнь более-менее целого городка висит на волоске. Скажем так, в этот раз веслом не отделаться и таки придется попрыгать.

Выжидай, выжимай, выживай

Dying Light удалась на славу, спору нет, но далеко не благодаря отдельным ключевым составляющим в форме сюжета или сеттинга. Последний весьма типичен (да и предпоследний тоже), поскольку зомби — они граждане давние на игровых платформах и туристы частые в современных проектах. Абсолютно очевидно, что взгляд на зону действий подается несколько нетривиально, когда больше внимания уделяется свободе действий в окружающем пространстве, и акцент смещен в плоскость способов контакта с представленным миром, а взгляд от сюжетной линии мягко отводится на решение текущих задач при поддержке превосходными игровыми механиками.

Будь все иначе, творение ушло бы на дно через откос, ибо повествование начисто высосано из пальца, при этом, если конкретизировать, то среднего, и удивить не способно по умолчанию. А вот заводные поляки тычут этим

пальцем в сторону любителей закрученных в три погибели историй, как бы намекая, что у них по данному вопросу иные мысли и достойные альтернативы в виде витиеватого паркура, сложных многоуровневых квестов, красочного зоопарка разнокалиберной живности и полноценных ролевых составляющих.

Протухшая закуска

Поверх затасканного костяка типичной истории ювелирно нарастили куда более аппетитные куски. На этот раз свирепая эпидемия поразила отдельный город, который немедленно обнесли высоким забором, изолировав инфицированных вперемишу с выжившими. Дабы уцелевшие остались таковыми и не скончались в условиях демократии, за оградой с постоянной периодичностью и с любовью от властей сбрасывают наборы первой помощи, которые можно расхищать, играя на опережение с местным бандформир-

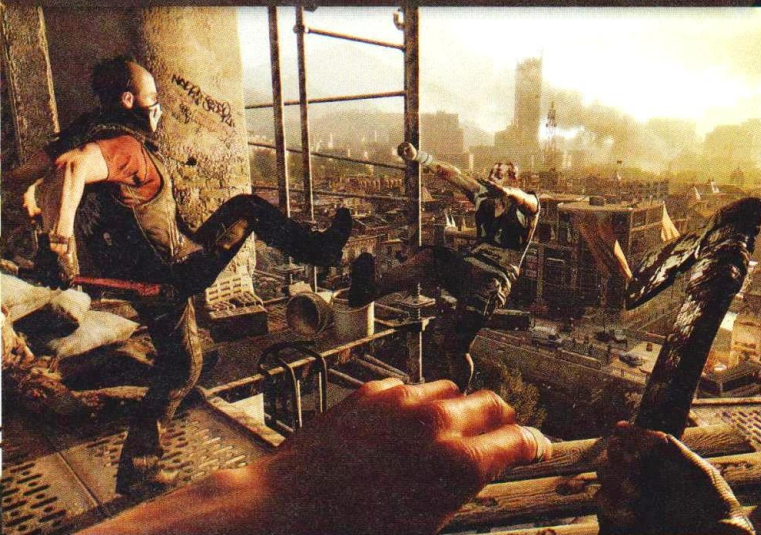
ованием. Нам же в качестве специального агента и количестве одного бойца правительство поручает наведаться в данную зону для изъятия некоего секретного файла, который содержит инфу о заражении, и который в свое время дерзко отжал предыдущий непослушный агент, сняв погоны и возглавив здешний криминал. В общем, главгера по имени Кайл высаживают в город Харран, после чего высаживают несколько зубов, ставят смертельный укус и тут же спасительный укол. С этого момента начинаются приключения опасные, но заряженные и с головой окунающие в адреналин до посинения глазниц.

Что посеешь, то и пожрешь

На предсказании каждого следующего поворота можно не слабо поднять бабла, если найдется безумец, который поставит против тебя, но вот чем эти повороты крепко удерживают внимание, так это режиссурой сцен и

От ПК по возможностям – геймеру по потребностям

Пока доллар насилует гривну, свеженькие проекты насилуют дряхлые персоналки многих геймеров. А если апгрейд не предвидится, необходимо предусмотреть программные лазейки. Игрушка прожорлива – спору нет, ну так и специальная софтинка Dying Light Manager не пальцем делана, поскольку способна предельно гибко отладить графику в мыло, да так, что цацку можно катать даже на интегрированной в ЦП графике. Бери на вооружение!



Я найду тебя, детка. Детка, я тебя найду

Все желающие позабавиться в шкуре зомби имеют подобного рода возможность, в частности подключиться к чужим игровым сессиям в обличье ночного упыря, после чего устроить охоту на аппетитную человечинку. При этом основными козырями зубастого людоеда являются скрытность и скорость. И цепкие тентакли, соответственно.



неподдельной эмоциональностью героев. Хватает с лихвой и юмора, и драмы, которые весьма уместны в контексте сложившейся ситуации и часто затекают в душу, искренне трогая или мощно пробивая. Весомую роль в оживлении событий, да и внутриигрового мира как такового, играют, собственно, личности. Характер каждого отличается ярко выраженной индивидуальностью, уникальным стилем поведения или манерой общения. Диалоги зачастую состоят из бодрого трепка, покрыты жирным слоем сарказма, не обходятся без игры интонаций или смыслового подтекста, что весьма забавляет и оживляет беседы в частности и персов в целом.

Молодняк, как и полагается, горячий и заводной – прыгает с крыш, сует пальцы в розетку (хотя они не лезут), им бы тварей уродливых месить, да врага унижать; старперы же умные и рассудительные – занимают важные насущные потребностями, типа

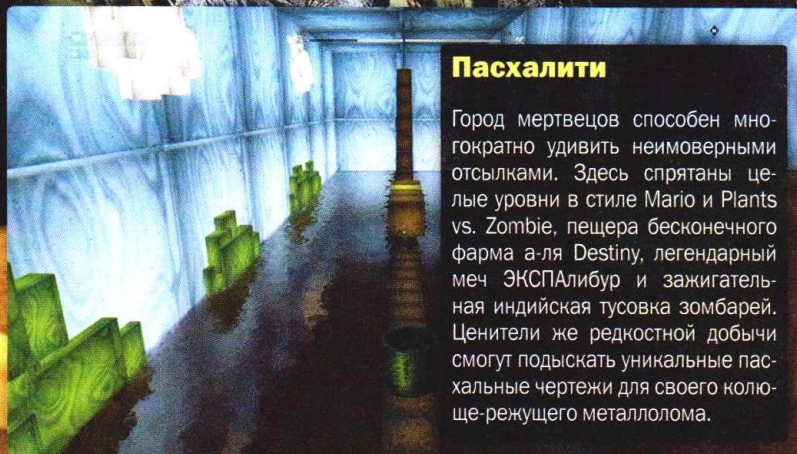
медициной или снаряжением. Понимание их мотивов и целей становится яснее при планомерном расширении круга знакомых. Если задача одного – нажитья мародерством, безнаказанно обнося брошенные жилища, то благородная натура другого ищет вакцину от агрессивного вируса. В то время как некоторые занимаются производством холодного оружия, иные снимают горячие фильмы о тотальном геноциде свирепых мутантов в самом их логове: экономия на декорациях и актерском составе – дело тонкое. А ты, мол, дружок, будь добр служи всем и каждому на побегушках, выполняя поручения за опыт, кэш или за «так». Кстати, о побегушках!

Крути педали пока не сожрали

Благо ходить пешком между пунктами назначения не придется, поскольку в распоряжении Кайла целых две руки и даже

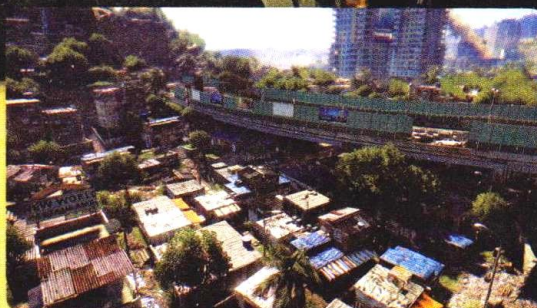
две ноги, естественно, целых до встречи с местным населением. Использовать конечности нужно по прямому назначению – карабкаться куда повыше, прыгать куда подальше, двигаться и анализировать окружающую обстановку резво. Лапата позволено каждый уступ и выпуклость в пределах видимости, при этом виртуозно вилляя переулками, совершая ловкие распрыжки по крышам зданий, одолевая погоню или опережая время. На поздних этапах прохождения инвентарь богатеет чрезвычайно полезным инструментом типа крюка-кошки, который значительно поднимает и без того высокую динамику движения. Гарпун можно зарядить на приличную дистанцию практически в любую плоскость, после чего, подтянувшись на стальном тросе, в мгновение ока сократить этот разрыв.

В итоге, сочетание, казалось бы, элементарных мувов и не менее простой эки-



Пасхалити

Город мертвецов способен многократно удивить невероятными отсылками. Здесь спрятаны целые уровни в стиле Mario и Plants vs. Zombie, пещера бесконечного фарма а-ля Destiny, легендарный меч ЭКСПАлибур и зажигательная индийская тусовка зомбарей. Ценители же редкостной добычи смогут подыскать уникальные пасхальные чертежи для своего колюще-режущего металлолома.



пировки превращается в ядерный паркур, который ни разу не надоедает. Мало того (а хорошего много и не бывает), как говорит ролевая пословица (на самом деле только что придумал), в здоровом теле – три ветки навыков. Раскачивать способности герой будет по нескольким линиям, совершенствуя ловкость, выживаемость и силовые параметры, при этом получая множество уникальных скилов и тренируя дышло. Постепенно осваивая боевые параметры и техники паркура, протагонист перерождается в шустрю боевую колесницу, которая покоряет любую высоту и режет на куски даже предельно упитанные тела.

Ухо и глаз снизошли в экстаз

Стоит отдать должное проработке игрового пространства. Окружение выглядит роскошно как в пейзажах под горизонтом, так и в городских картинах. Всего имеется два полноценных уровня и несколько дополнительных, при этом каждый отличается стилистически, оживлен реалистичной детализацией и практически всецело состоит из интересных мест, которые, переплетаясь узкими улочками, просторными площадями, высотными комплексами да бедняцкими районами, формируют чудесную архитектуру Харрана, а вкупе с рядом заданий – отличную инфраструктуру.

Красивая графика ласкает теплой палитрой взор, куда бы тот ни упал (если таки упал, то, налюбовавшись, встал и пошел дальше), а пространство плотно сгущается

над эпицентром событий благодаря музыкальным нотам, которые неуловимо витают в здешнем воздухе, безотвязно преследуя тебя и повергая в терпкую атмосферу. Иногда хочется просто лихо дернуть на противоположный конец территории по домам и оврагам, настигая ветер и наслаждаясь локальным путешествием, но поскольку граждане алкоголики, хулиганы, тунеядцы здесь не в почете, приходится все время копшиться в различного рода поручениях.

Стволы на стол, кишки на пол

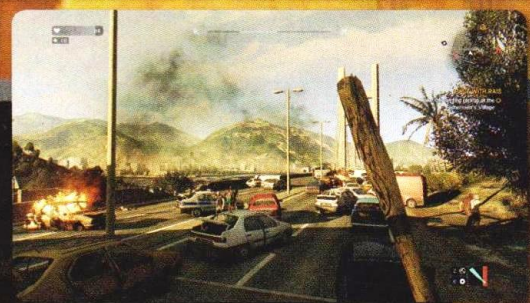
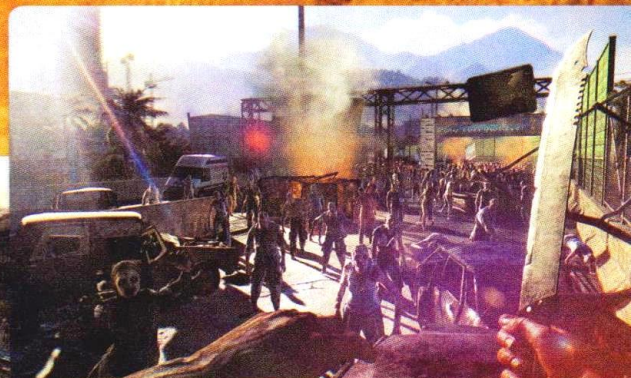
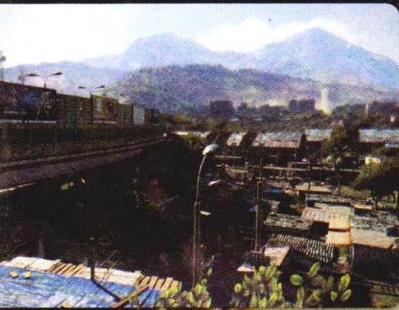
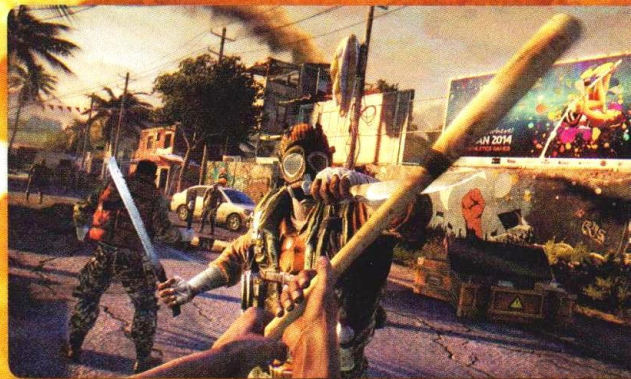
Система заданий весьма пышна и цветаста, заскучать не позволяет вплоть до титров и даже после них. По традиции все начинается с исследования местности на предмет наличия убежищ, которые можно обставить под личные потребности и в которых прячутся те самые выжившие, щедро осыпающие разноразбойными квестами. Захват безопасной локации предусматривает включение электрики для ультрафиолетовых излучателей, которые по ночам отпугивают нечисть и обеспечивают спокойный тихий сон, а также изоляцию подходов к жилищу. Новоселье отмечается зачисткой зоны от незваных гостей, при этом неплохо помнить, что для трупов таковым являешься именно ты, а значит, скромностью можно смело жертвовать в угоду методикам. Бессовестно пользуясь гостеприимством героя, рядом обживаются соседи, в числе которых встречаются торгаша, ученые и другие заблудшие туристы. Одни не прочь завербовать игрока на сложную миссию, иным хочется

позабавить одного испытаниями на ловкость, находчивость и силу. А порой и вовсе подворачивается счастье расследовать абсолютно случайное событие, на которое напоролся по ходу и невзначай.

На удивление работенка не утомляет и вызывает живой интерес, давая попеременную нагрузку то на физические способности, то на интеллектуальный ресурс, что стимулирует держать смекалку в активном состоянии. Палитра поручений насыщена и разнообразна, при этом нередко задания представляют многоэтапную систему условий, лишь последовательное выполнение которых ведет к успешному итогу или дикому облому. Да, потемки могут приятно удивить, как и справедливо наградить добротным лутом за искренние старания, в то время как свободный оборот оборачивает одно барахло. А вот за смерть в дневное время суток бесцеремонно лишают экспы, так что жажда выживать будет у тебя в крови. Выполнить все боковые поручения не составит труда лишь потому, что это интересно и увлекательно в каждом отдельном случае.

Разлетелось по углам его тело по кускам

Самое вкусное мы оставили на десерт (если ты, конечно, любишь разлагающиеся сладости с мясной подливой, просто ням-ням). Городской зверинец невероятно отвратителен, и, как ты понимаешь, это лестный комплимент. Орды мерзких упырей тучами накрывают проспекты, улицы и дома, они



мешают свободно передвигаться, дерзко распускают руки, а некоторые распускают слюни и кишки. Основная масса ведет себя пассивно, почти бездвижно медитируя, но встречаются и особо пакостные твари. Например, бомбардиры с разбухшим кишечником гоняют игрока, после чего детонируют в приличном радиусе. Двухметровые громилы с железобетонными кувалдами наносят тяжелые телесные, а их старшие братья в армейских доспехах – еще более страшные монстры. Есть просто резвые, но хилые засраны, а есть даже зараженные дети. В потемках же пробуждаются самые опасные мутанты, дразнить которых во время ночных рейдов категорически противопоказано. Бывшие люди чутко реагируют на шум, и в Dying Light это передано до перехвата дыхания восхитительно, когда после взрыва по всему городу раскатывается многослойное эхо свирепого воя неисчислимого количества зомбарей, а ты понимаешь, что

если не сделать ноги, то придется делать отбивные в промышленных масштабах, но вот осилишь ли такую нагрузку без должной снаряды – сомневаюсь.

Лютая зомбятинка получает вмятинки

Любимых пацификаторов – закачаться. Несколько огнестрелов, взрывные и метательные устройства, зажигательные вещества и длинный перечень куда более заманчивых тесаков, аккурат растыканных по торговым лавкам, схрамам и сундукам. Уровень добычи повышается с уровнем героя, а классовая принадлежность определяет боевые качества холодного оружия. От белого мусора до легендарной годноты, которая становится поистине уникальной после нескольких этапов доработки. Так, любой стоящий рубанок можно оснастить тремя улучшениями, разогнав показатели урона, прочности и обращения, что весьма хорошо, ведь любая

волына снашивается по мере эксплуатации. Более того, один предмет единожды модифицируется по найденному чертежу. Сок в том, что и чертежи, и компоненты улучшения также делятся по уровню редкости, а это значит – постоянное стремление крафтонуть невероятно мощную телорезку. Это ли не прекрасно, когда добытый непосильным трудом легендарный мачете, хопеш, топорик, серп или катана оснащается паяльником и электропроводкой, дорабатывается по параметрам, затем неистово рубит гнилую плоть любой толщины-прочности, поджаривая ее током и запекая как на гриле.

Евгений [Kvodan] Абрамов

Вердикт

В общей сложности, разрабы сначала умело перевели парочку листов на незамысловатый сюжет, после чего перевели стрелки с очевидно слабых мест на исключительно сильные, нутужно придавив на которые, получили правильную пропорцию отдельных элементов хорошего игрового строения. Стоит отдать должное исключительно годной поделке и ее авторам за чистоту эксперимента, а также успешное развитие жанра меткими решениями и свежесожатыми потрохами, которые показали целевой аудитории новые грани хорошо знакомого и открыли в рамках привычного доселе невиданное.



В ТИРЕ ЖИВОТНЫХ



EVOLVE

Жанр:
Шутер от первого лица

Разработчик:
Turtle Rock Studios

Издатель:
2K Games

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
E6600/AMD Athlon 64 X2 6400
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 560/
AMD Radeon HD 5770
50 ГБ свободного места



PC | PS4 | XOne

Каждый настоящий мужик любит охоту. Ну, разве не круто выбраться в лес с лучшими друзьями, взяв ружья, несколько ящиков холодного пива, симпатичные меховые шапки с ушками и завалиться в огромный «Хаммер», чтобы помчаться навстречу напуганым до изнеможения животным? А представь, как бы эта картина выглядела в далеком будущем: увесистые пушки, стреляющие лазерами и сгустками плазмы, защитные каски вместо смешных шапочек и оборудованный по последнему слову техники БТР для отстрела робо-зайцев, летающих лисиц, оленей-невидимок и даже бронированных медведей гризли. Только вот губу-то сильно не раскатывай, потому что Evolve наглядно показывает, что даже будучи крутым охотником, ты будешь визжать как... собачья самка, если вдруг встретишь того самого обладателя красивой шкурки один на один. А вот если с тобой будет еще три друга...

Охотник или жертва?

Новое детище Turtle Rock Studios является духовным наследником небезызвестной Left 4 Dead. Имеем точно такой же бесстрашный квартет, только вот вместо толп зомби одна здоровая скотина, способная сожрать всю команду за несколько минут, чтобы удовлетворить свой зверский аппетит. Сразу тебе покажется, что супер-пупер квартет космических охотников сможет разделаться с кем угодно, только вот на деле получается так, что все они, как сопливые девочки, разбегаются в панике кто куда при виде жирной и увесистой дичи. Ну ладно, я немного утрирую, но желание сделать ноги появляется.

Игра же за монстра доказывает, что один в поле все-таки воин, да еще какой, особенно когда на его большое, мягкое место ведется тщательно продуманная охота. Казалось бы, четверо на одного — это же нечестно. Да вы самые натуральные нелюди, бедное животное гоняете по лесу! Но на деле это самое животное может дать фору даже самым заядлым коллекционерам чучел. Чем больше монстр проводит времени на карте в так называемом свободном плавании, тем сильнее он становится. То там кого-то съел, то тут кого-то надкусил и все — на выходе получаем на-

стоящую машину для убийства и наказания. Гринпис сворачивает транспаранты и идет в церковь ставить четыре свечи за упокой.

Внимание! Животных не кормить!

Начать описывать способности персонажей в Evolve, пожалуй, стоит именно с огромного зверя. Разве тебе раньше приходилось хоть в одной игре гонять по лесу сразу четырех офигевших мужиков (к слову, в игре и женские персонажи есть, но я сексист по натуре)? Вот и мне не приходилось, поэтому в первый раз я выбрал самую увесистую монстрятинку. Развивать этого хищника достаточно сложно, ведь если ты сразу же набросишься на охотников, то с большой долей вероятности из тебя вмиг сделают огромную котлету. При игре за монстра главное — это кушать. Только поначалу не охотников, а местную живность. Вот моя бабушка всегда твердила: «Покушай перед прогулкой!». Причем, даже если ответ был отрицательным, она насильно запихивала в меня сдобные булочки килограммами. Нет, она не пыталась меня, словно немецкий надзиратель в концлагере, просто была очень заботливой. Вот и ты, если проявишь заботу к хищнику, то он непременно отблагодарит тебя повышенным





показателем урона, мощной броней, улучшенной выносливостью и другими приятными плюшками. Монстрик должен постоянно эволюционировать и прокачивать свои спецспособности, чтобы смочь накостылять превосходящим по численности силам противника. На последней ступени развития твой домашний зверек настолько окрепнет, что одной лапой сможет разрушить главное здание противника, закончив игру даже без прямой конфронтации. Только вот это ни разу не интересно, так что лучше кромсай этих убогих браконьеров на части за братьев своих меньших.

Убойный квартет

Играть за одного из четверых охотников не менее интересно, чем за жирную и всемогущую тварь. Каждый игрок в команде выполняет свою уникальную функцию и однозначно является полезным, так что, если кто-то жестко ракует, то сразу репорт – нельзя помиловать. Первый участник должен наносить очень много урона и отыгрывать роль дамагера, второй – медик, который поддерживает команду и даже может оглушить разъяренную тварь, третий служит поддержкой и любезно выдает остальным энергетические щиты, ну а четвертый – настоящий следопыт, именно он быстрее всех способен отыскать добычу на огромной карте. Особенность Evolve заключается еще и в том, что в каждом классе есть сразу несколько персонажей. И когда ты уже решил, что очень умный и знаешь абсолютно все о следопытах или медиках, то игра подкидывает тебе что-то новое. А, не ожидал засранец? Ребята из Turtle Rock Studios еще и не такое могут.

Так вот, о персонажах. Их тут дохренища. Ты всегда можешь выбрать кого-то нового и оценить

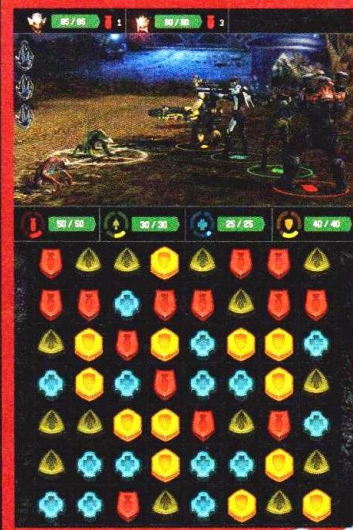
совершенно другой запас его уникальных способностей. Чтобы каждый игрок сразу понимал, с кем именно он имеет дело, создатели добавили ко всем информационное видео, которое запускается сразу после того, как ты начинаешь бой за нового персонажа. Очень удобно. Правда, у меня эти ролики не всегда срабатывали, что впоследствии выливалось в не самую приятную картину. К примеру, один раз мне попался следопыт с достаточно специфическими способностями. То ли он там по траве яйцом выкатывал, где находится монстр, то ли пробовал на вкус, вышедший из него ужин, я так и не понял, но в итоге вся команда бросила меня и решила действовать самостоятельно. Так из-за моей некомпетентности страдали все, в том числе и я, потому что читать такое количество иностранного мата мне еще не приходилось.

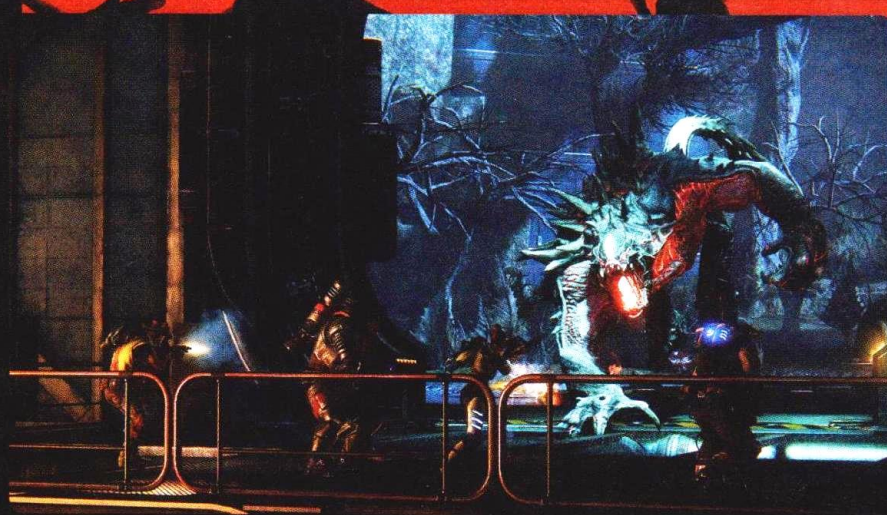
Не буди во мне зверя

Что касается монстров, то их здесь тоже несколько штук. Сразу тебе дадут поиграть за Голиафа, и я гарантирую – тебе понравится. Остальные животинки отличаются набором своих способностей на каждом уровне развития, раскрывать которые в этой рецензии как-то не хочется – лучше узнай на собственном опыте, поверь. При этом все, кто кричал, что при таком раскладе в командах не будет баланса, могут спокойно проглотить обратно свою желчь. Разработчики прекрасно все продумали и ни в начале, ни в конце как такового перевеса у команд нет. В Evolve абсолютно все зависит от навыков самих игроков. Если ты, даже будучи слабым и хиленьким хищником, решишь наброситься на толпу охотников в самом начале боя, то есть вероятность, что тебя ждет успех. У меня получалось завершить раунд где-то за 3 минуты, но

Мобильная установка

Вместе с оригинальной игрой разработчики решили выпустить Evolve: Hunters Quest для мобильных устройств. Теперь даже в дороге ты можешь заняться увлекательной охотой на своем смартфоне. Естественно, на крутые перестрелки и тонны мяса можешь не рассчитывать – игра полностью пошаговая, но имеет интересную боевую систему. Игрок должен правильно соединить руны с логотипами четырех основных классов. Если нужно выследить тварь, то прокачиваем очки следопыту, а когда настало время сражений – беремся за своего стрелка. Просто и со вкусом. То, что надо для того, чтобы подогреть интерес к основному блюду.





Алчные монстры

Как и любому другому многопользовательскому проекту, Evolve нужно постоянно расти и развиваться, а потому периодический выпуск DLC и пополнение местного магазина новыми товарами неизбежно. Только вот не надо сейчас катить на Turtle Rock Studios бочку, что, мол, везде будет донат и простые парни из пригорода будут чувствовать себя неловко на поле боя. В будущих дополнениях разработчики абсолютно бесплатно предоставят игрокам новые карты и режимы. Свои кровные будут просить лишь за новых персонажей, но даже если ты купишь самого дорогого героя, это никак не отобразится на балансе. Разработчики решили и дальше удерживать высокую планку местного баланса, и даже такая соблазнительная вещь, как деньги, не смогут сбить их с этого праведного пути.

я-то мастер маскировки (сам себя не похвалишь – никто не похвалит). Подкрался сзади, убил медика, после чего сытно пообедал паникующими мужиками с ружьями. В общем, вечер задался, не то что с моей бывшей, которая и готовить не умела.

Сезон охоты открыт

Читая этот материал, тебе могло показаться, что в Evolve всего один режим, где четверо дядек пытаются нагнать одного здорового монстра. На самом деле здесь есть где разгуляться, если надоели разборки стенка на четыре стеночки. Всего в игре четыре режима. В одном из них твоей команде охотников придется спасти выживших жителей планеты от голодной твари, после чего их защищать. Если удалось переправить всех в безопасное место – ты победил, а если нет – то, скорее всего, кто-то в лесу хорошенько пообедал. В другом режиме приоритеты расставлены с точностью до наоборот: злые дядьки с ружьями должны стрелять по яйцам монстра. Стоп. Как-то двояко прозвучало. Нужно расстреливать яйца еще не появившихся на свет тварей, в то время как их папаша в лице здорового монстра пытается любой ценой их защитить. Но больше всего незабываемых ощущений приносит режим, в котором квартету нужно защищать здоровенный генератор и параллельно эвакуировать всех выживших, в то время как на них прут представители местной фауны, которых кто-то забыл покормить. Пару лет назад примерно.

За такое разнообразие в мультиплеере Turtle Rock Studios можно вручить премию. Как только ты, томно зевая, начинаешь склоняться над клавиатурой, игра вкалывает тебе новую дозу энергетика, заставляя с настежь открытыми очами дальше гонять дичь по лесу. Все миссии в куче создают что-то вроде одной динамичной кампании, ведь после каждого удачного боя тебе начисляют различные бонусы и перки. Как результат, в следующий раз ты

EVOLVE

WENDIGO MONSTER SKIN PACK
\$6.99

the Wendigo skins for Goliath, Kraken, and Wrath. Buy the pack and save!

STORE

WENDIGO MONSTER SKIN PACK \$6.99	ASSAULT SWORD SKIN PACK \$4.99	EVOLVE HUNTING SEASON PASS \$24.99
BOG MONSTER SKIN PACK \$6.99	SUPPORT TEMPEST SKIN PACK \$4.99	MEDIC SAVIOR SKIN PACK \$4.99
MEDIC VALKYRIE SKIN PACK \$4.99	CARNIVORE MONSTER SKIN PACK \$6.99	ASSAULT RAGNAROK SKIN PACK \$4.99



выходишь на охоту, уже имея в кармане, к примеру, телепорт, который поможет быстрее доставить местных жителей до места эвакуации, или же с интересным устройством, выпускающим стаю птиц, которые пугают монстров. У каждого свои странные фобии... Естественно, у зверя свои виды на все это дело, он также постоянно получает бонусы для более разнообразной охоты. Возможных исходов событий в *Evolve* может быть просто неограниченное количество, все зависит лишь от твоей извращенной фантазии и возможностей героя.

На охоту? Да что-то неохота

Достаточно набегав в *Evolve*, я понял, что даже здесь охотиться порой становится скучно. Прямо как в жизни, когда толпа мужиков часами валяется в кустах, выжидая бедного зайца. Уж очень сильно зависит уровень развлечения от слаженной работы команды. Если твой следопыт жестко тупит и не может никак найти тварь, то матч сильно затягивается и все это начинается дико раздражать, ведь, прежде всего, хочется мяса. То же самое происходит, когда против тебя играет действительно умный игрок, который кормит своего зверька только полезными белками без всяких там транс-жиров, грамотно растягивая время. Справедливости ради стоит отметить, что такая проблема наблюдается только в режиме «Hunt», в остальных – хочешь не хочешь, а

столкнуться лбами однозначно придется.

Но самая большая проблема *Evolve* – это матч-мейкинг, а если конкретнее – просто зверский рандом. Скорей всего, у тебя долгое время не получится сыграть именно в той роли, в которой ты хочешь. Во время поиска команды для сражения тебя берут на место, которое является свободным, так что единственным способом наверняка сыграть за того, кого хочешь, – игра с друзьями. При этом стоит напомнить, что для соблюдения баланса в каждой команде может быть только один представитель из существующих четырех классов. Никаких тебе «3 дамагера и 1 хиллер – погнали» или же «берем стрелков, следопыта и быстро выигрываем катку».

Влад [Ghost] Тучин

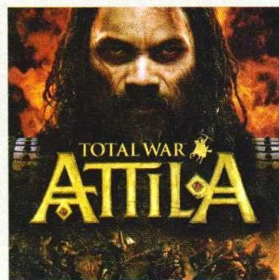
Вердикт

Сделать качественный командный шутер достаточно сложно, но у *Turtle Rock Studios* это получилось. Снова. Формула «четыре против одного» работает. В *Evolve* действительно можно почувствовать себя охотником. Или охотником на охотников. Но стоит отметить, что в игре очень сильный акцент на командном взаимодействии. Это вроде как и хорошо, но одновременно и плохо, ведь даже один нуб в команде способен утащить ее на дно. А вот при игре с друзьями по «Скайпу» *Evolve* превращается в машину по производству фана и рафинированного кайфа.



TOTAL WAR
АТТИЛА

PC

Жанр:
Стратегия в реальном времени**Разработчик:**
Creative Assembly**Издатель:**
Sega Corporation**Системные требования:**Процессор: Dual Core 3 ГГц
ОЗУ: 3 Гб
Видео: NVIDIA GeForce 8800 GT/
AMD Radeon HD 2900 XT
35 Гб свободного места на диске

ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОГУБИЛ

Total War: Rome 2... Как вспомню, так вздрогну. Самый белый и самый пушистый писец за всю историю серии. Да, косяки бывали и раньше, а некоторые части мало кому пришлось по душе (у Napoleon: Total War, к примеру, фанатов кот наплакал), но это были лишь безобидные цветочки. А потом вышел Rome 2 и показал, где находится плинтус и что под ним. Даже спустя три года со всеми вышедшими патчами и заплатками играть во второй «Рим» я бы не рекомендовал. А потому Total War: Attila – дважды лучик света в темном царстве. И попытка разработчиков отбрезаться от фейлов прошлого, и эпическая история о том, как осточертевший Рим равняют с землей. И за этим, положив руку на мышку, приятно наблюдать. Отправляйтесь в ад, полигональные мрази!

«Я – это рой!» – Аттілла Кэрриган, перед атакой Рима

Вся игра строится по принципу жанра Tower Defense. Есть волны врагов, есть возможность построить укрепления, есть время на передышку между атаками. Наша задача заключается в том, чтобы рационально использовать ресурсы для подготовки обороны к пришествию гуннов-саранчи, которые тупым зергом сносят все на своем пути. Либо можно поступить более хитрым образом, и с помощью политики искать козлов отпущения, которые примут основной удар на себя.

Хотя в целом вторжение гуннов будет тебя касаться лишь при военных столкновениях с ними или с Римской империей. Многие государства, особенно кочевники и переселенцы, живут себе в горах и вообще в ус не дуют. Какие Аттілы, когда еще бараны не пострижены? Нечего на пустяки отвлекаться! Понятно, что Риму, по сути, деваться некуда – позади Сенат. Но многим мелким странам выгоднее просто не вмешиваться в войну и помешать всем попыткам врагов и соседей втянуть нас в конфликт насильно.

Нищета и никакого блеска

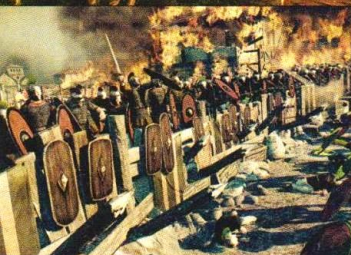
С точки зрения графики особо ничего не поменялось. Часть моделей перешла прямоком из Total War: Rome 2 с миниатюрнейшими изменениями. Перекрасили текстурки, и лишь некоторым моделям их отрисовали с нуля. Поразительно! Другое дело – всевозможные графические патчи, выпускаемые моддерами на чистом энтузиазме практически ко всем частям Total War. Смотришь на них и понимаешь – вот кого нужно

было брать художниками, а штатных бездельников стоит выкинуть на мороз! Ты меня, конечно, извини, но игра с такими требованиями не должна выглядеть как польский шутер. 2015 год на дворе. Долой халтуру!

Чем радует картинка, так это новым дизайном мировой карты. Выглядит она шикарно, к тому же меняет внешний вид при отдалении и приближении. Облачка летают, птички поют, ветер дует, листва колыхается. Лепота. Первые минут десять. Потом на это просто перестаешь обращать внимание, ведь, по сути, на геймплей-то это никак не влияет. Что касается боев, то тут Creative Assembly провела хорошую работу над ошибками. Все как в Total War: Rome 2, только искусственный интеллект гораздо меньше тупит, и теперь в это, наконец-то, можно играть без нервных срывов. Честно-честно, твоей мышке ничего не грозит, разве что немного покусанный хвостик.

Пир во время чумы

Захват городов стал более сложен, и теперь даже города без охраны крупных армий нужно брать штурмом. А вот защитить их намного проще, благодаря возможности строить укрепления. Но это все не так важно, как новые ключевые фишки, которые превращают игру из стратегии в хоррор-стратегию. А именно болезни и пожары. На самом деле болезни уже были в «Рим 2», но их никто толком и не заметил. Там была система общественного порядка с разными направлениями, вроде санитарии и нищеты, которая влияла на лояльность горожан к власти. Но теперь имеем отдельную систему. Есть болезни и даже пандемии,





Большой переполох в маленькой Италии

Аттила, прозванный Бичом Божиим, сильно напрягал не только римлян. В игре нам дадут поуправлять несколькими регионами на выбор: Римская империя, варварские племена, кочевники, переселенцы и восточные Сасаниды. Все они медленно, но верно покидали привычные места обитания и уходили на Запад. Причина – изменение климата. Это вызвало засуху и, соответственно, урожаи были мизерными, а чистая вода – дефицитом. Гунны были не главной проблемой, но тоже сыграли свою роль в уничтожении Империй. Люди стали меньше сидеть по одним регионам, заселять больше земель, расползаться по земле и научились решать большинство конфликтов торговлей и переговорами. Таким образом, резкое изменение климата размазало огромные Империи, превратив их в мелкие разрозненные государства.



передающиеся между юнитами во время битв, осад или путешествий по зараженным землям. А если не построишь нормальной системы удаления нечистот, то все, прости, в дерьме и утонут. В буквальном смысле. Болезни снижают мораль, выкашивают население города и делают воинов ослабевшими и неспособными сражаться.

Зато зараженные города можно сжигать. И незараженные тоже. Тактика сожженной земли работает и в игре. Если наступающих много, а оборона у города не ахти какая, то просто сжигаем его и дело с концом. Враги прибывают на пепелище и сосут лапу, потому что вместо хлеба – одни подгоревшие сухари. Но можно использовать пожары и во время осад – огненные стрелы и зажигательные заряды на катапультах в этом помогут. Главное – контролировать огонь, иначе не захватишь город, а спалишь его к чертям. В общем, теперь осады действительно требуют более грамотного подхода, и тулой раш не спасает.

Гунны зажигают

В «Аттиле» на общую ситуацию очень влияет расстановка нужных людей по нужным должностям. В отличие от Rome 2. Теперь можно самому определиться, в какую провинцию какого чиновника назначить и самому выбрать для него нужные умения. Хотя есть в этом и спорный момент. В том же Medieval II: Total War распределение трейтов было полурандомным, что вносило большее разнообразие в игру. Да, мы могли всеми силами помочь своему воспитаннику дорастить до нужного уровня, поставить его

во главе крупной армии для развития лидерства и уважения, но он все равно мог не получить трейты в нужном объеме. Все как в жизни. Папка может сделать тебя начальником своего бизнеса, но если ты пень, то лидером не станешь. Теперь же мы получили систему, напоминающую Total War: Shogun 2. Этакая стратегическая Diablo. Сам выбрал – сам вкачал. Где внезапные повороты? Где неожиданное развитие? Но это дело вкуса, конечно.

За все нужно платить

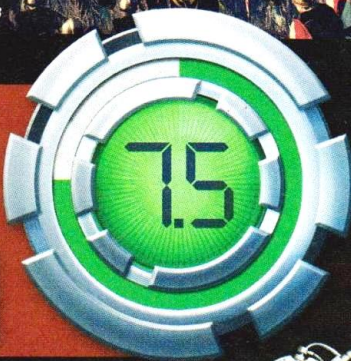
Не обошлось и без жирной пачки не менее жирных нововведений, что по достоинству оценят знатоки серии: развесистое древо религий (тут даже у христиан несколько конфессий), реалистичная система повышения званий (чтобы стать вождем, сперва нужно пройти через нижестоящие должности), а еще сильная капитализация всего-всего. Римская империя разваливается на куски, наглядно демонстрируя, что за голые идеалы уже никто не воюет и надо платить бабосы. Причем много! За постройки зданий, их обслуживание, за развитие технологий и продвижение в науке. Учитывая, что в игру вернули смену времен года, армия начинает дохнуть на морозе даже без военных конфликтов, что также сильно бьет по кошельку. В общем, деньги здесь – невероятно важный ресурс. Все как в жизни. Кажется, я недавно это где-то писал...

Виктор [Гримуар] Лазарев



Вердикт

После, мягко говоря, шероховатого второго «Рима» студии еще не скоро удастся вернуть веру преданных фанатов, но Total War: Attila – хороший шаг к исправлению. Не буду лукавить и разбрасываться громкими фразами, мол, перед нами блистательная работа над ошибками. Нет, это просто хорошая стратегия в римском сеттинге. Attila больше похож на масштабное дополнение, продающееся под видом самостоятельной игры. Тем не менее, хорошее дополнение с рядом интересных нововведений. Ввиду не особо богатого выбора в жанре стратегических игр, можно задуматься над покупкой.



LIFE IS STRANGE

Жанр:
Adventure

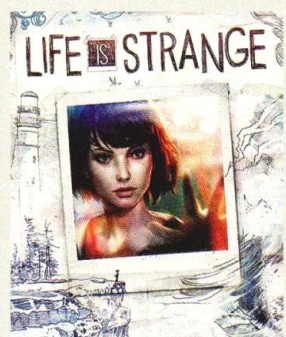
Разработчик:
Dontnod Entertainment

Издатель:
Square Enix

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce 8800,
Radeon HD3870
3 ГБ свободного места на диске

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne



ВРЕМЕННЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ

В последнее время в игровой индустрии прослеживаются две четкие тенденции. Все больше игр начинают метить в жанр интерактивного кинца, и все больше проектов безжалостно распиливают на эпизоды. Еще тепленькая Life is Strange от создателей Remember Me как раз из таких. А еще она очень красивая и даже немножко гениальная. Но я опережаю события, давай отмотаем немного назад...

Восемнадцать мне везде

18 лет – прекрасный возраст для американского подростка. Ты все еще учишься и пока еще не работаешь. Секс, наркотики, димедрол... Именно столько стукнуло Максине (лучшего имени для девушки придумать сложно) – застенчивой девчужке, которая предпочитает общаться с миром в основном через объектив своего старого «Полароида» и очень трогательно сушит фотографии, которые из него периодически выползают.

Учится Максимка в академии для фотографов. Здесь, впрочем, все как в обычной американской школе. Футболисты быкуют на очкариков, очкарики облизываются на чирлидерш, чирлидершы мутят с футболистами – типичный кругооборот американской школы в природе. Вот только все разговоры и подколки здесь ограничиваются темой «ща я твоё неудачное фото в фейсбуке размещу». Дети, выращенные в эпоху интернетов и соцсетей, ничего не подделаешь. Есть и еще один нюанс. Неожиданно для себя Макс узнает, что обладает сверхспособностями, и я сейчас не об умении молниеносно отмораживать от всего окружающего мира.

Я беременна, но это временно

Макс умеет отмотывать время на несколько минут, а еще с ней случаются видения о будущем. Теперь можно обматерить всех преподав, после чего спокойно «отмотаться» назад. Или заняться сексом, а потом вновь «возродиться» девственницей. Знаю, странный пример, но, глядя на Макс, ничего другого в голову не приходит. Главная героиня, впрочем, на такие крайности не идет. Няшка-скромняжка же. К слову, заниматься «мотанием» тут очень удобно – просто зажимаем левый триггер на геймпаде. «Возродившись», можно быстро пропустить все диалоги, ведь ты их один раз уже слышал. Французы из Dontnod продумали все.

Да, все эти заигрывания с перемоткой времени

уже встречались в сотне фильмов и игр (даже в той же Remember Me от этой студии), вот только здесь мы не решаем какие-то глобальные проблемы и не спасаем людей от пуля (ну, разве что, один разок). Перемотка работает на решение повседневных проблем обычной школьницы. И, стоит отметить, что получилось это у французов весьма забавно и мило. Отомстить ненавистной напомаженной сучке или, напротив, уберечь подругу от полета мяча прямиком в жбан.

Знаю, сейчас ты подумал о том, что всю игру нам придется отматывать время, как только героиня поскользнется на банановой кожуре или случайно засветит свои трусы перед всем классом. Отчасти это действительно так. Особого динамизма в игре немного, но стоит учесть, что перед нами всего лишь первый эпизод, в котором разрабы хотят лишь поближе познакомиться нас с героями. Торнадо, ковровые бомбежки, борьба с инопланетянами и зомби-апокалипсис начнутся позже. К тому же перемотка времени – далеко не единственная и даже не главная фишка этой игры.

Переход на летнее время

У Life is Strange воистину уникальная картинка. Спутать ее с другой игрой довольно сложно. Она очень светлая, слегка размытая и немного мультяшная, как будто нарисованная красками. Картины и постеры на стенах здесь так и вовсе размыты до очертаний. Не потому что разрабам было лень, просто стиль такой. А уникальность – это всегда хорошо. Создатели вдоволь наигрались с эффектами освещения – солнечные лучи тут сочатся из всех окон, форточек и мельчайших щелей, быстро заливая все пространство помещений. Запустил игру, и сразу оказался в летней атмосфере, хотя в мире игры на самом деле октябрь. Да что там, даже туалет здесь отрисован так, что хочется лечь на пол и пооблизывать все писсуары (только не забудь потом отмотаться назад).





Немало внимания разрабы уделили и более мелким деталям. По улицам бегают белочки, люди управляют дронами с планшетов, в общем, все живенько и правдоподобно. На каждой локации можно обнаружить массу интерактивных предметов, о которых героиня обязательно сморозит что-то интересное или забавное. Даже об одинаковых постерах, которые висят в разных местах, она говорит абсолютно разные вещи. Порой французов пробивает вообще конкретно. В начале игры есть момент, в котором Макс выходит из класса, одевает наушники, врубает офигенный легкий рок и идет по коридору, ни на кого не обращая внимания. Это подкупает, ты целиком погружаешься в этот мир, веришь в происходящее на экране.

Дорогой дневник...

У Макс, как и у всех американских школьниц, есть свой личный дневник, куда она записывает все значимые события и то, что она думает о тех или иных людях. И все это сдобрено фотками и милыми приписками. Life is Strange – это та игра, которую обязательно стоит показать своей девушке. Или сестре. Ну, или своей кошке хотя бы.

На первый взгляд, Макс – обычная замкнутая хипстерша, но вскоре выясняется, что и к парням она равнодушна, и постоять за себя может, и подружки у нее еще те... Следить за жизнью героини точно веселее, чем за большинством современных школьниц, у которых в голове лишь одно – что одеть и где бы сделать селфи на свой новый iPhone.

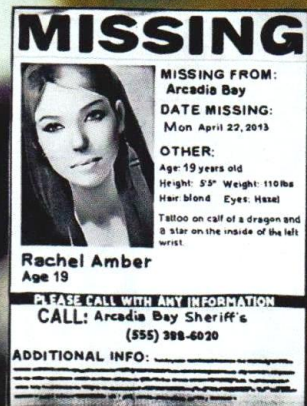
Вердикт

Как метко подметили многие игровые журналисты, Life is Strange – это когда Walking Dead встречается Gone Home. Я бы еще добавил, что эта игра не получилась бы, если бы много талантливых людей не встретили многих других талантливых людей. Красивая, уникальная, душевная, чистая, солнечная. Она доберется до самых потаенных струн твоей души. И очень хорошо, что игра выходит именно на эпизодической основе. Лично мое сердце так много хорошего за раз просто не выдержало бы.



Ищу девушку. Срочно!

По всему Аркадия Бэй (вымышленный город из игры) развешаны постеры с очень симпатичной девушкой Рэйчел, которая пропала без вести за пару месяцев до событий игры. Та настойчивость, с которой разработчики нам их подсовывают, очень настораживает. Как минимум в марте, когда выйдет второй эпизод, мы узнаем о Рэйчел много нового и интересного. Или найдем ее труп...



Артем [Abubak] Бойко

Ачивка стоит выделки

Городок Аркадия Бэй очень интересно исследовать вдоль и поперек. Разработчики приложили для этого все усилия. На протяжении первого эпизода есть возможность получить десять ачивок (достижений/трофеев) за десять фотографий. Ради некоторых придется реально полотеть. К примеру, узнать правильное название одного трюка и попросить знакомого скейтера его выполнить, после чего созерцать, как тот долбанет себя скейтом прямо по бубенчикам. Улыбочку!





ВОЗВРАЩЕНИЕ С ТОГО СВЕТА

GRIM FANDANGO Remastered

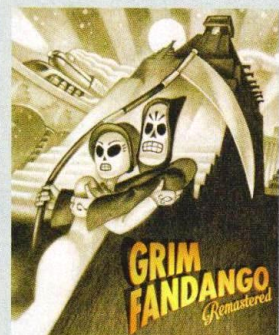
Жанр:
Адвенчура

Разработчик:
Double Fine Productions

Издатель:
Double Fine Productions

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: ATI Radeon HD 4650/
NVIDIA GeForce GT 220
6 ГБ свободного места на диске



PC | PS4 | PSV

Если ты еще не играл в Grim Fandango – завидую тебе. Если играл – все равно завидую. Ведь ты прикоснулся к золотому сечению, к точной формуле правильной игры, к подобию идеала, почти что к молодой Памеле Андерсон! Ты счастливый человек. А знаешь почему?

Да потому что...

... это Grim Fandango! Впервые «Мрачное фанданго» выпустили в 1998 году, когда еще мы пешком ходили под стол и шупали там прилипшие жвачки. Ты только представь, насколько нужно быть классным, чтобы тобой восхищались и через 17 лет. И не мама, это не считается. И бабушка не считается! Так вот, Grim Fandango удалось не только удержать повзрослевшее лицо, но и не сломить спину под тонкой комплиментов. В чем его секрет? Почему переиздание воспринимается как новое? Разработчики стирали его с «Лаской»?

В последний путь

Насчет стирать – не уверена, а вот то, что делает его с лаской, так это точно. А еще с умом и чувством юмора. Итак, встречай, загробный мир! Чтобы попасть сюда, для начала надо умереть. Потом за новоиспеченным жителем (мертвецом?) приходит туристический агент из Департамента смерти. Департамент – это такая организация, которая занимается распределением умерших. Чем честнее, добрее и праведнее новичок, тем быстрее он попадет на Девятый экспресс, который отправляет всех в место, где можно покоиться действительно с миром.

Если же умерший не отличался нравственностью, убивал-воровал, то агент из Департамента предлагает путевку попроще. Правда, до вечного покоя придется потерпеть несколько лет. Как правило, умершие помнят свои грехи, только вот осознать, что умерли, до конца не могут. А вот главный герой Grim Fandango, которого зовут Мануэль Кала-

вера, не помнит о своих нравственных падениях при жизни. Поэтому застрял в Департаменте надолго, устроившись там туристическим агентом. Турагентом, который самому себе не может добыть путевку на Девятый экспресс.

А пока что Мэни Калавера в беспокойном месте – на работе. Ему до смерти надоело иметь дело с мелкогрешниками да нечестивцами. На таком далеко не уедешь, а в последний путь и подавно. Ему надо клиенты ранга повыше! И Мануэль с испанской фамилией Череп начинает действовать в загробном мире классического квеста.

Думай своей калаверой

«Мрачное фанданго» вышло в суровое время конкуренции, когда хорошие игры еще были хорошими играми, и вместо «кока-колы» мы пили «Инвайт+». Но игра выдержала удар. Ее полюбили игроки, а критики сами стали игроками. Отличительной чертой суровых 90-х было особое строение квестов. Они не всегда были логичны, а очевидных подсказок не делали принципиально. Чтобы помочь Мэни, надо быть внимательным, преданным геймером. Grim Fandango построен на принципах «читай внимательно диалоги, подбери предмет и примени его правильно». А если применил неправильно, то посмейся с остроумных шуток и попробуй использовать что-то другое.

Исследовать здешний мир – сплошное удовольствие. Каждый персонаж – 3D-шный не только внешне, но и с объемным внутренним миром. Это не просто набор из разных характеров, нет! Все ге-



No Comments

Согласись, в переиздании любой игры должно быть что-то особенное. Разработчики «Мрачного фанданго» тоже так считают. И добавили интересную плюшку для настоящих ценителей – почти на каждой локации есть значок хлопушки. Если кликнуть на него, то авторы «Грима» начинают обсуждать происходящее на экране. Например, как они пришли к какому-то игровому решению, чем вдохновлялись, как боролись со сложностями. Поклонникам понравится.



рои – будь то мертвецы или демоны – личности со своими привычками. Конечно, все это приправлено юмором, какой-то перчинкой. Не обожать Мэни и его окружение невозможно. Ты только почитай диалоги – это шедевр! Каждая строка на своем месте, ни одного лишнего слова. Герои говорят голосами, которыми и должны говорить. Серьезно, я даже не представляю Мэни, говорящим другим голосом. Кстати, его озвучивает Тони Плана – американский актер кубинского происхождения. Тони дал своему герою особый шарм. Чего только стоят испанские словечки и приятное сочное произношение.

Старое забыто, новое – прибито

В переиздании убрали «танковое управление», когда ты или движешься вперед-назад, или поворачиваешь. Теперь под рукой мышка, а двойным кликом Мэни даже можно заставить пробежаться, если ты нетерпелив. Разрабы также значительно поработали над прорисовкой теней. Освещение живое, даже несмотря на то, что перед нами загробный мир. Свет красиво ложится сквозь виртуальные жалюзи и не ранит глаза эстетов. Сами персонажи тоже стали немного округлее и более гладкими.

А вот некоторые фоны чуть пострадали. Их скейлили, из-за чего на современных машинах они выглядят буквально растянутыми. Еще из минусов – нет автосохранения. Только представь себе: надо сохраняться «вручную». Какой ужас! Сколько усилий, сколько килокалорий будет потрачено зря! Для тех, кто еще до сих пор не знает английский язык, – локализации нет. То есть, совсем нет. Вообще. Но ради этой игры стоит подтянуть свои знания (не шучу). На этом, пожалуй, «трагедии» переиздания Grim Fandango заканчиваются. Да и о них было как-то неловко говорить.

Алла Довгальюк

О лучшем мире

Эта игра доказывает, что если создать стилизованный, юморный и грамотный продукт, то ему будет нипочем ни время, ни технологии. События в Grim Fandango происходят 2 ноября в мексиканский праздник Дня мертвых. На этот праздник делают необычные игрушки, которые точь-в-точь повторяют героев игры. Атмосферу этого мира можно описать, как «мексиканский колорит встречает магический реализм». Когда необычное врывается в привычное. Или наоборот. Bravo создателям.

Вердикт

Говорят, настоящий алкоголь со временем становится только лучше. Так вот, это касается и Grim Fandango. Детально разработанная, глубокая, живая(!) игра с обаянием настоящего мужчины. Ощущения во время прохождения, как будто находишься среди остроумной компании где-то в жаркой Мексике. Здорово как для февраля, правда?



GAME OF THRONES

A TELLTALE GAMES SERIES
THE LOST LORDS
EPISODE TWO OF SIX

Жанр:

Adventure

Разработчик:

Telltale Games

Издатель:

Telltale Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2 ГГц

ОЗУ: 3 ГБ

Видео: 512 МБ

3 ГБ свободного места на диске

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

LET IT SNOW!



Очередной эпизод «Игры Престолов», будь то сериал или игра, предвещает отличное времяпрепровождение, погружение в зимнюю атмосферу и готовность рта постоянно открываться от неожиданных сюжетных поворотов. Свеженький эпизод игры от Telltale – наглядное подтверждение того факта, что не только во время просмотра данного сериала можно подавиться удивлением, но и во время игры. А еще можно сломать палец, если увесистая полочка с книжками, висящая над компьютером, вдруг решит упасть именно в тот момент, когда рука лежит в зоне поражения. Забавно, но одной из книг на той злополучной полке была «Игра престолов».

Форрестер Гамп

Второй эпизод подоспел практически сразу после первого, поэтому воспоминания о нем все еще свежи в памяти. Склеротикам все же напомним, что в нем говорилось про семью Форрестеров, которые являются вассалами Старков. События происходят в промежутке между третьим и пятым сезонами сериала. Все, краткий флешбэк окончен. Отмечу сразу, что история, которую доносит до нас The Lost Lords – это нечто нереальное, и любое ее описание, даже самое коротенькое, может расцениваться как спойлер, чреватый жестоким избиением. Но я попробую донести наиболее безопасную информацию, не особо затрагивающую сюжетную канву и портящую интерес.



Iron From Ice целиком был сконцентрирован на нашем ознакомлении с членами семьи Форрестеров, ее проблемами, заботами, врагами, ссылками на их Instagram и прочим. Теперь же, когда мы познакомились с главными героями и их делами, сюжет берет реактивный старт, и на протяжении всего эпизода чувствуешь себя пилотом самолета без крыши: лицо приплюснуто силой ветра и выражает охренение в чистом виде. Telltale не скупится на введение новых действующих персонажей и демонстрацию знакомых героев сериала. Да-да-да, именно в The Lost Lords мы впервые можем наблюдать цэл-шейдинговое личико Джона Сноу, от одного взгляда которого фанатки млеют и ложатся штабелями.

Стенка на Стену

Но поговорим о новичках. Взять, например, Бешку. Несмотря на смешное имя, она представляет собой этаким аналог Бриенны: грубая бабенка, наряженная в броские шмотки в стиле проститутки-бомжихи, которая не скупится рассказать парочку пошлых шуточек,





перекинуть несколько рюмочек и набить морду наравшемуся козлу. Или набить ее просто так. При этом она несет в себе кучу тайн, которые, выплывая наружу, в корне меняют о ней представление в какой-то момент. Бешка – далеко не единственный из запоминающихся персонажей, ведь, играя за каждого из предоставленных героев, приходится сталкиваться с не менее оригинальными экземплярами. В «Потерянных Лордах» нам также предстоит побывать на Стене, играя за Гарета, прибывшего туда, чтобы вступить в Ночной Дозор. Есть здесь и другие локации, которые мы уже видели в сериале, но не буду портить впечатление. Лучше сам поиграй и посмотри.

Долби! (по клавишам)

Игровой процесс – сплошные QTE в различных вариациях, выглядящие, стоит отметить, очень ярко. Как, собственно, и во всех остальных играх от Telltale. С каждым новым проектом создатели шлифуют свой стиль подачи этих самых QTE, экспериментируют с ракурсами виртуальной камеры, динамикой и прочим. И с каждым разом у них получается все лучше и лучше. Во втором эпизоде моменты с боями и погонями стали динамичнее в несколько раз, и погибнуть, не успев вовремя совершить нужное действие, теперь гораздо проще, чем в прошлой серии. Так что долби по клавиатуре, не жалея сил! Если что, купишь новую. Да и палец

Минутка бесполезной информации:

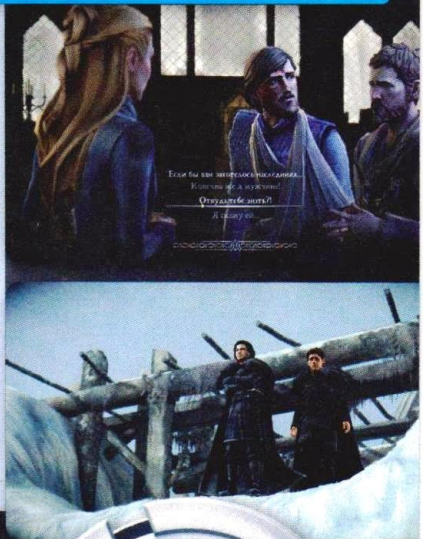
- © После выхода сериала в США стало популярно имя Арья;
- © Питер Диклэйндж – вегетарианец, поэтому мясо, которое он ест в игре и сериале, ненастоящее. Шлюхи вроде настоящие.
- © Филологи специально придумали для сериала дотракийский язык, в котором более трех тысяч слов;
- © Ходор – гей, и к тому же диджей;
- © В первой версии пилотного эпизода телесериала играют совсем другие актеры, но создатели нам ее никогда не покажут.

ввихнуть обратно при вывихе – не так уж и больно, как это описывают.

Хоть на Стену лезь

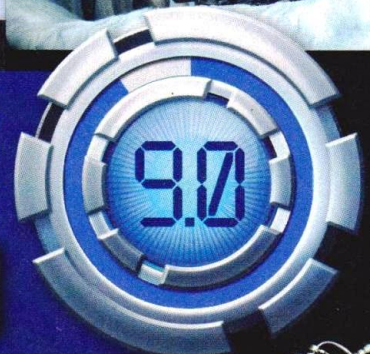
События в The Lost Lords разворачиваются намного быстрее и жестче, чем в более-менее спокойном «Ледяном Троне». Каждое наше действие так же чревато последствиями, отголоски которого будут слышны на протяжении всей игры. То ли мелкое, то ли крупное наше деяние будет иметь те или иные последствия в будущем, и следить за тем, какую реплику выбирать в диалогах, приходится усерднее, ведь мало ли что взбредет в голову второстепенному персонажу в следующий раз.

*Hellblazer бурерожденный,
из дома таргариенов*



Вердикт

Умноженный на два прошлый эпизод, посыпанный большим количеством сюжетных поворотов, знакомых и не очень персонажей и пропитанный фирменной атмосферой «Игры Престолов». The Lost Lords – словно очередная серия телесериала, в которой у тебя есть возможность принять непосредственное участие. Динамичное повествование не дает заскучать ни на миллисекунду (я засекал), а некоторые события заставляют съездить от шока ввиду своей жестокости. Что тут еще добавишь, ждем следующей серии.





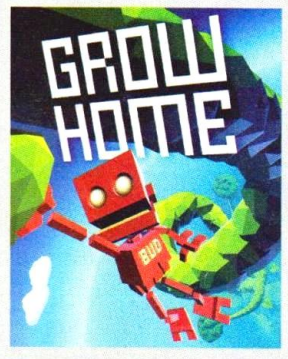
Жанр:
Платформер

Разработчик:
Ubisoft Reflections

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.5 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 1024 МБ
1 ГБ свободного места на диске



PC

РОБО ДЖЕК И БОБОВОЕ ДЕРЕВО

Буквально на днях я начал проходить Dying Light. Нет, я не ошибся обзором, не удивляйся ты так. Дело в том, что я просто обожаю зомби-тренд: зомби-фильмы, зомби-игры, зомби-зомби. Дабы немного отвлечься от игры (хотелось чем-то разбавить расчлененку ходячих трупов), я решил сыграть во что-то более простое и веселое. И нашел. Нашел и забросил Dying Light. Сейчас попытаюсь объяснить почему.

Посадить сына, построить дерево, вырастить дом

Grow Home начинается с твоего восторга. Своим ярким и полигональным внешним видом игра прямо-таки взывает к мультипликационным творениям Pixar. Красивая, очаровательная и, как в итоге оказалось, оригинальная – она нечто большее, чем просто платформер. Я понял это, когда мой роботизированный подопечный, внешне милый, словно ребенок, ненароком поскользнулся, соскочил с парящего высоко над землей островка, раскрыл свой листок-дельтаплан и благополучно приземлился.

Итак, задача нашего металлического приятеля заключается в сборе семян редких инопланетных растений. Путешествовать по космосу не приходится – игровой процесс вертится вокруг единственного «Звездного растения», поражающего воображение своими размерами. По прибытию на планету выясняется, что этот представитель местной флоры, как ни странно, еще молод и семян пока что дать не может. Но наш protagonista не алюминий шит и так просто не сдается. Если растение не желает «взрослеть», значит, надо ему помочь. Для этого необходимо соединить растущие во все стороны побеги ствола с парящими в воздухе платформами, богатыми на питательные вещества. И вот тут заканчивается не самое интересное и начинается самое интересное.



Расти, ветка, большая и маленькая

Грубо говоря, мы залазим на один из побегов растения, нажимаем на кнопку – и начинаются веселые «скачки», напоминающие поездку на бешеном быке. Брыкаясь и извиваясь, ветка начинает расти. Наша же задача заключается в том, чтобы удержать ее в нужном направлении, доведя до ближайшей платформы. Бесконечно початок расти не будет, но в попытках нас не ограничивают: каждая уже выращенная ветка моментально обрастает новыми побегами. Так как растение по большей части развивается под управлением игрока, то именно тебе решать, какой оно в итоге примет внешний вид. Можно растить только основной ствол, направляя каждую ветку к определенной платформе, но никто не воспрещает обвить растение собственными побегами, сделав его «объемным» – растущим не только в стороны, но и в ширину.

Робот, ты пьян, иди домой

По мере роста растения возникает проблема высоты, ведь надо как-то залазить наверх. Да-да, Ubisoft явно питают страсть к играм, где необходимо на что-то взбираться, но, поверь, Grow Home от них кардинально отличается. К примеру, в Assassin's Creed паркур по большей части автоматизирован: если тебе нужно куда-то взобраться, то достаточно всего лишь держать зажатыми пару кнопок, остальное игра делает за тебя. В Grow Home же необходимо вручную, по отдельности управлять верхними конечностями. Цепляемся за уступ левой рукой, подтягиваемся, пытаемся зацепиться правой – повторять до тех пор, пока не заберешься куда нужно. Механика игры одновременно необычна и проста, но будь осторожен: стоит ошибиться кнопкой, и главный герой познает всю радость свободного падения.

Ну вы гоните

Ubisoft Reflections известны, прежде всего, как разработчики всевозможных гонок, и Grow Home совершенно не вписывается в их портфолио. Как же так? Будучи поначалу не более чем инструментом для экспериментов с анимацией, эта игрушка вышла в свет волею случая. Однажды один из разработчиков заметил, что тестовая программа настолько занимательна, что игроведы сами с прерогонным удовольствием засиживаются в ней время от времени. Так почему же не сделать на ее основе отдельный мини-проект?

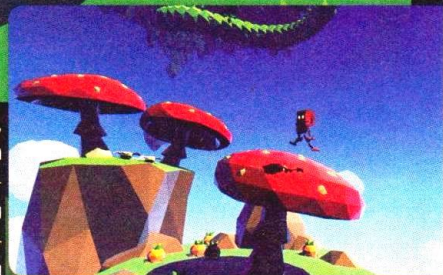
Впрочем, по ровной поверхности наш робот тоже передвигается нестандартно. Дело в том, что он неидеален и достаточно неуклюж. Анимация в Grow Home процедурно-генерируемая, а наш подопечный представляет собой так называемый «рэгдолл» — самый неадекватный ее тип. Главный герой напоминает матерого алконавта, который хорошенько бухнул, и теперь всячески сопротивляется физическим явлениям. Он часто падает, ползает и принимает забавные неестественные позы, о которых даже в «Камасутре» постеснялись упомянуть. Все эти потуги побороть собственное тело никак не сказываются на передвижении (от заданного курса робот не отклоняется), а потому такая неуклюжесть вызывает только позитивные эмоции.

Я вырастил грибы

Помимо основного растения, вокруг которого происходят все игровые события, на неизвестной планете существуют и ряд других представителей местной флоры: к примеру, огромные листья и грибы отлично справляются с ролью батута, небольшие листики годятся в качестве дельтапланов, а ромашки выполняют функцию парашютов. Преимущества от использования местной флоры здорово увеселяют игровой процесс (не хуже, чем настоящие грибы), и именно благодаря такому обширному разнообразию механик геймплей не закликивается и не вызывает зевоты.

Вердикт

Обаяние Grow Home в совокупности с забавным героем и причудливой механикой создают по-настоящему увеселительную смесь. Игра не обладает выдающимся сюжетом, большой продолжительностью или зубодробительным экшном. Перед нами просто хороший проект, не нуждающийся в чем-либо еще. В этом маленьком, полигональном мирке так уютно, что покидать его не хочется вплоть до самого конца.



HEROES III Might & Magic HD EDITION THE RESTORATION OF EARTHIA

PC | iOS

Жанр:

Пошаговая стратегия

Разработчик:

DotEmu

Издатель:

Ubisoft

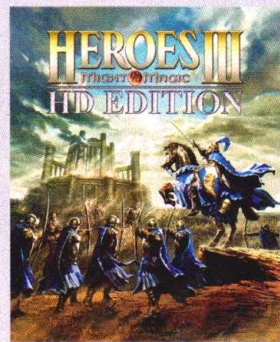
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2.0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

1.5 ГБ свободного места на диске



ГЕРОИЧЕСКОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Большинство из нас с ностальгией вспоминают те времена, когда и трава была зеленее, и деревья выше, и нефть по сто долларов за баррель. Реальность, увы, такова, что прошлое вернуть нельзя, если только ты не принц Персии с волшебным кинжалом. Но порой киношники и разработчики компьютерных игр подкидывают нам старые добрые детские конфеты, но уже в новой и яркой обертке. И если в кино это выражается 3D-вариантами любимых фильмов, то в игровой индустрии – HD-ремейками. Одной из таких сладостей с нами и поделились добрые французские кондитеры.

Тряхнем стариной?

У каждого из нас в детстве были своеобразные мечты и желания. Кто-то хотел стать космонавтом, чтобы бороздить бескрайние просторы галактики, кто-то – просто летать, а некоторые желали лечить тех, кто хотел просто летать. Словом, сложные и редко осуществимые детские фантазии. У меня все было гораздо банальнее – я хотел ПК (в космосе я и так бываю каждую пятницу). И связано это было отнюдь не с модой на данную игровую платформу, ведь тогда во главе мафии стояли консоли. Поводом для столь безнадежной в те времена затеи стала самая удачная и знаменитая по сей день часть легендарной серии «Герои». И вот, когда мне достался вожаемый вол-

шебный ключик в детство, челюсть включила зажигание на взлет, а слезы безмерной радости доставили массу приятных эмоций соседям снизу.

В рамку и на стену

Первое, с чем сталкиваешься во время запуска игры... чтобы ты думал? Правильно: игровое видео. Устаревший, но хороший такой ролик в формате 4x3. Вот только есть маленькая проблемка – монитор-то у меня, как и у всех современных людей, 16x9. Все лишнее приукрашено хорошей рамочкой и классическими текстурами из игры. Это невольно дает повод для тревоги и воспоминаний о недавних самодельных ремейках данного продукта, где, чтобы разглядеть игровое пространство на большом экране, нужно было делать запрос в NASA для доступа к их телескопу. Благо потом все встает на свои места, но этот экран будет преследовать тебя и во время игрового процесса: например, в битвах и городах. Однако если не придирается (а я придираюсь), то общую картину это не портит.

Герои холста и кисти

Непосредственно сам игровой процесс ребята из DotEmu не трогали, а сконцентрировали свое внимание, как и подобает уважающей себя студии, делающей ремейк культовой игры, именно на картинке. И вот здесь разработчикам нужно аплодировать стоя и подпрыгивая – картинка действительно выглядит шикарно. Все происходящее на экране словно переносит старые добрые девяностые непосредственно



ШПИЛЬ!



GROW



 HOME

ШПМЛБ!

EVOL



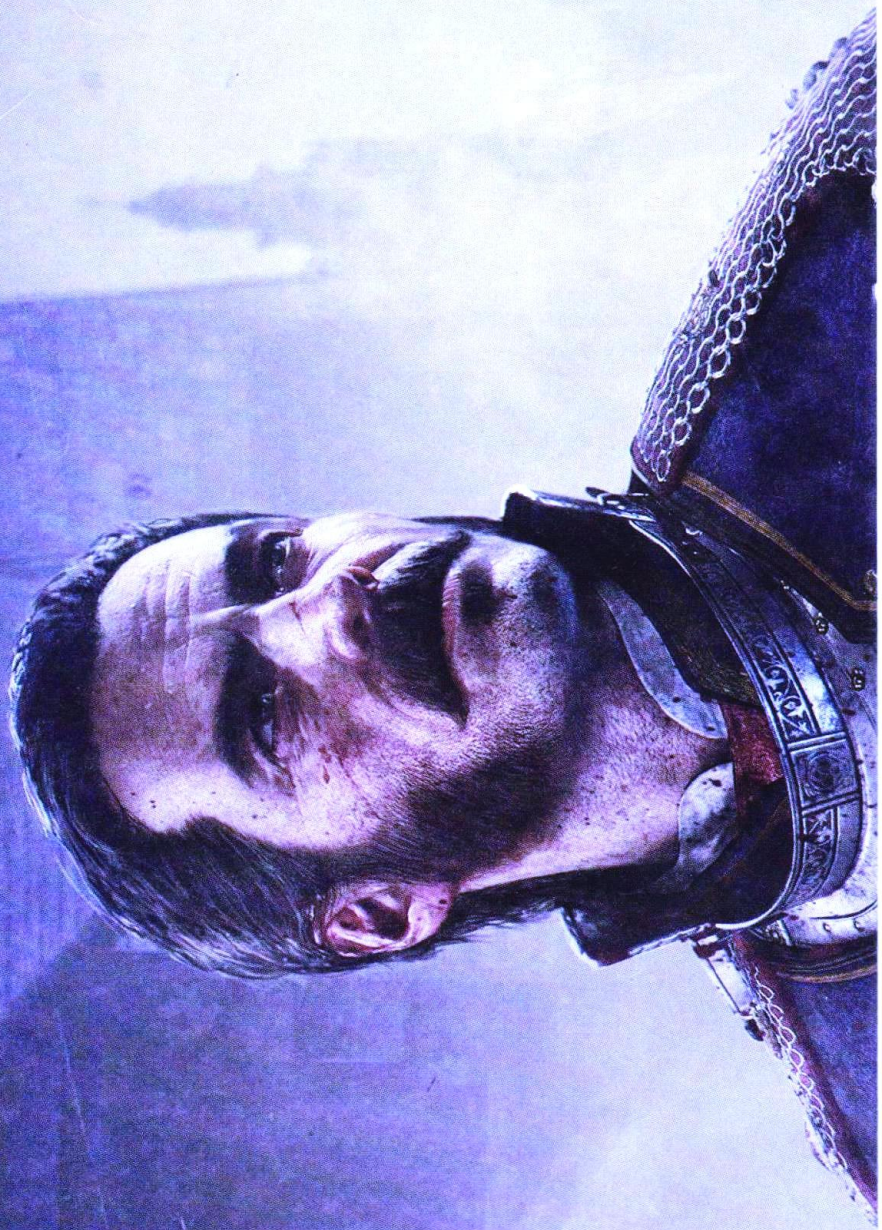


L V E



THE ORDER

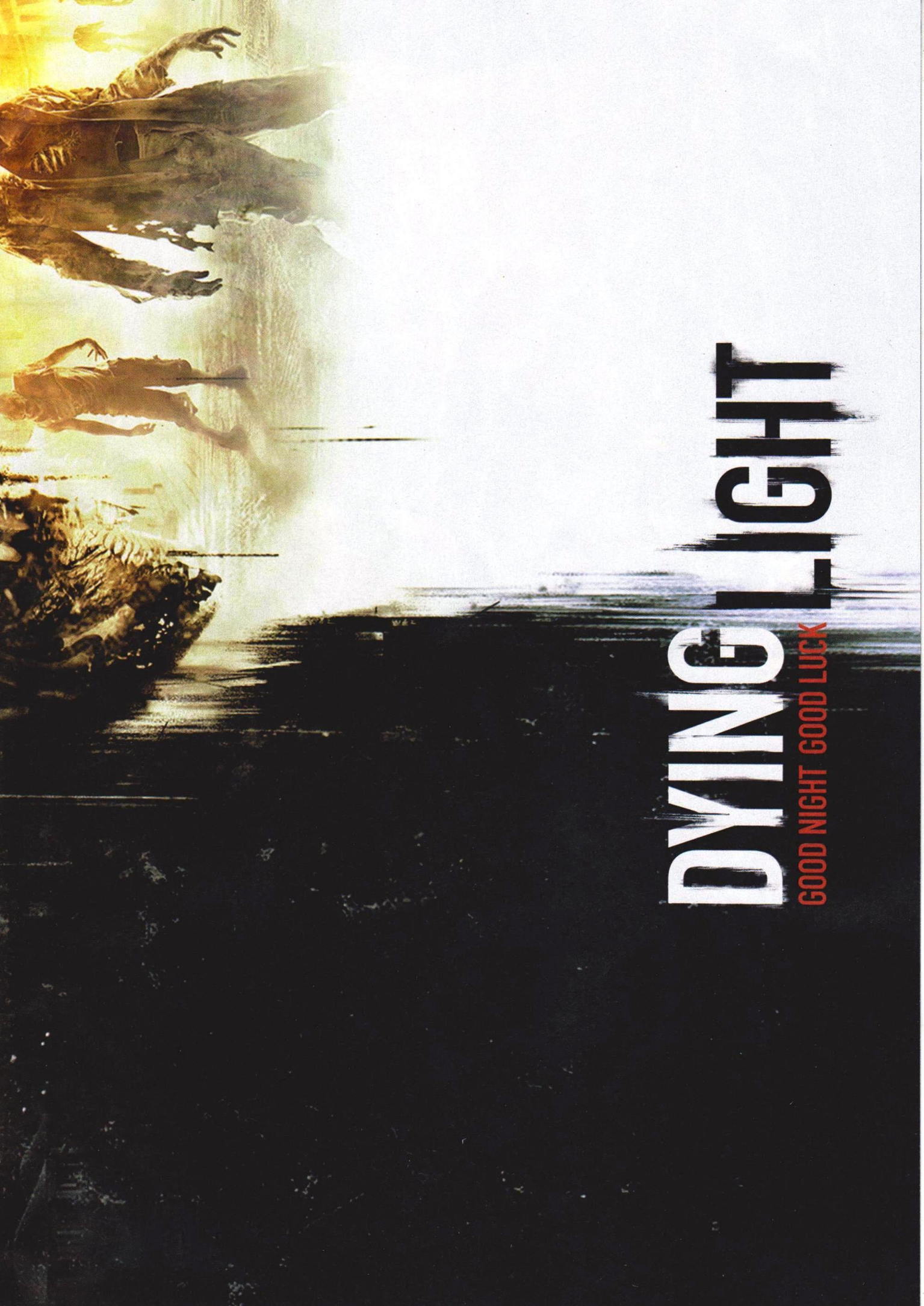
—
1886





ATTAK!





DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK



Истоки вселенной

Для многих это будет шоком, но серия Might and Magic изначально задумывалась как научная фантастика, а не фэнтези. История вселенной раскручивалась вокруг некой могущественной расы Древних. По мере ее развития обитателям пришлось строить развилкустую сеть порталов («паутину врат») для путешествий между планетами. Но как это часто бывает, покой нарушила некая злая раса Криган, отвратительных созданий из самых глубин космоса. Так началась Великая Война. В итоге Древним удалось навешать враждующей расе, но связь с некоторыми колониями была утеряна. Вот тут и начинается весь прикол вселенной Меча и Магии. Одной из этих колоний оказывается Энрот, который за долгое время отрезанного существования деградировал до феодального строя. Все технологии прародителей утеряны, а то, что осталось, воспринимается жителями как обычная магия. Всевозможные порталы, с помощью которых мы путешествуем по карте, — это остатки бывшей «паутины врат». А демоны — те самые злоеющие Криганы. Беда в том, что через некоторое время игроки сами забыли об истоках вселенной и начали воспринимать Энрот исключительно как фэнтези.

Воздушные замки

Когда моя челюсть достаточно намотала кругов вокруг орбиты земли, пришло время спуститься на землю. Немного опробовав HD-версию, я заметил один маленький, но довольно неприятный аспект. Во время осады очередного города мне пришлось заставить бойца пройти через брод, чтобы попасть за стены замка. Обычно это наносит урон и останавливает юнита на один ход, но здесь ничего не произошло. Я уже начал искренне верить в святость своего героя, воины которого могут ходить по воде. Но вот незадача: играл-то я за демонов. Как-то не складывается... Такой пустячок, как ни прискорбно, вносит большой дисбаланс в игру, ведь эти сооружения иногда служили залогом выживания во время битвы.

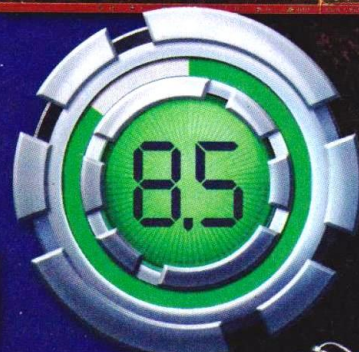
Дальше было еще веселей. Как только я попытался загрузить игру, меня ждало очень

большое разочарование — автосохранения отсутствуют как таковые. Еще одним неприятным «бонусом» стало отсутствие генератора случайных карт. Да, его не было и в оригинале, но это как раз тот самый злополучный элемент, из-за которого пинают всех девелоперов, причастных к каким-либо частям серии. Весь этот наваристый бульон из багов разбавляют и довольно мелкие недочеты, такие как повторяющиеся названия строений, например. Игру это особо не портит, но оставляет неприятное послевкусие.

Рома [Sirius] Литвынчук

Вердикт

Чтобы объективно оценить игру и свести все впечатления к единому знаменателю, я составил таблицу, где добросовестно отметил все минусы игры. Размышляя над тем, что придумать для их адекватного перевеса, я поставил напротив один большой и жирный плюс, мотивируя это тем, что это мои любимые «Герои меча и магии III». И знаешь что? Этот жирный и наглый плюсики надавал люлей всей этой толпе злых минусов. Можно долго говорить о багах, недочетах и прочих игровых мерзостях, которые, вполне возможно, поправят следующим патчем, но Heroes of Might and Magic III остается одной из самых легендарных игр как серии, так и индустрии в целом. Только теперь еще ярче!



LUCIUS II

THE PROPHECY

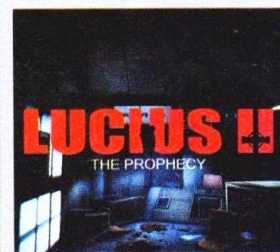
Жанр:
Adventure, Horror

Разработчик:
Shiver Games

Издатель:
Shiver Games

Системные требования:

Процессор: Dual Core
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 275/
AMD Radeon HD 4870
5 ГБ свободного места на диске



PC

ЕЩЕ СОВСЕМ МАЛЮСЕНЬКИЕ РОЖКИ...

Мальчику трудно расти без отца. В этом случае ему не на кого ровняться, некому научить его лазить по деревьям, ловить рыбу, бриться, в конце концов. Но что, если твой отец – сам Сатана? Какой вид времяпровождения может предложить такой папаша? Жарить на пикнике души грешников? Раскрутить глобус, тыкнуть пальцем и наслать на указанный регион эпидемии и болезни? Выгуливать адских гончих, пожирающих прохожих, по утрам? Нет уж, такое воспитание ребенку только навредит. Правда, в случае с Люциусом уже слишком поздно. Мальчик и сам способен найти себе развлечение по вкусу. А вкус у него еще тот.

Папенькин сынок

И снова малолетний сынок Сатаны по имени Люциус возвращается в наш мир, чтобы наказать как можно больше невинных душ. Да и не невинных тоже. Наш маленький любитель убивать не особо перебирает. То ли хобби у него такое, то ли просто в детстве его кто-то периодически избивал ногами и не кормил мороженым, но в итоге получилось то, что получилось. Настоящее исчадие ада, которое во второй части решило навестить психиатрическую больницу городка Ладлоу и хорошенько пощекотать и без того расшатанные нервы местным обитателям.

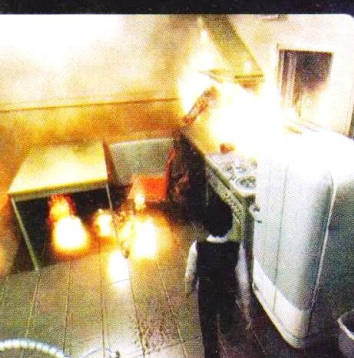
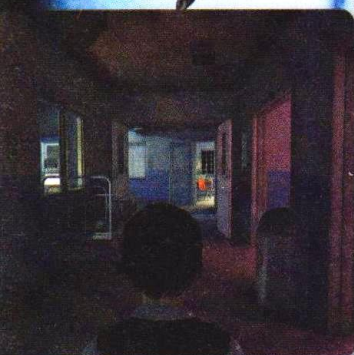
Сравнивать Lucius II: The Prophecy с предыдущей частью сложно, ведь это две абсолютно разные игры. Это только на первый взгляд кажется, что продолжение просто обзавелось новой картинкой, а все остальное осталось на своих местах. Оригинальный Lucius пытался пугать эффектом неожиданности, он был построен по формуле триллера, а в качестве источника вдохновения выступал культовый фильм ужасов «Омен». Продолжение же снимает с себя серьезную маску мистики и прочей сверхъестественной мишуры, показывая свою настоящую ехидную улыбку законченного маньяка-одиночки. Пошли ли такие реформы серии на пользу? Скорее да, чем не да. Душевнобольные извращенцы оценят. Во всяком случае, мне понравилось.

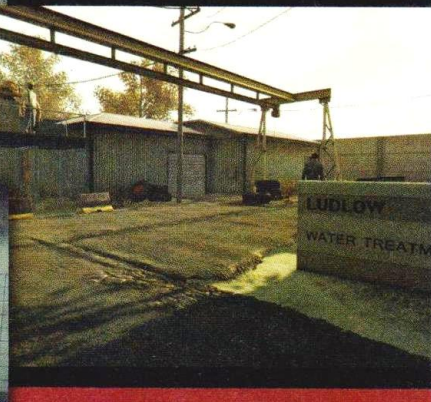
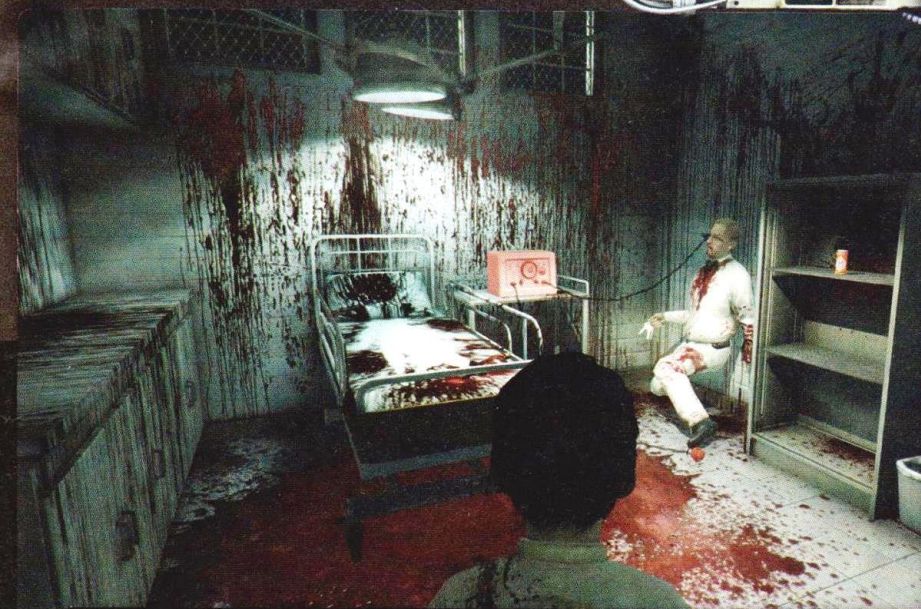
Шалости без жалости

Lucius II: The Prophecy манит полностью открытым миром, но на деле это просто видимость. Тебя посто-

янно забрасывают на большие локации, которые можно обойти вдоль и поперек, но выбраться на волю все равно не удастся. На карте есть несколько обязательных жертв, которым уже отведено теплое местечко в аду. Это, конечно, не похождения лысого убийцы с татуировкой штрих-кода, но своя доля романтики в процессе экзекуции противников здесь все равно есть. Чем больше твой внутренний маньяк измучает невинных жертв, тем больше возможностей для этого появится в будущем, ведь опыт тут капает постоянно, как и кровь на пол. Lucius II вносит в искусство умерщвления собственную лепту. Тут ценится, в первую очередь, креатив в расправе над врагами, так что, будь добр, буди уже свою извращенную фантазию.

Например, в игре можно сломать лифт, после чего вселиться в шагающего по коридору доктора и с очень серьезным лицом войти прямо в шахту. Или подключить дефибриллятор к раковинам, чтобы каждый, кто захочет помыть свои руки перед обедом, зажарился до такой хрустящей корочки, что его самого хоть на стол подавай. Способов напакоить по крупному в Lucius II полно, но разработчики искусно разбросали различные предметы умерщвления ближних своих, чтобы ты поломал несколько минут голову над тем, как именно их использовать. ИИ всех обитателей больницы остановился на уровне гнилого помидора, а потому каждое убийство напоминает расправу над бездушной марионеткой. Зато совесть не мучает и кошмары не сняты.





Псих в больнице

На этом тупость местного персонала и больных не заканчивается — ее тут с запасом, хоть бери лишнее и по банкам закрывай. Можно закрыть глаза на поведение пациентов, ведь если тебя заперли в психушке, то ты еще и не на такое способен. Но, врачи, вы же взрослые люди! Если героя заметит местный персонал, то, скорее всего, попытается схватить за шкуру и отнести прочь со словами: «Что ты, маленький засранец, здесь забыл?». Но ты можешь применить оглушение и заняться. Как только нога нашего дьяволенка переступит зону видимости, врачи сразу же забудут о нем и начнут заниматься своими заскриптованными делами.

Но больше всего меня умиляет реакция ботов на смерть их коллег. Сразу они пытаются воскресить обугленное от ожогов тело, а затем понимают, что дело дрянь, и резко уходят с каменным лицом в неизвестном направлении. Grimасы на лицах людей не хотят меняться ни под каким предлогом. Даже если прохожие заметят какую-то видимость сверхъестественных способностей, они, скорее всего, оценят ситуацию так: «Видели мы уже такое, не впечатляет». Создается ощущение, что перед тобой расхаживают критики с большим стажем. Сразу они с серьезными щами смотрят на то, как маленький Лючик кого-то

убивает, а потом выносят свою оценку этому действию, мол, вяло, неинтересно и вообще «Не верю!».

Не трогай меня! Я сейчас папу призову!

Всю эту веселую вакханалию с применением сверхъестественных способностей очень сильно портят различные баги и технические недочеты. Проваливание сквозь текстуры и выбрасывание на рабочий стол на мистические суперсилы разработчикам списать не удастся! С технической точки зрения Lucius II — полнейший провал. Во время тестирования проекта ребята из Shiver Games явно занимались не тем, чем нужно — Дьявол в них вселился, что ли? Что касается интерфейса, то лично меня жутко взбесило окно инвентаря, когда приходится с лупой разглядывать, что за предмет и для чего он вообще нужен. И вроде бы понимаешь, что играешь в забавный трешачок, но бросать игру желание не возникает. В моменты оригинальных убийств или простого изучения локаций получаешь достаточную долю фана для поддержания интереса к игре. Чего только стоит сцена с двумя перадастами, которые занимаются непотребством в уборной. Веселых моментов в Lucius II: The Prophecy недостаточно.

Влад [Ghost] Тучин



Вердикт

Сиквел, как и оригинал, — трешак в чистом виде. Но трешак весьма забавный. То есть, с технической точки зрения перед нами кривая, мелкобюджетная поделка, но сказать однозначно, что игра не достойна внимания, не могу. Во-все не потому, что в меня вселился демон во время прохождения. Просто игра, несмотря на кучу своих недостатков, может принести удовольствие, причем даже чаще, чем от нее ожидаешь.



FAHRENHEIT
INDIGO PROPHECY REMASTERED

Жанр:

Interactive drama, action-adventure

Разработчик:

Aspyr Media

Издатель:

Aspyr Media

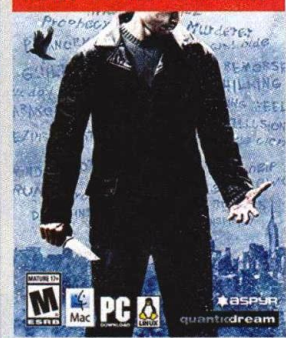
Системные требования:

Процессор: Intel Core i3, AMD A10

ОЗУ: 4 ГБ

Видео: ATI HD4450/nVidia 8800 GT

15 ГБ свободного места на диске

FAHRENHEIT
INDIGO PROPHECY REMASTERED

PC iOS

ЦЕЛЬСИЕМ
ПО ФАРЕНГЕЙТУ

В нашем мире многие вещи вызывают недоумение. Взять, к примеру, современное искусство. Если подумать, эти художники похожи на кучку обиженных юнцов, которых выдворили из высшего общества культуры, и они решили создать свое собственное направление с абстракцией и неординарным видением. Теперь же эти ребята гребут деньги лопатой за малый зеленый круг, нарисованный на стене. Ведь главное – это правильный пиар. Вот и создателей обновленной Fahrenheit хочется похвалить за улучшенную картинку и столь масштабное освещение сего «невероятного» новшества. Стоит ли платить второй раз за обновленный графон, и насколько он обновленный – ответы на эти вопросы спрятаны на этих страницах.

Попкорн на клавиатуре

Ровно десять лет назад Fahrenheit: Indigo Prophecy заставила весь мир упасть на колени и целовать ботинки Дэвиду Кейджу, ведь созданное им чудо буквально утерло наждачкой нос всем остальным разработчикам. Ранее игры занимали лишь первую ступень в мире развлечений. Сюжет в них, если такой и существовал, то присутствовал лишь для поверхностного объяснения происходящей на экране вакханалии. От самого геймплея он был столь же далек, как и студия Rockstar далека от сочувствия к PC-игрокам. Мы играли и периодически наблюдали видеовставки, которые помогали нам понять, зачем мы только что разрезали бензопилой два десятка корейских солдат. Вследствие такого безалаберного отношения к смысловой подоплеке игр, многие воспринимали их лишь как способ убить время, а тех, кто посвящал им всего себя, считали безумными глупцами. Мол, игра – это всего лишь игра, а фильм полезнее и интереснее.

Добро пожаловать на игро-сеанс!

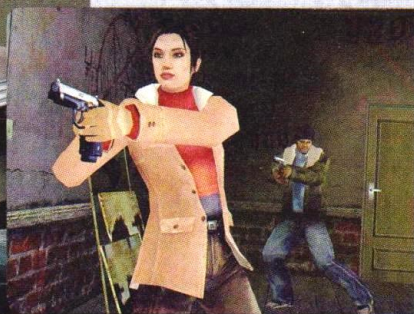
Однако в одну светлую головешку однажды поступалась гениальная мысль: а что если игра будет не



только иметь сюжет, но и сделает геймера его частью? По сути, революция в игростроении была произведена именно в Fahrenheit. Впервые игроки столкнулись с понятием интерактивной драмы, которая и вывела это стадо заблудших овец из тьмы неведения и ускорительным пинком отправила их в прекрасное и светлое будущее. Да, именно Дэвид Кейдж заставил кинематограф понести миллионы потерь на сборах кинофильмов. Теперь геймер мог творить сюжет, а сама игра стала повествованием. Каждый смог оценить все прелести нескольких вариантов концовки игры. Более того, в прохождении доводилось не только решать

Портировали,
портировали,
да не
выпортировали

За обновленную версию «Фаренгейта» отвечает уже не Quantic Dream, а Aspyr Media. Эти ребята не одну собаку съели на портировании игр на Mac, Linux, iOS и Android. Именно их силами на данные операционки переехали Battlefield 1942, Doom 3, Deus Ex, Quake 4, Tomb Raider, Borderlands: The Pre-Sequel и многие другие. Кстати, Aspyr Media грозятся в скором времени выпустить Fahrenheit: Remastered и на Android-девайсы.

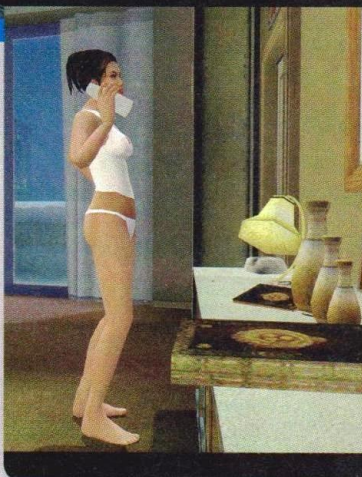


сложные задачки, но и вести обыденную жизнь персонажа, что делало игрока ближе к своему герою. История вплелась в геймплей, как доброкачественный вирус в стволовые клетки человека — они стали едиными на веки веков и дали жизнь новому поколению игр.

Ты ненакрашенная страшная и накрашенная

Если игру переиздают спустя 10 лет, ты сразу начинаешь тешить себя надеждами о том, что она содержит нечто, чем ты не смог насладиться в ее изначальном виде. И ты изнываешь в сладостном ожидании, ведь сможешь увидеть дополненный сюжет, услышать новые диалоги, побродить по невиданным ранее локациям. Ты даже решаешь снова потратиться на игру, дабы усладить свою геймерскую натуру этим прекрасным дополненным шедевром. Игроделы тем временем перечисляют все ее улучшенные достоинства, оставляя в конце таинственную фразу «и так далее». И ты ждешь, ждешь, жрешь (ждать на голодный желудок еще более утомительно). Но вместо этого получаешь лишь улучшенную графику. Хотя и с ней не все гладко.

Да, визуально Remastered действительно стал лучше, но до современного уровня ей еще ползти и ползти. И если 10 лет назад местная графика была вполне уместной, то сейчас ее якобы улучшенное качество совершенно не делает игроку никакой погоды. Не спасают даже возможность играть в широкоэкранном формате, высокое разрешение и поддержка современных геймпадов. Зато ты можешь переключаться между старым и новым графоном. И знаешь, что ты увидишь? Более красивый снег, все те



же угловатые лица и слегка подкрашенные текстурки в некоторых местах. Ай да современные технологии!

Нет слов — одни слюни

Если же ты действительно никогда не слышал и не играл в Fahrenheit: Indigo Prophecy, то в наше время она все равно не произведет на тебя должного впечатления, ведь тебя уже не удивит тесное взаимодействие геймплея с сюжетом, да и «обновленная» картинка неприятно колет глаз. Однако ты можешь сыграть в нее, чтобы в дальнейшем вести «умные» разговоры о «былых временах» со стареющими геймерами, которые скоро уйдут на заслуженный покой: спрячут джойстик в длинный ящик, удалят папки со взрослыми фильмами, найдут порядочную девушку, женятся и заведут детей. Ладно, шучу. Можно вывести геймера из игры, но игру из геймера — никогда.

Дарья Бережнева



Вердикт

Получился какой-то недоремастерд. По сути, игру просто перевыпустили для мобильных платформ и, чтобы срубить побольше капусты, решили снова зарелизить ее на PC. Стоит ли тратить деньги лишь за незначительно подтянутую картинку, решать только тебе. Не мне. Я — девушка, я не хочу ничего решать, я хочу новые ботинки!



NO MAN'S SKY

PC | PS4

Жанр:
Космический симулятор

Разработчик:
Hello Games

Издатель:
Hello Games

Дата выхода:
2015 г.

А ЗОРИ ЗДЕСЬ ДИКИЕ

Так уж сложилось, что с возрастом амбиции утихают, а фантазии о чем-нибудь невероятном разбиваются о нерушимую скалу суровой действительности. Легко найти ребенка, который хочет стать космонавтом, а вот взрослый человек уже грезит совсем об ином. Какой к черту космос, когда завтра на работу в шесть утра, а неоплаченные счета не дают уснуть. Но есть люди, которые не изменяют своей детской мечте, они ставят перед собой цель и идут к ней напролом, пробиваясь через серые будни и рабочие нудни. Когда такие люди попадают в игровую индустрию, то на свет часто рождается что-то необычное, оригинальное, революционное. Что-то вроде No Man's Sky.

Учимся удивляться

Давай будем честны, современный геймер — это разбалованная ленивая задница, которая зевает, глядя на красоты новых технодемок, и медленно сползает по креслу, слушая о невероятных масштабах открытого мира. В наше время чертовски сложно чем-нибудь по-настоящему удивить — нескончаемый поток игровых новинок и киноблокбастеров не дает передохнуть и отдышаться. Чтобы разворошить интерес в рядах бывалых игроков, разработчикам порой приходится идти на крайние меры. Например, сообщить, что на полное исследование их игры не хватит и целой жизни. Ты умрешь, твои потомки умрут, потомки их потомков умрут, Солнце потухнет, а в мире No Man's Sky все еще

найдется место, куда никогда не ступала нога игрока. Ну как, искра заинтересованности появилась в твоих глазах? Тогда поехали.

Необъятная объятность

Очень сложно подобрать слово, которое бы в полной мере описало масштабы вселенной No Man's Sky. Огромная, гигантская, колоссальная — эти прилагательные не достойны того, чтобы дать характеристику ее размерам. А потому лучше сообщу цифру — 90 миллиардов. Именно столько планет, полностью доступных для исследования, насчитывает игровой мир No Man's Sky. Если ты сейчас не открыл рот от удивления, то твое воображение не достаточно богатое, чтобы переварить эту инфу. Или тебе пять лет, и цифры после двадцати ты еще не проходил — в этом случае верни, пожалуйста, журнал папе. Тут можно предположить, что над игрой втайне работает вот уже десять лет команда из двухсот человек, но все с точностью наоборот. До момента анонса над проектом в маленькой, душной комнатухе работало... четыре человека. Сейчас их уже около десяти, что все равно выглядит невероятно на фоне других AAA-тайтлов, над которыми трудятся сотни человек. Все верно, над созданием самого большого виртуального мира в истории корпит чуть ли не самая маленькая команда — вот она ирония.

Привет, а вы кто?

Так кто же такие, эти Hello Games? Британская студия основана в 2009 году, и на ее счету всего лишь незамысловатая серия Joe Danger про мотоциклиста приколита. Как-то не очень тянет на команду, которая планирует совершить революцию в игровой индустрии. Но стоит учесть, что студия основана выходцами из Criterion Games, ребятами, которые приложили руку к Burnout. Будем надеяться, что этого опыта и энтузиазма им хватит для реализации игры своей мечты.



Космические процедуры

В чем же секрет разработчиков? Они продали душу дьяволу? Или как-то заполучили инопланетные технологии? Два слова — процедурная генерация. Практически все в игре создается по заранее заданным алгоритмам. Ландшафты, климат, фауна — все это сгенерировано бездушным машинным кодом. В итоге можно легко наткнуться на планеты с совсем уж невероятными пейзажами и животными. Только представь: оранжевые озера, густые фиолетовые заросли, по которым бегают трехногие носокрылы, длинные кроко-



зябры и прямоходящие жопоруки. Хотя последних можно легко встретить и в реальной жизни.

Все это как нельзя лучше подчеркивает нарочито карикатурный стиль графики. No Man's Sky будто сошла с обложек старых научно-фантастических книг, о чем не раз упоминали и сами разработчики. Именно это, а не реалистично-технологическая картинка, было целью ее создателей, которые в детстве засиживались за научно-фантастическими романами. В своей игре они попытались передать ту картину и атмосферу, которая возникает у людей в воображении при чтении подобных рассказов. Получилось ли у них это? Да ты только посмотри на скриншоты!

Тридцать третья планета от Солнца

Ладно, думаю, с основой ты уже разобрался. В игре необъятный мир с нереальным количеством планет, все они уникальные, а разработчики – гении и красавцы. Тут обычно сам собой напрашивается вопрос: «А что же делать в этом мире?». А че кош. Seriously. За ручку тебя никто вести не будет. Никаких туториалов не предусмотрено. Правда, кое-какое начало и конец все же имеются. Как только ты впервые запустишь игру, ты окажешься на одной из бесчисленного множества планет где-то на самых задворках галактики. Без корабля, оружия и какого-либо снаряжения. Самый натуральный божж.

Попадешь ли ты в спокойное место с приветливой фауной или очутишься в суровой местности в окружении смертоносных хищников – это игра определит случайно. Твоей первой целью станет поиск специального маяка, добравшись до которого, можно будет призвать свой первый корабль. С этого момента ты волен отправиться, куда пожелаешь, и делать все, что заблагорассудится. От подобной свободы может закружиться голова, так что первые

Вселенский потоп

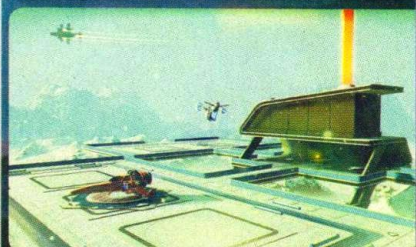
Год назад разработка No Man's Sky чуть не закончилась плачевно. Офис Hello Games был уничтожен наводнением. Река, протекающая недалеко от города, в котором расположена студия, вышла из берегов из-за затяжных дождей. Беспощадная стихия погубила практически все имущество, находящееся в офисе: компьютеры, мебель и даже любимый чайник команды. Но в Hello Games не стали вешать нос. Выловив сачком несколько плавающих ноутбуков и оплавав чайник, ребята продолжили работу. Настоящие профессионалы.



часы лучше играть сидя, а не стоя. Хотя, постой, нормальные люди ведь и так играют сидя. Забудь, что я написал...

Хочу много денег. Работу не предлагать

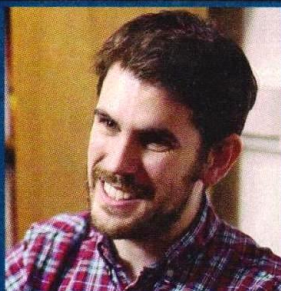
И все-таки, чем же можно заняться в мире No Man's Sky? Да вот, к примеру, привычными для космических симов торговлей, эскортом и, конечно же, пиратством. Взял два литра молока в одной солнечной системе по одной цене и продал по другой – в другой. Я у мамы бизнесмен, да. Если твой корабль хорошо вооружен, то не грех пальнуть по встретившимся на пути торговым «корованам», после чего забрать их ценный груз – не только ты догадался возить молоко с одной солнечной системы в другую. Тут главное не переборщить с пиратством – галактическая полиция не дремлет. Если же пускаться во все тяжкие не в твоём стиле и, вообще, ты – юный натуралист, то можешь заняться исследованием всего, что движется, когда-то двигалось и даже того, что никогда не двигалось. Регистрируй новые экзотические виды животных, открывая неизведанные ранее планеты, уничтожай роботов, которые будут мешать делать все это...





Основатель Hello Games Шон Мюррей о разработке No Man's Sky:

Можно сказать, что я мечтал об этой игре с самого детства. По-настоящему мечтал. Я никогда не думал, что я создам эту игру. Это было что-то вроде: «А было бы неплохо, если бы такая игра была». Я думаю, с каждым такое бывает. Я от многих слышал, что это похоже на то, что мог бы придумать ребенок. Ну, знаешь, есть огромная Вселенная, по которой ты путешествуешь на своем корабле, везде лазеры и все такое. Звучит очень по-детски. На создание игры меня вдохновляла фантастика, которой я всегда увлекался. Те книги, на которых я вырос. Наша команда всегда знала, какой должна быть No Man's Sky, которая в то время еще называлась Project Skyscraper. Мы знали, какой она будет еще до того, как основали Hello Games.



В общем, воруй, убивай, исследуй, продавай. В любой последовательности. И так до посинения.

В центре внимания

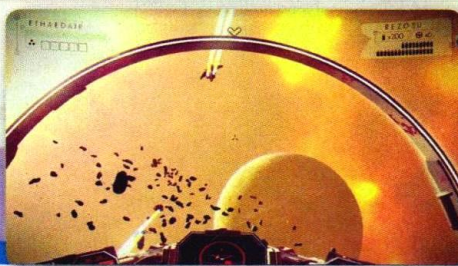
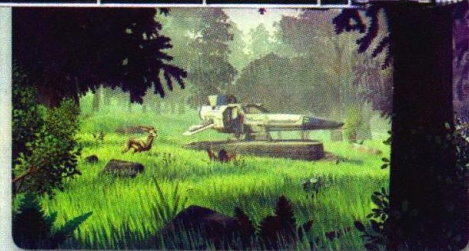
Казалось бы, нам готовят еще одну бесконечную игру, в которой нужно развлекать себя самому. Отчасти так и есть. Но глобальная цель в No Man's Sky все же имеется – нужно любым способом добраться до самого центра галактики. Что там? Разрабы, естественно, молчат. Может быть, там прячется Янукович, или находится рай с похотливыми феями, или там стоит большой экран, показывающий дату выхода Half-Life 3. Пока не достигнешь центра, не узнаешь. Так почему же просто не взять курс на центр галактики, включить автопилот и пойти заварить чай?

Во-первых, твой кораблик рано или поздно загасят пираты, или же он благополучно разобьется в зоне с большим метеоритным скоплением. Во-вторых, тебе банально не хватит топлива. Что делать? Воруй, убивай, исследуй, продавай. За это ты будешь получать деньги, а уж куда их потратишь – решай сам. Подумать есть над чем: купить топливо, улучшить корабль или купить новый, приобрести оружие или апгрейд для скафандра, а, может быть, положить деньги на депозит или запрятать в матрац. На пути к центру галактики ты будешь наткаться на все большее количество препятствий, которые без тех или иных улучшений не пройти. Руби капусту, заправляйся, модернизируй корабль и вперед, к звездам!

Dead Space

Вроде бы все звучит интересно и захватывающе, но мой внутренний скептик, зараза такая, нашептывает мне неприятные вещи касательно игры. Знаю, мне давно уже пора бы обратиться к доктору с подобной проблемой, но дело в том, что





этот голосок (у него, к слову, приятный тембр) порой выдает нечто действительно толковое. Например, то, что главная особенность No Man's Sky, то бишь процедурно-генерируемая вселенная, может запросто оказаться и ее главным недостатком. Показанный разработчиками отрезок игры действительно выглядит красиво и интересно – в такое хочется играть. Но все это было сделано на скриптах для шоу, реальность же может быть гораздо более мрачной. И скучной.

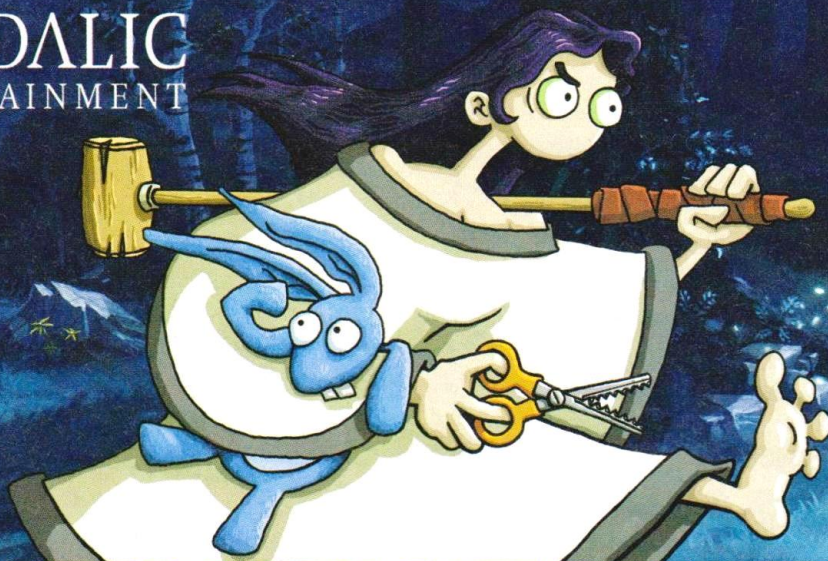
Именно скука, идущая под ручку с унынием, может погубить No Man's Sky. Только представь: ты прилетаешь на планету, а кругом – ни души, одна пустыня с небольшим кратером по центру; ты отправляешься на следующую, и там тебя встречает... покрытый льдом пустырь. Пятая, десятая планета... И ничего. Думаешь, я утрирую? Разработчики сами признались, что те или иные формы жизни будут обитать лишь на каждой десятой планете. А что насчет других игроков? – спросишь ты. А ничего. Каковы размеры игрового мира, я описал еще в самом начале, и встретить кого-то в этой бескрайней вселенной – большая редкость. Создатели сообщили, что путешествие до центра галактики может отнять от 40 до 100 часов, но многие ли вытерпят столько времени в полупустом игровом мире, созданном при помощи алгоритма?

Prince



Из No Man's Sky может получиться неплохой представитель той категории игр, которые работают по принципу «Развлеки себя сам». Что-то типа Minecraft в космосе. А может и не получится, и нас поджидает смертная скука с миллиардом унылых планет, исследовать которые так же интересно, как и содержимое пустой картонной коробки. В любом случае, своей революционной идеей авторам уже удалось похитить наше внимание и заставить пристально следить за судьбой своего проекта. Пожелаем им удачи, ведь если у них все получится, нас ждет незабываемое путешествие к центру галактики. Ну и на прямоходящих жопороков тоже хочется посмотреть, чего уж там.

Пока кто-то с уверенностью упертого быка доказывает, что жанр point-n-click адвенчур уже давно скончался, кто-то, не обращая внимание на заявления всяких сумасшедших, выпускает игры данного направления одну за другой. Выпускает довольно успешно, стоит отметить. Ведь у таких игр всегда найдется своя аудитория. Даже не так: абсолютно каждого игрока порой тянет на прохождении какого-нибудь квеста. Приключенческие point-n-click игры выделяются своей неторопливостью и, как правило, уютной атмосферой, чего нам порой очень не хватает в реальной жизни. И лучшими создателями таких проектов на сегодняшний день можно по праву считать немецкую студию Daedalic Entertainment, известную по таким играм, как Deponia, Edna & Harvey, The Whispered World. Поначалу мы хотели рассказать, как отправились в Германию, лично пообщались с разработчиками и посетили знаменитый гамбургский квартал красных фонарей, но это было бы неправдой. Вместо нас в Германию поехали наши вопросы. И в скором времени вернулись обратно, да не одни, а с ответами.



ADVENTURE TIME

Интервью с Daedalic Entertainment

На наши вопросы отвечали глава компании **Карстен Фичтельман**, автор серий Deponia и Edna & Harvey **Ян Мюллер-Михаэль** и комьюнити-менеджер **Ольга Сапьянова**.

Здравствуйте! Признаемся честно, лишь недавно, наводя справки перед интервью, мы узнали, что ваша компания была основана в 2007 году. То есть, по сути, вы являетесь довольно молодой студией, чего не скажешь, глядя на внушительный список разработанных вами проектов. В чем ваш секрет? Работаете без выходящих? Или вам, как и нам, помогают маленькие эльфы?

Карстен: Прежде всего — для нас очень важно поднимать планку качества с каждым новым релизом. На сегодняшний день многие немецкие студии нас недолюбливают, потому что игры нашей

студии получили больше наград в этой индустрии, чем любая другая немецкая студия за последние пять лет. Например, наши игры в общей сложности завоевали 21 German Developer Awards и многие другие призы и награды. Секрет в том, что мы никогда не спим, не расслабляемся даже на один день. У нас всегда перед глазами новые цели, новые игры, новые проекты.

И плавающие черные точки, наверное. Так часто бывает, когда подолгу не спишь. Хотелось бы узнать, с чего все началось. Как и кому пришла в голову мысль основать компанию? И что такое Daedalic?

Карстен: Я и Ян были основателями Daedalic и сначала работали





в основном вдвоем. Конечно, нам довольно скоро понадобилась помощь в различных областях — от технической до маркетинга, но мы изначально старались расти не слишком быстро. Самым первым проектом студии стала «Эдна и Харви. Взрыв мозга» — игра, которая изначально была дипломной работой Яна по специальности «Информационные технологии». Тема его диплома была: «Нелинейное повествование в компьютерных играх». Мы с самого начала были убеждены, что хотим не только делать игры сами, но и помогать другим инди-разработчикам издавать свои творения.

Ага, то есть вы и разработчики, и издатели, и просто красавцы в одном лице. Расскажите о своей студии. Сколько вас и какая атмосфера царит в вашем офисе?

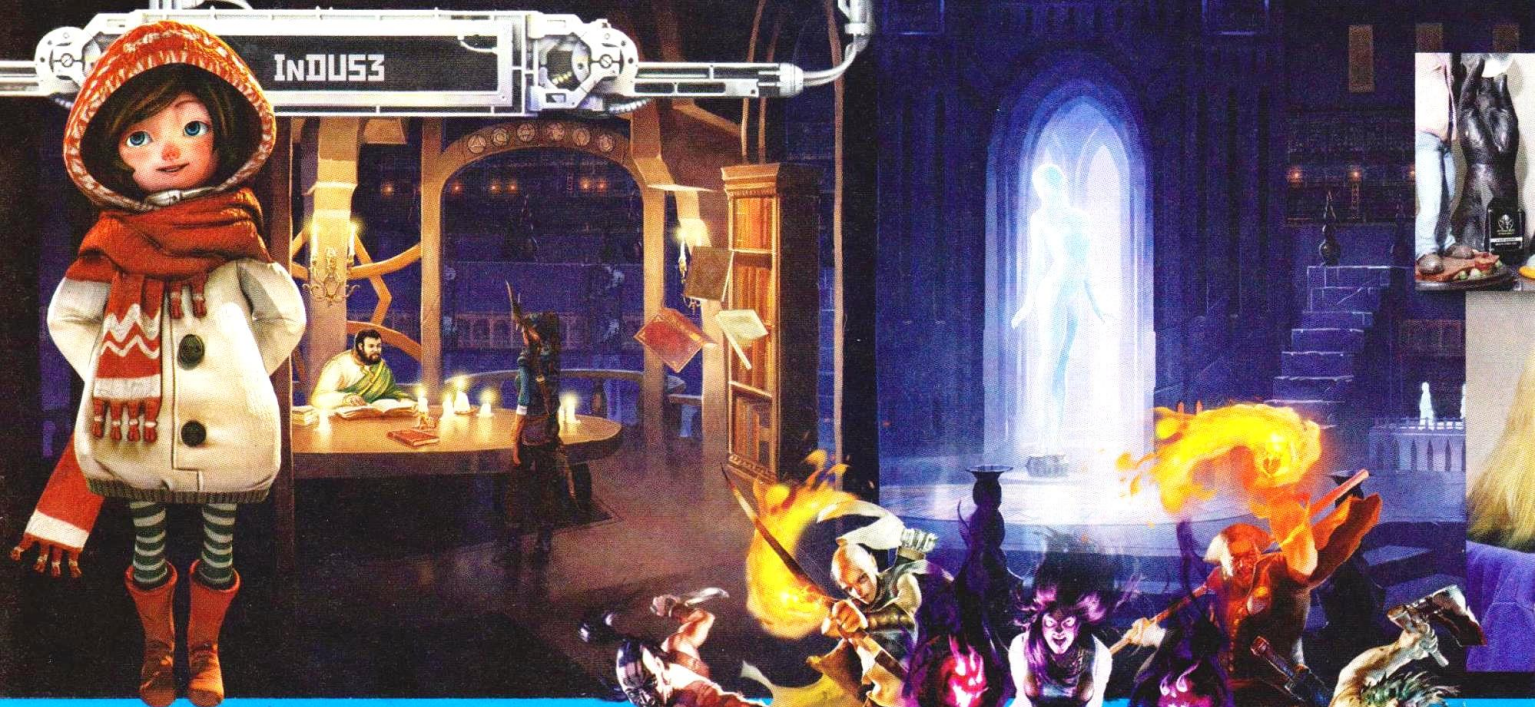
Карстен: В настоящий момент в Гамбурге и Дюссельдорфе у нас работает 110 человек. Честно говоря, мы не ставим задачу еще сильнее раздувать штат сотрудников.

Скорее, мы хотим работать сплоченной командой, развивать студию качественно, а не количественно. Конечно, не исключено, что к концу следующего года нас будет, допустим, 125 человек, но это не самоцель.

Основной упор вы делаете на адвенчурах, причем с механикой point-and-click. Почему выбрали именно этот жанр? Как известно, в наше время на нем сотни миллионов заработать сложно.

Карстен: Этот жанр одинаково любят и ценят не только в Германии, но и во всем мире. Сейчас всем внушили мысль, что point-and-click адвенчуры мертвы и ни-

кому не интересны. Но это же не так! Есть огромное количество отличных игр, просто люди о них ничего не слышали. Когда мы показываем наши игры, всех охватывает восторг и изумление: «Надо же, какая красота!» или «Здорово, мне очень нравится!» Сложнее всего было выкинуть из головы эту мысль про мертвый жанр. Благодаря таким компаниям как наша, к адвенчурам поддерживается неослабевающий интерес. Мы видим наше предназначение в том, чтобы про-



двигать такие игры в массы. Для этого мы осваиваем новые платформы и используем новые принципы и технологии в создании игр. Наш готовящийся во второй половине года релиз Silence (продолжение хорошо известного на российском рынке «Ускользающего мира») выходит на консолях Xbox One и PS4, и мы применили в разработке новую технологию Camera Projektion для создания трехмерной рисованной картинки.

Не было желания сделать шутер от первого лица про отстрел пришельцев или какой-нибудь симулятор велосипеда?

Карстен: Игры студии Daedalic – это прежде всего интересные истории, интерактивная литература. Тем не менее, мы не ограничиваемся только классическими приключениями, к примеру, наша последняя ролевая стратегическая тактика Blackguards 2, действие которой происходит в мире известной настольной игры The Dark Eye. Другой пример – находящаяся в разработке Exploration RPG, детище нашей дочерней студии в Дюссельдорфе – действие которой происходит в далеком космосе. Сделать симулятор просто ради того, чтобы сделать симулятор – это мы оставим другим студиям. При этом мы приветствуем легкую сумасшедшинку в наших играх – почему нет?

Собственно, за эту «сумасшедшинку» мы вас и любим. Как известно, вы снабжаете ваши игры русскими субтитрами. Планируется ли в будущем поддержка еще и украинского языка?

Карстен: Наша первоочередная задача – это игры и развитие студии – все финансируем полностью мы сами. Как вы заметили, в этом жанре это непростая задача. Мы очень гордимся тем, что большая часть наших игр переведена на десять разных языков. Больше в настоящий момент, к сожалению, мы не осилим.

Ладно, выкрутились ☺. Что для вас является самым главным при создании новой игры? Есть ли у вас формула успешного квеста?

Карстен: Прежде всего, мы делаем все, чтобы обеспечить свободу творчества для наших гениальных авторов. Отличное качество, увлекательная, захватывающая история, стильная, неповторимая графика – вот основные качества, которые отличают наш продукт. Именно поэтому наши игры снова и снова выигрывают самые разные награды и премии. История и игровые персонажи – вот наш секрет и самая сильная сторона.

Мы в редакции большие фанаты Deponia. Всегда хотели узнать, чем вы вдохновлялись, делая эту серию? И вообще, какие ваши любимые квесты?

Ян: Я планировал создать совершенно оригинальный мир, но в итоге в Deponia просматривается много различных влияний. Прежде всего, это стиль стимпанк, эпическая космическая опера, драматическая романтика, комедия, фарс, мультипликация – этот мир состоит из множества отдельных кусочков. Любимые квесты? Для того чтобы ответить на этот вопрос мне, скорее всего, придется перечислить полное собрание игр Lucas Arts. Одной из моих самых первых игр стала Zak McKracken – ее прохождение стало для меня незабываемым и очень ярким впечатлением, поэтому просто не могу не вспомнить о ней сейчас. Обязательно серия Monkey Island, часть вторая – здесь особенно запомнился порясающий геймдизайн. Day of Tentacle –

это, пожалуй, третья в списке моих любимых игр в этом жанре. Замечательный юмор, абсолютно сумасшедшая история и потрясающая графика. Мне понравилось, что вся история развивается в одном единственном маленьком доме – хотя и в трех разных временах. Я думаю, стоит упомянуть Heavy Rain – одну из игр, которая не относится к творчеству студии Lucas Art и, в общем-то, эту игру нельзя назвать «point-and-click adventure», но я считаю ее очень важной для этого жанра. В игре использованы инновационные способы повествования в абсолютно неожиданных игровых ситуациях «внутри» игры вместо обычного продвижения истории через катсцены. Grim Fandango – это невероятно эпичная история, с огромным количеством незабываемых моментов. Трудно сказать, какая из игр мне нравится больше всего. Есть еще огромное количество игр, о которых можно говорить часами. Но то, что в списке моих «самых-самых» почти исключительно игры Lucas Art, не случайно. Могу и дальше продолжить список исключительно играми этой студии.

Не-не, спасибо, мы поняли. Нас больше интересует Руфус – это собиравший образ, или в его основе лежит кто-то конкретный?

Ян: С одной стороны Руфус – это, конечно, выдуманный персонаж. Но с другой стороны – в основе характеров героев моих игр всегда лежит какой-то реальный личный конфликт, который я бы хотел таким образом как можно более наглядно выразить. Именно поэтому многие черты характера Руфуса



выглядят такими преувеличенными – потому что я уверен, что таким способом смогу лучше увидеть, в чем собственно заключается основная проблема. Руфус воплощает в себе одну конкретную черту моего характера – желание достигать целей, которые всем остальным кажутся недостижимыми и, собственно, конфликт, с этим связанный. Я ставлю перед собой задачи, которые другим кажутся невозможными, и по мере продвижения к ним я начинаю отдаляться от своих друзей. Людям сложно следовать за тобой, если они не разделяют твоего энтузиазма, и в итоге приходит чувство одиночества. Сам себе задаешь вопрос – а зачем все это? Зачем я это делаю? Это и есть самый важный вопрос. Идти дальше? Все сильнее отдаляясь от близких и друзей к цели, которую возможно не достигнешь никогда. А если все-таки достигнешь – принесет ли это тебе желанное удовлетворение? Вот именно этот конфликт и лежит в основе личности Руфуса – он и есть этот странный эгоист, за которым никто не хочет следовать. В общем, довольно запутано и если вдуматься, то в какой-то степени получается, что автор – то есть я, довольно таки сумасшедшая личность (смеется).

Мы уже начинаем вас побаиваться... Шутим, нам самим далеко до нормальности. Многие геймеры были не очень довольны концовкой третьей части. Что вас сподвигло на такое окончание трилогии? Это стоит воспринимать как жирный крест на продолжениях?

Ян: Руфус – это метафора, вся Депо-ния была создана мной как часть его внутреннего конфликта, часть его характера. Он создал этот мир, и мир в какой-то мере создал его. Для меня существует только одна концовка игры, и она уже написана.

И последний вопрос по Deponia: кто написал главную песню? Она пре-

восходно звучит и в немецком, и в английском вариантах. Ее авторы будут в дальнейшем с вами сотрудничать?

Ян: Спасибо. Я написал и тексты, и музыку, сам исполнил и записал у нас в студии.

Ой, неловко получилось... Мы, конечно же, это знали. Спросили специально для наших читателей... Вы выпустили уже несколько игр, основанных на сеттинге вселенной The Dark Eye. С чем это связано? Расскажите подробней.

Карстен: Большинство наших людей – большие поклонники классических Pen & Paper, таких как D&D и, конечно, DSA, которая в Германии очень популярна вот уже 30 лет! Это своего рода культовая игра, практически каждый в юности сидел с друзьями в приятной компании и играл в нее. В этой вселенной есть место для любой возможной и невозможной истории, которую только можно придумать. Разрабатывая игры на основе DSA, можно почувствовать себя частью огромного мира, это очень захватывающее чувство на самом деле.

Над какими проектами работаете в данный момент? Поделитесь подробностями, если не секрет.

Карстен: В этом году мы готовим много новых игр. Прежде всего это Silence, о которой мы уже рассказывали. Мы работаем над тремя классическими 2D рисованными приключениями: The Devil's Man – детективная история в стиле стимпанк, действие которой разворачивается в декорациях вымышленного городка викторианской Англии; «Anna's Quest» – милая и немного жуткая история маленькой девочки, которая ищет лекарство для тяжело больного дедушки в сказочном мире, полном загадок и опасностей, и антиутопия «Dead Synchronicity» – проект наших партнеров Fictorama Studios – мрачная апокалип-

тическая история с потрясающей и очень своеобразной графикой. Это только подчеркивает полную сумрака атмосферу конца света, который кажется вот вот наступит в мире Майкла, «человека без прошлого». Он не помнит, кто он и что с ним случилось до его пробуждения в мире, который внезапно подошел к концу. Мы должны разрешить загадку его прошлого, помочь ему в самоидентификации, а также распутать загадку того, что случилось с его миром. Мы работаем и над другими проектами. Для русскоговорящих поклонников нашей студии хорошая новость – у нас появились официальные группы в ВКонтакте и на Facebook, где мы публикуем самую актуальную информацию из первых рук.

Представьте ситуацию. Все сотрудники Daedalic Entertainment усердно работают над новой игрой в офисе. Вдруг, по радио (вы же слушаете радио в офисе, правда?) сообщают, что к Земле летит огромный метеорит, и до конца света остается всего один час. Что будете делать?

Ольга: Я думаю, что лучше всего, если мы спросим одного небезизвестного пушистого коллегу – а именно нашего Харви, маленького плутишку. Ему так хотелось поджечь луну для свой подруги Эдны, это его шанс, который выпадет только один раз. Я думаю, он просто прижмется к окну и возьмет Эдну за руку, чтобы вместе насладиться этим зрелищем. Это будет как Рождество, день рожденья и Новый год в один день.

Мило. Спасибо вам, ребят, огромное за то, что ответили на все наши вопросы. Ну, кроме самых непристойных. Желаем вам успехов, пусть вдохновение никогда не покидает вас. Надеемся, вы будете радовать нас и игроков всего мира своими творениями еще очень и очень долго.

НАЖМИ НА PLAY

У кого-то детство ассоциируется с детсадом или школой. У кого-то – с игрой в прятки во дворе. Кому-то в голову может прийти бутылка крепкого виски, ведь светлые и беззаботные детские годы были не у всех. У настоящего же геймера ранний возраст ассоциируется с PlayStation. Нет, никто за рекламу нам не платил (а жаль). Стоит только вспомнить, сколько времени было проведено перед телевизором за приставкой от Sony, как глаза невольно начинают увлажняться от концентрированной дозы ностальгии. Серый геймпад приятно лежит в руках, на экране – невероятной красоты трехмерная графика, а где-то с кухни доносится недовольное ворчание матери, мол, хватит уже сидеть у телевизора, посадишь зрение и кинескоп. С момента выхода оригинальной PlayStation прошло уже двадцать лет. Своего рода юбилей. Мы уважаем юбилей, а потому просто не могли не посвятить материал такому событию.



20 игровых лет

Свои первые робкие шаги к миру домашних приставок Sony сделала еще в далеких 80-х. Тогда рынок игровых консолей был оккупирован Nintendo и Sega, и, казалось, ничто не могло изменить уже устоявшийся порядок. Нет, Sony не выпрыгнула из-за угла, держа в руках первую PlayStation. Все происходило постепенно. В те времена Sony работала над CD-ROM, возможности которого очень заинтересовали Nintendo. В итоге обе компании начали работать сообща над дополнением под кодовым названием SNES-CD. Оно должно было составить конкуренцию Sega с ее Sega CD. Но все пошло наперекосяк.

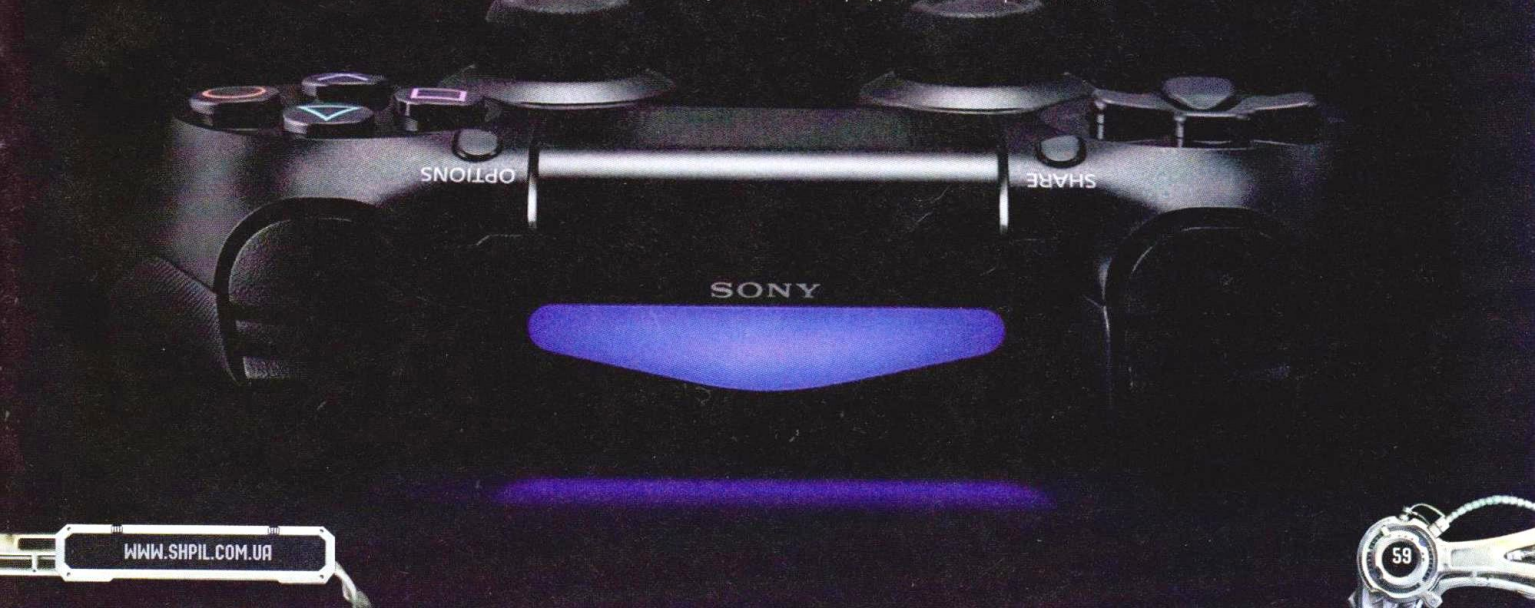
Sony решила не довольствоваться одним лишь дополнением, она захотела создать свою консоль. Да не простую, а такую, которая могла проигрывать игры не только с дисков разработанного ими формата, но и с картриджами от Super Nintendo. Это дало бы Sony неплохую долю контроля над

игровым рынком. Однако такой расклад не устраивал президента Nintendo, и он тайне от своих партнеров решил отменить выпуск их совместного продукта. Ключевое слово – тайне. Об этом решении в Sony узнали лишь в день открытия выставки Consumer Electronics Show (CES), где компании планировали совместно продемонстрировать SNES-CD. Вместо этого глава Nintendo вышел на трибуну и заявил, что теперь они сотрудничают с Philips, а Sony «давай, до свидания!». Не иначе как предательством это не назовешь. Sony была в ярости. Смирившись, компания решила продолжить создание консоли в одиночку. Это уже был не просто бизнес, а дело чести. Нужно было надрать зад Nintendo за столь дерзкий поступок.

Следующая станция – Игровая

Над названием своей консоли компания долго не думала. Его предложил

Кэн Кутураги, отталкиваясь от простой идеи: если компьютеры, которые предназначены для работы называются рабочими станциями (workstation), то игровую систему в таком случае стоит назвать игровой станцией (PlayStation). Вот и вся магия. Далее еще были судебные иски со стороны Nintendo, но это все скучно и неинтересно, лучше перемотаем еще на несколько лет вперед. В декабре 1994 года приставка наконец-то была выпущена в продажу. В Японии. Первой PlayStation было чем привлечь внимание игроков: мощная начинка, CD-диски в качестве носителей, привлекательный ценник в \$299. К запуску консоли в Европе и США (сентябрь 1995) она также обзавелась крутейшей стартовой линейкой: Ridge Racer, Wipeout, Air Combat, Doom и др. Мы решили подробнее рассказать о каждой консоли и лучших эксклюзивных играх к ним.



PlayStation



Именно эта 32-битная серая коробочка стала первой успешно продаваемой приставкой, проигрывающей диски вместо картриджей. Новый формат носителей позволил создавать действительно огромные по тем меркам виртуальные миры, с крутой графикой и качественным музыкальным сопровождением, тогда как картриджи заметно уступали дискам по емкости и стоимости производства. Такие масштабные игры уже было практически невозможно пройти за один заход, а потому Sony пришлось по-

думать над тем, как игрокам сохранять свой игровой прогресс. Решение оказалось весьма изящным, как для начала 90-х, и имя ему Memory Card. Серая карточка размером с тонкий спичечный коробок вставлялась в специальный слот над портом для геймпада и могла хранить в себе до 15 игровых сейвов. Оригинальная PlayStation, помимо игровых дисков, также умеет воспроизводить и обычные аудио-CD. Производство приставки продолжалось целых 11 лет, за это время было продано более 100 млн. консолей.

Лучшие игры

Gran Turismo

Gran Turismo – это воплощение мечты одного очень талантливого человека – Кадзунори Ямаути. Игра о любви к автомобилям, которая в свое время разорвала в клочья все мыслимые и немыслимые шаблоны жанра автосимулятор. Такой правдоподобной физики и реалистичной графики в гонках игроки еще не видели. Игра, которая популяризировала в Америке европейские и японские автомобили. Игра, которая показала всему миру, что видеоигры могут быть серьезными, а не только развлечением. Больше 10 млн. проданных копий говорят сами за себя.

Metal Gear Solid

Первый трехмерный Metal Gear. Если геймерская душа требовала шпионского стелс-боевика с запутанным сюжетом, то на ум сразу же приходил легендарный Солид Снейк, крадущийся ползком под картонной коробкой. Формат CD-ROM и возможности 3D-графики позволили Хидэо Кодзиме сделать более масштабную и продвинутую версию того, чего он добился в Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake в свое время. Реализм, который просачивался через экран, давал возможность почувствовать себя настоящим, непобедимым шпионом. Недаром многие игровые издания называли MGS одной из лучших игр, выпущенных для PlayStation.

Размер – главное

Многие привыкли видеть именно компактную версию приставки под названием PSone. Она была выпущена в 2000 году и могла похвастаться тем, что была примерно на треть меньше оригинальной консоли. Малышку можно было вложить в большой карман куртки и пойти к друзьям играть у них дома. Компактная PSone была настолько популярной, что в первый год после выхода обогнала по продажам даже новенькую PlayStation 2!





Crash Bandicoot

Забавному зверьку-бандикуту так и не удалось стать символом платформы, какими являются Соник для Sega и Марио для Nintendo, но миллионы детских сердец он все же завоевал. Красочная, сочная картинка, веселый саундтрек и малость долбанутый главный герой, который одним своим придурковатым видом заставляет губы растянуться в улыбке, не могли оставить равнодушными даже бородатых взрослых, не говоря уже о низкорослой детворе. Безусловно, лучший платформер для PlayStation.

Tekken 3

О Tekken 3 не слышал разве что глухой. Культовый файтинг, король игротек и школьных посиделок с друзьями перед приставкой. Игра была снисходительной к новичкам и при этом не забывала поощрять ветеранов, зубривших все существующие в ней приемы. Колоритные персонажи, запоминающиеся арены, уморительные видеоролики, пукающий дракончик – в Tekken 3 можно было резаться сутки напролет. А еще проект являлся одним из самых графонистых на PlayStation – в игре отчетливо видны пальцы на руках персонажей, что для 97-го года было о-го-го как круто.

Final Fantasy VII

Пожалуй, самая успешная «Финалка» из всех. Седьмая часть разошлась 10-миллионным тиражом, популяризовав жанр JRPG за пределами Японии. В игре отлично сочетается сюжет, геймплей и музыкальное сопровождение. Это первая Final Fantasy, представшая перед игроками в 3D. К слову, именно из-за этого ее и решили выпустить на PlayStation, а не на консоли от Nintendo. Смешная емкость картриджа не позволила бы разработкам реализовать то, что они задумали. Более того, даже на CD-ROM игре было тесно – Final Fantasy VII вышла аж на трех дисках, что по тем временам считалось далеко не обычным явлением.

На стике времен



Не многие знают, но изначально геймпад PlayStation вовсе не имел аналоговых стиков. Только d-pad, только хардкор. Знакомый нам DualShock вышел в свет лишь в конце 97-го года, принес с собой удобное управление стиками и функцию вибрации, благодаря которой некоторые индивидуумы использовали контроллер не по назначению... DualShock быстро стал популярен и был выбран в качестве нового стандарта геймпада для консолей PlayStation.





PlayStation 2

Если лаконично и скромно представить PlayStation 2, то перед тобой наиболее быстро продаваемая и самая популярная игровая консоль в истории. О разработке новой «Соньки» компания сообщила еще в 1999, а годом позже консоль поступила в продажу. Главной особенностью PlayStation 2 стал DVD-привод, благодаря которому приставку покупали даже те, кому было плевать на игры, – первые DVD-плееры стоили очень дорого, и новенькая консоль от Sony на их фоне смотрелась очень выгодной покупкой. Так постепенно Sony превращала киноманов в игроманов. Еще одним приятным бонусом являлась обратная совместимость с играми для PSone – владельцам внушительной игровой библиотеки первой PlayStation не нужно было устанавливать перед телевизором две приставки. Что касается игр, то на старте консоль не могла похвастаться большим количеством крутых проектов, но уже к рождественскому сезону 2001 года для PlayStation 2 было выпущено столько крутотенечек, что удержаться от покупки черной красавицы было просто невозможно.



Лучшие игры

God of War и God of War II

Давным-давно люди поклонялись богам, боялись их. Но у спартанца Кратоса были на их счет свои планы. Он любил... отрывать богам конечности. Странный фетиш, согласны, но не будем его за это упрекать, ведь у каждого из нас есть свои похотливые скелеты в шкафах. Если вкратце, God of War – очень зрелищное кровавое рубилово и расчлинилово. Вторую часть можно считать самой графонистой и технологичной игрой на PlayStation 2. Но не графоном единым, как говорится. В какой еще игре тебе предоставят возможность проткнуть здоровенным мечом самого Зевса!?

Shadow of Colossus

Это необычная игра. В хорошем смысле слова, если эпитет «необычный» вообще можно употребить в хорошем смысле. Она пробирает до костей своей атмосферой одиночества, и уже только ради этого ее стоит опробовать. Такой маленький главный герой, и такой огромный мир. Но не один лишь мир в Shadow of Colossus может похвастаться своими размерами. Когда впервые встречаешься с любым из местных боссов, хочется развернуться и закричать: «Да ну нафиг! Сами в это играйте!» Что самое интересное, победа над колоссами вызывает не столько радость, сколько грусть. Это необычная игра...

Ratchet & Clank 3

На PlayStation 2 вышло две офигительные серии платформеров: Jak and Daxter и Ratchet & Clank. Мы решили упомянуть о последней, ибо подкинули монетку, и выпал орел. Лучшей в серии по праву можно считать третью часть. Лобмакс Рэтчет и его маленький металлический приятель Кланк снова спешат спасти галактику. Или Вселенную... А неважно. Главное, что играть весело и интересно. Занимательный геймплей, куча оружия, отменный юмор и сочная картинка – все составляющие платформера отполированы до блеска и находятся на своих местах. К слову, именно Ratchet & Clank 3 стал первой игрой в серии, в которой помимо одиночного режима появился и мультиплеер.

Консольная диета

Вторая «Сонька» похудела и значительно сбросила вес в 2004 году. Slim-версия была тоньше, тише и к тому же со встроенным Ethernet-портом. Но такая красота требовала и некоторых жертв: к примеру, блок питания пришлось вынести наружу, а для загрузки дисков вместо изящного выезжающего лотка сделали верхнюю крышку, как на унитаза... как в первой PlayStation. Но за компактность консоли японским дизайнерам можно было простить все, ведь «слимка» получилась такой маленькой и миленькой, что прям «ути-пути».





Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Когда вышла третья часть Devil May Cry, плакали все. Демоны рыдали кровавыми слезами после встречи с Данте, а геймеры лили слезы радости от очеловеченной крутости игры. Пожалуй, более динамичного рубилова на то время было не сыскать. От харизмы местных персонажей и рафинированного пафоса, сочащегося через экран, волосы на спине встают дыбом. Только в этой игре можно увидеть, как главный герой крошит демонятину в капусту одной рукой, в то время как второй подымает с пола пиццу, чтобы ее съесть. Потому что он полудемон. Потому что он эпически крут. Потому что он может.

Все потому, что он черный

Геймпад DualShock 2 мало чем отличался от предшественника. Разве что все его кнопки, помимо START и SELECT, теперь реагировали на силу нажатия. Можем поспорить, что многие этого даже не заметили. В общем, типичный первый DualShock, который кто-то уронил в ведро с черной краской. Стильно, молодежно, политкорректно.



Silent Hill 2

На первый взгляд Silent Hill 2 может показаться обыкновенным ужасиком, но это не так. Туманный городок Сайлент Хилл населен не обычными монстрами, а порождениями чувства вины. Именно во второй части впервые появился Пирамидоголовый – один из самых страшных монстров компьютерных развлечений. Все в игре морально давит на игрока: темнота, туман, стены, гнетущая атмосфера. Подсознание подсказывает, что тебе здесь плохо, какая-то часть тебя хочет выключить игру и больше никогда к ней не возвращаться. Но ты этого не делаешь. Сюжет и атмосфера не отпускают тебя. Это лучший психологический ужасик из всех, которые когда-либо выходили.

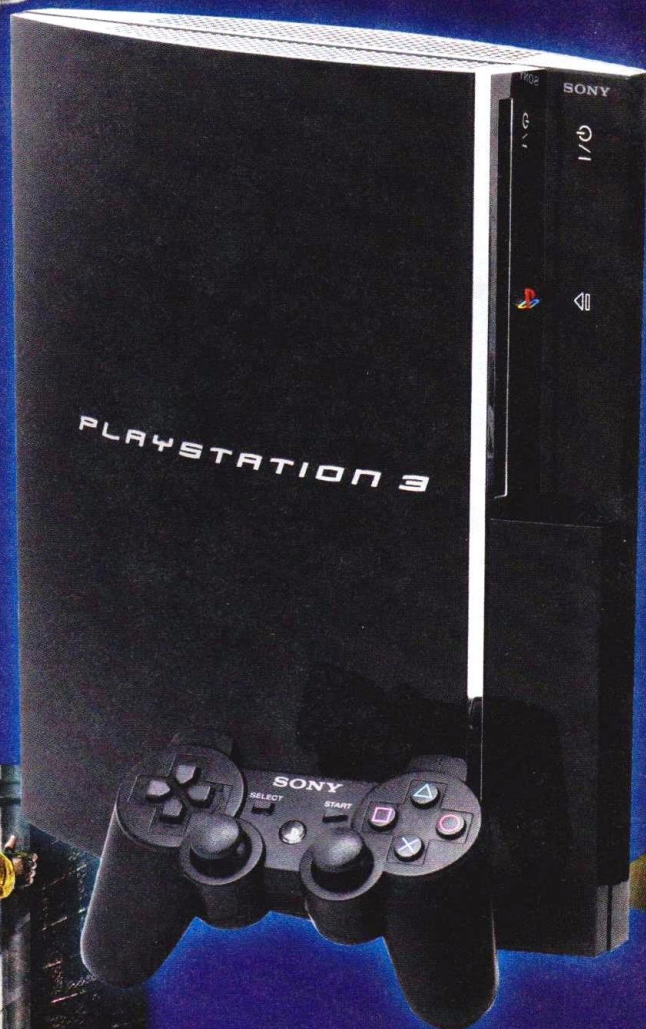
Большой брат следит за тобой

После покупки PlayStation 2 у некоторых ее владельцев возникало чувство, что за ними кто-то наблюдает. Все дело в том, что до консоли можно было докупить камеру под названием EyeToy. С ее помощью можно управлять в некоторых играх при помощи собственных движений. Это сейчас Kinect и прочая лабуда уже никого не удивляет, а на то время гаджет смотрелся очень прогрессивно. EyeToy подключался к приставке через USB-порт, коих у консоли имелось две штуки. Туда можно было засунуть много чего интересного, например, флешку, чтобы скопировать на нее сделанные скриншоты из какого-нибудь Gran Turismo 4.



PlayStation 3

Третий «Стэйшн» стартовал осенью 2006 года в Японии и США, до Европы приставка добралась чуть позже – весной 2007 года. Увесистая, здоровая, с выпуклым корпусом и глянцевым покрытием она смотрелась внушительно и дорого. Правда, злые языки сразу же уловили ее сходство с емкостью для хранения хлеба и прозвали «хлебницей». Под капотом новой «Соньки» скрывалась мощная по тем временам начинка: восьмиядерный процессор Cell Broadband Engine и графический процессор RSX. Как и PlayStation 2 в свое время, консоль перешла на новый формат дискового носителя – Blu-Ray, что также позволило ей продаваться в качестве домашнего медиацентра. Впечатляющих успехов предшественницы третьей консоли от Sony достичь не удалось (в основном, из-за высокой цены на старте и сильного конкурента в лице Xbox 360), но приставка все равно может похвастаться впечатляющими продажами – год назад они перевалили отметку в 80 млн. проданных экземпляров.



Лучшие игры

Uncharted 2: Among Thieves

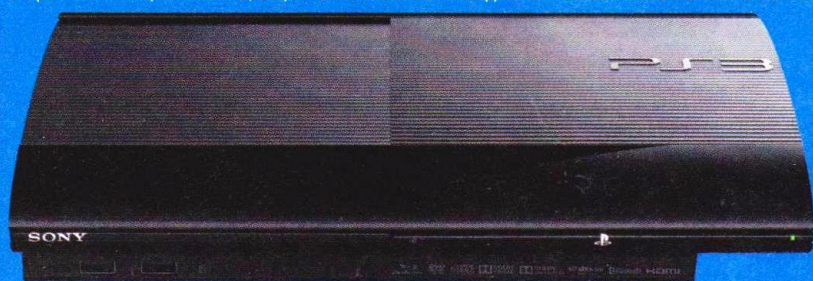
Именно серия Uncharted в свое время открыла геймплейную форточку, впусив в застоявшийся жанр экшн-адвенчур порыв свежего воздуха. В то время как Tomb Raider предлагала игровой процесс прямоком из 90-х, Uncharted вывел приключенческие игры на новый кинематографический уровень. Участвовать в похождениях Нейтана Дрейка гораздо круче и веселее, чем, к примеру, смотреть «Индиану Джонса». Вторую часть – Among Thieves – и вовсе можно назвать эталонной. Лихо закрученный сюжет, оscarоносная подача, напряженные перестрелки. Да и личико Дрейка не такое уж и мыльное. Шутка. Отчасти.

inFamous

Пример того, как надо делать сэнд-боксы. Не те сэнд-боксы, в которых нужно грабить банки и давить шлюх, а те, в которых герой внезапно получает сверхспособности. PC-игроки, с упоением заглатывающие Prototype, тогда и понятия не имели, что так полюбившаяся им игра являлась всего лишь жалким огрызком по сравнению с inFamous. Творение Sucker Punch обыгрывала всех своих конкурентов по всем фронтам: более интересные миссии, динамичный геймплей, технологичная графика. inFamous можно назвать той игрой, без которой коллекцию обладателя PlayStation 3 нельзя назвать полной.

Охудеть можно!

А мы продолжаем нашу рубрику «Худеем вместе с Sony». Тонкая Slim-версия PlayStation 3 появилась на прилавках магазинов спустя три года после выхода толстушки. Ее уже было гораздо сложнее перепутать с хлебницей – консоль стала на треть меньше, на треть легче и начала кушать на треть меньше электроэнергии. Но Sony на этом не остановилась и в 2012 году выпустила анорексичку PS3 Super Slim. Еще меньше, еще легче и с жестким диском объемом 250 или 500 ГБ.





В честь юбилея Sony выпустила юбилейное ограниченное издание PlayStation 4 серого цвета. Таких приставок выпущено всего 12 тысяч штук



The Last of Us

Сюжет и его подача в этой игре не просто держат в напряжении. Они не просто вызывают заинтересованность в том, что же произойдет дальше. Рассказанная история проникает глубоко в душу, оккупирует все твои мысли. Две совершенно разные судьбы переплетаются и вместе двигаются дальше. Джоэл со временем привязывается к Элли, Элли – к Джоэлу, а офигевший игрок у экрана телевизора – к ним обоим. Лучшая игра, вышедшая на PS3. Это игра, в которую нужно поиграть. Это чувства, которые нужно прочувствовать.

Heavy Rain

В свое время французы из Quantic Dream своим Fahrenheit показали, что такое правильное интерактивное кино. Позднее же они настуже раскрыли весь свой потенциал в Heavy Rain. Видеоигра еще никогда не была так похожа на кинофильм, а кинофильм – на видеоигру. Благодаря такой киношной подаче, создателям удалось максимально передать образы и характеры всех действующих лиц. При этом проект не является просто кинцом, в котором изредка нужно нажимать на указанные кнопки – тебя часто ставят перед выбором, от которого действительно зависит развитие дальнейших событий. Настоятельно советуем поиграть, если еще этого не сделал. Или посмотреть. Даже не знаем, как правильно.

P.S. (Postscriptum, а не PlayStation)

20 лет для игровой индустрии – серьезный срок. Страшно подумать, сколько поколений геймеров сменилось за это время. PlayStation воспитала и вскормила виртуальной грудью сотни миллионов игроков по всему миру, за что ей огромный респект и уважуха. На сегодняшний день PlayStation – безоговорочный лидер в консольной гонке. Новенькая PlayStation 4 получилась на редкость удачной, ее сметают с полок, как горячие беляши у вокзала. Нам остается лишь пожелать этому бренду еще большей удачи и долголетия. Вот кому действительно нужно сказать «спасибо» за наше счастливое детство!

Веселый карманнык

Мы предсказывали, что после прочтения данного материала ты можешь недовольно топнуть ножкой и с возмущением заявить: «А как же портативные консоли от Sony!?!», а потому добавили эту колонку. До рынка портативных приставок руки «Сони» добирались очень долго. Первая PlayStation Portable в США и Европе появилась лишь в 2005 году. Игры малышка считывала с UMD-дисков и выдавала на своем большом широкоформатном экране вполне приличную картинку. Следующим значительным шагом на пути покорения портативных вершин для Sony стала PS Vita, вышедшая в Америке-Европе в 2012 году. Мини-диски заменили на мини-карточки, а дисплей стал еще более дюймовее (не путать с другим похожим словом) и цветастее. Интересный и качественный гаджет, вот только достойных громких тайтлов, к сожалению, для него делают все меньше и меньше.



Без поводка и без провода

Контроллер, выходящий вместе с PlayStation 3 на старте, назывался Sixaxis. Впервые за много лет в геймпаде от Sony наблюдались заметные изменения. Во-первых, он стал беспроводным (хвала Bluetooth); во-вторых, геймпад научился определять свое положение в пространстве; в-третьих, Шифты L2 и R2 превратились в курки, распознавая степень нажатия подобно педалям в автомобиле. Почему не DualShock 3? Все просто – контроллер разучился вибрировать. По словам Sony, эта функция была убрана исключительно для снижения цены. Но многие высказали предположение, что вибрация мешала появившимся датчикам движения или же была удалена, чтобы геймпад смог дольше «прожить» от одного заряда аккумулятора. В любом случае, Sony вскоре все же выпустила вибрирующий DualShock 3, продажи которого в Японии стартовали осенью 2007 года.



ODDWORLD
STRANGER'S WRATH

Жанр:
Platformer/FPS

Разработчик:
Square One Games

Издатель:
Oddworld Inhabitants

Android | iOS



САМАЯ БЫСТРАЯ ЛАПА НА ЗАПАДЕ

Вестерн – штука занятная. Для качественного продукта в этом жанре нужно не так много вещей. Пустыни, суровое выживание на краю цивилизации, револьверы, жестокие гринго, дамы в корсетах... Паропанк, мохнатые персонажи, арбалеты, которые стреляют живыми существами. Ой, пардон, это я об Oddworld: Stranger's Wrath думаю. Черт, сколько же они там кустов выкурили, чтобы такое придумать? Хочу к ним.

Дикость какая-то

Дикий-дикий Запад. Место, где цивилизованный человек лицом к лицу встречается со всеми благами и свободами природы. Так было у нас, а в мире Oddworld все на самом деле еще хуже. Разве что технологии более развиты, даром что на паровых двигателях основаны. Люди, а если точнее, антропоморфные звери пытаются выжить под палящим солнцем посреди перестрелок между бандитами и законниками. Короче, жизнь не сахар. Даже не сахарозаменитель. Среди всего этого ужаса главный герой, Странник, выглядит порой даже слишком адекватно. Даром что он охотник за головами, и цель у него весьма приземленная – собрать 20 тысяч мулахов. И это не матерное слово, а валюта в мире Oddworld. По крайней мере, я на это очень надеюсь...

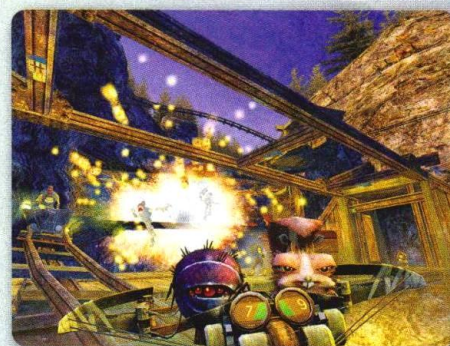
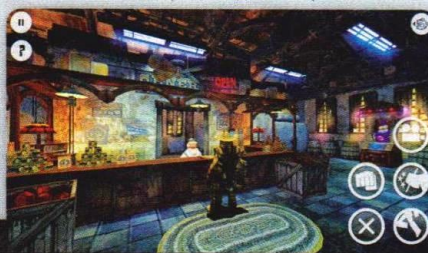
Связующее звено

Оригинальная Oddworld: Stranger's Wrath вышла еще в 2005 году на Xbox. Смелая комбинация стимпанка, вестерна и двух режимов ведения боя обеспечила проекту славу и хорошие продажи. Мобильная версия, как и оригинал, представляет собой шутер от первого/третьего лица (нет, я не сомневаюсь) с линейными, но стильными

уровнями, примитивным, но приятным платформингом и главным героем, который похож на помесь гринго с волком. Seriously.

Стоп райт хер, криминаль скум!

Если говорить о геймплее подробнее, то от вестерна тут почти ничего нет. Странник умеет вступать в ближний бой, где глушит врагов, разносит препятствия и вообще всячески буянит, а в дальнем бою использует свой чудо-арбалет, который заряжается всяким живьем: хомяками, червяками, осами, и прочими бесхребетными и беспозвоночными. Каждый снаряд имеет свое назначение: один травит врагов, другой – связывает, третий – отвлекает. Да, за живого бандита дадут больше валюты, но и мертвого примут с радостью – достаточно втянуть его в свой наручный пылесос, чтобы получить деньги. И нет, я сегодня не пил, так действительно происходит в игре. Честно.



Паровой зверинец

Безусловно, геймплей звезд с неба не хватает, но сила Stranger's Wrath именно в сеттинге. Удальцы из Oddworld Inhabitants создали странный, но стильный и привлекательный мир, где узнается столько же деталей, сколько открывается впервые. Странник харизматичен, несмотря на то, что бегаёт как собака, враги настолько же мерзкие, настолько и крутые, а графика приятная и по начинке смартфона бьет не сильно. Вопросы могут возникнуть лишь касательно управления, но к нему можно привыкнуть. А если обзавестись Bluetooth-геймпадом, у которого раскладка клавиш как у Xbox-контроллера, то аутентичность просто зашкалит!

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Оценивать Oddworld: Stranger's Wrath можно с многих сторон, и с любой она хороша. Геймплей увлекательный и в меру сложный, персонажи запоминающиеся, порт выполнен на твердую пятерочку. Для фанатов вселенной Oddworld – это настоящий подарок, а для простого мобильного геймера – превосходный шутер-платформер, один из лучших в данный момент.



БИТЫЕ ПИКСЕЛИ



CELL-O-FUN

Android iOS

EVOLAND

Жанр:
JRPG

Разработчик:
Shiro Games

Издатель:
Shiro Games

Давным-давно прошли те времена, когда интерактивные развлечения были просто забавой, не стоящей серьезного внимания. На приставочных, компьютерных и мобильных играх уже успело вырасти не одно поколение, и мир навсегда изменился. Но, как и любой другой феномен, игровая индустрия обладает своей историей, рассказать которую и был призван проект под названием Evoland. Он и рассказал. А я записал.

Я был когда-то странной игрушкой 8-битной

Спустя два года после выхода Evoland на PC игрушка решила посетить и смартфоны. И для тех, кто в танке или в тракторе, я расскажу вкратце, что она собой представляет. Скажем, у тебя на ПК или приставке есть игра-пустышка, лишенная практически всего контента. То есть, в ней есть простейшая графика, а герой умеет ходить только налево (не потому что изменяет своей девушке, просто ограничение такое). Так вот, слева находится сундучок, дающий возможность *неожиданный поворот* ходить направо. Справа – сундучок с возможностью перемещаться вверх и вниз.

И так всю игру. Нет, сундучков с движениями вправо-вниз-вверх здесь нет, зато есть игровые элементы, которые аки бесплатные DLC засунуты по всем углам мира Evoland. Было бы клёво увидеть такое в каком-нибудь Dragon Age: нашел сундук в подвале дома, открыл его, и бесплатно получил очередное дополнение! Но не суть. В Evoland цель всех этих сундуков – наглядно показать эволюцию игровой индустрии, от черно-бело-зеленой гаммы и примитивного геймплея до 3D со звуком, сюжетом

и геймплеем чуть менее примитивным. Задумка хороша, согласись.

История игровой индустрии. 5 класс

А вот реализация немножко ушла не в ту степь. Дело в том, что экскурсовод по игровой истории из Evoland так же паршив, как пьяный дворник с метлой паршив среди микробиологов. Или как я среди тех, кто придумывает забавные сравнения. Игра слишком вольно трактует произошедшее до нее, она слишком избирательна в том, что показывать, а что спрятать под одеяло вместе с вековой пылью. Понимаешь, о чем я? Нет? В общем, Evoland – не учебник истории, а фантастический роман, в основе которого лежат реальные события. Причем акцент в нем идет на жанр JRPG, фанатов которого в нашей стране днем с огнем не сыщешь.

Финальные фантазии

А хуже всего то, что лично я могу понять разработчика. История может быть интересна лишь избранным фанатам жанра, но если ее немного приукрасить, превратив, таскающую книгу в сценарий фильма, то потенциальных покупателей будет больше.



И разработчик приукрасил факты, сделал Evoland. Ну, хотя бы играть в нее интересно, ибо пасхалок тут пруд пруди. А эги вроде бонуса урона по камням (естественно, камни главному герою пинать не нужно) вызовут пару улыбок у знающего человека. Ах да, в этом абзаце обычно пишется о графике, звуковом оформлении и других не особо важных деталях, но я их опущу, потому что в Evoland каждые 10 минут прохождения все это кардинально меняется.

FataMorgana



Вердикт

Если оценивать Evoland по качеству портирования на смартфоны, то это – высший класс. Как учитель истории Evoland – откровенная халтура и провал, но как игра в отдельности... тут все зависит от того, как лично ты относишься к JRPG и насколько хорошо знаешь историю игропрома. Чем лучше знаешь, тем безопаснее играть, но в этом случае удовольствие ты получишь лишь от пары удачных приколов. Вся остальная игра тебя вымотает.



Cara / Saga

Издатель: Image Comics
 Сценарист: Брайан К. Вон
 Художник: Фиона Стеллз
 Даты публикаций:
 март 2012 – н.в.

САГА МЕГАДРАЙВ



Его называют «лучшим из выходящих в данный момент комиксов». Его герои и рисовка просто не могут оставить равнодушным. Его сюжет заставляет челюсть отвиснуть до колен и не возвращаться в исходное положение, пока глаза не доберутся до последней страницы. Ты ждешь каждый новый выпуск сильнее, чем новый сезон «Игры престолов», и прочитываешь его от корки до корки в один присест. «Сага», господа!

Во всем виноваты они

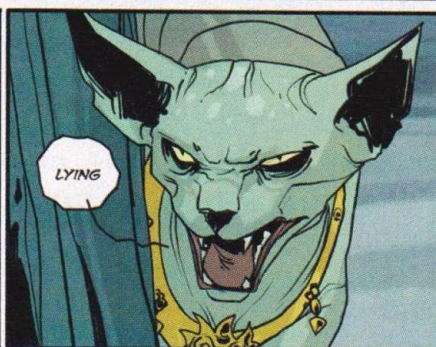
Далее будет много названий различных комиксов – никому не говори, что ты их не знаешь, иначе тебя могут исключить из Общества Почетных Гиков. Или не принять в него.

Брайан К. Вон – один крутой сценарист комиксов и телевидения. В начале своей карьеры Брайан писал для серий

Marvel и DC, а потом решил отправиться в независимое плавание и начал создавать собственные истории и героев. Он работал над комиксом Y: The Last Man – научно-фантастической историей о мужчине, который почему-то остался жив после внезапной гибели всех существ мужского пола на планете (вот прямо совсем всех, кроме этого счастливчика!). Брайан также

работал над Pride of Baghdad – историей побега небольшого львиного прайда из багдадского зоопарка в начале Иракской войны и комиксом Ex Machina о Митчелле «Великая машина» Хандред – единственном (в мире комикса) супергерое и по совместительству мэре Нью-Йорка.

А вот более широкой публике он известен по сценарию для некогда всеми обожае-



мого сериала «Остаться в живых», о запоротом финале которого ты до сих пор жалуешься своей собаке. Первый сезон «Под куполом» по мотивам одноименного романа великого и ужасного Стивена Kinga – тоже дело рук Вона. К чему так много примеров? А это, что-бы ты понимал, насколько крут этот чувак.

Фиона Стэплз – художественных дел мастер из Канады. Ее первой работой в комиксах стал *Done to Death*. Потом были комиксы *Trick'r Treat* (адаптации одноименного фильма), *Secret History of The Authority*, *North 40* и *Mystery Society*. Не знаешь ни один из этих комиксов? Серьезно?! Кажется, я знаю, на что ты потратишь ближайшие выходные.

Впрочем, самую славную славу и целую кучу премий Фионе принесла именно «Сага», над которой она с 2012 года работает вместе с Брайаном К. Воном.

Но мы хотели кидаться помидорами!

Критики начали петь «Саге» оды с самого первого выпуска. Брайан Вон восхищает всех способностью соединять

в истории элементы совершенно разных жанров и придумывать персонажей, которые мгновенно вызывают у читателей симпатию. А Фиону Стэплз именуют не иначе как «потрясающей» и «великолепной», ведь она феерично смешивает фантастические и обыденные детали, что создает дофига правдоподобный мир «Саги». Этот комикс сравнивают с множеством известных произведений, начиная со «Звездных войн» и заканчивая «Новым Заветом». Второе ты, скорее всего, не читал, но вот за незнание первого могут и лазерным мечом наказать. Вся критика еще отмечает крутое использование временной перспективы: хроника событий ведется от лица уже взрослой Хейзел (дочки главных действующих персонажей), которая рассказывает о своем детстве. Ну а про уникальную атмосферу книги, красочный сюрреалистический мир, правдоподобную мотивацию героев, огромное количество необычных деталей и вечно актуальный политический подтекст истории можно даже и не говорить. Я и не буду.

Филологические фетиши

Большинство персонажей мира «Саги» говорят на универсальном наречии с оригинальным названием «Язык». В оригинале он передан английским, в России – русским, на Клингоне – клингонским и т.д. А вот жители Венца, одной из планет комикса, говорят на собственном языке, переданным при по-

мощи эсперанто (это такой искусственный язык, придуманный пшекским врачом-окулистом еврейского происхождения). Именно с этими различиями в языках связан огромный косяк в составлении комикса. Все фразы на эсперанто вынесены в конец книги, а это жутко неудобно! Приходится лихорадочно листать страницы туда-сюда, пытаюсь не забыть суровые выражения лиц говорящих, пока не кончится чей-нибудь диалог.

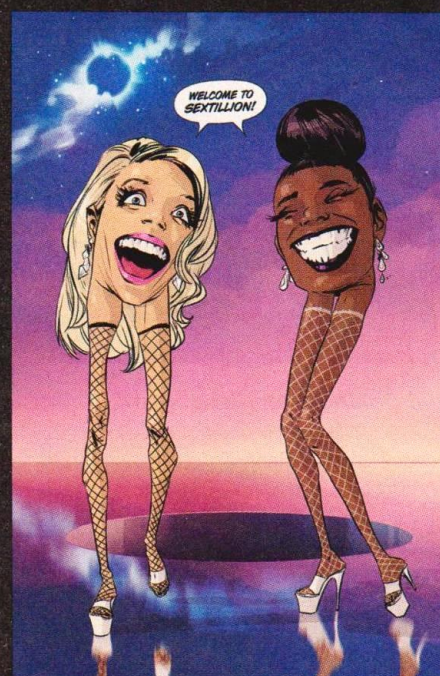
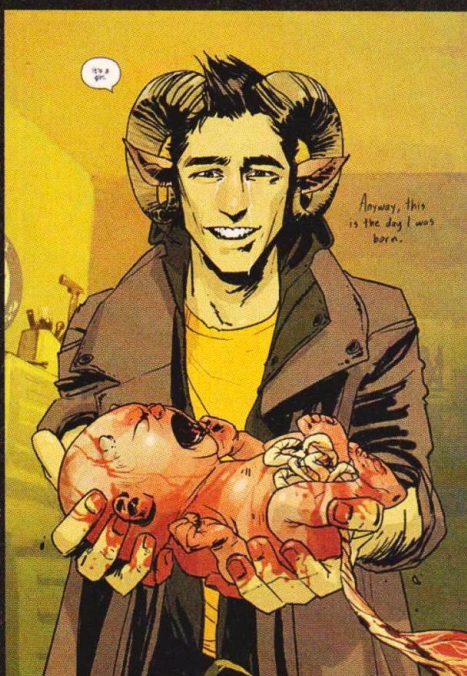
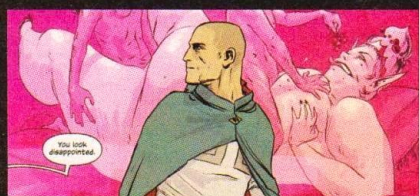
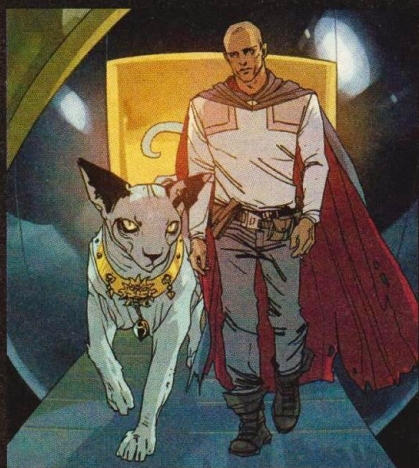
ЦФКШТП! Тьфу... WARNING!!!

Сейчас я минутку прерви чтение. Дальше я расскажу о сюжете и героях комикса, где нечто офигительное можно найти на каждой второй странице! Так что, если ты реально хочешь открыть для себя мир «Саги» во всей его полноте, то возвращайся-ка к этой статье уже после прочтения и осведомленно кивай моему восхищенному словоблудству. А пока скорее натягивай пуховик (март еще не повод для шорт) и беги за комиксом. Впрочем, если ты решил заказать его через интернет, пуховик можешь снять.

Зефирная слономышь?!!

Есть такая планета Лэндфолл. У этой планеты есть спутник – Венец. Когда-то давно они что-то не поделили и с тех пор ведут длинную и кровавую войну, в которую замешана еще целая куча планет. Кругом множество бессмысленных жертв и расовой ненависти. И вот среди всего этого





появляется пара. Он с Венца, она – с Лэндфолла. Конечно, подобный союз (который еще и увенчался ребенком, что, по слухам, вообще невозможно) легко мог подорвать моральный дух войск. Авось кто задумается, что Венец и Лэндфолл на самом деле не враги вовсе? В общем, без вариантов сомнительную парочку нужно жестоко уничтожить, а их отпрыска отправить на изучение и какие-нибудь странные опыты.

В этом комиксе тебя ждет такая куча неожиданных существ, что ты себе пока и представить не можешь. Человек с башкой морского конька – это еще вполне приемлемый вариант. Круче этих существ только выкрутасы сюжета. Я вот, если честно, даже не могу представить, чего ждать от продолжения. И скажу тебе, это очень приятно – читать книгу, которая может удивить настолько, что на время ты просто зависаешь, глядя в страницу.

Немного о рогатых

В «Cage» просто нереально круто раскрываются история и личность каждого персонажа. Несмотря на то, что в комиксе есть главные герои (куда же без них), и ты вроде как болеешь за них, просто невоз-

можно по-настоящему ненавидеть их врагов. По ходу истории каждый персонаж раскрывается с десятка неожиданных сторон. Поэтому среди основных персонажей найти совершенно негативного и отрицательного не представляется возможным. Лично я не смогла. Хотя обычно антигерои мной находят и ненавидятся довольно быстро.

Есть такая девушка Алана. Родом она с планеты Лэндфолл и, как у всех местных жителей, у нее есть крылья, правда, в ее

случае несколько косячные. Военная служба у Аланы как-то не задалась (ей почему-то не хотелось убивать мирных жителей) и за «трусость» девушку отправили на планету Клив стеречь заключенных. По ходу службы в одного она влюбляется и помогает сбежать. А потом все, как у всех: свадьба, ребенок, погони, угроза уничтожения.

Ее возлюбленный Марко, соответственно, выходец с луны планеты Лэндфолл – Венца. Как и у всех жителей его родной луны у него есть рога и нехилые способности к магии. Марко был солдатом своей планеты в борьбе с Лэндфоллом. Его с детства воспитывали в лютой и безбашенной ненависти к врагам. Скажем так, надрать задницу этим отвратительным лэндфольцам было его основным желанием. Впрочем, зрелище первого боя его несколько охладило. Вся глупость и жестокость войны очень быстро сделала из Марко пацифиста. Он решает никогда больше не брать в руки оружие и сдается Лэндфоллу. Ну, а продолжение ты уже знаешь. Чу-





десное спасение из заточения, крылатая жена, радости отцовства, поиски места, где никто не пытается оторвать тебе рога.

Дочка у Марко и Аланы вышла очаровательная. Этакий младенец, вобравший в себя лучшее от обоих родителей (читай: рога и крылья). Все повествование в комиксе ведется именно от ее повзрослевшего лица.

На уничтожение этой чудо-семейки послан некий Принц-робот IV – член правящей семьи Королевства Роботов. Гуманоид с башкой-телеком, у которого голубая кровь, правая рука превращающаяся в пушку и беременная еще одним телевизорчиком жена, оставленная на родной планете. Конкуренцию ему составляет охотник-фрилансер Воля, у которого есть обалденно крутая Лживая кошка, нереально кошмарная возлюбленная и большое желание прикончить семейку первым.

Лживая Кошка – это вообще отдельный разговор. Если ты с одинаковым трепетом любишь котиков, мутантов и честность – это идеальное для тебя животное. Эта Кошка размером с неплохого дога с лег-



костью определяет преднамеренную ложь, о чем тут же всем и сообщает. Правда, словом «ложь» ее речевые способности и ограничиваются.

А еще в «Saga» есть призраки мертвых девочек, странные прыщавые великаны с ограниченным словарным запасом и дерево-ракета! И не говори, что ты сейчас не заинтригован. Лучше купи этот комикс, и пусть тебя так же, как и меня, плющит в ожидании нового тома.



Это ваши два чемодана награды?

В 2013 году «Saga» получила три премии Айснера (главная комиксовая награда США) в номинациях «Лучшая незаконченная серия», «Лучший сценарист» и «Лучшая новая серия».

Первая книга в том же году получила премию «Хьюго» (литературная премия в области научной фантастики) в номинации «Лучшая рисованная история».

В 2013 году «Сагу» номинировали на семь премий Харви (еще одна крутая награда в области комиксов). Из семи номинаций «Сага» выиграла в шести: «Лучший сценарист», «Лучший художник», «Лучшая новая серия», «Лучший колорист», «Лучшая незаконченная или ограниченная серия», а первый выпуск комикса получил награду в номинации «Лучший отдельный выпуск или история».

В 2014 году «Сага» вновь удостоилась премии Айснера в номинации «Лучшая незаконченная серия». Брайан Вон получил статуэтку как лучший сценарист, а Фиона Степлз получила награду в номинации «Лучший живописец/художник мультимедиа».

ПОСИДИМ КАК БОГИ



DXRacer R-Series

Привет, читатель. Как сидится? Ты же сейчас сидишь на чем-то, верно? Спрашиваю потому, что я вот прям сейчас сижу в офигенском, удобном, специализированном, геймерском кресле. А теперь посмотри на его ценник. Ты, наверное, о таком можешь только мечтать. Завидуй мне! А я пока напишу статью, сидя в своем мегакрутом кресле и кайфуя от запредельного комфорта.

Сит даун, плиз

Зайду издалека. Данное кресло нам привезли в коробке умеренных, как для такого вида устройств, размеров, общий вес

которой составил под 30 кило. Одному такую посылочку затащить в офис было тяжело, а потому пришлось призвать на помощь эльфа-помощника из нашего рекламного отдела. А вот сборка, несмотря на обилие деталей, проходила уже в более спокойной обстановке – собрать кресло удалось всего за 10 минут.

DXRacer серии R – это большое кресло, которое в любой квартире будет выглядеть эффектно, приковывая к себе взгляды всех твоих гостей. Автомобильный дизайн или, как его называет

сам производитель, «Рекаро» – это тебе не шуточки. Если не прикручивать к стулу ножку и колесики, то создается впечатление, будто его только что вытянули из салона спортсмена уровня не ниже Pagani Huayra. Форма и характерная агрессивная раскраска (в нашем конкретном случае – черно-оранжевая) недвусмысленно на это намекают.

Ложитесь на спинку

Собственно, об «автомобильном» происхождении во весь голос кричит не только дизайн, но и ряд доступных фиш. Угол наклона спинки сиденья здесь регулируется как в авто: от 90 до 180 градусов. Проще говоря, кресло можно разложить хоть до состояния кровати. К моему удивлению, даже лежать на этом кресле вполне удобно. Выбрав удобный угол положения кресла, можно легко его зафиксировать, дернув специальный ручник. Кстати, на многих дешевых креслах просто невозможно сидеть прямо, под углом в 90 градусов и держать спину ровно. Тут можно.

Повышенной «маневренностью» оснастили и подлокотники. Они, к слову, выполнены из необычного материала – каучука. Он довольно твердый, но в то же время обладает эластичностью. Впрочем, каких-то явных преимуществ перед обычным пластиком у него нет. Зато не во многих креслах подлокотники можно регулировать по высоте и в абсолютном меньшинстве их можно крутить вокруг собственной

Технические характеристики:

- **Материал отделки:** кожа PU
- **Механизм качения:** DSM Евростандарт
- **Регулировка высоты сиденья:** газлифт Евростандарт
- **Каркас кресла:** сталь
- **Цена:** 9000 грн.

Не садитесь! Краска еще не высохла

Цветовые решения – однозначно сильная сторона кресел DXRacer. Бренд постоянно находится в контакте с геймерской общественностью и с завидной регулярностью выпускает так называемые «Special Edition» кресла в стилистике культовых киберспортивных команд и даже отдельных чемпионатов. В Украине реально купить кресла с символикой чемпионата мира ESWC и популярных киберспортивных команд. К слову, геймерские кресла DXRacer взяли себе на вооружение такие команды, как Faze Clan и NAVI Fnatic



DXRACER

ТОВ «АРЕАНА»

Официальный представитель
DXRacer в Украине

<http://dxracer.com.ua/>

Tel: 044 5906353

Tel: 044 5001516

Tel: 063 5160225

оси. Осталось только придумать практичное применение этой фишке.

Пристегните ремни

Но и на этом создатели не остановились. Как ты можешь наблюдать на фотографиях, в верхней части кресла есть две прорези. Они служат двум целям. Ну, во-первых, это красиво. А во-вторых, именно в эти отверстия можно протянуть две стропы, которые в свою очередь зафиксируют мягкую подкладку для твоей поясницы. Еще одну такую же по форме, но немного меньшую по размерам, можно закрепить непосредственно на уровне твоей шеи. Мне, честно говоря, было комфортно и без всей этой дополнительной мягкости, но кто-то обязательно оценит. Даже крестовина под кресло здесь необычная. Выполнена она из суперпрочного полиэстера, а на самой крестовине расположены специальные пластиковые накладки с тиснением, для того чтобы ты мог удобно расположить на них свои волосатые ноги (девушки-читательницы, это не вам).

За что сидишь?

При моем росте в 184 см и телосложении Эштана Катчера сидеть в кресле более чем комфортно. Более того, спинка кресла имеет еще и немного выгнутую форму и как бы огибает твоё тело по краям. Что касается попенции, то ей также мягко, сухо и комфортно. Хотя, на многих тканевых креслах этот показатель повыше, так что если у тебя особенно нежная попка... Будь мужиком и привыкай (девушки-читательницы, ну вы поняли).

А теперь поговорим о коже. По сути, здесь используется натуральная кожа, которая подверглась обработке специальным полимером. В отличие от кожама она «дышит», более приятна по тактильным ощущениям, лишена вредных добавок и гораздо

меньше подвержена износу. Она не растягивается, не трескается, а также устойчива к низким и высоким температурам. Журнал «Шпиль!» выписывают два полярика, поэтому, ребят, специально для вас: можно брать.

Что-то я засиделся...

За долговечность отвечает и сам материал наполнения кресла, в качестве которого используется губчатая пена. Ее же используют в автомобилестроении, так что, может это и не написано в гарантийном талоне, но лет 15 оно тебе точно прослужит. Ну, а лично мое счастье длилось всего 3 дня, так что можешь забирать обратно все проклены и пожелания мучительной смерти, которые ты вылил на меня при прочтении вступления. Я заканчиваю писать статью, уже сидя на своем китайском раздолбае.

Если учитывать, что у компьютеров мы, геймеры, проводим чуть ли не треть своей жизни, то подойти к выбору кресла стоит более чем ответственно. Конечно, наш сегодняшний герой подойдет далеко не всем, ввиду своей немалой стоимости, но те, кто все же могут себе его позволить, точно не пожалеют о покупке. Рекордное количество настроек, дизайн Рекаро, долговечные материалы и безоговорочный победитель в нашей новой номинации «Я бы взял, только дайте денег».

Артем Бойко



Плюсы

- Агрессивный, крутой дизайн
- Вариативность положений спинки и подлокотников
- Материал обивки
- Комфортно сидеть

Минусы

- Цена



МУЗЫКАЛЬНЫЙ
БАЛЛАВЕР

Конечно же, у тебя есть смартфон или планшет. И ты частенько юзаешь его везде, где только можно. И, скорее всего, звук из динамиков твоего устройства тебя не устраивает по качеству или громкости. И, возможно, иногда ты не можешь или не хочешь пользоваться наушниками... Если на все вопросы ты ответил утвердительно – поздравляем, ты прошел тест! Данная статья для тебя. Если нет – мы вынуждены стереть тебе память, смотри на эту страницу пять минут без перерыва, пока не сработает вспышка.

Шары в кармане

Чтобы там ни рассказывали производители мобильных устройств, в какие музыкальные технологии не тыкали бы тебя носом, нельзя пойти против следующего факта: звук с «мобильников» всегда был лажой, особенно на максимальной громкости. Обычно данную проблему решают при помощи качественных наушников или не менее качественных беспроводных портативных колонок. Бренд ColorWay предлагает более простое и куда более дешевое решение. Их бюджетная мини-колонка подключается к технике напрямую, через разъем mini-jack.

Шнур у колонки очень короткий, поэтому на практике получается, что девайс придется или держать в руке (в которой он будет приятно вибрировать), или же он будет просто висеть в воздухе. Вес в 80 грамм позволяет особо не переживать о том, что основание провода надорвется. Но на месте ColorWay я бы все же задумался о некоей эластичной клипсе, при помощи которой шар можно было бы присобачить непосредственно к экрану. Сама же колонка выполнена из пластика и похожа на но-

вогодную игрушку, но в таком исполнении лицемерить ее тебе не придется.

В комплекте ты обязательно обнаружишь 3 сменных спонжика или поролоновых одежек. Все они гарантированно будут разных цветов. Всего же доступны 5 вариаций, включая розовый цвет. К слову, со спонжиками у меня произошел небольшой конфуз: два запасных были перевязаны обычной резинкой, вследствие чего на них появились неприятные отметины. Надеюсь, тебе повезет больше...

Крутится, вертится
шар звуковой

Но все это, конечно же, мелочи жизни, а вот что действительно имеет значение, так это звук. Несмотря на свои миниатюрные габариты, малютка способна качественно наполнить битами, скретчами, воллями и речитативами твою гостиную, а также внести разнообразие в отдых с друзьями на природе (если у тебя есть друзья и природа). Но в целом основная аудитория, на которую нацелен гаджет: путешественники и туристы. Вот уж кто точно оценит габариты и вес этой малютки.

ColorWay MusicBall



Звук у колодочки, естественно, не для требовательных аудиофилов, но довольно неплохой (учитывая габариты и цену). В первую очередь меня интересовало, будет ли здесь запас по громкости. И он есть! Колонка звучит гораздо громче любого смартфона и планшета. Впрочем, выкручивать звук на максимум не советую. При таком раскладе гаджет начинает выдавать характерные хрипы.

Утренняя подзарядка

Также не стоит забывать, что ColorWay MusicBall требует ухода. Нет, поливать его не нужно. А вот периодически заряжать – очень даже. Делать это приходится довольно часто при помощи обычного USB-кабеля. Аккумулятора хватает приблизительно на 4 часа работы на средней громкости, при этом стоит учитывать, что колонка немного разряжается и в выключенном состоянии.

ColorWay MusicBall – это, прежде всего, бюджетный гаджет, от которого не стоит требовать максимума, и тогда он ответит тебе взаимностью. Его звука достаточно, чтобы задать правильное настроение компании и это все, что тебе нужно о нем знать. Отдельная тема – цена, которую за него просят. Черт, я вообще не уверен, что за такую сумму сейчас можно купить хоть какую-то технику или даже палку съедобной колбасы...

Артем [Abubak] Бойко

Технические характеристики:

- Вес: 80 г
- Общая мощность: 3 Вт
- Диапазон частот: от 10 Гц до 20 КГц
- Сопротивление: 4 Ом
- Цена: 150 грн.

Плюсы

- Демократичная цена
- Неплохое качество звука
- Миниатюрные размеры

Минусы

- Быстро разряжается
- Спорный дизайн



Hitsugi no Chaika / Гроб принцессы Чайки

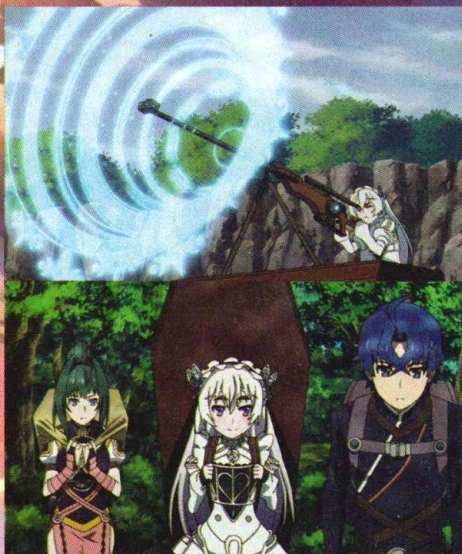
Студия: Bones

Режиссер: Масуй Сойти

Количество эпизодов: 22

Жанр: приключения, фэнтези, романтика

С ГРОБОМ НА ГОРБУ



Японский коктейль

Hitsugi no Chaika – натуральный гибрид, в который записали все, что только можно. Тут и сенен, и драма, и комедия, и боевик, и романтика, и фэнтези, и фантастика. Все слилось в один клубок. Обычно это означает, что автор сам понятия не имеет, о чем пишет. Вероятно, так и было, вот только в этот раз удалось создать удивительную атмосферу, когда просто не знаешь, чего ожидать от следующей сцены и к чему приведет развязка. В следующую секунду может произойти все что угодно! Это здорово выделяет «Чайку» на фоне классических сененов, когда читатель еще на первой странице из двадцати понимает, кто победит, и нет даже намек на интригу. В этом плане анимешка, как и хит прошлого сезона «Убийца Акаме», приятно радует. Битвы хорошо поставлены, и предугадать дальнейшее развитие событий весьма непросто.

Когда плачут чайки

Опять плагиат. Неужели у японцев нет ни стыда, ни совести? Был такой спагетти-вестерн «Джанго», про охотника за головами, который нес огромный гроб, внутри которого лежал пулемет. Ну вот, собственно,



Анимешка «Гроб принцессы чайки» была основана на серии фэнтезийных ранобэ за авторством Итиро Сакаки (если что, смеяться над японскими фамилиями грешно). Работа была хорошей и сильно недооцененной, однако упорный труд привел к победе. Новичка заметили в студии Bones и сняли разом два сезона! Первый выходил в 2014, второй – в 2015. Но это не разные истории, а один сюжет, зачем-то распиленный на два куска. Стоит отметить, что Bones обычно веники не вяжет – студия выпустила много знаменитых аниме вроде «Цельнометаллического алхимика» и «Пожирателя душ». Режиссурой же занялся Масуй Сойти – тоже не последний человек в индустрии. Таким образом, команда собралась отличнейшая.

это и есть Чайка. Только огромного мужика заменили на рахитную писклявую школьницу. Ее и встречает главный герой Тору во время сбора съедобного в лесу. Тору и его сестра – бывшие диверсанты. Пока шла война, у них были деньги и призвание, но как только наступил мир, ниндзя-парочка осталась у разбитого корыта. Когда Тору узнал, что задача Чайки заключается в сборе останков злобного Императора, который может положить начало новой кровопролитной войне, он тут же набивается ей в помощники.

И с этого момента начинается привычный для фэнтези-историй квест – собери их всех. Только вместо волшебных

кристаллов, священных мечей, драконьего жемчуга и покемонов героям предстоит искать банки с заспиртованными ошметками. Разумеется, без конкуренции не обошлось. На сцене появляются специальные агенты правительства и... другие Чайки. Оказывается, таких искателей мертвечины десятки и все они – блондинки по имени Чайка. Прям «Эпизод II: Атака клонов».

Буду краток. Hitsugi no Chaika – интересная, цепляющая история с красивой рисовкой и великолепно поставленными боевыми сценами. И с логичным финалом, что немаловажно.

Виктор Лазарев

Вердикт: 9\10, смотреть всем фанатам сенена. «Наруто» закончился, смиришься – пора идти дальше

#3(157)'2015

Trinity Seven / Тринити: Семеро магов

Студия: Seven Arcs

Режиссер: Нисикиори Хироси

Количество эпизодов: 12

Жанр: приключения, комедия, фэнтези, этти

Вокруг лишь «Матрица». Оглянись. Этого мира не существует – он был создан. Правда, для разнообразия не с помощью искусственного интеллекта и передовых технологий, а лишь силами какой-то дремучей магии. Единственный косяк – солнце черного цвета. И именно в этот мир вечной идиллии нагло вторгается очередная полуголая супер-школьница Асами Лилис. К слову, меня всегда поражало, какого черта японцы в своих аниме выдумывают столь странные имена, особенно, если учесть, что буквы «Л» в их азбуке нет, и выговаривается она с огромным трудом. К чему эти извращения?

ШКОЛА БЛАГОРОДНЫХ ДЕВИЦ

Аниматрица

В общем, вторжение в выдуманный мир перебрало сестру героя Хитжири черт знает куда. Теперь ему нужно поступить в школу магии, закончить ее с красным диплом, вертеть гамбургеры из драконятины и жарить мандрагору-фри в местной, простите, рыгальке. Ан нет... это же аниме. Тогда, – закончив школу, стать самым крутым магом и отыскать сестру. Школа эта зовется «Библией», и вся власть в ней принадлежит семерке самых крутых магов, объединенных в банду «Тринити». Поступив сюда, герой узнает, что личностные характеристики, такие как баранья упрямость, волевой характер, харизма и даже озабоченность, привлекают внимание «Тринити». Оказывается, вся эта магическая шарара состоит сплошь из девиц легкого поведения. Ну а дальше все как по шаблону.

Восточная душа – потемки

Очередная сцена с «неожиданным» падением мальчика на девочку, «неосоз-

нанное» жмяканье за жировые отложения спереди и сзади, и внезапно – вот она – первая любовь, цветет и пахнет. Причем такая неистовая и пассивная, что роли второго плана в гареме уже достаточно для счастья. Казалось бы, ну вот откуда япошки берут эту чушь? Как вообще выдумывают? А потом смотришь на статистику рождаемости в Японии, на совершенно матриархальное японское общество, на браки заключаемые родителями будущих супругов, на разделение сфер жизни на мужские и женские, и понимаешь – вот откуда все эти истории про школьников-задротов, которые, не умея ничего и являясь полными нубами в каждом аспекте социального взаимодействия, отхватывают себе красивых похотливых девиц. Девиц, пускающих слюни, когда смотрят на того самого тощего очкарика-бота, мечту всей своей жизни и принца во плоти. Сублимация, господа. Ты еще хочешь поехать жить в Японию? Я вот не очень.



Встаньте, дети, встаньте в магический круг

Если начистоту, то «Тринити» стоит близко к первому месту с конца за весь сезон. Но! Оно веселое, легкое, не напрягающее, и тут есть юмор и сцены с раздеванием юных девиц с помощью магии. Круто же! Пустых с точки зрения сюжета анимешек в каждом сезоне подавляющее большинство, но редко удается найти такое, которое можно смотреть без раздумий с отключенным мозгом. После тяжелого рабочего дня, например.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Вердикт: 6\10, незамысловатое, но веселое аниме для отдыха

Агент Картер/Agent Carter
Страна: США
Год: 2015 (1 сезон)
Жанр: приключения, боевик
В ролях: Хэйли Этвелл,
 Джеймс Д'Арси, Чад Майкл
 Мюррей, Энвер Гьокай

Вердикт: 8/10

АГЕНТ РАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

С каждым месяцем новых сериалов по мотивам комиксов и по мотивам фильмов по комиксам (номинант на звание «тавтология года») становится все больше и больше. В какой-то момент их накопится так много, что они достигнут своей критической массы, взорвутся, станут сверхновой и сожгут заживо все остальные сериалы. И тогда нам придется смотреть только подобные телесериалы. Такие, как «Агент Картер», например. Благо его смотреть очень приятно. Во всех смыслах. Даже в тех, что ты подумал, или в тех, что подумал я. Даже не знаю, что хуже.

Боевая подруга

Пегги Картер — миловидная подружка Капитана Америка, которая присутствовала в фильме «Первый Мститель», где крутила шуры-муры с Крисом Эвансом. После того, как в конце Человек-Факел влетел в ледник и благополучно в него вмерз до двадцать первого века, Пегги испытала душевное потрясение, депрессию, менструацию и прочее. Вскоре ее отпустило, и она даже передумала заводить стаю котов. Вместо депрессивного нытья в окружении пушистиков она решила всецело посвятить себя своей работе на секретную организацию SHI, в которой она является чуть ли не единственной представительницей прекрасного пола.

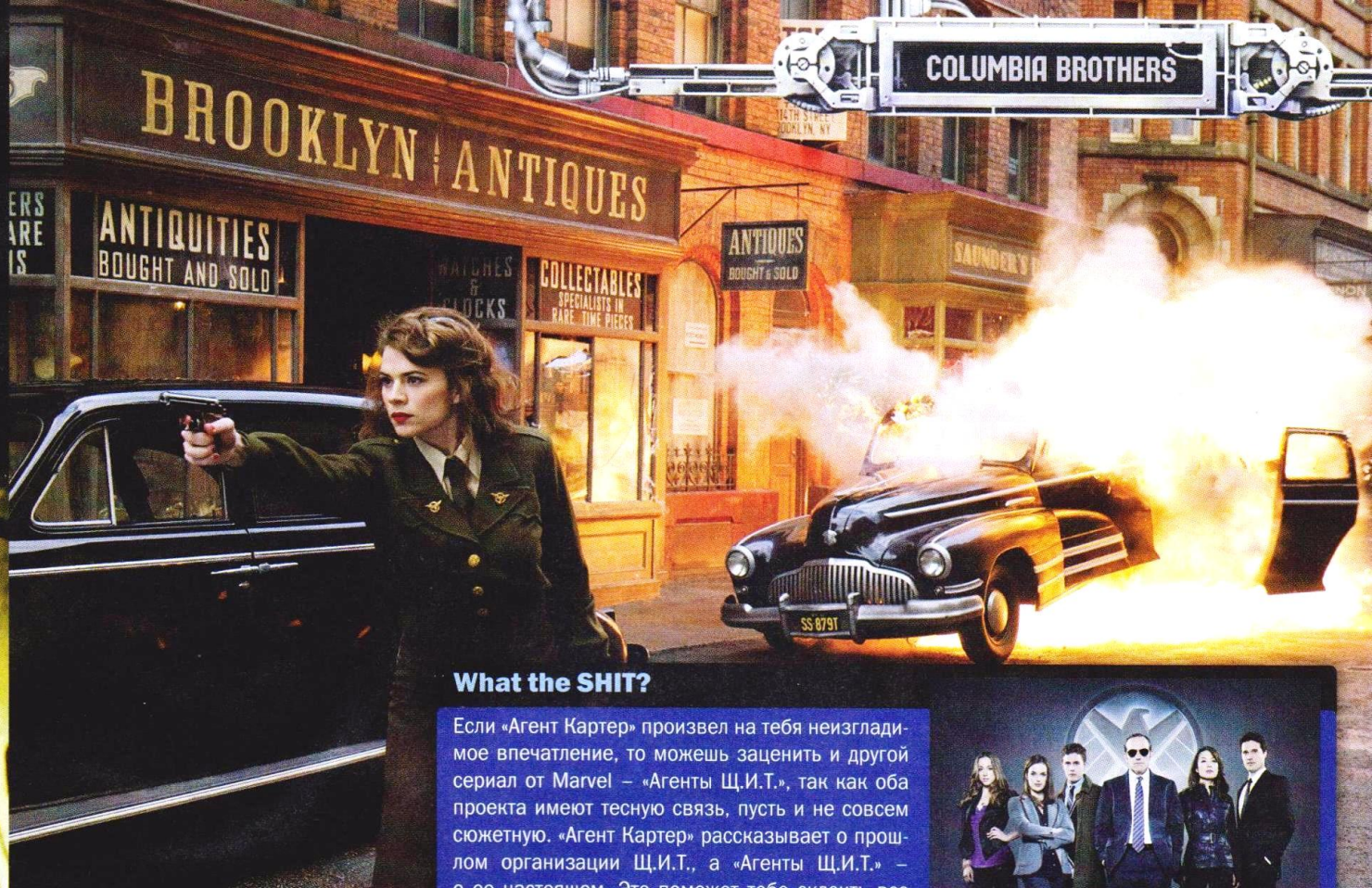
Так как события сериала происходят в сороковых годах двадцатого столетия, отношение к особям женского пола здесь передано в духе тех времен. Послевоенная Америка — это страна, где все решали мужчины, а у женщин фактически не было прав. Ни в коем случае не показывая «Агент Картер» феминисткам, иначе они отыщут его создателей и побьют их своими волосатыми руками и небритыми ногами. Если это читают феминистки, то прошу прощения за то, что я так отозвался о вас. Не нужно устраивать митинги у меня под окнами, лучше заходите ко мне в квартиру и пропылесосьте.

Атмосфера Америки середины двадцатого века в «Агенте Картер» передана очень достойно. Все благодаря верно подобран-

ным костюмам, декорациям, автомобилям и так далее. Порой даже создается впечатление, что ты смотришь фильм, снятый в те времена. Только цветной. И со спецэффектами. Также подмечу, что эмбиент у сериала отличный, а изредка проскакивающие джазовые композиции просто великолепны. Мои уши сказали бы спасибо, но они уже год не разговаривают с тех пор, как я с ними поссорился.

Правосудие на каблуках

Несомненно, главная фишка сериала — его главная героиня. В принципе, это логично. Вот что любопытно: это редкий пример логичности на этой страничке. Итак, главная героиня. Рассмотрим ее подробнее (я обычно это делаю на стоп-кадрах). Кар-



What the SHIT?

Если «Агент Картер» произвел на тебя неизгладимое впечатление, то можешь заценить и другой сериал от Marvel – «Агенты Щ.И.Т.», так как оба проекта имеют тесную связь, пусть и не совсем сюжетную. «Агент Картер» рассказывает о прошлом организации Щ.И.Т., а «Агенты Щ.И.Т.» – о ее настоящем. Это поможет тебе склеить все в общую мозаику. Однако эти два телесериала и поодиночке смотрятся неплохо. Какой лучше, а какой хуже, решать уже тебе, но, мы думаем, они оба стоят просмотра.



тер – красавица, спортсменка, волевая девушка. Из разряда тех, что дают всем. В смысле, по лицу. А еще она бегает на каблуках как марафонский спринтер, метко стреляет из огнестрельного оружия, владеет боевыми искусствами и сотрудничает с Говардом Старком, отцом Железного Человека, который в те времена был еще живой, молоденький и свеженький. Работу на Старка, миллионера в бегах, обвиняемого в преступлениях, которые он якобы не совершал, она ловко сочетает со своей секретной службой. И это при том, что все остальные в ее отделе пытаются этого самого Старка поймать. Ей-богу, телесериал стоило бы называть «Двойной агент Картер».

Сценарий – одна из самых сильных сторон сериала, следить за сюжетными перипетиями очень интересно. И пусть все вышеописанное мною выглядит, словно невероятно бездарный способ описать сюжет, именно оно лучше всего передает впечатление от истории, которую нам рассказывают. Или я просто скатился, и мне пора завязывать с мультиком «Удивитель-

ный мир Гамбола», так как он губительно влияет на сознание и вызывает галлюцинации. Вот мне сейчас кажется, что я сижу и печатаю обзор сериала.

А вот персонажи в «Агенте Картер» немного плоские, даже главная героиня. То есть, не в том смысле плоские. Уж тем более Пегги, у которой с этим делом все весьма увесисто, округло и прекрасно. Плоские в том смысле, что непроработанные – хотелось бы более глубоких личностей. Или я просто зажрался. Скорее всего, последнее. Это ведь комиксовый сериал, рассчитанный на широкую аудиторию, в том числе и подростковую, поэтому оскароносной игры от подобного творения ожидать мог только... я.

Еще один хороший сериал, созданный на основе комиксов Marvel. Реко-

мендовать его можно каждому любителю делать стоп-кадры, когда главная героиня находится в нужных позах и нужными местами в нужные стороны. Вернее, это одна из причин. «Агент Картер» – отличный пример качественного сериала с хорошо переданной атмосферой послевоенных времен и главной героиней, являющейся отличным примером волевой женщины: яркой, независимой, гордой. Несмотря на то, что окружающее ее шовинистическое общество всячески старается подставить Картер под шаблон, который они считают правильным, она остается такой, какой хочет быть сама. Вот такой вот скрытый посыл пытается донести до нас сериал. Или мне показалось. В общем, интересно, стильно, сексуально.

Hellblazer



РОБОТ ПО ИМЕНИ ЧАППИ

Чаппи – первый в своем роде робот, способный мыслить и испытывать чувства.

Если использовать научный термин, чтобы показаться умнее, то это искусственный интеллект. Увы, вести спокойную роботическую жизнь Чаппи не дают – злые людишки не довольны тем, что по Земле ходит умный робот, и решают разобраться с ним в стиле 90-х. Навалая и шмальнуть в материнку из волюны. Но Чаппи не лыком шит, и вместе со своими друзьями-наркоманами из Die Antwoord начинает активно сопротивляться агрессии противников, успокаивая тех обильным количеством пуль.

Похожее:

«Район №9», «Элизиум: Рай не на Земле», «Двухсотлетний человек»

Жанр: фантастика

Режиссер: Нил Бломкамп

Звезды: Хью Джекман, Сигурни Уивер, Шарлота Копли

В кино с: 5 марта 2015

Наш прогноз: 9/10

Чего стоит ждать от фильма

Нил Бломкамп примечателен не только своей фамилией, изобилующей согласными буквами, но и тем, что снял «Район №9» и «Элизиум». Первый фильм – отличный представитель псевдодокументальной фантастики и второй – про лысого Мэтта Деймона в экзоскелете, получили хорошие отзывы и сделали Нилу репутацию крутого режиссера и сценариста суровой фантастики со своеобразной атмосферой. «Чаппи» обещает быть зрелищным фильмом с обилием качественных спецэффектов и отличным актерским составом. Если ценишь хорошую фантастику и не брезгуешь смотреть на кровавенькое мочилово, то советуем тебе пойти на фильм.

Жанр: драма

Режиссер: Клинт Иствуд

Звезды: Брэдли Купер, Сиенна Миллер, Кайл Галлинер

В кино с: 19 марта 2015

Наш прогноз: 9\10

СНАЙПЕР

Похожее:

«Повелитель Бури», «Черный Ястреб», «Спаси Рядового Райана»

Основанная на реальных событиях история американского снайпера Криса Кайла, который участвовал в войне в Ираке. Крис стал легендой среди своих сослуживцев, благодаря большому количеству фрагов. Но на фоне ужасных вещей, которые ему пришлось пережить, у него начинаются проблемы с психикой, разногласия с женой и прочие моральные терзания.

Чего стоит ждать от фильма

Этот фильм – один из номинантов на «Оскар». Получит он его или нет, ты сможешь узнать, загрузив прямо после прочтения этого текста. На момент написания этих строк вручение еще не состоялось, поэтому я могу лишь предполагать. Режиссер «Снайпера», как ты заметил, Клинт Иствуд. Тот самый. Легенда вестернов с невероятно суровым лицом и взглядом, который он без проблем может использовать вместо дрели. «Снайпер» – это один из тех фильмов, на которые не стоит жалеть денег, даже, несмотря на то, что он уже пару месяцев лежит на торрент-трекерах.

Похожее:

«Я, робот», «Искусственный разум»

ИЗ МАШИНЫ

Жанр: фантастика, триллер

Режиссер: Алекс Гарленд

Звезды: Алисия Викандер, Донал Глисон, Оскар Айзек

В кино с: 5 марта 2015

Наш прогноз: 8/10

Миллиардер, живущий в домике в лесу, приглашает молодого парня протестировать искусственный интеллект созданного им робота. Точнее, роботихи. Вернее, девушки-робота. Казалось бы: два парня в глуши, девушка-робот, исполняющая все их требования... из этого вышел бы неплохой порнофильм, фантастический во всех смыслах. Но, увы, создатели сделали фантастический триллер с неожиданной развязкой, которую можно угадать даже по трейлеру.

Чего стоит ждать от фильма

Март выдался урожайным на фильмы про роботов, причем и «Чаппи», и «Из машины» выходят в один день. Что-то здесь неладно, да? Возможно, пришло это время: заговор машин, предшествующий их восстанию против людей. На днях даже был прецедент: телевизор отказался работать, электронный чайник и тостер тоже. Оказывается, какой-то злой робот специально не положил платежку за свет в почтовый ящик, и нам его вырубили. Это начало конца!