БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТИЛЬ!

№4 2015

Uncharted 4: A Thief's End
Два брата и лопата

Ori and the Blind Forest
Да не ори ты так

Survarium
Интервью с выжившими + конкурс

BATTLEFIELD™ HARDLINE
НА КРАЖЕ ПОРЯДКА

«Шпиль!»
Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 4 (158), квітень 2015 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2015 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Олег Скубицький
prince@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 27.03.2015.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

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

© ТОВ «Шарп Віжн», 2015
Свідоцтво N КВ 18737-7537 ПР
від 11.12.2012

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

Передплатний індекс – 23852

Над номером працювали:
Вадим Ковалевський, Євгеній Абрамов, Алла Довгалюк, Tsetse, Дар'я Бережньова, Влад Тучин, Артем Бойко, Олександр Бурсов, Віктор Лазарєв, Денис Зайченко, Валентин Шукайло, Дар'я Ер, Христина Двойних

Подяки:
Блакитно-чорній сукні

ОДНАКО, ЗДРАВСТВУЙТЕ

Дорогой читатель, когда ты будешь держать этот номер в руках, я уже буду задувать свечки на праздничном торте. Когда тебе исполняется 25, то начинаешь о многом задумываться. На самом деле о многом задумываешься и раньше, но мне же нужно как-то красиво начать колонку главного редактора... Чем больше твоя жизнь накручивает годов, тем чаще голову посещают вопросы: «Кто ты есть?» и «Чего тебе удалось достичь?» И главный: «Тот ли путь ты выбрал и куда двигаться дальше?» Благо в моем случае они меня не особо терзают. Когда я делаю этот журнал, то у меня и мысли не возникает, что я нахожусь не на своем месте.

Мне вообще сложно представить, что я буду заниматься чем-то другим. Выдавать кредиты в банке, продавать велосипеды или спасать мирных граждан от преступников, надев на себя эластичный костюм белки-летяги. Моя страсть и моя жизнь – видеоигры. Я не способен ежедневно ходить в галстуке на работу, где нужно заполнять какие-то бланки и документы. Проще на этом галстуке и повеситься. Вдруг мне стало понятно, что ты, читатель, обо мне ничего толком и не знаешь. «Кто вообще этот странный дядька? Почему он возомнил себя игровым экспертом? Я могу лучше!» В общем, я решил сделать то, что нужно было сделать еще год назад, когда я только получил свою должность, обыграв прошлого главреда в покер. Я решил представиться и рассказать, как я дошел до жизни такой. Итак, меня зовут Олег и я – игроман.

Еще с самого детства все в моей жизни складывалось таким образом, что было ясно: мое будущее вполне может быть связано с играми. Я возвращался с детсада домой и уже представлял, как буду играть в «Короля Льва» или «Черепашек Ниндзя» на новенькой 8-битке. Позже мой отец открыл игровой клуб с первыми PlayStation, которые тогда только появились на нашем рынке. Все свободное от учебы время было посвящено изучению тогда еще диковинных 3D-миров. Когда ты в семь лет играешь в Need for Speed или Crash Bandicoot, это просто не может на тебя не повлиять. Можно сказать, что я вырос на видеоиграх. И как бы по-задротски это не звучало, мне сложно представить жизнь без них. Мне всегда хотелось показать всем, что игры – нечто большое, чем просто развлечение. И очень круто, что у меня есть такая возможность.

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Bloodborne**
  читал когда-нибудь обзор, написанный кровью? Все бывает впервые
- **Mortal Kombat X**
  продолжаем наверстывать пропущенные уроки анатомии
- **Grand Theft Auto V**
  с большим опасением добавляем в анонс PC-версию. Скрести пальцы. Хоть бы не перенесли... хоть бы не перенесли...

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

QTV

ИГРОПАНОРАМА

Ищем нового корреспондента. Старый уволился после того, как мы послали его взять интервью у Марио. «Это же выдуманный персонаж!» – жаловался он, собирая манатки. «Да вы тут все чокнутые!» – крикнул он, захлопывая дверь. За неделю до этого он не поделился с нами чипсами, но эти события никак не связаны 4

Гейб Ньюэлл перешел на новую диету. Теперь он ест только то, что приготовлено на пару. Совсем чувак запарился со своими Steam-машинами 8

UNREAL ОБИТАНИЯ

Съел кусочек сала, и уже ничего не истинно. Запил горилкой, и сразу все дозволено. Это Украина, детка 12

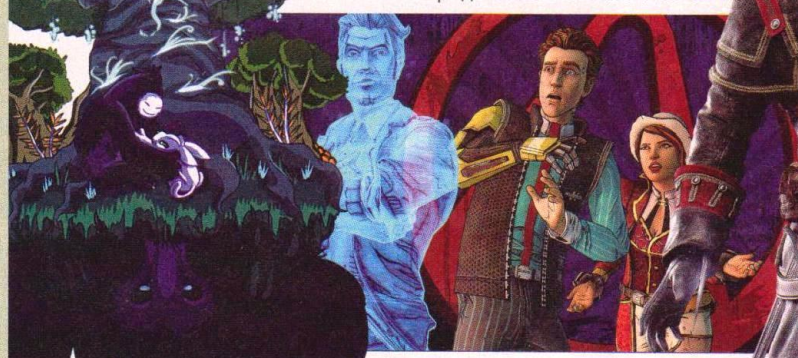
MEGAGAME

[BATTLEFIELD HARDLINE]
«Это ограбление! Доставайте свои кошельки и кредитные карты, у нас новая игра вышла!» Ох уж эти EA. Хорошо хоть не на танке приехали в этот раз 16

[ORI AND THE BLIND FOREST]
В лесу родилось и умерло. Давайте прыгать! Нет, не от радости. Платформер же 20

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[ASSASSIN'S CREED ROGUE]
Он был ассасином. А потом стал тамплиером. Смотрите на всех мониторах страны новый блокбастер «Неопределенность» 24



[TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 2 – ATLAS MUGGED]
Ударился головой и тебе привиделся красавчик? Спроси у него, а не Джек ли он часом 28

[HOTLINE MIAMI 2]
Если ты затопишь соседей, то они не пожалуются тебе только в одном единственном случае. Если ты затопишь их кровью... 32

[RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2]
Порежьте на четыре части, пожалуйста 34

[SHELTER 2]
Четыре сыночка и мать-одиночка 36

[SID MEIER'S STARSHIPS]
Под твоим командованием мощнейший звездный флот, целая галактика у твоих ног! Но завтра на работу. Вселенская печаль 46

[REPUBLIQUE REMASTERED]
Кто сказал, что на мобильных платформах не выходят игры с глубоким, философским сюжетом? Что? Никто такого не говорил? Ну ладно... 48

[DREAMFALL CHAPTERS BOOK TWO: REBELS]
Открыл книгу – вижу интригу 50

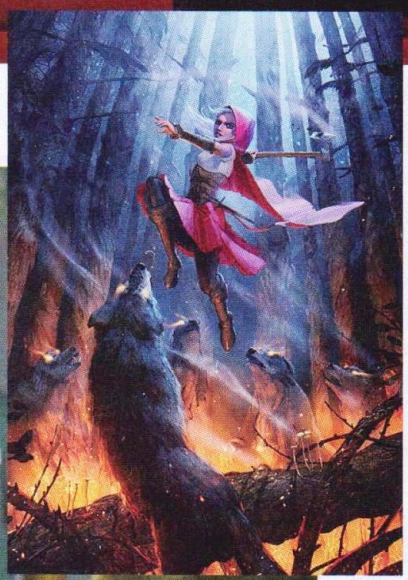
[WOOLFE: THE RED HOOD DIARIES]
Красную Шапочку лучше не злить, если не хочешь, чтобы твое мясо пошло на пирожки 52

[WHITE NIGHT]
Цвет отключили за неуплату 54

[SCREAMRIDE]
Любишь кататься – люби и над людьми издеваться 56

ЖДЕМ-С

[UNCHARTED 4: A THIEF'S END]
Если друг оказался вдруг и не друг, и не враг, а брат... 58



INDUS3

Восток – дело тонкое. Серьезно. В офисе Vostok Games такие тонкие стены, что подслушанного нами вполне хватило на полноценное интервью 62

Мы написали о девушке, которая читает журнал «Шпиль!», чтобы читая «Шпиль!», она читала о девушке, которая читает «Шпиль!» 66

CELL-O-FUN

[RED BARON: WAR OF PLANES]
Летать не вредно. Если, конечно, у тебя на хвосте не пристроилась парочка немецких истребителей 68

[DUNGEON HUNTER 5]
Еще одно подземелье и спать я точно не лягу 69

COMIX ZONE

В любой непонятной ситуации – сбегай из дома 70

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Чистящий набор **COLORWAY PREMIUM SERIES CW-5018** 74

АНИМАНИЯ

О светлой магии, темной магии и нечистой магии 76

COLUMBIA BROTHERS

Тебя оскорбил твой любимый журнал, назвав простофилей? Звони Солу! Доставай ручку и записывай телефон... Ахах, повелся, простофиля 78

КОНКУРСЫ

Конкурс **SURVARIUM** 5
Конкурс **«МСТИТЕЛИ: ЭРА АЛЬТРОНА»** 7

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА АПРЕЛЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
				PC	PS3	PS4	PS Vita	XOne
	War for the Overworld	2	Real-time strategy	✓				
	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	7	Action role-playing	✓		✓		✓
	Bastion	7	Action role-playing			✓		
	Dead Synchronicity: Tomorrow comes Today	10	Adventure	✓				
	Grand Theft Auto V	14	Action-adventure	✓				
	Mortal Kombat X	14	Fighting	✓		✓		✓
	Titan Souls	14	RPG	✓		✓	✓	
	Shovel Knight	21	Action, platform		✓	✓	✓	
	Carmageddon: Reincarnation	23	Vehicular combat, racing	✓				
	Dungeons 2	24	Strategy/ simulation	✓				
	Tropico 5	24	Construction simulation			✓		
	State of Decay: Year-One Survival Edition	28	Stealth, survival horror					✓
	Broken Age Act 2	29	Point-and-click adventure	✓		✓	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Бэтмен для взрослых

Стало известно, что грядущий экшн Batman: Arkham Knight получил от рейтингового агентства ESRB рейтинг «M». Как так, новые похождения старого доброго Бэтса и «только для взрослых»? Что же он там такого вытворять будет? По словам представителей агентства, много чего. Сотрудники ESRB сообщили, что в Batman: Arkham Knight будут и жестокие пытки, и насилие, и огромное изобилие крови, и сексуальные сцены, и обнаженные женщины. Просто праздник какой-то! Ниже представлена пара цитат с яркими примерами.

«Противники вопят от нанесенных им ударов. При этом некоторые сцены показываются в режиме слоу-мо, акцентируя внимание на насилии. По ходу игры будет представлена возможность использовать против врага танкообразный автомобиль с пулеметом и ракетами, а в одной из сцен колеса автомобиля используются в качестве орудия пыток (*замечательно же – прим. ред.*)

Игра содержит сцены стрельбы (в кадре и за кадром) в безоружных или связанных людей, в том числе и от лица игрока. Также присутствуют крупные пятна крови на местах преступлений после актов насилия. В одной из сцен показаны пытки человека на окровавленном операционном столе.

Более того, в игре можно встретить неоновые вывески в районе красных фонарей, которые гласят: «Обнаженные девушки живьем» и «XXX». Также в игре присутствует ненормативная лексика в диалогах, которая включает в себя такие слова, как «b*tch», «gobsh*te», «a*s» и другие».

Лето is coming

Приветствуем тебя, выживший! Ты наверняка в последнее время сталкивался со странной аномалией – температура вокруг подымается. Пора уже начинать задумываться о смене экипировки, иначе в своей куртке и противогазе ты рискуешь совсем запариться под лучиками жаркого радиоактивного солнышка. Мы совместно с компанией Vostok Games решили тебе немного посодействовать, разыграв три фирменные футболки с символикой игры Survarium. Этот уникальный мерч поможет тебе в борьбе с жарой, а также увеличит показатель общей крутости.

Чтобы принять участие в конкурсе, тебе нужно добраться до ближайшей от тебя радиовышки, зачистить ее от скопившихся там мутантов и передать нам сообщение, в котором следует указать ответы на следующие вопросы:

1. **Сколько локаций доступно в Survarium? Перечисли их.**
2. **Перечисли артефакты, доступные в игре. Какие бонусы они дают игрокам?**
3. **На какой локации Survarium нет аномалий?**
4. **Назови все книги по Survarium (с указанием авторов), которые вышли на данный момент.**

Для передачи ответов используй следующий частотный диапазон: konkurs@shpil.com, не забыв указать в теме название конкурса. Если ты справишься, то тебе останется лишь одно – выжить до объявления результатов, которые мы опубликуем в №5' 2015.

SURVARIUM

Не устал, но ухожу

Странные вещи происходили в последние недели в компании Konami. Целый ряд событий привел к спекуляциям об уходе одного из ключевых лиц компании Хидео Кодзимы. Сначала Konami удалила все упоминания о гейм-дизайнере с официального сайта Metal Gear Solid, после чего переименовала студию Kojima Productions Los Angeles в Konami Los Angeles Studio. И ежу стало понятно, что в стенах компании произошел какой-то крупный конфликт. Позже выяснилось, что Кодзиме и другим ведущим разработчикам Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain ограничили доступ к корпоративной сети, почте, а также служебным телефонам. Им также урезали полномочия в работе над игрой, и отныне Хидео вместе с частью своей команды имеют статус контрактных разработчиков, а не постоянных сотрудников. Если верить информации от инсайдера, между Konami и Kojima Productions произошел скандал. Кодзима и топовый менеджмент уйдет из компании в декабре, когда истечет срок действия их контракта. Несмотря ни на что, Хидео сообщил, что их команда должна оставаться сплоченной и сделать игру, которую заслуживают преданные фанаты. Напоминаем, Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain выходит в сентябре на всех основных платформах.

Возвращение blood-ного сына

Bethesda Softworks грозилась порадовать игровое сообщество крупным анонсом и таки сдержала свое обещание. Что правда, все рассчитывали увидеть заветный логотип Fallout 4, а вместо этого нам представили новый Wolfenstein. Игра с подзаголовком The Old Blood является приквелом прошлогодней Wolfenstein: The New Order. На дворе – 1946 год, а в качестве главного героя – знакомый верзила Уильям Блажкович. Следуя современным тенденциям, игру решили распилить на две части. В первой игрокам нужно будет проникнуть в замок Вольфенштайн, чтобы украсть координаты базы генерала Черепа. Вторая часть расскажет о нацистском археологе и каком-то древнем артефакте. Выход Wolfenstein: The Old Blood состоится 5 мая на PC и новых консолях.

БУДУ КРАТОК

Студия Double Fine наконец-то определилась с датой выхода второго акта Broken Age. Заключительная часть подоспеет 29 апреля.

Ш!: Слава страусиным яйцам! Не прошло и года. А нет, прошел.

Анонсирована Halo Online. Это free-to-play MMO-шутер для PC, разрабатываемый петербургской студией Saber Interactive.

Ш!: Просили Halo на PC? Получите, распишитесь, сильно не материте.

Выход всемиожидаемой (всеми, у кого есть PlayStation 4) Uncharted 4: A Thief's End перенесли на 2016 год.

Ш!: Надеемся, что хоть как-то скрасить долгое ожидание игры тебе поможет наше превью, которое расположилось прямо в этом номере.

FrozenByte Games анонсировала Trine 3: Artifacts of Power. Еще больше цветов на экране и знакомое трио: маг, лучница и воин.

Ш!: Серия Trine отлично подходит для тестирования свежеприобретенных телевизоров, ибо игр с такой же яркой и сочной картинкой больше не существует. А еще говорят, что это якобы неплохой паззл платформер.

Помнишь Remember Me? Наверняка помнишь, игру с таким названием невозможно забыть. Так вот, сценарий игры уже готов и находится на рассмотрении у Capcom.

Ш!: Поскорее бы они его уже рассмотрели и дали «зеленый свет» разработчикам. Оригинальная игра нам понравилась. Хотеть продолжения.

Компания Electronic Arts поделилась интересной статистикой. Так, стало известно, что игроки в общей сложности провели в The Sims 4 более 12 тысяч лет!

Ш!: А ведь это время можно было потратить на учебу, карьеру, воспитание детей или дрессировку собак. Хотя кого мы обманываем...

В МЕСТИ МЫ – СИЛА

Порой мы в редакции подумываем сколотить свою собственную команду «Мстителей». А что? Человек-Балабол у нас уже есть, Женщина-Веснушка тоже. Осталось лишь найти зеленого здоровяка, но как раз с этим проблемы – никто не хочет пачкать лицо зеленкой. Да и вообще, кому именно мы будем мстить? Мы – люди мирные, добродушные, переводим дороги через бабушек. В общем, нам нужно будет как-то собраться и как следует над этим подумать. А тебе следует подумать над вопросами ниже, ведь, ответив на них правильно, у тебя появится шанс выхватить один из уникальных призов: футболки, блокноты и USB-флешка с символикой грядущего фильма «Мстители: Эра Альтрона».

1. В каком году «Мстители» дебютировали в комиксах?

2. Как называется источник космической энергии, вокруг которого разворачивались события фильма «Мстители»?

3. Какая актриса находилась «в положении» во время съемок «Эры Альтрона»?

4. Назови писателя и художника, которые создали Альтрона.

Премьера «Мстители: Эра Альтрона» состоится 23 апреля.

Ответы присылай нам на почту konkurs@shpil.com, не забыв указать в теме письма «В мести мы – сила».
Результаты конкурса будут опубликованы в №5' 2015.

Паровая машина есть машина-двигатель, в которой движущей силой служит пар, образуемый из воды или иной жидкости действием огня.

Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона

ИНФО

Что: Game Developers Conference – GDC-2015

Где: Сан-Франциско, Калифорния, США

Когда: 2-6 марта 2015 г.

МАГИЯ ПАРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

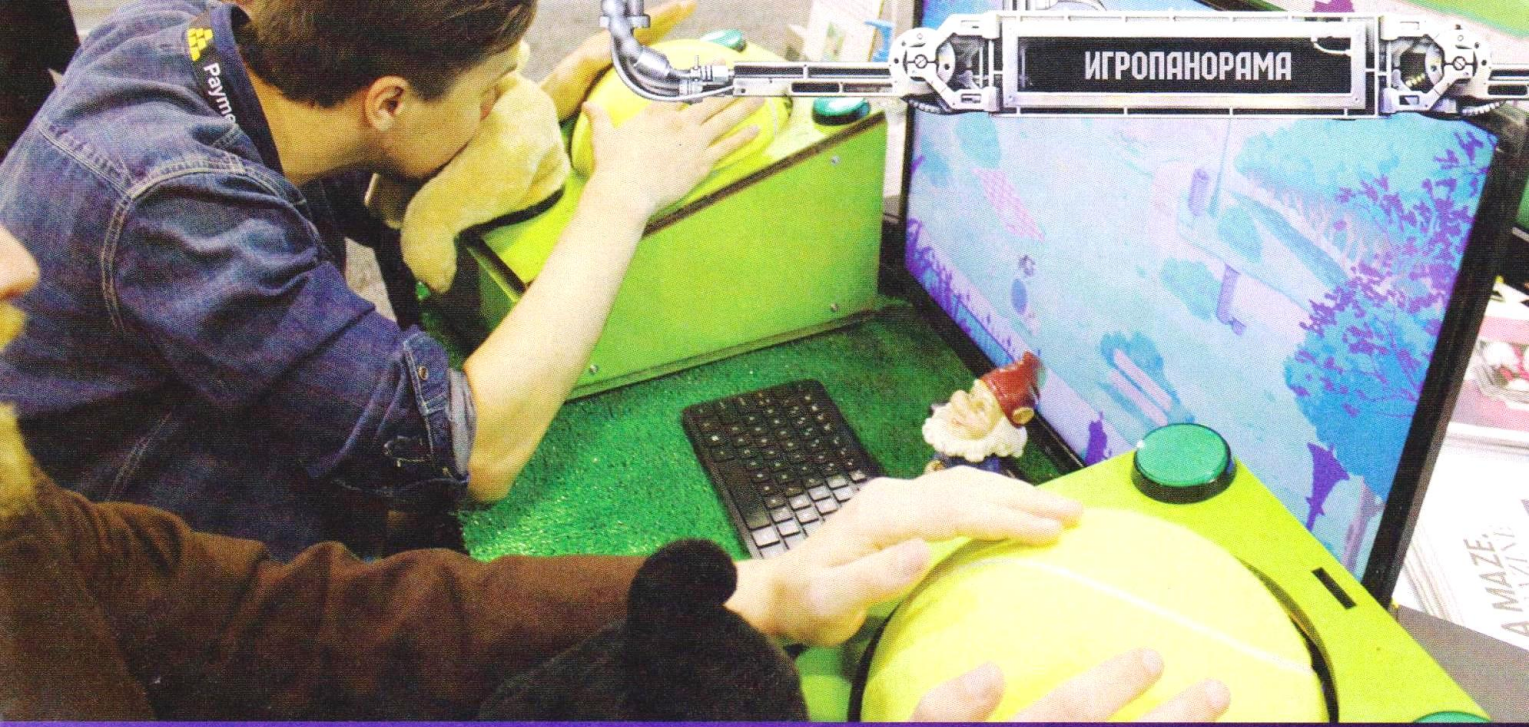
Что такое GDC? Если переводить буквально – это Конференция разработчиков видеоигр. В первую очередь это возможность для разработчиков игр пообщаться с другими разработчиками игр на тему дальнейших перспектив разработки игр (ваш Кэп). Обычным геймерам вся эта техническая белиберда совершенно не интересна, к тому же большая часть конференции обычно проходит за закрытыми дверьми. От конференций GDC нельзя ожидать громких презентаций и сюрпризов, ведь для этого есть специализированные выставки вроде E3 или Gamescom. Впрочем, конференция GDC-2015 стала уникальной именно с точки зрения количества волнительных анонсов – не игровых, но имеющих огромное влияние на всю игровую индустрию. Виновником торжества в этом году стала компания Valve: и конференцию этого года впору было бы назвать не GDC, а VDC – от слов Valve и Vulkan.

Паровой Котел

Vulkan – гордое и мощное название для современного мультиплатформенного API, новой ипостаси OpenGL. Простым языком для непонятливых: API (программный интерфейс для написания приложений) наподобие OpenGL или DirectX говорит видеокарте что и как рисовать. Проблема заключалась в том, что большинство игр разработано под всем известный DirectX, являющийся собственностью компании Microsoft. Поэтому долгое время лишенные DirectX системы MacOS и Linux считались платформами исключительно для бизнеса/IT, ведь игр туда не завозили. Разработчикам приходилось долго и нудно портировать игру, тратя кучу времени не столько на разработку, сколько на то, чтобы в принципе заставить ее работать. И естественно, далеко не все компании располагали средствами для выпуска игры на непопулярных среди широкой публики платформах.

На мгновение оторвемся от новых технологий и вернемся в 2012 год. Тогда президент Valve Гейб Ньюэлл заявил, что Windows 8 станет катастрофой для гейминга. Microsoft позарилась на святое – выступать единым поставщиком игр и приложений исключительно через Windows Store. Именно анонс Steam OS – собственной операционной системы Valve на основе Linux, именно инициатива Valve по портированию игр на Linux и MacOS позволила избежать мрачного будущего, в котором бы компания Microsoft диктовала свои условия всем – разработчикам и геймерам, профессионалам и обычным юзерам. Нанеся упреждающий удар, Valve изменила всю структуру IT-рынка. С тех пор количество игр на MacOS и Linux выросло в разы.

Появление на свет Vulkan стало логичным ответом на анонс DirectX 12. За основу взята технология AMD Mantle. В равной степени, как DirectX и Mantle, Vulkan позволит уменьшить нагрузку на процессор и даст приложениям прямой доступ к видеокарте в обход драйверов, что позволит создавать значительно более сложные по детализации сцены без утраты производительности. Более того, благодаря универсальности нового API, разработчики не будут зависеть от конфигурации устройств конечных пользователей. Имеется в виду не только Windows/Linux/MacOS, речь идет также об iOS и Android. Таким образом, Vulkan объединяет возможности разработки как под на-



стольные, так и под мобильные системы. В итоге у разрабов не будет необходимости тысячу раз оптимизировать, переделывать, выпускать сотни патчей для обеспечения стабильности работы игры на разных платформах. Уменьшится зависимость потребителей от Windows, а значит, Linux и MacOS перестанут быть платформами для энтузиастов-эстетов. Начнется новая эра, эра равноценной конкуренции. Обычные пользователи смогут выбирать платформы, не отказываясь при этом от определенных возможностей. Более того, новый API будет вовсю задействован для разработки приложений для виртуальной реальности. Первым движком, который будет полностью поддерживать Vulkan, стал новый движок Source 2 от компании Valve.

Известные вулканы

- **Эйяфьядлайёкюдль** (Eyjafjallajökull) – спящий вулкан в Исландии с непроизносимым названием. Его извержение весной 2010 г. привело к закрытию неба над всей Европой.
- **Вулкан** – бог огня в Древнем Риме. В его честь сжигали оружие побежденного врага.
- **Вулканцы** – инопланетные создания, внешне похожие на эльфов, лишенные эмоций и обладающие телепатическими способностями. Самым известным вулканцем был Мистер Спок.

Паровой источник

Долгожданный анонс нового движка Valve сопровождало восторженное недоумение. Ни тебе игр с цифрой ТРИ, ни подробных рассказов о графических возможностях нового моторчика. Но как анонс крупнобюджетной игры может мотивировать начинающего гейм-девелопера, продавшего свои последние пожитки для финансирования своей первой игры, не уйти в запой, а все-таки закончить начатое? Правильно, никак. Не стоит рассматривать данный анонс как полноценную презентацию движка и его возможностей. Source 2 был продемонстрирован именно в том аспекте, в котором планировала Valve – с акцентом на возможности нового API Vulkan. Устроив показательный стресс-тест портированной на новый движок Dota 2, Valve доказала, что даже слабый комп со встроенным видео Intel на высоких настройках сможет выдавать пристойное количество кадров в секунду. И прямая заслуга в этом принадлежит именно новому API.

Движок Source 2 будет полностью бесплатным для всех разработчиков. Единственное условие – игра в обязательном порядке должна продаваться в Steam. На днях бесплатными стали также движки Unity 5 и Unreal 4, а значит все больше начинающих и не очень разработчиков могут не тратить бесценное время на создание собственной графики, а сходу смогут приступать к созданию своих шедевров на основе самых современных технологий. Думается, что через пару лет нас ждет такое количество хороших игр, что наш трансгалактический журнал придется увеличить еще раза в полтора. Или в два, чего уж там.

О некоторых возможностях нового движка Valve известно уже сейчас – неограниченные по величине карты, стриминг уровней, огромные возможности детализации (как минимум на уровне движка Unreal 4) и полноценная поддержка 64-битных систем. Посетителям GDC показали, как мог бы выглядеть мир Portal на Source 2 в виртуальной реальности. И вот что интересно: судя по всему, Source 2 позволит создавать аккуратную механическую физику – предметы, которые состоят из множества частей, складывающихся друг в друга и работающие в связке, в зависимости друг от друга. Особенно интересно было бы посмотреть эту демку в очках виртуальной реальности. И мы сейчас говорим не об Oculus Rift...

Паропровод

Очки виртуальной реальности Vive, разработанные компанией Valve совместно с тайваньским брендом HTC, стали, пожалуй, самым громким анонсом конференции. Valve давно проявляла интерес к виртуальной реальности, всячески поддер-

живая Oculus Rift. Ни для кого не было секретом и существование прототипа очков Valve. Но вот возможность того, что Valve может запустить свои очки в продажу, отрицалась на всех уровнях.

«Окулус Рифт и рядом не лежал», – говорят счастливчики, попробовавшие на вкус виртуальную реальность от Valve. Очки способны выдавать плавную картинку в 90 кадров в секунду с разрешением 1200x1080 для каждого глаза, без рывков и ряби. Valve удалось побороть бич виртуальной реальности – головокружение и тошноту. Под элегантным корпусом спрятано более 70 датчиков, в том числе: гироскоп, акселерометр и лазерные позиционные сенсоры, способные абсолютно точно отслеживать движение головы во всех направлениях. В комплекте поставляются сенсорные базы Valve – две маленькие коробочки, которые при установке в противоположных концах комнаты отслеживают передвижения игрока с точностью до миллиметра. Таким образом, можно встать и прогуляться по виртуальному помещению размером приблизительно 5x5 м.

Но и это еще не все. Вместе с очками Valve представила беспроводные контроллеры – что-то среднее между Razer Hydra и PlayStation Move (по одному в каждую руку). Они также оборудованы специальными датчиками, которые улавливают движения и позволяют взаимодействовать с объектами и виртуальным миром. Контроллеры обладают высокоточным позиционированием и разработаны с использованием технологии, лежащей в основе Steam Controller (в простонародье – гейбпад).

Теперь Facebook, купившая Oculus Rift за два лярда баксов, не будет править бал, как единственная компания в этой области. Анонсируя собственные очки виртуальной реальности, Valve заняла лидирующие позиции среди прочих компаний. Теперь уже они должны подстраиваться под Valve, как с точки зрения ценовой политики и качества устройств, так и с точки зрения времени релиза. Ходят слухи, что поначалу очки HTC Vive будут чуть дороже аналогов и низкой цены в ближайшее время ждать не стоит. Хотя Vive станет первой ласточкой от Valve VR, в скором времени можно ожидать появления очков и от других компаний, разработанных на основе этой же технологии.

На конференции были представлены очки и от других компаний. PlayStation в закрытом показе продемонстрировала обновленный Project Morpheus – свои собственные очки виртуальной реальности (релиз намечен на начало 2016 года). Razer также показала свой ранний прототип очков, рассчитанный на массовое распространение, под названием OSVR по стоимости всего 200 долларов. В ближайшие пару лет очки виртуальной реальности станут таким же стандартным аксессуаром, как мышь или наушники. И кто знает, вполне вероятно, что совсем скоро мы сможем играть в «Контру» по-новому! Впрочем, разработчики говорят, что шутеры от первого лица – не самый удачный жанр для реализации виртуальной реальности. Уж слишком плохо наше тело реагирует на необходимость быстро двигаться в шутерах. Игровые сообщества с энтузиазмом обсуждают перспективу появления новых игровых стандартов, с акцентом на интерактивный окружающий мир. Виртуальная реальность – это не только игры, но и кинематограф, а также индустрия развлечений для взрослых, новые технология для обучения, военная промышленность – перспективы безграничны! Виртуальность захватит наш мир, и все вокруг поглотит Матрица. Хотя кто знает, может быть уже так и произошло?

Паровые машины

В рамках конференции не забыты оказались и Steam Machines – мощные игровые станции, работающие под управлением Steam OS. «Так это ж обычные компы! Я могу собрать лучше за мамкины деньги, азазаза!» – скажешь ты и в чем-то окажешься прав. Ты и сам вполне способен собрать себе свою Steam Machine, как минимум, не хуже. Но, представь себе, далеко не у всех людей такой же образ мышления. Компы, несущие на своих точеных, элегантных корпусах лейблы очень уважаемых в западных странах компаний, предназначены для тех

Бесплатно и без СМС

Сейчас необходимость в Steam OS вроде бы невелика. Но активная политика Valve позволила избежать катастрофы и компания Microsoft сдает нерушимые прежде позиции. Чтобы не утратить лояльность публики, Microsoft пообещала абсолютно всем пользователям Windows 7/8 бесплатный апгрейд до лицензионной Windows 10, включая даже владельцев пиратских копий. К слову, проапгрейдиться пираты смогут, но лицензионными они от этого не станут.

Укрыться за щитом

NVidia представила собственную компактную и весьма элегантную внешне консоль NVidia Shield, работа над которой велась последние пять лет. Производительность на уровне – NVidia Shield вполне потянет Crysis 3. В день старта продаж для новой консоли будет доступно около 50 тайтлов.

людей, которые не хотят лазить по форумам, копаться, подбирать, сравнить, собирать. Им хочется купить, получить, достать из коробки, поставить, втыкнуть в розетку и чтоб сразу заработало. Да так работало, чтобы уже через 5 минут можно было плюхнуться на диван, врубить телик и беззаботно шпилить с друзяшками. Приставки завоевали рынок видеоигр своей простотой работы, и именно для такой категории людей были созданы Steam Machines стоимостью от 500 до нескольких тысяч долларов.

Но что, если телевизор от компьютера находится на расстоянии в пару комнат или этажей (что особенно актуально для буржуев загнивающего запада)? На помощь приходит Steam Link – маленькое устройство, позволяющее стримить игру (иными словами, транслировать видео и аудио) в Full HD с удаленного компа на телевизор по сети. Таким образом, отпадает необходимость в длиннющих проводах и проблемах с подключением. Цена не кусается – всего лишь $50 за устройство. Кстати, в качестве ответного хода Microsoft заявила о возможности стримить игры с ПК на Xbox One. Правда, о сроках реализации пока ни слова.

Вместе со Steam Link можно будет использовать Steam Controller – особый, инновационный джойстик, разработанный компанией Valve и позволяющий приблизить возможности джойстика к непревзойденной связке мышь/клавиатура, жизни без которых ни один геймер себе представить не может. На существующих джойстиках в любимую КСочку или Доту особо не пошпилишь – из-за проблем с позиционированием курсора. Steam Controller призван решить эту проблему благодаря особым высокоточным трекпадам. После нескольких лет тестирования и нескольких редизайнов, джойстик обрел дату выхода – ноябрь 2015 года и цену – 50 американских президентов. Valve заявляет, что джойстик будет работать практически во всех играх, которые продаются в Steam. А значит, он вполне способен заменить собой массу существующих устройств, работа большинства из которых, чего уж там скрывать, оставляет желать лучшего.

Пока Микрософт и Плейстейшн мерялись умом и другими органами, выясняя, чья приставка круче, Valve молча, можно сказать, досрочно победила в этой схватке. Особенно, если учесть, что все больше компаний не видят необходимости в разработке эксклюзивных проектов под одну платформу. Играть в любимые игры из библиотеки Steam на большом экране с друзьями, используя самые лучшие, самые удобные и современные технологии? Valve, ой ну перестань… Да прекрати… Хотя нет, продолжай!..

***

С учетом всех этих анонсов, хотелось бы посмотреть в глаза всех тех скептиков, говоривших несколько лет назад о смерти ПК-гейминга – где теперь ваш бог? Уже сейчас можно с уверенностью констатировать: ПК-игры живее всех живых! Ближайшие годы полностью поменяют наше представление о гейминге и развлечениях. И ожидание того стоило.

Вадим [propeller] Ковалевский

ЧУБ ПОД КАПЮШОНОМ

Если бы события Assassin's Creed происходили в Украине

Почти год назад на сайте change.org появилась петиция. Предлагала она ни много ни мало, а «Develop the part of Assassin's Creed series about Ukrainian Cossacks». Замах был на рубль, а удар вышел на копейку: то ли репостов не хватило, то ли кого-то смутило предложение обучить ассасинов боевому гопаку. Однако мысль о такой игре не лишена смысла – настолько удачно украинская история вписывается во вселенную Assassin's Creed. Да и спецов по местному колориту хватает, ведь в Киеве с 2008 года работает подразделение Ubisoft. А пока петиция покрывается пылью, отыщем место Украины в мире Assassin's Creed – без боевого гопака и размышлений на тему, были ли Адам с Евой украинцами и любил ли Наполеон борщ.

Если в кране есть вода – тамплиер ее туда

Увы, в сериале лишь один украинский персонаж – тамплиерка Оксана из Assassin's Creed: Revelations. И только одно событие во вселенной Assassin's Creed произошло на украинской земле. Можно не ломать голову, в играх этого нет. Зато есть в комиксе The Fall (или «Грехопадение»), созданном Кэмероном Стюартом и Карлом Кершлом. В одном из эпизодов ассасин Николай Орлов проникает в поезд, везущий российского императора Александра III. Из-за стычки Орлова с императором вагоны сходят с рельс и происходит авария. Так вот, крушение царского поезда случилось 17 октября 1888 года возле поселка Борки (современная Харьковская область). Казалось бы, все.

Но не тут-то было. Если событие не попало в игры, фильмы, комиксы или книги Assassin's Creed, оно все равно объясняется борьбой ассасинов и тамплиеров. Есть даже специалисты, помогающие увязывать реальные факты со вселенной игры. Например, Жан Гуисдон и Кори Мэй консультировали создателей комиксов «Грехопадение» и «Цепь», а также автора официальной книжной серии – Оливера Боудена. Сценаристы Ubisoft создали мир, подчиненный внутренней логике. В нем издревле воюют два тайных сообщества: орден тамплиеров оболванивает массы и строит империи, а братство ассасинов сражается за права и свободы. Главное, чем сериал берет за живое – всеобщий интерес к заговорам. В итоге довольны все: от ищущих лазерное оружие у древних египтян до видящих происки мировой закулисы в современности. Факты обыгрываются так ловко, что Дэн Браун позавидует. Про тунгусский метеорит слышали? Дело рук ассасинов. Не удивительно, что борьба ордена и братства затрагивает также Украину.

Скрип скреп

Чтобы вникнуть в особо гнусный заговор и подобраться к украинцам, придется копнуть историю поглубже и пронестись галопом по эпохам. Впрочем, фанатам сериала не привыкать. Издревле тамплиеры подбивали сильных лидеров к созданию империй. По версии авторов Assassin's Creed, орден манипулировал Александром Македонским и Юлием Цезарем. Создатель самой огромной империи в истории Чингисхан тоже находился под влиянием ордена, из-за чего он и его сыновья неоднократно подвергались атакам ассасинов. Те стремились не только устранить врага, но и

Шашки наголо

Реальных казаков с игровыми ассасинами роднят не только общие идеалы: оба товарищества знали толк в диверсиях и убийствах. Конечно, никакого экзотического оружия вроде шенбяо у запорожцев не было, они обходились стандартной экипировкой пехоты того времени. Мушкет, пистолет, сабля да копье – вот и весь арсенал. Зажиточные могли позволить себе лошадей, но это скорее исключение из правил. Известны случаи, когда казаки отбивались от врагов косами и другим сельскохозяйственным инвентарем – словом, Шаолинь отдыхает. Не отличаясь продвинутым вооружением, украинцы все же снискали себе славу первоклассных воинов. Мастера внезапных атак и отвлекающих маневров, выносливые и стойкие, они в качестве наемников участвовали в Тридцатилетней войне 1618-1648 годов. Когда турки осадили Вену в 1683, Ватикан выделил деньги для найма казаков – в состоявшейся битве отличился миргородский полк под командованием Даниила Апостола.

завладеть ценным артефактом – Мечом Эдема, который помог Чингисхану завоевать полмира. Альтаир, один из ключевых персонажей Assassin's Creed, считал монголов не менее опасными, чем храмовники. Став заклятыми врагами ассасинов, монголы решили искоренить их раз и навсегда. С этой целью внук Чингисхана Хулагу атаковал базу братства в крепости Масиаф. Штурм Масиафа хорошо описан в книге Оливера Боудена «Тайный крестовый поход».

После боя за Масиаф ассасины затаились, а тамплиеры – наоборот, развили бурную деятельность на пространстве от Константинополя до Москвы. Именно храмовники свели монголов и русских князей в одну шайку. Как это произошло? Очень просто: тамплиеры охмурили князя Александра Ярославовича, позже прозванного Невским. Его описание в карточной игре Assassin's Creed: Memories указывает на то, что князь был другом ордена. К 15 веку, то есть ко времени действия Assassin's Creed 2 и Assassin's Creed: Brotherhood, тамплиеры приобрели в Москве такое влияние, какого у них не было больше нигде. В это же время они придумали миф про Москву как третий Рим. Во втором Риме (Византии) тамплиеры временно потеряли власть из-за турок, поэтому Москва стала последней возможностью провернуть аферу тысячелетия. Чтобы проверить слухи, ассасины отправили к московскому князю Ивану III (не путать с Иваном Грозным!) двух агентов – Пьетро Солари и Ридольфо Фиораванти. В итоге один был убит, а второй с трудом бежал в Рим.

Яцко Аудиторенко

Получив по капюшонам в Москве, ассасины задумались о новом штабе. Эцио Аудиторе орудовал в Константинополе, но это было бесполезно: тамплиеры нашли подход к турецким султанам, а самого героя оттуда вышвырнули, как нашкодившего кота. Даже в Китае у братства не сложилось, чему будет посвящена Assassin's Creed Chronicles: China. Поскольку давили со всех сторон, штаб стоило основать на ничейной земле, в дикой местности. И такая нашлась: долина Днепра между владениями турок, поляков и русских, куда с постоянными набегами являлись татары. Поэтому жить здесь было опасней, чем играться с новеньким iPhone в полночь возле группы сидящих на корточках и жующих семечки молодых людей. Недаром про Запорожье говорили, что «Днепр под Крымом божий, а не королевский» – никто не хотел здесь селиться и владеть этой землей. Кроме бежавших сюда крестьян и рабов, которым нечего было терять.

Запорожцы воплотили в себе все идеалы ассасинов. Больше всего они дорожили личной свободой. Живший в те времена французский инженер Гийом де Боплан дал им такую характеристику: «находчивы и щедры, не стремятся к большим богатствам, но больше всего дорожат своей свободой, без которой жизнь для них немыслима». Это ли не идеалы братства? Казаки не делили людей по национальности. Польский посол в Турции сообщал, что среди запорожцев есть «и поляки, и москвитяне, и турки, и

татары, и евреи, и вообще люди всякого языка». Так что привычка казаков топить евреев в Днепре придумана, очевидно, писателем Гоголем. Опять все совпадает.

Чтобы прочно угнездиться во вселенной Assassin's Creed, украинские казаки должны быть врагами тамплиеров и всех империй, где росло влияние храмовников. С Турцией все понятно: украинцы нападали на турок даже в Стамбуле и урезали аппетиты Османской империи под Хотином и Веной. А что с Москвой, где тамплиеры чувствовали себя как дома? Мало кто знает, но этого добра тоже валом. В 1521 году черкасский староста осадил Москву – это было первое появление казаков под стенами русской столицы. В 1568 году московское войско разбили запорожцы под предводительством атамана Бирули. В 1590 украинцы взяли Воронеж и убили князя Долгорукого-Шабановского. В 1618 под стенами Москвы снова появились казацкие чубы и знамена. Тогда у гетмана Петра Сагайдачного был реальный шанс взять город, но по неизвестным причинам он приказал отступить – происки тамплиеров, не иначе.

Ничто не истинно, все дозволено

Лучше всего для Assassin's Creed про украинских казаков подошло бы время, когда заговор тамплиеров достиг апогея. И злодеем в этой игре был бы... Богдан Хмельницкий. Не надо удивляться и перепроверять школьный учебник, рвем шаблон во все поля. Начнем с главного: затеяв в 1648 году войну с поляками, Хмельницкий боролся не против враждебной страны и не за независимую Украину. Как и любой тамплиер, он хотел поддержать королевскую власть и уничтожить оппозицию. Так и вышло: силы польских магнатов были разбиты в войне с казаками, а Хмельницкий, осадив Замостье, заставил сейм выбрать королем Яна Казимира – умного лидера вполне во вкусе храмовников. Поляки тогда шутили, что бог ослепил пана гетмана: вместо того, чтобы взять Варшаву, он надел корону на сильного врага Украины. Они не знали, что план у пана гетмана был почище, чем у ситхов из «Звездных войн».

Дальше – больше. В 1649 году московские тамплиеры сделали две вещи: ввели в России крепостное право и отправили к Хмельницкому послов, тут же принявшихся агитировать за дружбу народов. Гуманитарные конвои прилагались. Ассасины-запорожцы поняли, что это заговор, поэтому попытались устранить гетмана, но безуспешно. Последний шанс у них был в 1654 году, когда некоторые казаки действительно выступили против подчинения Украины Москве, однако и здесь нашла коса на камень. Результат немного предсказуем: хотя ассасины сумели отравить Хмельницкого в 1657 году, готовившийся веками план сработал четко, как скрытый клинок. В 1665 состоялась перепись населения и к российским крепостным крестьянам (читай рабам) добавились украинские. В 1666 году вспыхнуло первое антироссийское восстание, начавшееся, естественно, на Запорожье. Но дни штаба ассасинов были сочтены: 14 марта 1709 года российские войска захватили и разрушили Сечь.

Конечно, это путешествие сквозь века – лишь подтасовка фактов в духе Дэна Брауна. Но то же самое сотрудники Ubisoft сделали с историей всех стран, куда отправляли героев Assassin's Creed. Причем такая «украинская» линия сидит во вселенной AC как влитая, достаточно подставить пару дат и выхватить несколько ярких персонажей. В декорациях тоже нет недостатка: можно показать не только Запорожье, но и Киев тех времен, который земляк Эцио Аудиторе описал как «один из красивейших и богатейших городов». Шансы невелики, но кто знает? Может, когда-нибудь ты запустишь на своем компьютере новенькую Assassin's Creed, где вместо индейца или французского революционера с тамплиерами будет сражаться запорожский ассасин Иван Бородавка.

Александр Бурсов

Казаки-разбойники

Почему именно казаки? Это такой замкнутый круг украинской тематики. Сперва разработчики грешным делом думают, что кроме казаков и Чернобыля продавать нечего, поскольку ни с чем другим Украина не ассоциируется. Даже Metro 2033 от 4A Games – это тоже Чернобыль, хоть действие и разворачивается в Москве. Выпуская «чернобыльских запорожцев», разработчики делают и без того хрестоматийные темы еще более популярными. Так замыкается круг. Между тем в украинской истории хватает и других, не менее колоритных бэкграундов. Взять хотя бы 1917 год: по легенде Assassin's Creed социализм – тоже идея тамплиеров, как способ завоевать и контролировать мир. Достаточно вспомнить, что тогда левые захватили власть не только в России: руководитель УНР Михаил Грушевский тоже был социалист, как, например, и Ной Жордания в Грузии. Пищи для домыслов много, но даже если случится чудо, и Ubisoft примется за украинскую Assassin's Creed, то игра будет про казаков.

BATTLEFIELD HARDLINE

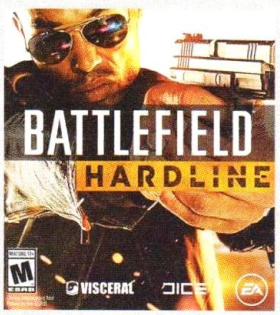
Жанр:
Шутер от первого лица

Разработчик:
Visceral Games

Издатель:
Electronic Arts

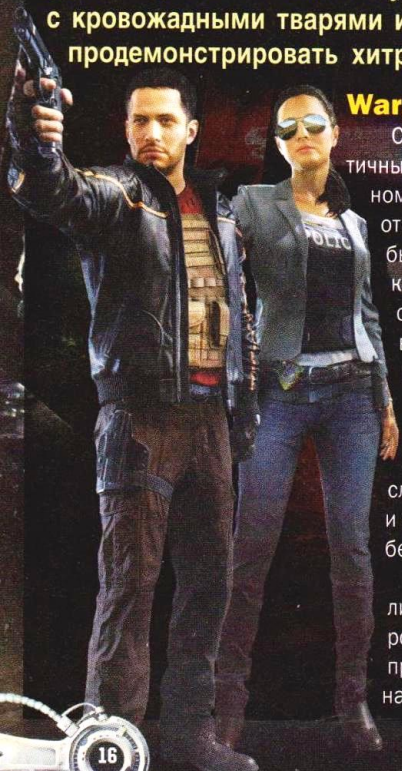
PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Системные требования:
Процессор: Intel Core i3 2.4 ГГц/ AMD Athlon II 2.8 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 260/ ATI Radeon HD 5770
60 ГБ свободного места на диске



КРУШИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Война, война и еще раз война. Да сколько можно уже? В последнее время я слышу это слово даже чаще, чем «Привет» или «Как дела?» Вот и ребята из DICE подумали, что перенасыщение «войной» к добру не приведет, а потому взяли свои чемоданы и махнули на Мальдивы попивать крепкие коктейли в окружении загорелых фотомоделей, скинув всю грязную работу на Visceral Games. Вот кому-кому, а им точно можно доверить всемирно известный боевик Battlefield, ведь у них за плечами колоссальный опыт создания одного из самых пугающих шутеров в вакууме – Dead Space. Только на этот раз все свои фишки с кровожадными тварями и ограниченным кислородом они отбросили в долгий ящик, вместо этого решив продемонстрировать хитросплетение нелегких полицейский будней с бандитской романтикой.



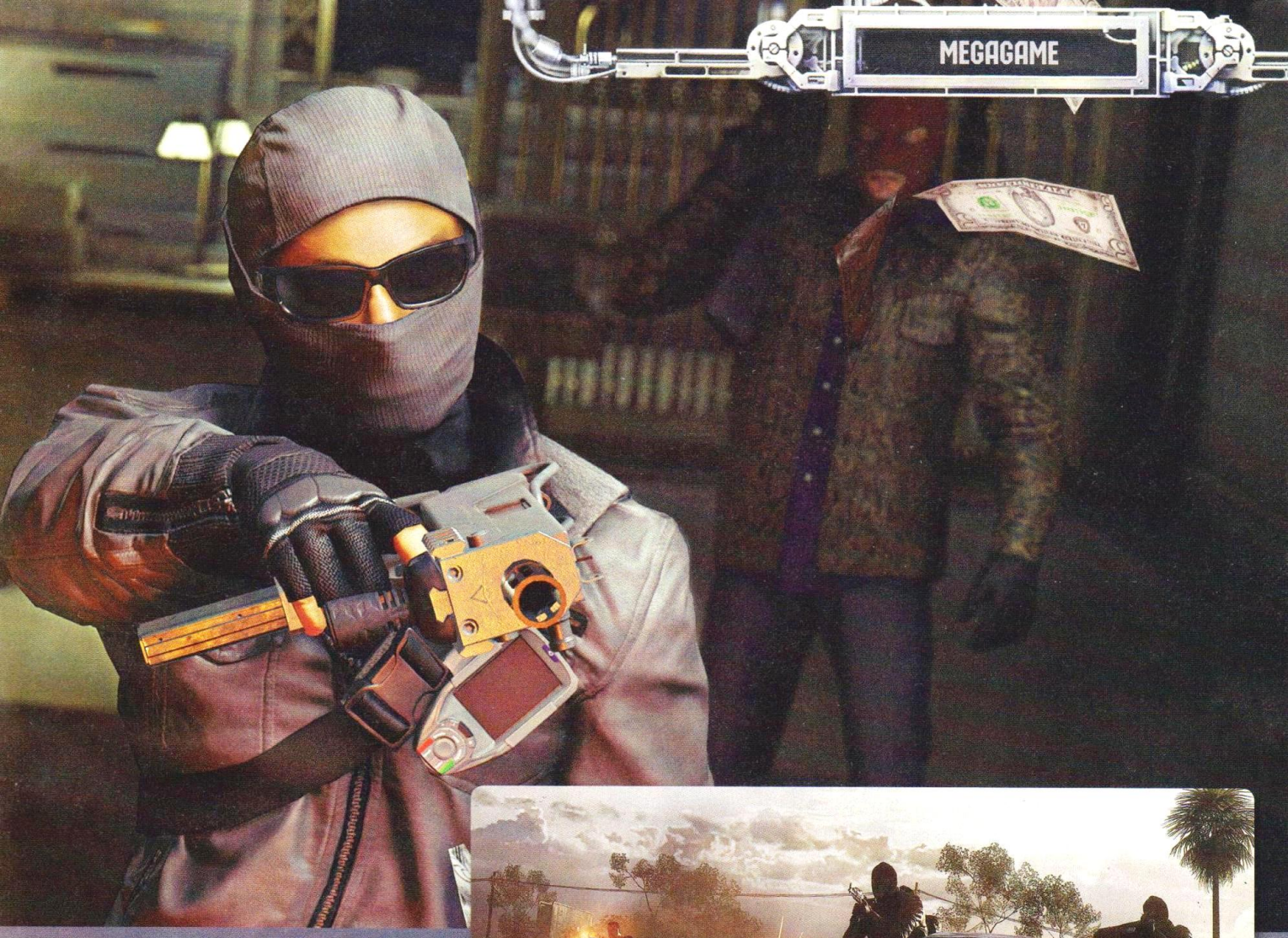
War, war never mind

Серия Battlefield всегда отличалась своим фанатичным влечением к качественному, сбалансированному мультиплееру и при этом наплевательским отношением к одиночной кампании. Исключением была разве что вселенная Bad Company, но жалкие две части просто не способны насытить социопатный аппетит к синглплееру. Именно поэтому в студии «Выссерал» (прости за мой испанский) решили, что для полного счастья серии не хватает лишь одиночной кампании с тщательно проработанным сценарием и запоминающимися персонажами. И Battlefield: Hardline послан, дабы восполнить этот сюжетный пробел. Ну и внести разнообразие в застоявшееся милитари безобразие.

История демонстрирует быт наркоотдела полиции Майами во всей красе, не забывая и о второй стороне медали, – бандитах. Бедные районы просто кишат убийцами, насильниками, наркоманами и законченными алкашами. Хмм... я словно свой подъезд только что описал в деталях. Масла в эту огромную цистерну зловоний подливает новая, засекреченная наркота, которую неизвестный барыга внедряет на улицы. Благородным защитникам правопорядка ничего больше не остается, как надевать бронежилеты, доедать свои пончики и отправляться на поиски производителей запретных «плюшек».

Полицейский беспредел

Сценаристы честно пытались создать уникальных персонажей для сингла, но почему-то вся их харизма выветривается уже после пролога. Коллеги главного героя начинают творить просто несусветную хрень, убеждая самих себя, что все это во имя порядка. Больше всего в этом полицейском балагане меня умиляет напарница главного героя. Вот она выдает благородные речи о том, что преступников нужно брать живыми, а уже через несколько минут до полусмерти избивает задержанного подозреваемого без какого-либо объяснения. Я, конечно, догадывался, что ПМС меняет людей, но чтобы настолько... Представители сильного пола тоже не пасут

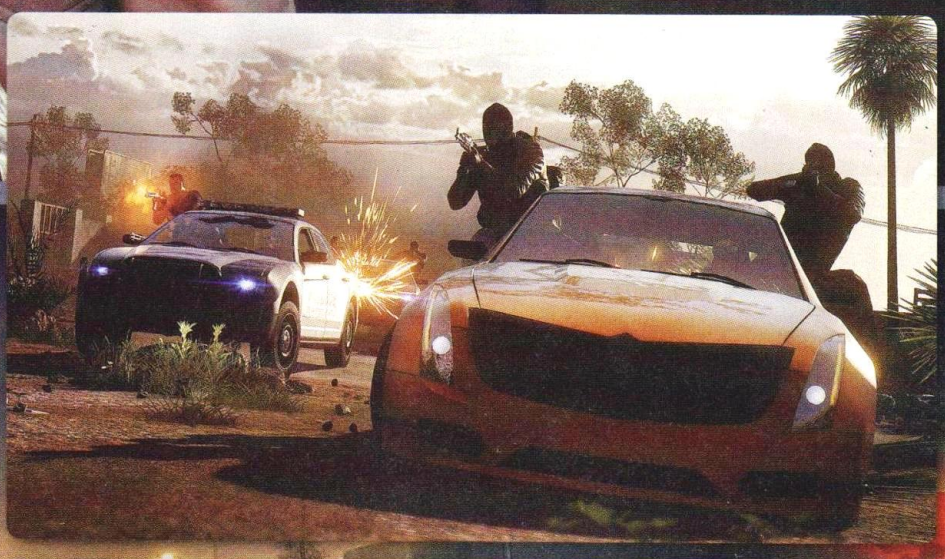


задних в плане адекватности, и даже соревнуются друг с другом за звание лучшего в этом деле. Но хватит о душевнобольных, ими займется другая организация, а не наш журнал.

В Hardline решили добавить простую систему поиска улик: берешь в руки сканер и начинаешь постепенно прочесывать все уголки места преступления. Нововведение неплохое, но в итоге все равно все заканчивается громкой перестрелкой, после которой главный герой с напарниками оставляют за собой горы трупов. Типа «не виноватые мы, они сами пришли, наркоманы проклятые». Что правда, перестрелки в Hardline остались на высоте, только это уже больше на руку многопользовательскому режиму. О синглплеере ты забудешь быстрее, чем об оставленном под диваном левом носке. Он настолько короткий, что седалищные мышцы не успеют устать, как на экране уже побегут финальные титры.

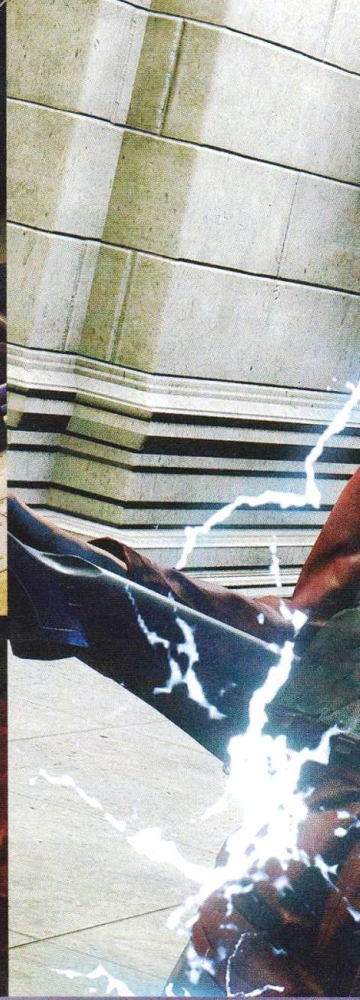
До чего техника дошла

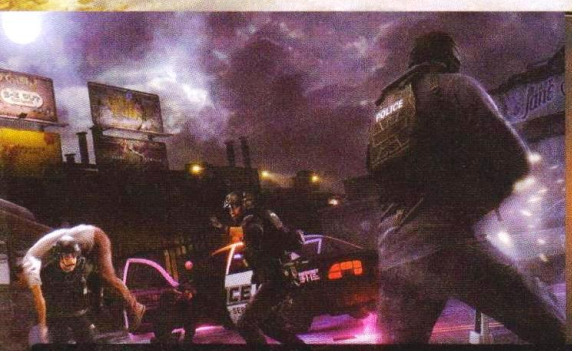
По традиции извиняться за низкое качество одиночного режима вызвался мультиплеер. На этот раз он получился намного динамичнее и веселее, но решил смачно так плюнуть ценителям крутой военной техники в лицо. Забудь о привычных танках, БТР, военных вертолетах и… что там еще? А ладно, я уже забыл. В Hardline для перемещения по карте помимо своих нижних конечностей можно воспользоваться обычными и бронированными тачками,

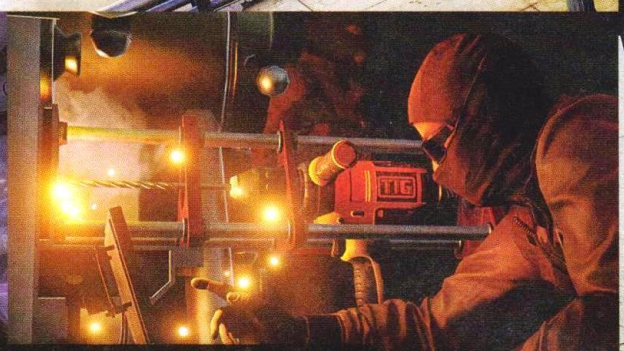


Подкрепление на подходе

Ветераны серии отлично знают, что «Батла» без Premium-подписки – не «Батла» вовсе, а просто стартовый набор. Именно «Премиум» предоставляет ранний доступ ко всем будущим дополнениям и прочим эксклюзивным плюшкам. Обладателям Premium будут доступны четыре новые уникальные функции – маски, оружейная мастерская, соревнование и статус легенды. Для Hardline планируется четыре крупных дополнения: Criminal Activity (лето), Robbery (лето), Getaway (осень) и Betrayal (зима 2016).



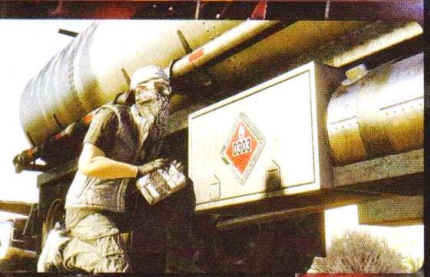


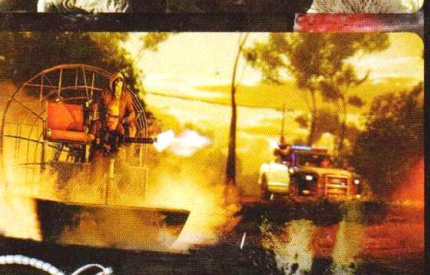


Диванные войска

В Battlefield: Hardline не обошлось без ржачных пасхалок. К примеру, на карте Dustbowl в режиме Hotwire можно обнаружить реактивный диван на колесиках. Между прочим, он вмещает до четырех игроков и является одним из самых быстрых транспортных средств на карте. Появляется чудо-диван всего один раз за раунд, причем место его возникновения постоянно меняется.

Еще одной пасхалкой разработчики подкололи создателей недавней Call of Duty: Advanced Warfare. Помнишь сцену в игре, в которой на похоронах товарища нас просят нажать «F», чтобы почтить его память? Так вот, в миссии под названием «Суверенная земля» можно найти небольшую могилку за одним из домов. Просканировав захоронение, обнаруживаем там человека, после чего нам предлагают нажать «E» и почтить его память. Тонко.





транспортными вертолетами и лодками. Закатать губу можешь сразу: бешенную езду по картам на служебной машине или полеты на вертолетах ты будешь видеть реже, чем свои собственные уши.

Транспорт в Hardline предназначен в основном лишь для того, чтобы добраться до места действия. Практически во всех доступных режимах твои братья по оружию будут использовать именно пешие прогулки по городскому «полигону». Лично для меня завязавшаяся погоня на автомобилях была праздником сродни Новому году. Грустно, ведь транспорт в игре проработан отлично: начиная от внешнего вида и заканчивая физикой управления. Да и разнообразие техники на удивление радует, хотя, казалось бы, в городские джунгли сложно пропихнуть что-то оригинальное. Но если «Выссерал» живые трупы в космос отправил, то это для них как два пальца об капот.

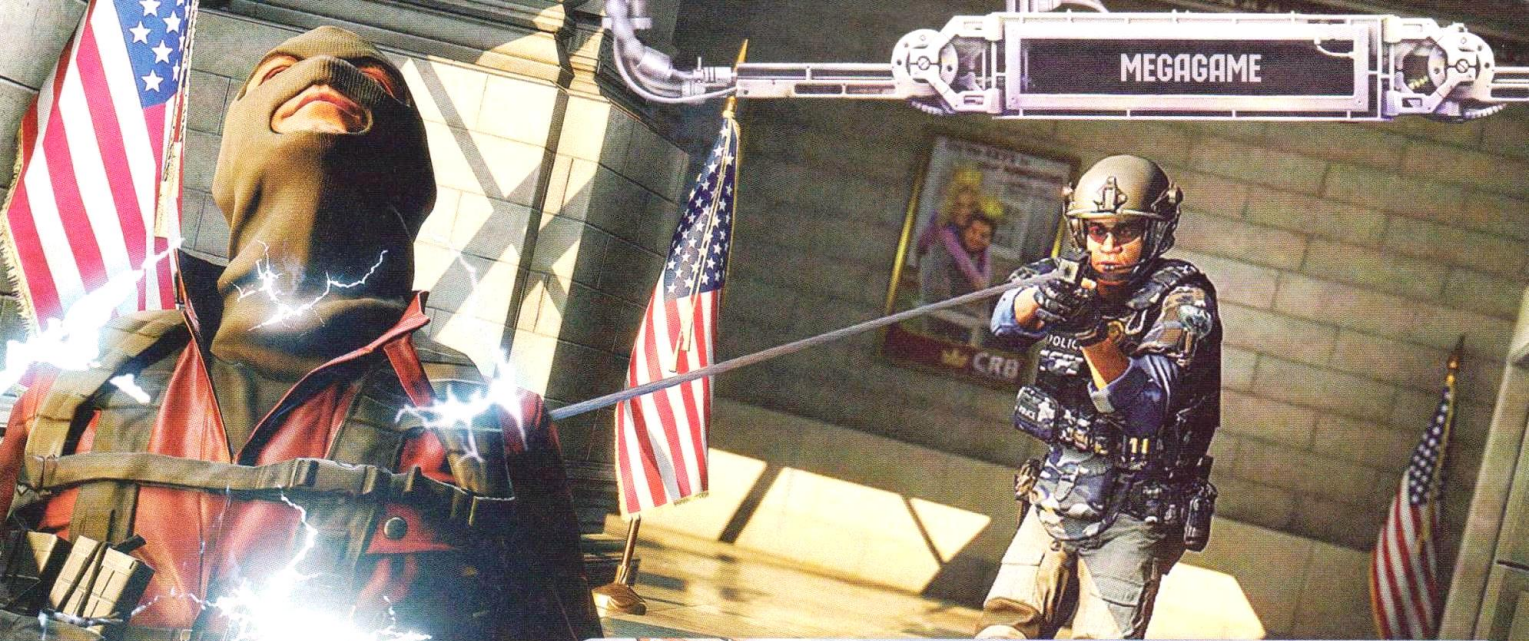
Бандиты, копы и окопы

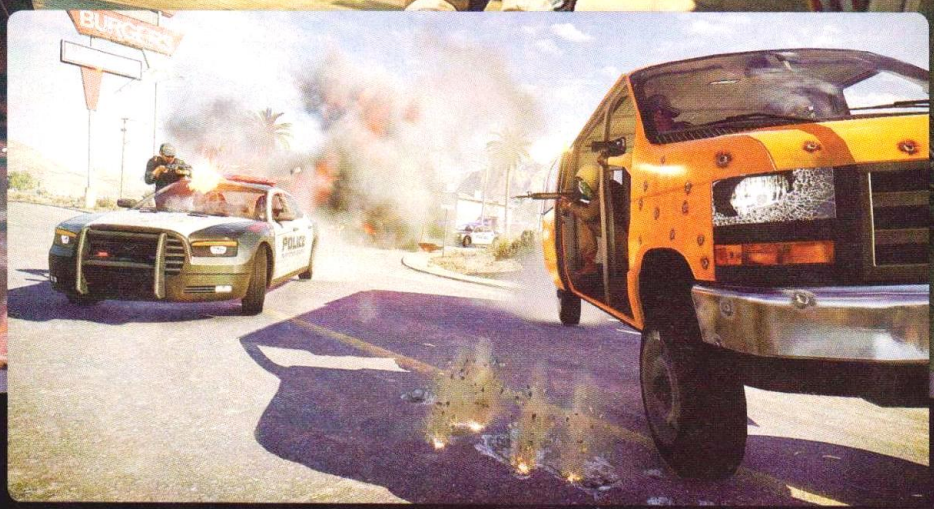
Придумывать заново БТР разработчики не стали, оставив в Hardline все те же 4 класса: разведчик, инженер, штурмовик и поддержка. Разве что придумали для них новые названия, чтобы свежестью повеяло. А вот арсенал подвергся серьезным изменениям. Каждый класс имеет свой уникальный пистолет, а также такие приятные нежданчики, как дробовик в довесок к ручному пулемету для саппорта и DMR для разведчика. Но самое главное – отныне нет необходимости наматывать часы, играя за один и тот же класс, чтобы заполучить крутую пушку для нагибания противников. Очки опыта в Hardline влияют только на получение дополнительных гаджетов, в то время как остальные вопросы решают бабосы. То есть можно спокойно фармить на штурмовике несколько часов подряд, после чего за полученные вечнозеленые баксы вооружить все остальные классы до зубов.

Несмотря на то, что действия баталий в Hardline переехали из лесов и полей в города, карты все равно остались огромными. Разрабы грамотно скомбинировали смену событий – обстановка в бою меняется буквально каждую минуту. Вот ты косишь врагов внутри голливудского особняка, а через мгновение уже вылетаешь на улицы и завершаешь этот эпизод смачной погоней на автомобилях. Экшон. ЭКШОН! Игра вкачивает адреналин в кровь, словно насос воду в водяной матрас. На каждой карте свои декорации и атмосфера, местами разработчики даже балуются погодными условиями, причем дождиком дело не ограничивается. То проказники нашлют на тебя смерч, то устроят посреди узкого квартала песчаную бурю. В этой игре точно не помешал бы прогноз погоды.

Ментовские войны

Самой заметной вишенкой на торте Hardline является режим «Ограбление», который сочетает в себе классический захват флага и борьбу за территории. Все начинается с того, что бандосы рэкетируют две



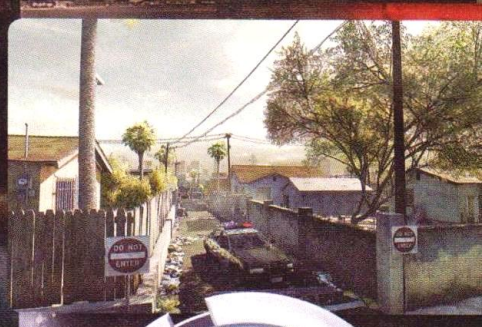


точки на карте, на которых находятся сумки с добром. На первом этапе им кровь из носа нужно украсть данные кошелки, после чего дотащить их до точки эвакуации. Задача копов проста как никогда – отбросить вкусные пончики и защищать сумки с бабосиками до тех пор, пока у плохишей не обнулится счетчик возрождения. Режим «Ограбление» даст тебе отличную встряску, особенно если ты до этого увлекался максимум спортивными шахматами. Стрелять придется во всех и много, а самое главное – постоянно находиться в движении. Локации ведения боя часто меняются, и нужно держать себя в тонусе не хуже, чем во время занятий в тренажерном зале. Побеждает в такой схватке зачастую команда с железными нервами, стальными яйцами и крепкими пальцами. Серьезно, мой указательный палец спустя пару часов кликанья по мышке взвыл волком и обвис словно… даже не буду уточнять.

У вас есть право хранить ворчание

Если же тратить нервные клетки на создание тактических многоходовок и постоянную беготню тебе не хочется, то настоятельно советую переключиться на режимы «Захват» или «Спасение». Это обычные стычки между двумя командами, только с одним особым правилом: умереть здесь можно только один раз. Не по душе такие спартанские условия? Ну и катись отсюда! На тачке. Прямиком в режим «Угон». На карте разбросано несколько машинок: если играешь за бандитов – их нужно угнать, а если за полицейского – перехватить и проследить, чтобы транспорт поставили на паркоместо без царапин. Такой себе симулятор автовора (GTA-стайл) и парковщика. Настоящая эйфория для меркантильных представителей рода геймеркого – это режим «Кровавые деньги». Здесь обе команды соревнуются на равных условиях в дисциплине под названием «Кто больше украдет» (аналогично нашим депутатам). Воруют здесь абсолютно все и при этом пытаются помешать обогатиться друг другу. В завершении побеждает тот, кто награбил больше бабла. В тюрьму никто не садится, расслабься. Демократия.

Влад [Ghost] Тучин



Вердикт

Как и у медали, у Battlefield: Hardline две стороны: сингл и мультиплеер. Первый, несмотря на все старания и обещания разработчиков, вышел на редкость сырым: с картонными перестрелками, недостэлсом и малость шизанутыми персонажами. А вот мультик наоборот порадовал повышенным динамизмом и разнообразием игровых режимов. Пострелушки копов с бандюгами здорово взболтнули привычную концепцию. Hardline может огорчить лишь тех, кто души не чаял в технике из прошлых частей Battlefield.

Ori and the Blind Forest

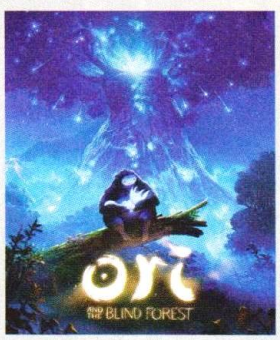
PC | XOne

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Moon Studios

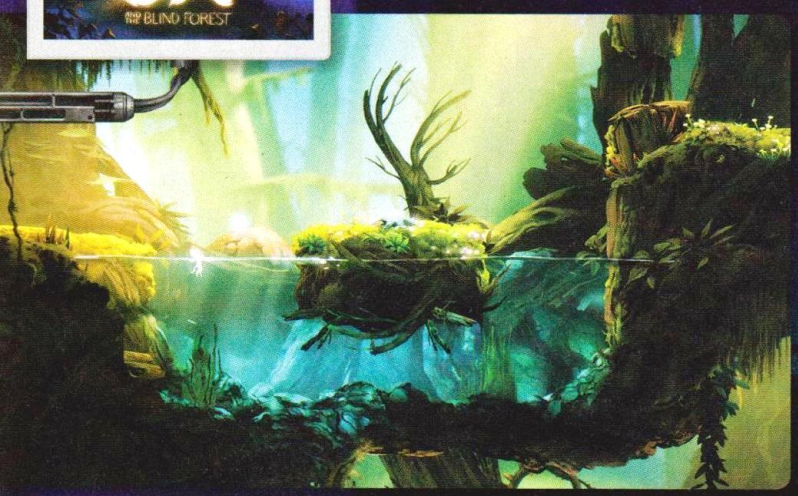
Издатель:
Microsoft Studios

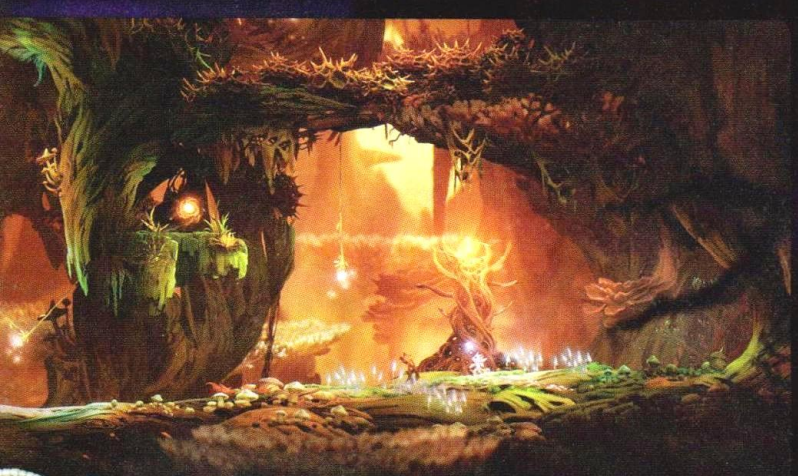
Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.2 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce 240 GT / Radeon HD 6570
8 ГБ свободного места



ОРИ, НЕ ОРИ – В ЛЕСУ НИКТО НЕ УСЛЫШИТ

Будни заядлого игромана в основном не отличаются особым разнообразием. Застрели, заруби, террористов останови. Вдвойне приятно после такой кроваво-серой гаммы очутиться в сказочном лесу, где мелодичная музыка ласкает мочки ушей, а красочные пейзажи природы ублажают взор. Такие игры, как Ori and the Blind Forest помогают расслабиться, они сродни отпуску после года тяжелой работы. Предлагаю на пару дней забыть и забить на Counter-Strike и DotA и погрузиться в волшебный мир сказки. Только совсем уж не расслабляйся, твои рефлексы еще ой как пригодятся.





Музыкальная пауза

Есть игры, которые способны очаровать всего за пару минут. Ori and the Blind Forest их переплюнула. Проект завораживает еще в меню, когда из динамиков начинает литься восхитительная музыка. Я просто отложил геймпад в сторону и откинулся на спинку кресла. Оно опрокинулось, и я упал плашмя на спину, но так и остался лежать, слушая замечательный саундтрек. В такие моменты понимаешь, насколько важен звук в игре и ради чего разработчики тратят бешенные деньги, нанимая именитых композиторов и целые оркестры. А еще понимаешь, что еще пару таких падений и можно попрощаться с позвоночником…

Налетай, торопись, зацени живопись!

Но музыка – это еще цветочки, лесные ягодки показались, как только я начал новую игру. Бесподобная цветастая картинка подымает порог восторга на новую высоту. Челюсть отвисает, слюни капают, а в голове крутится матерный аналог слова «офигеть». Подобные эмоции от созерцания графики я испытывал, когда впервые увидел другой паззл-платформер – Trine. В Ori and the Blind Forest просто обалденный вижуал, который целиком и полностью нарисован вручную. Ты не встретишь здесь ни одного одинакового деревца. Стиль напоминает работы японской анимационной студии Ghibli, только с более ярко выраженной цветовой палитрой. Даже стопятьсот тыщ полигонов не сравнятся с подобным артом. Это настоящая ручная работая. Натуральный hand job. Ой… забудь, что я написал.

Что-то в лесу сдохло

Еще по первым трейлерам игры было ясно, что создатели проекта собираются давить на чувства игрока, пытаясь выжать из него не только деньги за игру, но и скупую геймерскую слезу. Маленький беленький зверек Ори живет в лесу с каким-то черным телепузиком, и вместе они прекрасно проводят время.

Ну, как прекрасно. Днями напролет жрут фрукты с деревьев. Если бы так продолжалось и дальше, то вскоре мы имели бы уже двух телепузиков, но вдруг случилось неладное – катастрофа, которая довела лес до состояния клинической смерти. Вода стала ядовитой, фрукты сгнили. В общем, жрать нечего и телепузик умер. То ли я бездушная сволочь, то ли сценаристы напортачили, но смерть персонажа не цепляет. Да и с чего бы вообще? Нас с ним познакомили лишь пять минут назад, игрок за это время банально не успевает к нему привязаться! Почему бы не убить его через час или два? Нет, и все-таки я бездушная сволочь…

Прыгать от счастья

Смерть близкого – тяжелый удар, рана от которого затягивается дольше всего. Но рано или поздно приходится двигаться дальше. Ори решает отправиться на поиск специальных сфер, способных восстановить главное дерево, и тем самым спасти погибающий лес. Вот мы и подошли к самому главному – геймплею. Именно он поначалу вызывает противоречивые чувства. Если спросить у рядового игрока, что такое платформер, то в ответ можно получить что-то вроде: «Ну, это… там прыгать нужно через пропасти». И Ori and the Blind Forest на первых порах действительно подходит под это описание. Но ведь от игры с таким охренительным вижуалом и медовым саундтреком хочется чего-то большего, чем простых прыжков. Грубо говоря, игровой процесс тупо не вставляет. Как оказалось, все не так плохо, просто игра медленно раскачивается, неторопливо подготавливая к грандиозному десерту.

Иди лесом

По ходу игры Ори постоянно обрастает все новыми и новыми способностями. Зверек осваивает двойные прыжки, умение отталкиваться от стен и летящих в него снарядов. Чем больше способностей ты изучаешь, тем интереснее и сложнее становит-

Лети, лети, лепесток. Через Запад на Восток

Moon Studios – интернациональная команда. И это проявляется в их проектах. В Ori and the Blind Forest прослеживается влияние как Запада, так и Востока. Разработчики не скрывают, что черпали вдохновение из работ Disney 90-ых годов («Король Лев») и студии Ghibli («Унесенные призраками»).

Старая коробка

Новость для товарищей с Xbox 360: игру планируют выпустить и на эту платформу. Ранее сообщалось, что версия для старого «бокса» выйдет в начале этого года, но вскоре релиз перенесли на неопределенный срок. Пока известно лишь то, что проект точно находится в разработке.

Партнер обзора

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

ся. Порой градус напряжения достигает критической отметки, не уступая даже эталонному Rayman. Момент, когда одну из локаций начало затапливать, и нужно было быстро выбираться, отпрыгивая от всего, что только попадется на глаза, запомнится мне надолго. Губа была искусана, пальцы болели, а правый тапок был разорван в клочья. Лучше не спрашивай, каким образом.

В отличие от многих платформеров, Ori and the Blind Forest не разделена на уровни. Весь лес – это одна огромная локация, к определенным зонам которой то и дело возвращаешься, как только получаешь новые способности. Ведь хочется собрать все-все вкусности, разбросанные по труднодоступным местам. При этом здесь нет привычных чекпоинтов – точку сохранения можно создать буквально в любом месте, вот только на это тратится специальная энергия. Делай сейвы почаще и сохранишь не только свой игровой прогресс, но и кучу нервных клеток в придачу. Что примечательно, у «Ори» нет явных недостатков. Даже не знаю, к чему придраться. Разве что хотелось бы большего разнообразия противников. Хотя все действие разворачивается в лесу. Кого, черт возьми, там можно встретить? Бешенного долбодятла? Белку-орехострелку? Хмм…

Prince

Вердикт

Ori and the Blind Forest – светлый лучик в темном дремучем лесу. Маленькое произведение искусства, на которое приятно смотреть и которое так же приятно слушать. Не стоит думать, что игра предназначена только для маленьких детишек и обладает соответствующим уровнем сложности. Это как раз тот случай, когда первое впечатление оказывается обманчивым. Во-первых, «Ори» – философская штука, которая заставляет задуматься о важных вещах. Во-вторых, геймплей постепенно разгоняется и в определенный момент приходится серьезно напрягать полупопия, дабы подстроиться под его нарастающий темп.

ASSASSIN'S CREED ROGUE

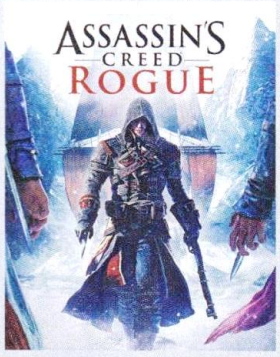
PC I PS3 I X360

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Ubisoft Sofia, Ubisoft Kiev

Издатель:
Ubisoft

Системные требования:
Процессор: Intel Core2Quad Q6600 2.4 ГГц / AMD Athlon II X4 620 2.6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: nVidia GeForce GTS450 / AMD Radeon HD5670
12 ГБ свободного места



ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ИЗГОЙ

Assassin's Creed Rogue стал своего рода лебединой песней серии на консолях старого поколения. Но Ubisoft решили выйти на бис и спеть ее еще раз, только уже для скрытных рыцарей мышки и клавиатуры. Наша песня хороша – начинай... ну ты понял. За PC-порт ответственны наши ребята из киевского подразделения Ubi, которые в прошлом году, мягко говоря, напортачили с оптимизацией революционного во всех смыслах Unity. Что получилось на этот раз, и каково вообще на вкус это «Рагу», я прямо сейчас и поведаю.

Рагу из убийцы

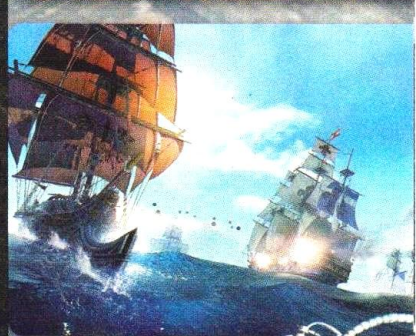
Главным стимулом, который подтолкнул меня в очередной раз отправиться в путешествие с вышками и прыжками в стоги сена, стала уникальная возможность примерить на себе шкуру тамплиера. Да непростого тамплиера, а бывшего ассасина, которого предало его же братство, и теперь он собрался нести свою страшную мстю в капюшонные массы. Оправдала ли мое ожидание эта, безусловно, заманчивая особенность? Не совсем, если честно. Намотав десять часов к ряду вокруг местного геймплея, я вдруг задался вопросом: «А в чем, собственно, разница?» Механика прежняя, задания знакомые. Те же ассасинные яйца, только зажаренные на тамплиерской сковородке. Но обо всем по порядку.

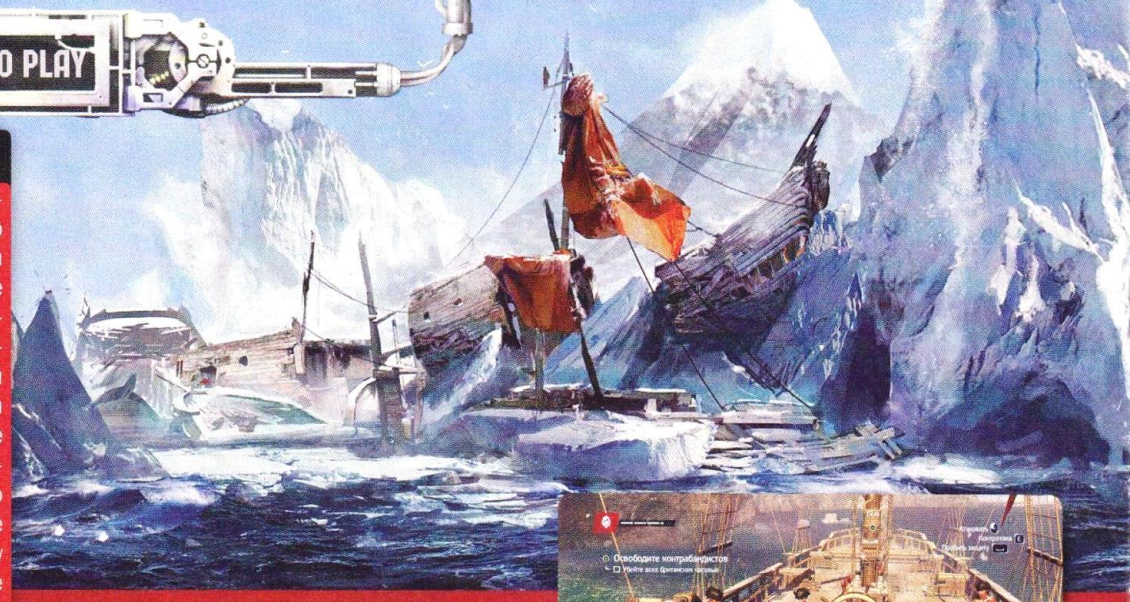
Орден за услуги

Первый кусок игры посвящен служению Ордену Ассасинов. В роли Шэя Патрика Кормака мы выполняем поручения Братства, тихонько синхронизируем на вышках, рулим корабликом и пяточкой открываем блестящие сундуки. В общем, все то же, что и в предыдущих частях «ассасианы». При этом, кроме одного противного чмыря, все братья и сестры Ордена относятся к нам дружелюбно: дарят нам подарки, гладят по головке и улыбаются при встрече. Переломным моментом является миссия в Лиссабоне, во время которой погибает туева куча людей. Шэй внезапно понимает, что что-то тут не так, но Братство, вместо того, чтобы объяснить ситуацию, почему-то выписывает ему оплеуху, мол, не лезь не в свое дело, не задавай лишних вопросов, тебя это не касается. Как это не касается!? Я только что погубил по вашему приказу тысячи невинных! Может, я заслужил хоть какое-то пояснение? Нет же, характеры наших союзников резко меняются, дружелюбная улыбка уступает место звериному оскалу, а вместо пояснительной беседы на героя нацелены ружья. «Что же ты наделал? Ты нас предал! Как ты мог?» – наигранно удивляются твои коллеги по капюшонному цеху. А ты сидишь такой перед экраном и офигеваешь от происходящего. Хочется встать с кресла и втолковать этим невеждам, что пора бы нам всем расслабиться и спокойно поговорить о том, что устраивать геноцид – это плохо. Фу таким быть. Но тут раздается выстрел и Шэй летит с обрыва в воду, ухом задевая льдину. Ну ежик-божик…

Буду бить я всех ногой, потому что я изгой

Герой, конечно же, выживает. Его откачивают, перевязывают, откармливают и т.д. С этого момента и начинается игра за Шэя, как за тамплиера. Вот только на практике этого не чувствуется. Ты занимаешься все тем же. Здесь, по логике, должна вступить в силу сюжетная часть и убедить тебя, что теперь все иначе: хорошие – плохие, плохие – хорошие. И она вступает. Прямо в навозную кучу. Дело в том, что никто не утруждается нас в этом убедить, нас тупо ставят перед фактом. В





Тень святого Патрика

Шэй Патрик Кормак был сыном ирландского рыбака. Его с самого детства обучали владению мечом и маги… тьфу, пистолетом. После того, как в морской катастрофе погиб его отец вместе со своим экипажем, Шэй вернулся в свой родной город, Нью-Йорк. Много времени он провел за поиском утешения на дне рюмки, пока помощь не пришла с неожиданной стороны: колониального Братства ассасинов. Шэй, долго не раздумывая, вступил в их ряды. Ему были обещаны ответы на многие загадки, накопленные за жизнь, но Шэй столкнулся с еще большим количеством вопросов.

один миг тамплиеры становятся божьими одуванчиками, несущими в мир добро, тепло и ласку. Ой, какие вы хорошенькие, а можно я с вами? Ладно, я слегка утрирую, но мне не хватило убедительности. Я не верю в историю, над которой так корпели сценаристы игры. Она в целом занимательна, следить за поворотами интересно, но маленький Станиславский во мне надул щечки и сердито смотрит в одну точку.

Ничто не истинно. За все уплачено

Но бог с ним с сюжетом, тамплиерами и Станиславскими. Многие играют в Assassin's Creed в первую очередь ради экшна, эффектных сражений, скрытных убийств и погонь по крышам. В этом плане обошлось без каких-либо откровений. Rogue изготавливалась по лекалам Black Flag – замени Шэя на Эдварда, и сами разработчики запутаются, где какая игра. Плохо это или хорошо – решать уже тебе. С одной стороны, мы получили все лучшее, чего удалось добиться серии за все эти годы. С другой – привкус самоповтора на пару с чувством дежавю будут преследовать тебя аж до самых титров, благо сюжетную линию не затягивали.

Видно, что Ubisoft Sofia старались, как могли, пытаясь хоть немного освежить спертый воздух застоявшейся серии. К примеру, скучные миссии с подслушиванием и подсматриванием канули в Лету, а арсенал нашего протеже пополнился духовым ружьем с подствольным гранатометом. А еще в ряды

наших врагов записались скрытные ассасины, прячущиеся в кустах и туалетных кабинках в ожидании, когда появится Шэй, чтобы нанести тому смертельный удар под ребро. Или у них просто несварение желудка… В любом случае, все эти нововведения не спасут, если ты уже вдоволь наелся предыдущими частями. Если же ты не против добавки, то можно кушать, не боясь подавиться.

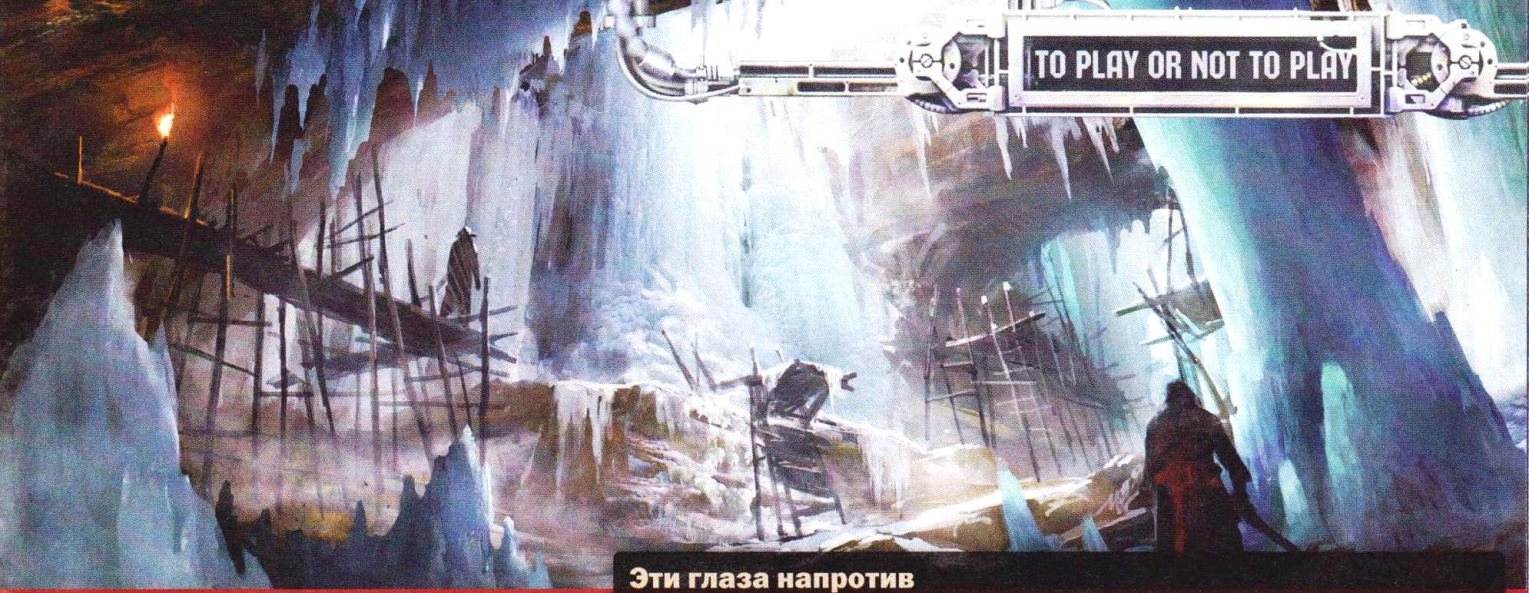
Алые паруса. Багровые реки

Морские бои перекочевали в Rogue практически без изменений. Разве что кораблик Шэя, Морриган, чуть более маневренный. Из нового корабельного оружия – горящее масло, оставляющее огненный след на воде. Незаменимая вещь, когда на хвосте висит надоедливое судно врага, а разворачиваться впадлу. В остальном все, как и раньше: топим вражеские фрегаты и канонерки, собираем ресурсы, модернизируем свой корабль, берем противников на абордаж. К слову, в Rogue на абордаж могут взять и твое судно, так что лучше не зевать.

А вот когда не зевать просто не получается, так это, когда нас вытаскивают из Анимуса. Приходится блуждать по офису компании «Абстерго», слушать монотонную болтовню сотрудников и взламывать компьютеры. Во времена Дезмонда Майлса вылазки в реальный мир были гораздо интереснее. Теперь же мы играем за какого-то безымянного то ли бета-тестера, то ли аналитика без личности, характера и прошлого. Руководство компании неприкрыто называет таких болванчиками. Ну прям в точку.

Довоенный полигон

А теперь о приятном. О графике. На ультра-настройках игрушка выдает очень четкую, детализированную картинку, в отличие от размытых, мыльных задников на паст-гене. И снова о неприятном. На фоне других современных сэнд-бокс игр проект все равно смотрится, как бедный родственник. За примерами далеко ходить не надо – немного странно видеть Rogue после Unity. Когда в Unity



я заходил в какой-нибудь особняк, то от красоты у меня открывался рот, когда же я вхожу в поместье в Rogue, то глаза невольно прищуриваются (я понимаю, что интерьеры разные, но все же). Старый добрый AnvilNext, видимо, на большее уже не способен. Графика лишь слегка перегнала Black Flag и недалеко ушла от третьей части. Зато с оптимизацией в этот раз все в порядке – игра шустро бегает без малейших проседаний далеко не на самых топовых машинах. За техническое исполнение киевским игроделам хочется пожать руку (что мы, собственно, и сделали, недавно побывав в их офисе).

Воруй, убивай, сундуки не забывай

Слишком много критики было сказано мною в адрес Assassin's Creed Rogue. Вот смотрю на себя со стороны, и так и хочется сказать: «Ах, ты ж, ворчливый старикашка! Ты ж играл с удовольствием!» Так и есть. У серии Assassin's Creed есть некая магия – ты садишься за игру с чувством, словно ты уже устал от всего этого ассасинского дерьма, но стоит начать играть, как тебя затягивает с неимоверной силой. К примеру, нельзя просто так взять и пройти появившийся на мини-карте сундук. Нет, ты обязательно побежишь к нему, а там глядишь и наткнешься на какую-нибудь карту сокровищ или очередной фрагмент Анимуса. На собирательство в Rogue можно потратить не один десяток часов. И ведь не надоедает! Мир игры огромен, разнообразен, его интересно исследовать. Дикая природа, водопады, застроенный низенькими зданиями (XVIII век на дворе) Нью-Йорк, холодные воды Атлантического океана, пестрящие айсбергами. Мимо всего этого сложно пройти, трудно быть равнодушным. И если ты такой же, как и я, то уже знаешь ответ на вопрос «Играть или не играть?»

Prince

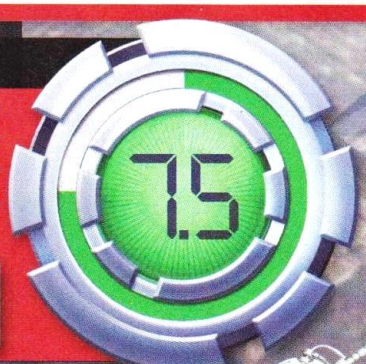
Эти глаза напротив

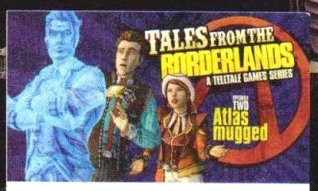
Новость о том, что в Assassin's Creed Rogue можно управлять при помощи глаз, нас не на шутку заинтриговала, и мы решили отправиться в киевский офис Ubisoft, дабы самолично протестировать диковинку и попить горячего чая. Итак, как же все это работает. Для начала стоит приобрести устройство SteelSeries Sentry и закрепить его к нижней части монитора благодаря специальным магнитам. Гаджет представляет собой небольшую палкообразную штуковину с тремя красными микропроекторами, которые неустанно следят за движениями твоих зрачков. Если ты посмотришь в точку экрана, расположенную недалеко от центра, то камера начнет медленно вращаться в выбранном направлении. Если посмотреть на самую крайнюю точку экрана, то, соответственно, камера будет вращаться с максимальной скоростью. Со временем ты привыкаешь, и уже даже не задумываешься, куда именно тебе смотреть – глаза сами управляют обзором, оставляя на тебе лишь функции передвижения и стрельбы.

При игре с геймпадом эта технология не так уж и востребована, так как большой палец правой руки все равно лежит возле правого стика. А вот для тех, кто предпочитает комбинацию клава/мышь, SteelSeries Sentry окажется полезен – мышь можно просто отложить в сторону и комфортно играть одной рукой на клавиатуре. Ощущения немного необычные, но приятные. К моему удивлению, камера в игре не сходила с ума, крутясь туда-сюда, считывая малейшие движения моих зрачков, – уже спустя пару минут играть было комфортно. С ролью обзора SteelSeries Sentry справляется хорошо. Где наблюдаются проблемы, так это при прицельной стрельбе – попасть с ружья кому-то в голову очень сложно, ведь нужно смотреть не на голову, а чуть выше (если прицел находится ниже), дабы камера начала «подыматься». Купить гаджет в наших магазинах на данный момент нельзя, но никто не запрещает заказать его в забугорном интернет-магазине. В том же Amazon, например. Цена вполне приемлема – $200.

Вердикт

С Assassin's Creed Rogue все ясно, как никогда. По большому счету, это Black Flag только с новым героем, сюжетом и местом действия. Если ты все еще не напрыгался и не набегался, то «Изгой» с радостью утолит твою жажду. Огромные открытые территории, скрытные убийства, морские бои, куча предметов для собирательства. А вот за революцией и новым экспириенсом сюда можно даже не заглядывать. Что касается конкретно PC-версии, то тут Ubisoft Kiev потрудились на славу – графончик подтянули, оптимизацию отшлифовали.





Жанр:
Adventure

Разработчик:
TellTale Games, Gearbox Software

Издатель:
TellTale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 Мб
3 ГБ свободного места

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

НИ МАТОМ СКАЗАТЬ, НИ ПЕРОМ ИСКРОМСАТЬ

Забив жирную интригу на старте и завинтив головы поклонников в тугие тиски ошеломляющей динамикой развития, «Истории Пограничья» со второго эпизода немножко ослабили давление на эмоциональный фон, поставив на двигатель сюжета коробку автомат. Благо, рулевое колесо осталось за игроком, и перед ним распростерся дико вьющийся серпантин приключений, ведущий по холмам под самую линию небосвода, за которой томится разгадка великой тайны. Хотя не факт, что разгадка обеспечит умиротворение, а не череду новых событий на просторах этой безбашенной вселенной.

Длинная затяжка

Ребятам из TellTale позавидовать могут даже презервативы. Абсолютно в прямом смысле, ибо так тянуть и натягивать мозги не умеет никто и не способно ничто. Это зверский талант и дар свыше, когда вышеупомянутые резинки дают осечку, и после вынашивания в животе студии рождается десятичасовой рассказ. Рождается не сразу, а частями. И в этом видится равноценно большое преимущество, ведь каждый следующий фрагмент полной картины прорисовывается до идеала, все мазки ложатся в строго выверенном порядке, стремясь к совершенству произведения, которое находит свое отражение в совокупности деталей геймплея.

Второй эпизод «Историй Пограничья» переехал с колеи заряженного состава, несущего челюсть игрока в куче улетного трешака, на колею размеренного повествования, которое периодически орошается ливнем ярких моментов. Акцент сместился скорее в сторону вариативности способов развития каждой ситуации, что привело к увеличению предметов взаимодействия на квадратный метр игрового пространства и количества диалогов на квадратную минуту игрового времени. Таким образом, сам процесс стал более интерактивным, а манера изложения истории более спокойной. В угоду внушительному количеству бытовых и курьезных ситуаций делать выбор приходится не с расчетом на предполагаемый итог, а с упором на свои ощущения в текущий момент, когда эмоции находятся либо на гребне затаенного дыхания, либо в потоке напряженного ожидания, которое может прерваться тонким юмором персонажей или растечься в горячей словесной перестрелке. А порой даже не словесной!

Дай пять, бро! – На два, бро.

События берут начало в том месте, где на них прошлый раз цифровой Красавчик Джек положил конец. Обнаружив секретный проект под названием «Гортис», шайка юных натуралистов реально оцепенела в ожидании прекрасного, поскольку неизвестный артефакт отрисовал в пространстве трехмерную карту с изображением символа Хранилища, которое ищут все, кому ни лень, и от которого затем огребают все, кому ни зря. Попав сначала на безумную планету, а позже попав и на бабки, парочке гиперионских пацанят ничего не оставалось делать, как совершать ритмичные телодвижения по заданному курсу в компании рисковых девчонок.

Незакаленные тяжелыми трудовыми буднями, Риз и Вон пытаются вертеться как умеют, адаптируясь к

жестоким реалиям Пандоры и входя во вкус здешней жизни, в то время как гигантские твари тоже пытаются попробовать их на вкус. Вдобавок у главных героев медленно, зато уверенно, съезжает крыша, доводя одного до виртуальных глюков, а другого – до оголенного торса и воспаленного невроза. По факту история развивается в рамках поисков Хранилища, каждый этап которых ставит новые задачи, подсовывает внезапные сюрпризы и подводит к следующей ниточке, совокупность которых формирует сложное, но изумительно красивое хитросплетение сюжета, приправленного сочными характерами, выразительными репликами и оригинальным юморком.

Сезон охоты объявляется открытым

В «Ограблении Атласа» принимают участие все те же лица, набить которые норовят ранее обиженные их злодеяниями персонажи. Среди последних встречаются как тотальные отморозки, так и бывалые ассасины, что дает повод волноваться за жизни своих подопечных. И если Риз чисто случайно профукал каких-то жалких десять лимонов зелени, вызвав на голову праведный гнев босса, то Фиона практиковала воровство на протяжении всей сознательной жизни, поскольку начала осваивать гнусную профессию, судя по детским фотографиям, в недалеком юном возрасте. За это девушка урвала популярность, угодив в розыск за вознаграждение. В свою очередь Ризу было бы наивно полагать, что начальник, который собственнолично решил поквитаться с бунтарями, простит солидный должок и отпустит его с миром.

Любители одолжить ранее украденное также зашли на огонек, поскольку на руки героям упал предмет козырного номинала. Молва о легендарной побрякушке разошлась по всем ушам, после чего в поисках новоиспеченных владельцев разошлась и местная гопота, и наемная элита. В числе последней категории особо опасно выглядят независимые Искатели Хранилища, которые на хлеб с маслом зарабатывают именно добыванием подобно ценных предметов и способны выдерживать лютое вражеское сопротивление, симметрично отправляя в небытие мясные посылки целыми эшелонами. Такую боевую характеристику можно приписать Афине Гладиатору, которая, по всей видимости, устроила охоту на героев, вооружившись кинетическим мечом и щитом. К слову, эта красавица является базовым игровым чаром в Borderlands: The Pre-Sequel.

Разошлись на шутку

Высокая концентрация деталей в искусно проработанном мире позволила добавить разнообразия

в игровой процесс. Забавляет решение простеньких, но креативных квестов, напоминающих локальное детективное расследование, в котором для совершения последующих действий приходится руководствоваться не только собранной информацией, но и совестью. Порой даже не догадываешься, что последует за опрометчивым движением, поэтому старательно обдумываешь каждую реплику или шажок на тропе истории, которую прокладываешь самостоятельно, поскольку за принятые решения ответственность игрок несет непосредственно, а последствия могут быть непредсказуемы.

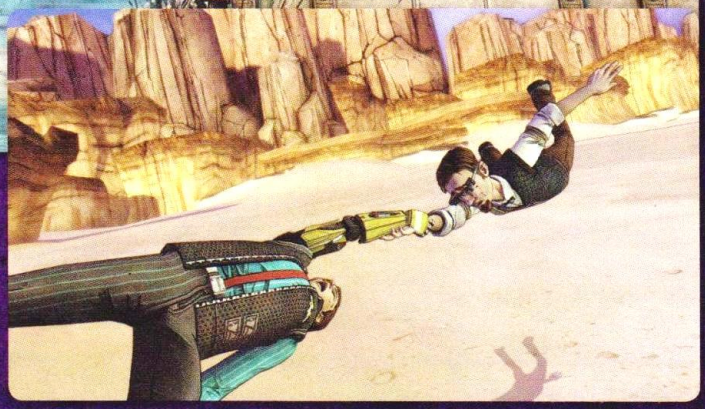
Разгуляться есть где не только мозгам, но и ногам, ведь несколько сцен предполагает возможность исследования условно открытой территории. И лучше этой возможностью воспользоваться, раз уж она есть, ибо такие поиски зачастую вознаграждаются уникальными предметами инвентаря либо кешем, за который в дальнейшем или ближайшем можно купить не менее редкостный лут. Частенько сложно определиться, когда и на что конкретно спустить валюту, поскольку не знаешь насколько важен будет наличный бюджет в последующих сериях. Это по цепочке затягивает в реиграбельность проекта, при повторном прохождении которого можно выстроить иную линию поведения и оценить возможные варианты развития сюжета, что безумно увлекает, воспламеняя в сердце огонек азарта.

Надо ж дать

Преуспел данный эпизод в раскрытии характеров основных и второстепенных героев, ведь взаимоотношениям близких людей здесь отведено немало времени. Откровения внутри семьи двух сестер и крепкая дружба двух парней отлично подаются через продуманные беседы и решения, которые приходится принимать по ходу игры. При этом любые важности подаются в исключительно позитивном ключе, что настраивает на положительное, легкое и оптимистичное восприятие всей истории. Чаще приходится взывать и к уникальным способностям героев. Так, Риз активно использует свои импланты для взлома разнобойной техники с ее последующим эффективным применением, а Фиона злоупотребляет ментализмом и обаянием в достиже-

Не по понятиям

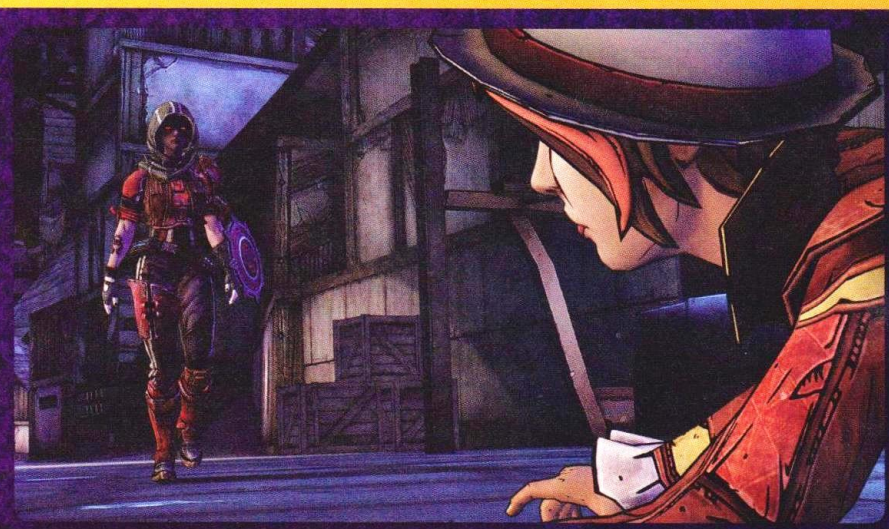
Не все знают, что на самом деле Искатели обозначают символом Хранилища. Вернее, знают не только лишь все, мало кто это знает точно. Хотя название объекта наводит на мысль, что это определенное место значительной важности, первая встреча с ним отводит от этой мысли резко и моментально, поскольку Хранилищем именуют колоссального монстра, который подчиняется владельцу соответствующего ключа и управляется при помощи оного. Размотать подобного упыря рядовому бойцу едва по силам, ибо силушки богатырской может не хватить даже на позорное бегство огородами, а чудище способно налегке испепелить целую планету. Древняя цивилизация Эридианцев нечеловеческими усилиями загоняла монстров в безопасные зоны. Самое интересное выяснилось в конце второй «Борды»: помимо Разрушителя и Воина есть множество других Хранилищ, расположенных на каждой планете галактической системы. О каком месте идет речь в Tales from the Borderlands остается загадкой, а существо остается темной лошадкой.



нии поставленных целей и замыливании глаз своим собеседникам.

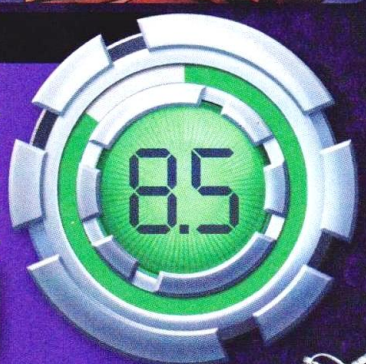
Порадовала и встреча с главным автомехаником всея Пандоры, Скутером, услуги которого пришлись как нельзя кстати нашей почти в хлам разбитой колеснице. Правда, не обошлось без тяжелых психических увечий, ведь мозг бедного парнишки после парочки смачных ударов головой начал цифростроить голограмму самого Красавчика Джека, который складно так общается со своим ушибленным коллегой, часто подстрекая или тонко подшучивая. Такая себе маленькая загадка, ибо раскрыть до конца природу аномального явления пока не удается. Остаются лишь домыслы и предположения, что дополнительно стимулирует усиленно ждать следующего кусочка знойного приключения на границах любимой «Борды».

Евгений [Kvodan] Абрамов



Вердикт

Веселая вышла поездочка серпантином увлекательной «Истории Пограничья» во втором эпизоде. Сюжет протянулся ровно между двумя таинственными находками, а ограбление корпорации «Атлас» оборвалось в самый интересный момент. Подкупает вариативность решений в действиях и диалогах, забавляет порой тонкий, а временами даже очень наваристый юморок. Увлекают исследования и расследования, а вкупе с командой ярких характеров они открывают перед игроком вселенские тайны, что заряжает приключение свежей порцией позитивных эмоций перед следующим погружением в необъятный мир Borderlands.



КРОВАВЫЕ БИТЫ

Редакция журнала «Шпиль!» настоятельно рекомендует убрать впечатлительных и ранимых людей и коал от страниц, на которых изложена рецензия на Hotline Miami 2: Wrong Number. Ибо к нам вновь вернулась эта неистовая, безумная, кровавая и сумасшедшая игра, которая однажды уже покорила сердца многих хардкорных геймеров. Вместо красной краски на этих страницах мы решили использовать кровь вымирающих лепреконов. Точнее, это уже теперь они числятся вымирающими...

Hotline Miami 2: Wrong Number

Жанр:
2D top-down action

Разработчик:
Dennaton Games

Издатель:
Devolver Digital

PC | PS3 | PS4 | PS Vita

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
600 МБ свободного места

Пряником по преступности

Starbreeze, Overkill Software и Dennaton Games решили объединить свои усилия в борьбе против пиратства и вознаградить честных игроков. Они вогнали в Payday 2 немного контента из второй части Hotline Miami, который предоставляется в дар, если купить, а не скачать взломанную игру. Это и набор масок, и навыки «Социопата», и молот Carpenter's Delight, и пистолет-пулемет Jacket's Piece. Заманчивое предложение.

Невірно набраний номер

Если бы Wrong Number выпустили во времена первых робких шагов игроиндустрии, во времена «первобитной» графики и первых приставок, то ты бы вряд ли читал эти строки сейчас. И не потому, что их бы написали ранее, а потому, что игровую индустрию зарубили бы на корню за ее чрезмерную жестокость. После нее общественность даже в «Марио» узрела бы намеки на жажду избить беззащитных черепах и ненормальное стремление отведать неких грибов. Если ты ранее не играл в Hotline Miami, то настоятельно рекомендую тебе пройти ее, ибо вторую часть необходимо смаковать исключительно сквозь призму самой серии. Остальным напомню: перед нами истинный олдскул с пикселящей на экране графикой, затягивающим саундтреком, кровавыми всплесками и криками ужаса. Мало ли, вдруг ты забыл.

Да что здесь, мать его, происходит?!

Если ранее Hotline Miami позволяла бездумно валить все, что движется, а что не движется – двигать и валить, то во второй части тебе также придется изрядно поднапрячь логику, или что там тобою движет по выходным. Wrong Number объясняет все то, что происходило в первой части. Ты не можешь сориентироваться в происходящем вплоть до последних эпизодов, но вскоре игра сжаливается над твоим закипающим мозгом и открывает все сюжетные карты, пока ты с изумлением выдыхаешь: «Ах, вот оно что! Вот где зарыт Святой Грааль познания истинного безумия Джонатана Содерстрема и Дэнниса Уэдина!»

Hotline Miami 2 одновременно является и предысторией и послесловием к первой части. Тут ты поймешь действия главных героев Джекета и Байкера, осмыслишь суть небытия и последствия их действий – увидишь то безумие, которое создали последователи своих «кумиров». Казалось бы, разработчики могли убить всю «романтику» безумного Майами, но они сумели умело обойти эти камни и даже разместить на них пляжный зонтик и полотенчик. Более того, они втиснули в свою игру еще и съемки фильма, так что фраза «Стоп! Снято!» весьма обескураживает.

Кровавое бесиво

Не стоит переживать на счет того, что завышенный градус жестокости игры может вызвать у геймеров желание крошить и кромсать. Это желание вызывает исключительно управление и кое-какие нюансы геймплея. Один и тот же уровень приходится проходить уйму раз. Целое множество множеств раз. И еще несколько раз сверху. Если ранее карта обычно проходилась с нескольких попыток, то теперь, будь ты хоть гуру хардкорных развлечений, ты будешь рыдать от безысходности словно младенец.

Wrong Number изрядно пожирнел, точнее локации стали намного шире, из-за чего не получается одним взглядом окинуть весь этаж за раз. Вот и мочат тебя из-за угла всякие Рембо-одиночки, которых ты проморгал, пока высматривал на экране заветную надпись чистого уровня.

Более того, некоторых противников нельзя прикончить по принципу «пальнул-убил», они эпически прихватят тебя с собой на обзорную экскурсию в Тартарары. Из-за этого в Hotline Miami 2 зачастую приходится выманивать врагов и рубить их исподтишка.

Былой раж теряется: ты не можешь пробежать уровень на одном дыхании. Приходится ждать и раздражаться, словно ты ждешь свою девушку на свидание вот уже три часа. С дробовиком в руках… И это томное бездействие порой заставляет оторваться от игры, чтобы перевести дух и глотнуть успокоительного, чего никогда не наблюдалось во время игры в первую часть.

Психодел – не предел

Но уж если и увеличивать количество врагов, то в противовес необходимы и плюшки справедливости. И такие есть. В сиквеле несколько главных героев, каждый из которых имеет свою уникальную особенность: один виртуозно уворачивается от пуль, катаясь по полу; другой умеет стрелять из двух пушек сразу, эффектно разводя руки в стороны; третий предпочитает обходиться одними кулаками и так далее. Пальму первенства получает парочка в то ли утиных, то ли гусиных масках. Все верно, управлять двумя персонажами приходится одновременно: один орудует бензопилой, а второй ходит с пистолетом.

Отдельно стоит упомянуть музыку. Ничто так не затягивает в игре, как ее саундтрек. Даже пылесос, которого тут нет. Местами ты просто выпадаешь из реальности и зависаешь перед заставкой, чтобы послушать музон. Саунд словно гипнотизирует, засасывая твою реальность в глубокие и далекие края. Неоновые вспышки на экране влияют на тебя с не меньшей силой. И можно было бы даже достичь дзена, если бы не возникало желание разбить экран после очередного «потрачено».

Дарья Бережнева

Вскрываем карты

Разработчики собирались добавить в игру редактор карт с возможностью делиться своими работами с другими игроками, но, увы, не успели к релизу. Тем не менее, эту затею игроделы не оставили – добавление редактора стоит ожидать в одном из грядущих обновлений. Предположительно, под конец весны.

Вердикт

Кровь. Мясо. Бензопила. Пули. Маски. Майами. Безумие. Вспышки. Насилие. Жестокость. Трупы. Кто сказал, что из тегов нельзя сделать вердикт игры?

ОТКРОВЕННОЕ ЗЛО

В последнее время я сильно подсел на всевозможные сериальчики. Знаешь ли, надоело смотреть фильмы, которые окунают твою голову в сюжетную ванну, елозят лицом по днищу, после чего резко вытаскивают, демонстрируя бегущие титры. Сериалы – это совершенно другая история. Ты можешь месяцами наблюдать за похождениями главного героя, тягуче развивающимися событиями и неспешной сменой декораций. К моему сожалению, я уже пересмотрел все, что только мог, а потому решил перейти уже на игровые сериалы. По счастливой случайности моя любимая серия Resident Evil решила попробовать себя в эпизодической подаче. Забыв выключить чайник и закрыть за собой входную дверь в квартиру, я ушел в Revelations 2 с головой. Все равно до пятого сезона «Игры престолов» я нахожусь в активном поиске.

RESIDENT EVIL 2 REVELATIONS

Жанр:
survival horror

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Nvidia GeForce GTX 8800GTS
12 ГБ свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne

Хронический недострах

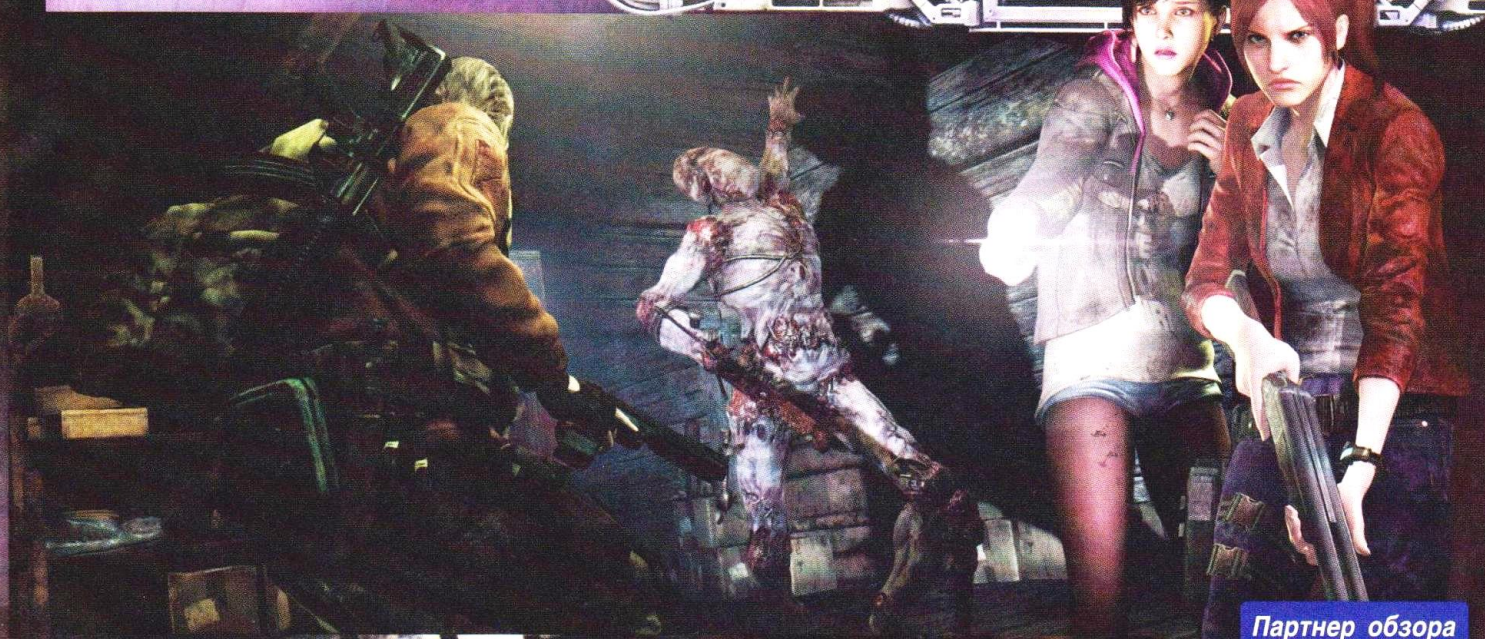
Несмотря на сериальную подачу, не стоит ждать от рассказанной в Revelations 2 истории чего-то экстраординарного и срывающего башню. И уж тем более мокрых штанов от испуга. Да, сюжет здесь закрутили, словно бейсбольный мяч при броске, а неожиданные повороты с переподвыподвертом то и дело возникают на нашем пути. Но игра забывает нас пугать. Или она банально разучилась это делать. Где тот Resident Evil, который вынуждал меня стелить клеенку на кресло? Панический шок испаряется на глазах, боязнь неизбежного скрывается из виду, а тебе остается лишь смотреть на четко заготовленные скрипты, которые появляются ровно в тот момент, когда ты этого ожидаешь. Даже ребенок догадался бы, что сейчас будет «бу!», и не начал бы плакать. А я начал. От разочарования.

Между пятой и шестой перерывчик небольшой

Такое халатное отношение к изюминке жанра не играет на пользу Capcom. С каждым эпизодом количество перестрелок с зомби уменьшается, а вместо них нам предпочитают скармливать катсцены. Но давай перейдем от критики к конкретике. Действия Resident Evil: Revelations 2 разворачиваются между пятой и шестой частями основной серии. В центре внимания находятся наши старые знакомые Клэр Редфилд и Барри Бертон. В этом спектакле плохого кошмара они расположились на противоположных краях сцены. Клэр шатается по изолированному поселению где-то на краю России в компании Мойры, дочери Барри, в то время как сам папаша идет за ними в сопровождении сексапильной напарницы Наташи. Получившиеся дуэты на «Оскар» не тянут, но за Наташу я бы «Золотой глобус» сценаристам точно вручил. Даже два.

Галопом по трупам

С каждым новым эпизодом Клэр и Барри начинают постепенно отдаляться друг от друга. Основная сюжетная линия рвется на две части, после чего играть становится намного интересней. Единственное, что объединяет героев геймплейно – это механика игры за них. По сути, в каждом дуэте есть свой стрелок и поддержка. Клэр и Барри отлично владеют всеми видами оружия, мастерски (на самом деле зависит от твоего скилла) проделывая в тушках зомби лишние пулевые отверстия. На их фоне Мойра и Наташа смотрятся новичками-строителями, которые даже скворечник адекватный сколотить не могут, не ударив при этом молотком по пальцу. И если дочурка Барри еще способна проломить самому дряхлому зомбарю череп своей миниатюрной фомкой, то Наташа просто истерически бегает по локациям, засвечивая врагов фонариком до смерти. Но без этих дурочек как без рук. Обе они умеют ломать доски, вскрывать сундуки, находить аптечки и другой



Партнер обзора

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

полезный хлам, который поможет тебе в борьбе с разлагающимся супостатом. Функция поддержки – очень важная составляющая геймплея, но, к сожалению, барышни очень сильно тупят: замирают на одном месте и бесконечно прячутся за укрытием, даже если ты уже давно перебил всех противников. В общем, женская логика и здесь наследила.

Ловушка для страха

Приятные ностальгические нотки RE4 здесь присутствуют в каждой перестрелке с противниками. Прицел неторопливо плывет к голове супостата, а пуля филигранно проходит насквозь и вылетает вместе с ошметками мяса. Если же негодник продолжает идти навстречу герою за обнимашками, то можно огреть его уже с вертухи. И вот здесь, казалось бы, запахло страхом, так как патроны в дефиците, а твари прут со всех сторон, словно гастарбайтеры. Но разработчики все испортили, решив тебе посодействовать. Перед каждым массовым побоищем нас ожидает какой-нибудь механизм или устройство, использовав которое тратить драгоценные патроны вообще не придется. Например, на одном уровне я вовремя заметил огнемет, после чего подводил к нему всех противников, мол, посмотрите, какая классная «спалахуйка», а тут «бац!»... и идеально прожаренное барбекю уже разлеглось на полу. Подобные механизмы встречаются и при битвах с боссами, а потому стычки со здоровяками могут закончиться лишь легким испугом. Расслабься – окружение все сделает за тебя.

Туп как труп

И все-таки главный недостаток RE: Revelations 2 – это длинна эпизодов. Каждый из них проходится очень быстро, а за счет различных плюшек, щедро разбросанных по локациям, схватки с противниками даже на самой высокой сложности не способны выдавить и маленькой капельки пота. В копилку недостатков также можно добавить и посредственный искусственный интеллект, который спустя столько частей так и не смогли довести до ума. Серьезно, даже зомби не могут быть настолько тупыми, какими их выставляют в Capcom.

Влад [Ghost] Тучин

Рейдерский захват

В Resident Evil: Revelations 2 вернулся полюбившийся многим режим Raid. Теперь ты снова можешь отбиваться от толп разъяренных трупов на всех локациях из четырех эпизодов игры. В этом режиме бежать уже некуда и единственное, что ты можешь сделать для выживания – стрелять, стрелять и еще раз стрелять. Желательно метко. Сокращать популяцию зомби придется на протяжении множества этапов, каждый последующий из которых жарче предыдущего. К слову, крутить фарш из живых мертвецов пока можно лишь в режиме сплит-скрин, но создатели обещают в скором времени добавить и полноценную игру по сети.

Вердикт

Несмотря на все свои недостатки, в сериальной манере подачи сюжета Revelations 2 чувствует себя как рыба в воде. История умело поделена на небольшие порции и порой затрагивает действительно интересные вопросы. Перестрелки с зомби, поиски припасов и прочие вкусности остались нетронутыми. Концепция survival horror пока еще подает признаки жизни, но требует срочной реанимации. Играй на свой страх и риск. Хотя первое здесь уже не актуально.

Shelter 2

PC

Жанр:
Симулятор

Разработчик:
Might and Delight

Издатель:
Might and Delight

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 240 GT / Radeon HD 6570
2 ГБ свободного места

РЫСИНЫЕ БЕГА

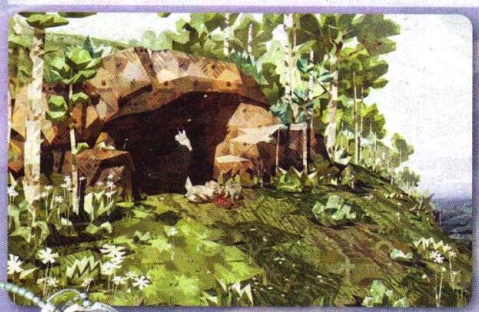
Можешь ли ты вспомнить хоть одну игру, в которой нам предлагали сыграть за мать в животном мире? Вот и я не могу. А она есть. Игра Shelter является первым заметным проектом о материнстве. Думаю, все смотрели познавательные передачи о природе, в частности о тяжелой жизни самок животных. Многочисленные хищники, желающие полакомиться беззащитными детенышами, поиск пропитания – выжить в дикой природе еще тяжелее, чем журналисту-фрилансеру в Киеве без собственной квартиры. И именно такое суровое выживание в шкуре мамы-рыси нам предлагает прочувствовать новоиспеченное продолжение – Shelter 2. Придется задействовать все свои животные инстинкты, чтобы выжить. Только особо не увлекайся, а то еще начнешь прыгать по комнате и кричать как обезьяна.

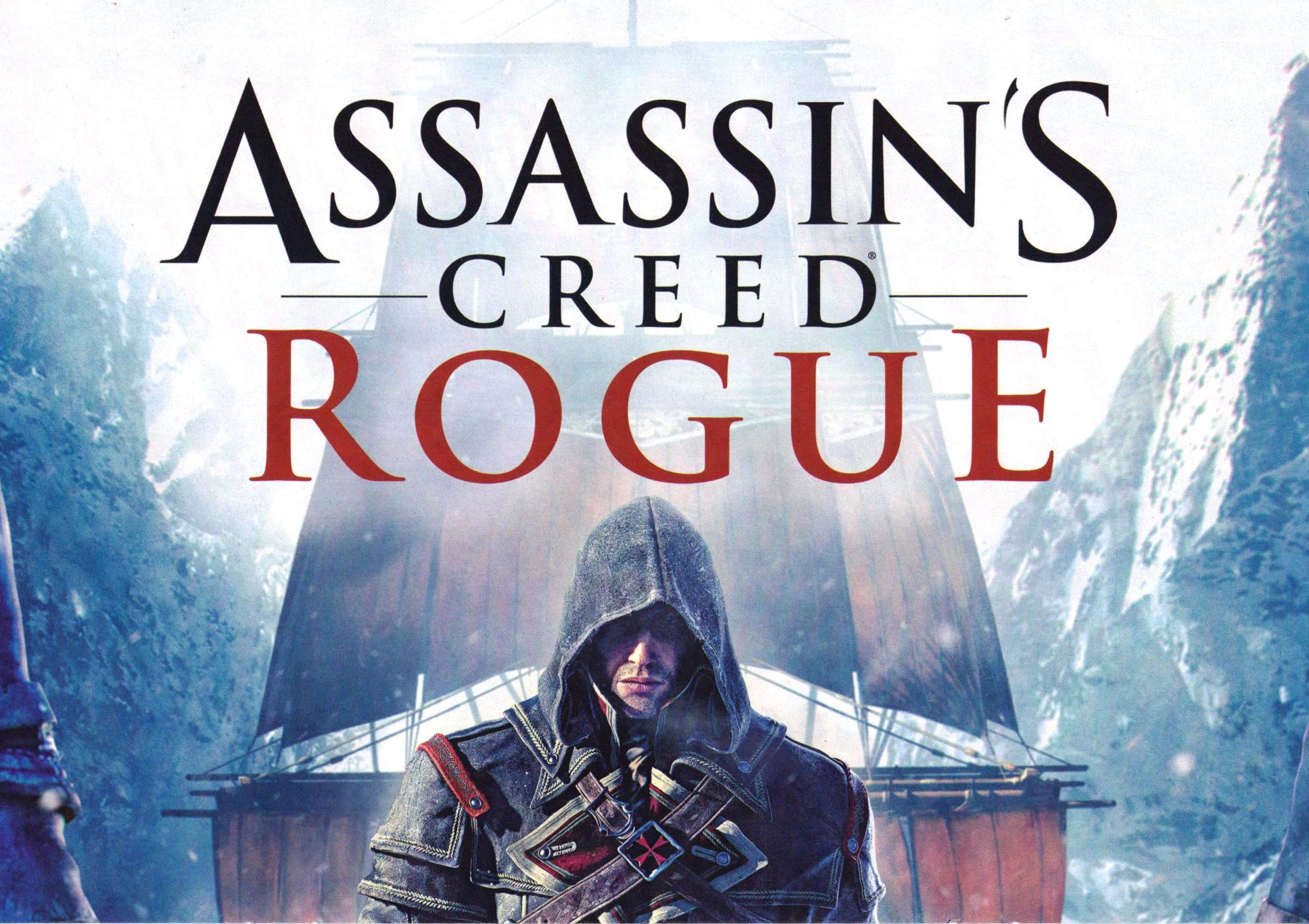
Большая киска

Shelter 2 очень трудно поддается описанию. Не потому, что ее посыл или мотивы тяжело понять. Скорее потому, что современная поп-культура определением «эмоциональный» часто обозначает унылую мелодраматическую сопливость. Да-да, перед нами самая что ни на есть настоящая эмоциональная игра. Твои пальцы уже могут тянуться к кончику страницы, чтобы ее перевернуть, но не спеши: творение Might and Delight совершенно не похоже на другие современные «эмоциональные» проекты. Начало игры выдалось жарким – в глухую ночь беременной рысихе не повезло быть замеченной волками, которые отнюдь не против отведать ее рысиного мясца. К счастью, даже находясь в положении, мамаша запрыгивает на высокий уступ и уходит от голодных преследователей. Хоть опасность и миновала, первоначальная задача нашей самочки не изменилась – ей нужно отыскать укромное место, где можно спокойно родить. Так как роддомов для рысей в местных краях еще не построили, усатая героиня, ведомая мистическими звездами, отправляется в горы. Перед нами открываются прекрасные арктические пейзажи. Визуально Shelter 2 напоминает авангардный сюрреализм – причудливые модели деревьев и животных, кажется, нарисованы размашистой рукой небрежного художника. Или наркомана.

А ну брысь отсюда!

Наконец, рысиха находит уютную пещерку, где предстоит родиться потомству. Через пару мгновений камера уже показывает нам мать и ее новорожденных детишек. Просто умилительное зрелище, натуральное ми-ми-ми ^_^. Но уже скоро новоиспеченной мамочке приходится покинуть убежище и отправиться на поиски пищи. И да, супермаркеты здесь тоже еще не построили (гиблое место какое-то), а потому приходится заниматься охотой. Главная героиня, вооруженная звериным чутьем и нюхом, способна издали обнаружить свою жертву. По мере приближения к будущему ужину, рысиха рефлекторно прижимается к земле, готовясь к смертоносному рывку. Камера начинает приближаться, время замедляется, и ты входишь в фазу ожидания идеального момента для нападения. Тихий подход и взрывная погоня. Экран слегка размывается, имитируя прилив адреналина, а твоя добыча начинает паниковать, петлять зигзагами и пытаться свернуть в ближайшие кусты. Преследование как резко началось, так же резко и заканчивается ударом мощной лапой. Убивать милых животных трудно, однако потом, когда ты смотришь на поедающих тушку довольных рысят, заляпавших кровью свои лапки и мордочки, весь груз убийства отлегает от сердца. Возникает желание встать и самому пойти проверить содержимое холодильника. Игра реально нагоняет аппетит.



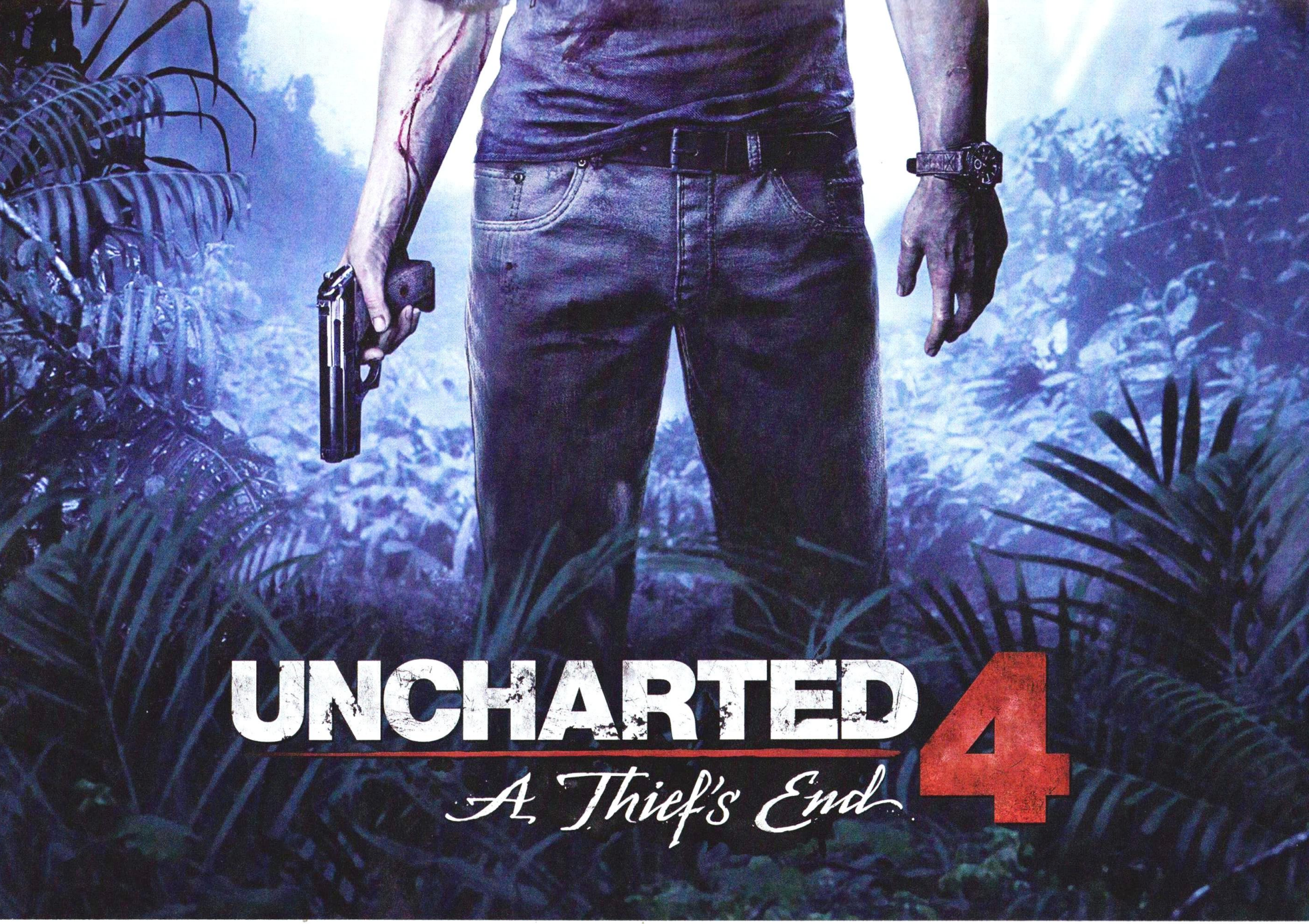

ASSASSIN'S
CREED®
ROGUE

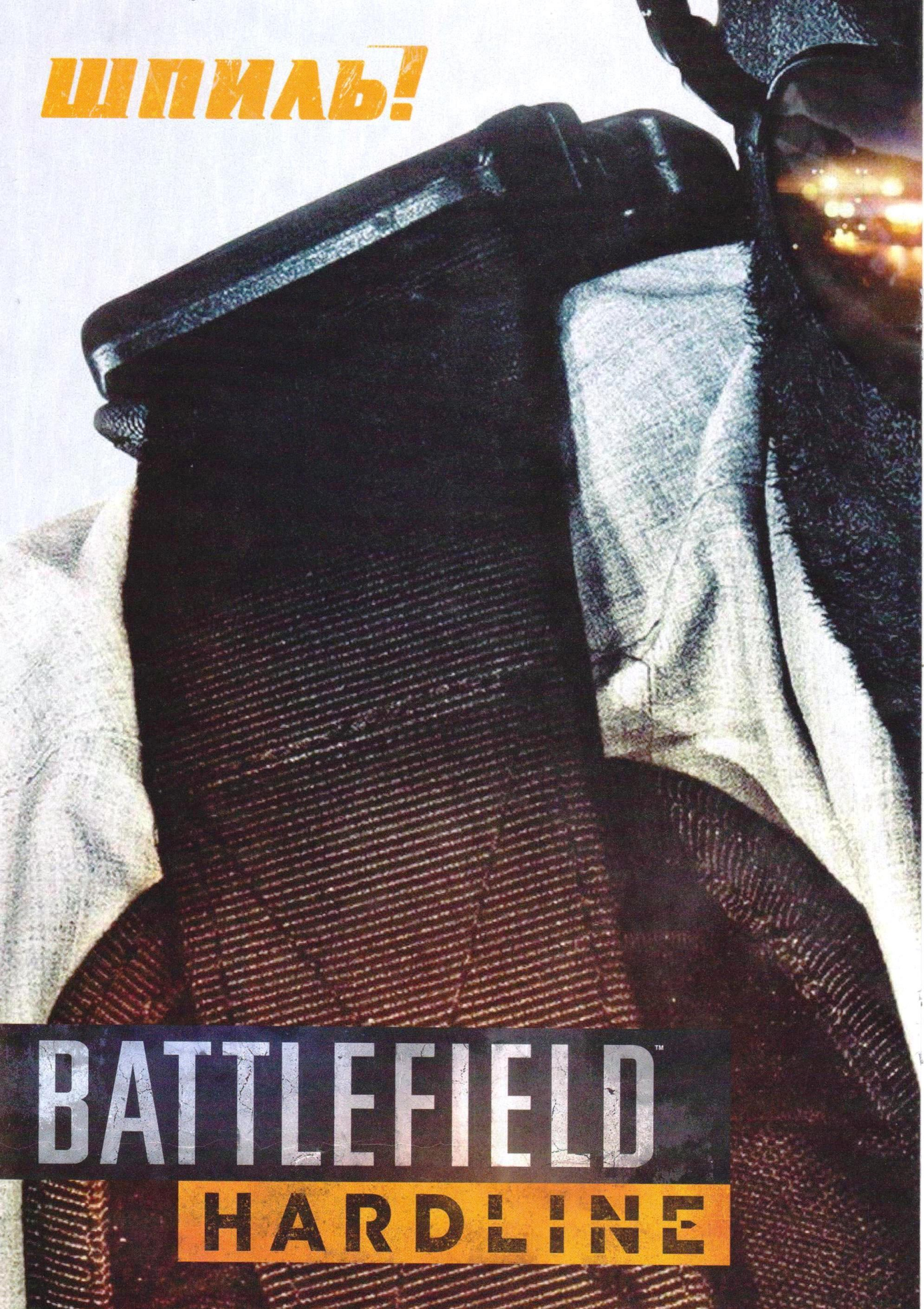
ШПИЛЬ!

ШПИЛЬ!

hotline miami 2
wrong number

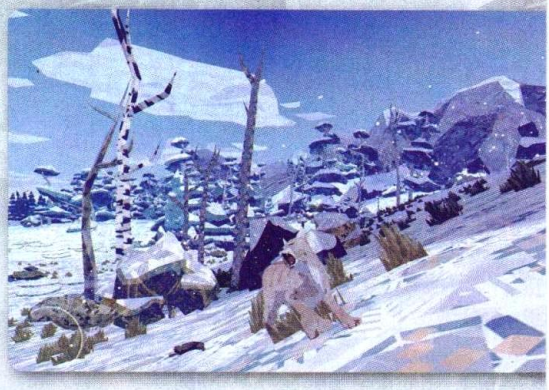
ШПИЛЬ!


UNCHARTED 4
A Thief's End


ШПИЛЬ!
BATTLEFIELD™
HARDLINE

Мама, папа, я – рысиная семья

Shelter 2 нацелена на реиграбельность. После первого прохождения открывается возможность поиграть за одного из оставшихся в живых детенышей. Также появляется родословное дерево всего рысиного семейства – пройдя игру десять раз, ты сможешь лицезреть генеалогическое дерево из десяти поколений. Благодаря такой фишке поддерживается некая общность каждой из твоих игровых партий, и именно от тебя зависит, продолжится ли рысиный род или нет.



Рысята – это не только ценный мех

Хороший родитель не бросит своих детенышей на произвол судьбы, и лучшее, что есть в Shelter 2, – это тот эмоциональный контакт, что устанавливается с маленькими рысятами. Их писк напоминает мяуканье котят и буквально насквозь пронзает твое сердце. Серьезно, во время игры ты то и дело издаешь «ути-пути» от умиления, стараясь сделать все возможное, чтобы каждый из детенышей получил достаточно материнской заботы и ласки. Дай сыграть в Shelter 2 убежденному чайлдфри, и через девять месяцев у него в квартире заведется личинка человека.

Впрочем, и о самой матери-рысихе не стоит забывать. Чтобы сделать игру более реалистичной, ее создатели внедрили показатель выносливости. Порой приходится выбирать между тем, кого лучше накормить пойманной дичью: мать или ее детей. Ненакормленные рысята в любой момент могут отбросить лапки, но и от изнеможенной голодной мамаши во время охоты толку много не будет. Выживает не только самый сильный, но и самый сытый.

Несмотря на все невзгоды, что выпадают на материнскую долю, через некоторое время рысята подрастают и начинают охотиться уже вместе с нами. Таким образом, мы освобождаемся от обязанности таскать в логово мясо, так как детишки могут на месте схрумать то, что словила их мамаша. В конце концов, ты все реже возвращаешься к своему пристанищу. Начинает казаться, что все опасности остались позади. Но это ровно до того момента, пока ты не теряешь своего рысенка...

Остаемся зимовать

Времена года в Shelter 2 циклично меняются, и местная фауна далеко не всегда в достаточном количестве ошивается около твоего логова. С наступлением зимы мне вместе с рысятами пришлось отправиться в небольшое путешествие, так как вблизи от безопасного убежища ловить было уже просто некого. К сожалению, на новой территории живности тоже оказалось немного – потребовалось немало времени, чтобы найти свою вкусную жертву. В один момент я увидел что-то, отдаленно смахивающее на семейство кроликов. Вместе с детенышами я отправился навстречу своей добыче, но предполагаемая жертва сама начала охоту на нас. Слишком поздно до меня дошло, что это была группа волков, замаскированная среди высокой травы. Двое хищников, заметив нас, тут же оповестили своим воем всю остальную стаю. Я едва мог

посреди зарослей различать детенышей, когда пытался вместе с ними уйти от погони. И теперь могу с уверенностью утверждать, что нет ничего хуже того жалобного и прощального писка, что издает рысенок перед тем, как его схватят волки и утащат в никуда.

Из нас пятерых остались в живых только четверо. Увы. Мне стало очень грустно после этого инцидента. Настолько грустно, что я чуть было не прекратил игру. Почему все же не прекратил? Да потому что от меня зависела судьба оставшейся тройки рысят, покинуть которых мне не позволила совесть. Shelter 2 заставила меня на себе прочувствовать инь и ян того баланса, который уравновешивает природа, – без права на помилование. Никогда этого не забуду.

Tsetse

Вердикт

Shelter 2 – это больше, чем просто симулятор рыси. Это то, что заставляет задуматься и еще раз мысленно поставить лайк своим родителям, которые делают все, чтобы защитить тебя от суровой и беспощадной реальности. Творение шведов прекрасно и не только визуально. Оно мастерски играет твоими чувствами. Спасибо, Might and Delight, за поучительную философскую игру!

К ЗВЕЗДАМ – ПЛЕВАТЬ НА ТЕРНИИ!

PC | iOS

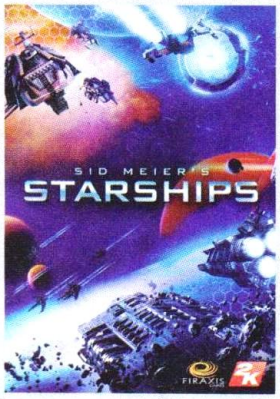
SID MEIER'S STARSHIPS

Жанр:
космическая стратегия

Разработчик:
Firaxis Games

Издатель:
2K Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 1.8 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: ATI HD2600 XT/ nVidia 8800 GT
1 ГБ свободного места



Человечество движется вперед, преодолевая всевозможные преграды, густым частоколом выстроившиеся на пути. С первых примитивных общин и до расцвета античности, с темного Средневековья и до успешных постиндустриальных обществ, люди всегда упрямо справлялись со всеми невзгодами, без сожалений расставаясь с прошлым и по кирпичику строя будущее. Неудивительно, что во всевозможных игровых сеттингах мы обрели славу самых гибких и адаптивных существ! Легендарный Сид Мейер, чье имя неразрывно связано с процессом развития человечества, никогда не боялся смотреть в завтрашний день, благодаря чему у нас появилась Civilization: Beyond Earth и ее свеженькая духовная преемница – Starships.

Хорошо там, где нас нет, но ненадолго

Как мы помним из Beyond Earth, поизмывавшись вволю над несчастной Землей, неунывающие люди отправились покорять другие планеты. И Starships предполагает, что в предыдущей части они не перестреляли друг друга в процессе на глазах у культурно шокированных инопланетян, а таки прочно укрепились на новом месте, обрекая его на участь бывшего дома. Что дальше? Вне зависимости от мировоззрения (агрессивное Превосходство, дзеновая Гармония или консервативная Праведность) человечество продолжает глядеть в будущее, и на этот раз смотрит вверх. Потому что его новое будущее – где-то там, среди звезд и планет, еще не подозревающих о том, какие упорные ребята дорвались до технологий космического судостроения.

Ухищрения ради строптивых

Пройдя финальный техосмотр и на второй космической выйдя за орбиту родной планеты, скромная, но амбициозная флотилия отправляется на свою великую миссию. А миссия эта состоит в том, чтобы словом и делом убедить население встречающихся на пути планет присоединиться к твоей великой Федерации/Альянсу/Кооперативу/подставить нужное. Собственно, 80% геймплея состоит в том, чтобы приземлиться на новую планету, на глазах восторженных аборигенов разгромить пиратскую флотилию или сопроводить судно с переселенцами до варп-портала, получив под крылышко еще один мирок.

Правда, не все аборигены подобно впечатлительной принцессе готовы двинуться в светлое будущее с первым встречным космофлотом. Учитывая, что претендентов на благосклонность каждой такой «принцессы» несколько, за лояльность некоторых планет порой приходится здорово попотеть: пачками выпиливать агрессоров, решивших нарушить их покой, спонсировать постройку городов, платить взятки местному правительству и, разумеется, умудряться опережать аналогичные действия коллег.

И один в космосе воин (с лазерной установкой 80 лвл)

В Starships предусмотрен всего один управляемый юнит – это сам флот. В начале каждой игры тебе дают пару болванок (в дальнейшем всегда можно докупить еще), которые ты волен оснастить техникой на свой вкус. Баланс будущей непобедимой армады полностью возложен на игрока. Ты можешь создать местный аналог авианосца под прикрытием группы небольших корабликов, оснащенных первоклассными лазерами. Или вложиться в целый торпедный эскадрон с линкором, прекрасно сканирующим местность на предмет слепых для снарядов противника пятен, в которых выгодно затаиться. Поэкспериментировать есть с чем – правда, действительно эффективных вариантов получается не так уж много. Со временем корабли оказываются увешанными техникой как новогодняя елка – игрушками, остается лишь следить за показателями эффективности: количество игрушек не должно мешать судну вовремя убираться с пути вражеских торпед и маневрировать среди вездесущего космического мусора.

Сражения в Starships происходят на случайно сгенерированном игровом поле в окрестностях планеты, куда занесла флот нелегкая. Поле брани традиционно усеяно обломками астероидов, варп-порталами, способными мгновенно переместить корабль из одной части в другую, утыкано слепыми зонами и зонами повышенной опасности. Механика довольно минималистична – но не настолько (хе-хе), как в предыдущих «Цивилизациях». Здесь нет ничего лишнего – но и никаких выдающихся достижений, переворачивающих представление о жанре, замечено не было. Сами бои со всеми залпами и взрывами выглядят прилично, но не более того; графикой и спецэффектами тоже никто поражать не пытался. И если после двадцатого сра-

жения тебе все еще не скучно, – прости, но у тебя, скорей всего, нет жизни.

Космопятница

От всех этих сражений и перелетов экипаж потихоньку устает. Когда выдохнется последний запасной калибровщик, игра предложит немедленно отправить команду в увольнение на ближайшую планету. Пускай люди отдохнут, ход завершится, а нам дадут возможность нервно понаблюдать за деяниями конкурентов. Заскучать с этими ребятами невозможно: летают туда-сюда, наперегонки присоединяют свободные планеты, не забывают прислать хвастливое сообщение об успешной постройке очередного Чуда или пространную записку о величии собственной космодержавы. Еще не знают, глупые, кто вернется после выходных отдохнувшим и с новыми силами начнет отжимать величие, Чудеса и планеты уже у них.

Межзвездная экономика

«Цивилизация» – не «Цивилизация» без дерева технологий и построек. В Starships без деревьев тоже не обошлись, предварительно спилив им все ветки. Мол, ну их, еще оцарапаетесь, вон, на звезды лучше смотрите. На своих планетах можно выстраивать криптолаборатории, заводы, производящее биотопливо, и кучу (на самом деле, нет) других полезных объектов, приносящих сколько-то там единиц одного из основных ресурсов каждый ход, или как-то иначе упрощающих жизнь. Ну и Чудес, очень научных и космических, никто не отменял. Нехватку ресурсов для своих построек ходи восполнять на косморынок. Одна беда, что капитализм там не прижился, и ты никогда не сможешь толком заработать на избытке.

И чужое отожми – и свое не про...воронь

Жажда новых свершений – неутолима, а свободные планеты имеют свойство заканчиваться. Вне зависимости от идеологии, которой придерживается государство игрока, с определенного момента разноцветные маркировки соседей по космосу в непосредственной близости к родным границам начинают ощутимо напрягать. Просыпается перфекционизм, знающий точно, в какие цвета их следует перекрасить, а одной дипломатией, как известно, аннексии не совершишь. Мирно дожидаться побед за достижения в области «Чудес» или науки по сравнению с прямым вторжением – скукотища редкая, а опции достигнуть победы благодаря мудрости и красноречию в игре нет. Она сама словно подталкивает к тому, чтобы послать на занятую соседом планету свою флотилию, развязав войну.

Кристина Двойных

Вердикт

Новая «Цивилизация» напоминает клона, недовыращенного из клеток старой. И вроде бы все нужное из оригинала позаимствовали, да только за соблюдением технологии не уследили. Обычно многогранная и изобилующая возможностями игра заметно оказуалилась, геймплей в линейности переплюнул даже функцию вида y = kx + b. А все почему? Как человечество неутомимо шагает вперед, меняясь под влиянием времени, так и серия Sid Meier's Civilization, адаптируясь, движется в будущее – в сторону мобильных платформ.

ВОЙНА – ЭТО МИР
СВОБОДА – ЭТО РАБСТВО
НЕЗНАНИЕ – СИЛА
«1984», Джордж Оруэлл

RÉPUBLIQUE REMASTERED

PC

Жанр:
Стэлс, адвенчура

Разработчик:
Camouflaj

Издатель:
Camouflaj

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
Память: 2 ГБ
Видео: NVIDIA GT 440 / AMD Radeon HD 5550
5 ГБ свободного места

БУБЛИКИ ДЛЯ ПУБЛИКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ РЕСПУБЛИКИ

Неимоверно, но факт: игры для мобильных платформ бывают действительно интересными. Еще один факт: журнал «Шпиль!» – лучший журнал об играх. И если второй факт доказательств не требует, то первый (все же) вызывает значительные сомнения. Доказать недоказуемое удалось студии Camouflaj.

Человек рожден свободным, но повсюду он в оковах

«Эксклюзивный проект для iOS! С motion capture и закрученным сюжетом!» От свежесозданной студии, не издавшей до этого ни одной игры! Еще пару таких заяв, и кампания по финансированию игры на «Кикстартере» завершилась бы не начавшись. Не удивительно – геймеры не очень-то жаждали финансировать сомнительный проект для планшето-телефонов. Ситуацию спасало лишь то, что даже на ранней стадии разработки игра выглядела вкусно и привлекательно. Разработчики оказались буквально засыпаны просьбами выпустить проект на ПК, в противном случае, кампания на «Кикстартере» никогда бы не набрала необходимые полмиллиона долларов. Путей к отступлению не осталось. Фаны попросили – разработчики сделали. И вот, спустя год после релиза на iOS, встречай: Republique Remastered – увлекательнейшая стелс-адвенчура с потрясающим, невероятно продуманным сюжетом уровня лучших AAA-тайтлов вроде BioShock, с необычными геймплейными находками а-ля Watch Dogs. И, как ни странно, совсем без доната!

Тюрьма отпирается снаружи, а свобода изнутри

Игры с хорошим сюжетом – явление не настолько частое, как хотелось бы. В случае с «Республикой» сценаристу можно вручить игровой Оскар – настолько продуман созданный мир и сюжет, совсем не детский и затрагивающий множество социальных, философских и политических вопросов. Игра переносит нас в вымышленную страну Метаморфоз. Сказать,

Продолжение следует

Главный минус Republique Remastered – эпизодическая модель выпуска. Путешествие по Метаморфозу разбито на 5 глав. На момент написания статьи выпущено только три части, а два заключительных эпизода должны выйти позже в этом году. Каждая глава заканчивается эффектным клиффхэнгером, а градус накала к концу третьей части достигает предела, поэтому ожидание развязки будет длиться целую вечность.

Кто под камуфляжем?

В состав студии Camouflaj вошли ветераны гейм-индустрии. Основанная идейным вдохновителем Halo 4 и продюсером MGS4 Райаном Пейтоном, студия стала новым домом для разработчиков, подаривших нам такие шедевры, как F.E.A.R., Uncharted, Batman и даже технологию Kinect.

что это место малоприятное – не сказать ничего. Мир игры жесток: здесь воцарилось тоталитарное общество, в котором правит тиран и деспот Треглазов – личность вполне под стать Комстоку из BioShock Infinite или доктору Уоллесу Брину из Half-Life 2. Методы его просты: угрозы, запугивание, террор. Республика – словно огромная раковая опухоль, отвратительный монстр, существование которого претит любому здравомыслящему человеку.

Сэттинг игры под стать сюжету: металлические стены подземного города утыканы камерами слежения, как праздничный торт пенсионера свечами. Камеры есть везде, даже в туалете! Повсюду царит атмосфера всеобщей паранойи и тотального полицейского контроля. Ты – никто и звать тебя никак; вся твоя жизнь принадлежит не тебе, а государству. Безусловно, не всем такое существование придется по нраву. Вот и хрупкая девушка, кадет местной академии по имени 390-H, пытается убежать из этой страны-тюрьмы. Девушка зовет себя Hope («Надежда»), ведь у человека должно быть настоящее имя, а не цифры и буквы. Хоуп виновата уже тем, что случайно была поймана за чтением «отравленной» книги – манифеста, написанного бунтовщиком и революционером Зейгером. И тут в игру вступаешь ты – безымянный герой движения Сопротивления. Тебе предстоит спасти Хоуп от зловещей участи быть «перезаписанной».

Tempus omnia revelat

Волей-неволей Хоуп оказывается впутана в паутину заговора местной оппозиции. Нам приходится стать свидетелями деяний власти: узнать, как искажается информация в СМИ; как власть искореняет неугодные мысли и запрещает книги; как спецслужбы находят и подкупают людей. «Все это – мерзость», – скажешь ты. Узбагойся, человече! Даже если политику тирана поддерживает 86% местного населения, история всех тиранов заканчивается одинаково. Ведь на самом деле, каким бы грозным не был тиран за спинами своих вежливых наемников, он – чуть более чем среднестатистический гражданин. Зло в человеческом облике можно победить, но для этого нужно стать не человеком, а чем-то большим – сродни киборгу! Хоуп доверила свою судьбу тебе, и ты будешь руководить ее действиями, наблюдая за ней через вездесущие камеры, открывая перед ней двери и выслеживая маршруты охраны. Хоуп может обойти патрули, прячась в тени, используя вентиляцию или просто прокрадываясь за их спинами. А можно вырубить супостатов спреем из перцового баллончика, ударить шокером или усыпить газовой миной.

Параллельно мы собираем доказательства преступлений властей Республики. Каждый увиденный пропагандистский плакат и найденный выпуск местной газеты позволяет узнать новые детали. «Государственные секреты» можно обменять на дополнительные апгрейды твоей хакерской системы: отслеживание и отвлечение охранников, взлом имейлов, прослушивание телефонов. А чтобы не было скучно играть в прятки с патрулями, игру разбавили логическими паззлами и мини-играми. И хотя искусственный интеллект противников слегка хромает на левую ногу, и альтернативных маршрутов прохождения не так уж и много, игра не перестает поражать воображение масштабами драмы, философской мысли и мастерством исполнения.

Сон разума рождает чудовищ

Графическим ядром Republique Remastered стал свеженький, только что выпущенный с конвейера движок Unity 5. Картинка выглядит пристойно и сочно. На планшетах игра страдала нереалистичным освещением и проблемами с текстурами, а внешность персонажей оставляла желать лучшего. В ремастерде же игра света и тени приближена к реальности, текстуры заменены и улучшены, поэтому холодный мир Республики стал выглядеть на порядок реалистичнее. Бродить по темным коридорам в поисках секретов действительно интересно! Локации разнообразны, а их исполнение и стиль выполнены на высшем уровне: благодаря специфике оформления помещений создается ощущение псевдофутуристического прошлого. Старинная мебель и аксессуары соседствуют с ультрасовременной техникой, повсюду развешены пропагандистские плакаты, стоят статуи местных деятелей меча и топора. Но без огрехов все же не обошлось: все охранники выглядят на одно лицо словно клоны, а анимация местами получилась слегка дерганой.

PS: Любые совпадения имен, названий и событий являются неслучайными.

Вадим [propeller] Ковалевский

Вердикт

Republique Remastered постоянно держит игрока в напряжении, из-за чего время, проведенное в игре, пролетает незаметно. Как не хочется отрываться от хорошей книги, так же не хочется отрываться от творения студии Camouflaj, выдержанного в лучших традициях эпических произведений Рея Бредберри «451 градус по Фаренгейту» и Джорджа Оруэлла «1984». Отличный PC-порт прекрасной мобильной игры.

ФЭНТЕЗИЙНОЕ ЧТИВО

PC

Жанр:
Адвенчура

Разработчик:
Red Thread Games

Издатель:
Red Thread Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: Intel HD Graphics 4000
5 ГБ свободного места

Создатели Dreamfall Chapters хорошо ознакомлены с современными тенденциями. Их адвенчура, как и подобает последней моде, распилена ровно на 5 эпизодов, которые норвежцы оригинально именуют книгами. Так вот, после «прочтения» их первой книги у фанатов накопилось немало вопросов и претензий. На всевозможных форумах были оставлены тысячи комментариев. Сейчас разберемся, обратили ли разрабы свой взор хотя бы на один из них.

Отойдем в лучший мир

Напомню, что в игре два главных протагониста, которые живут в одно время, но в разных мирах. Симпатяжка Зои обитает в нашем, обычном мире, но в 2220 году, а свирепый воин Киан Альване родился в сказочном мире-двойнике Аркадии. В первом эпизоде практически все игровое время было отдано на откуп как раз реальному миру, который я по крупинкам исследовал, попутно глазея на более чем аппетитные формы главной героини (ага, попутно – прим. ред.). Во втором эпизоде, вместе с Кианом ты наконец-то конкретно потусишь в Аркадии, в частности в городе Меркурия, населенном девушками-кенгуру, синими человечками и другими говорящими крысами-переростками. Все это можно лицезреть даже без употребления горячительных напитков и подозрительных белых порошков.

Киан вступает в ополчение и начинает шкодить собственному народу. Игра делает широкий реверанс в сторону магии и боевых сцен, чего так не хватало первой части. Не то чтобы тут какой-то запредельный драйв и разнос, но провернуть парочку диверсий и покрасоваться боевыми умениями перед девушками немножечко дают. А покрасоваться есть перед кем. И перед фатальными красотками и перед юными девчонками, которые души в Киане не чают. Да и сама Меркурия, как глоток свежего воздуха, или энергетика, или от чего там тебя обычно вставляет? Игрока выдергивают из узких городских стен и запихивают в… другие городские застенки. Но очень милые: вокруг расположились чарующие сказочные домики, в каждом из которых горит свет, в облаках парят дирижабли. Создается впечатление, что ты оказался в какой-то немецкой деревушке, где проходит костюмированный пивной фестиваль.

Политота головного мозга

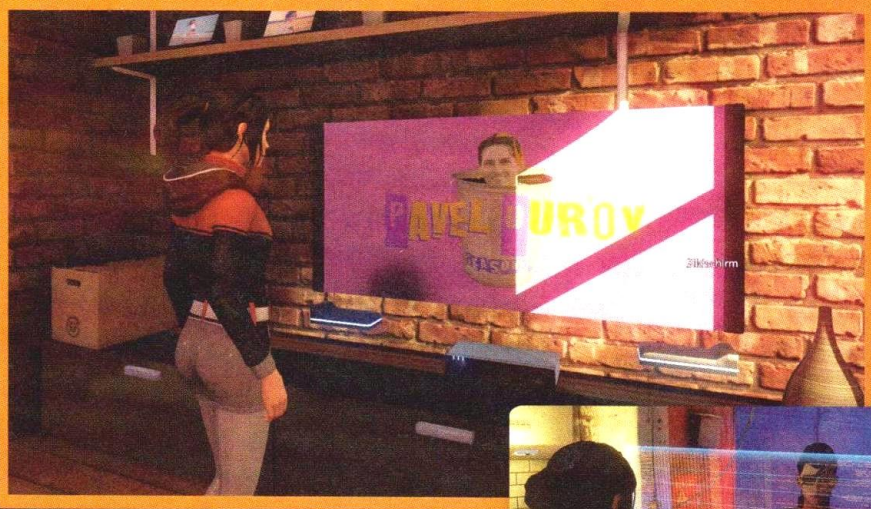
А вот у Зои все куда менее радужно. Она в Праге будущего, где общая обстановка продолжает накаливаться. Героиня начинает подозревать, что политическая партия, на которую она работает, нечиста на руку (как будто бывают другие партии). Да и вообще, на фоне предстоящих выборов в городе резко увеличивается количество протестов. На улицах расположилась куча местного «Беркута», активно пакующая горожан в футуристичные «бобики», или, в лучшем случае, вынуждающая широко раздвигать ноги и становиться лицом к стене. Как я упоминал еще в обзоре первого эпизода, происходящее в Dreamfall Chapters сильно напоминает то, что происходило в Украине еще какой-то год назад. Но история Зои умеет не только печалить депрессивными декорациями. Не обошлось и без погружения в царство снов и невероятно красивых локаций с парящими в небе каменными глыбами, чем-то отдаленно напоминающих кэмероновский «Аватар». Впрочем, комфортно любоваться всеми этими красотами смогут лишь избранные…

Оптимизируй это!

Отборные матюки на форумах, касающиеся оптимизации первого эпизода, ничему норвежцев так и не научили. Да что там, в Норвегии о таком слове, как «оптимизация», видимо, даже и не слышали. И если первый кусок игры держался еще хоть на каком-то приемлемом уровне, то второй эпизод умудряется проседать на неплохой системе до 7–9 кадров на открытых локациях! Есть большая вероятность, что твой

Мама, я в телевизоре!

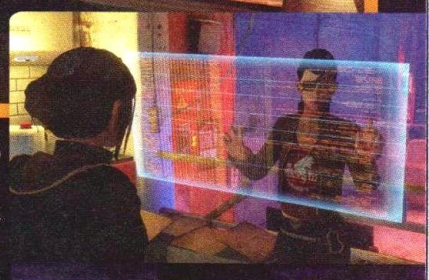
Путь Dreamfall Chapters к конечному потребителю был крайне тернист. Создатели просили деньги на разработку у своих мам, друзей, мам их друзей, на Kickstarter, в конце концов. А еще они придумали следующую фишку: если подкинуть им тысячу долларов, то твой облик мог гарантировано достаться одному из NPC. Так вот, в квартире Зои есть телевизор, по которому постоянно крутят рекламу шоу «EuroTrash». Его главным ведущим является Павел Дуров. Остается только догадываться, заплатил ли за это сам Паша или кто-то из его богатых поклонников.



агрегат выдаст то же самое, если не хуже. При таком раскладе геймплей, графика и все остальные составляющие отходят на второй план. Ни о какой комфортной игре и речи быть не может, когда на экране творится натуральное слайд-шоу. Что самое смешное, даже если выставить все настройки на минимум, то ничего не поменяется. Никуда не испарились проблемы с «рассинхроном» речи, некоторыми анимациями, редкими провалами в текстуры и прочими неаккуратностями. Обидно, когда тебя имеют за лоха, но деньги уплачены наперед.

Да, да, но нет

Book 2: Rebels строится на противоречиях. Красивая, но тормозит. Играть то интересно, то не очень. Система поступков, которые влияют на дальнейшее прохождение, вроде как и работает, но за весь второй эпизод я наткнулся лишь на одну отсылку к своим предыдущим действиям. Сбегая из тюрьмы, один из умирающих заключенных попросил рассказать его жене, что же с ним случилось. И я нашел ее. И даже рассказал. Но в ответ получил лишь: «Угу, понятненько. А теперь вали отсюда». Мдя… Кажется норвежцы затеяли с нами ту же игру, что и студия Telltale, только в куда больших масштабах. Или вот еще один яркий пример. В одной из кат-сцен нам предлагают на выбор три варианта действий, один из которых подразумевает убийство определенного персонажа. Я специально выбрал «Хочу убить» (хоть и не хотел), и что ты думаешь – предателя просто увели из комнаты…

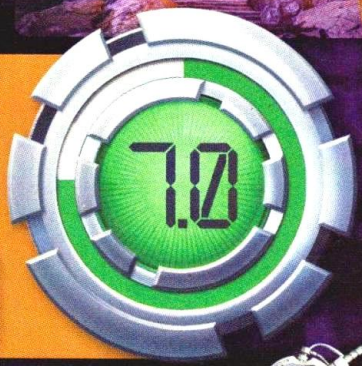


А вот за что точно стоит похвалить эпизод, так это за его продолжительность. На Rebels придется потратить все 4, а то и 5 часов, что выгодно отличает Dreamfall Chapters от других «эпизодических» игр. С другой стороны, такая продолжительность достигается за счет того, что мы наматываем бешеный километраж в рамках одних и тех же локаций, чего не позволяют себе те же «Мертвецы» или недавняя Life is Strange.

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

Второй эпизод Dreamfall Chapters получился неплохим, а местами он так и вовсе интригует и будоражит. Невероятные новые локации и персонажи просто не могут оставить равнодушным твое любопытство. Но в противовес всему этому встает хреновищная оптимизация, способная вызвать нервный тик и странную. потребность. ставить. точки. после. каждого. слова. Порой игра начинает напоминать бенчмарк, который сошел с ума и решил взорвать твой компьютер. Это, признаться, пугает, но что самое ужасное – с выходом третьего эпизода вряд ли что-то изменится. И это пугает еще больше.



WOOLFE
THE RED HOOD DIARIES

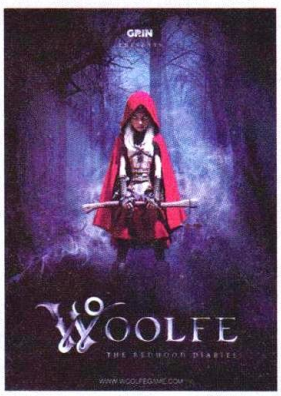
PC

Жанр:
Платформер

Разработчик:
GriN

Издатель:
GriN

Системные требования:
Процессор: Intel i5 2x 2.6 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: Nvidia GT 640 / AMD Radeon HD 6870
3 ГБ свободного места



– Бабушка, а почему у тебя такие большие глаза?

– Внученька, положи топор!

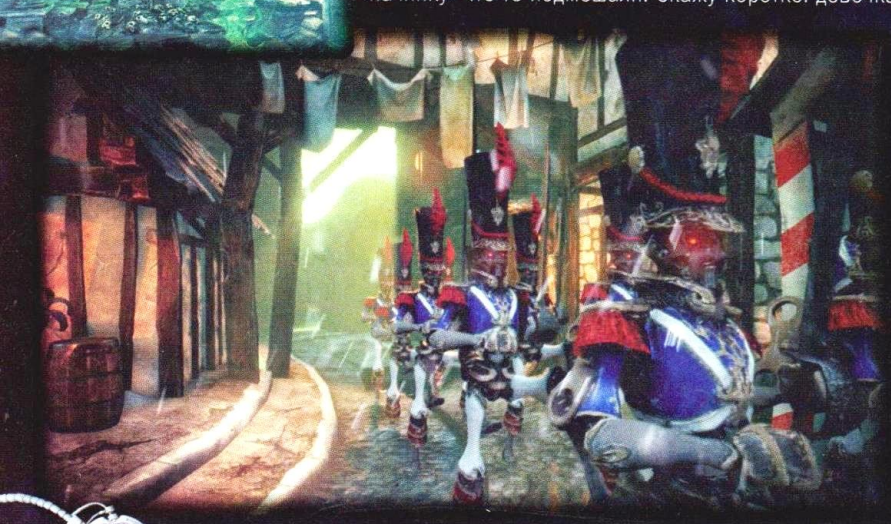
КРОВАВАЯ КАША ИЗ ТОПОРА

Вангую: ты открыл журнал, видишь картинки с Красной Шапочкой и думаешь: «Ну вот, еще одна сказка». Уже замахиваешься, чтобы перелистать страницу, но дочитываешь эту строчку и передумываешь. Ты выдал аванс доверия, а мне остается только его оправдать и рассказать, почему шапка на другом берегу краснее.

Шапочное знакомство

История с бабушкой и пирожками отменяется. На этот раз сюжет трагичнее, чем приключения съеденной целиком, но выжившей родственницы. Родители Шапки погибают при странных обстоятельствах. Что правда, странными они кажутся только ей – так хорошо заметены следы. Естественно, волчьи. Не зря концептеры покрасили волосы девочки в белый цвет. Седой – лучшее отображение ее нервной системы. Правда, топор в ручонках, которые раньше носили только корзинку с пирожками, тоже многое объясняет.

Красная Шапка, хотя больше похоже на Красный Плащ, возвращается спустя 4 года в город, в котором она жила с родителями. Отец работал на заводе главным инженером (привет, советское детство) и погиб из-за несчастного случая при производстве. Тогда Шапочка проглотила это вранье, приняв за свежий пирожок. Но теперь, подросши, она понимает, что в «начинку» что-то подмешали. Скажу коротко: девочка вернулась мстить за смерть отца владельцу завода – Би Би Вулфи.



Буду резать, буду бить

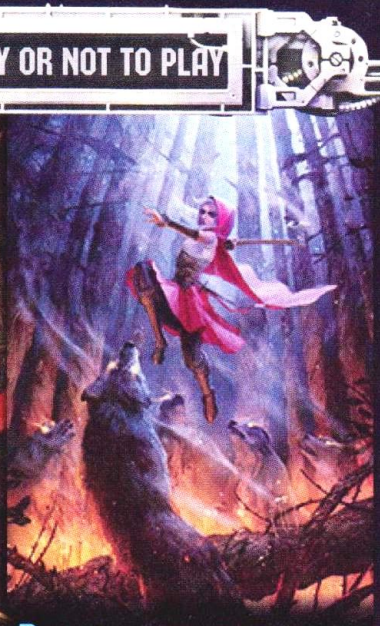
А месть надо подавать холодной. У нас на руках нет холодного оружия, вроде ножа или кинжала. Имеем только прохладное – большой такой хороший топор. Надежно, проверено, работает. Чтобы разбавить полную суровость основного снаряжения, добавили взаимодействия с маной, которая помогает кастовать приемы солидного ранга. Экипировка готова, плащ готов – отравляемся в сказку, которая, как утверждают разработчики, совсем не сказка.

Начнем с хорошего – у Woolfe – The Red Hood Diaries прекрасный сеттинг. Сказочные игры любого жанра тем и занимательны, что полны арта, который понравится даже тем, кто не заморачивается на внешней стороне. Красиво – это аргумент, что бы там моралисты и «графиканеглавное» не говорили. Вот только сеттинг – дело нехитрое, и выехать только на нем нельзя.

А ты думал, в сказку попал?

Экшны и платформеры могут напихать в себя много мелких, но разношерстных механик. И эта игра не отказалась от такой возможности. Но ничего новенького или оригинального в плане механик или геймплейных решений здесь нет. Хороший, годный набор из классических платформерных признаков, но до «Вау!» не дотягивает. А ведь современный игрок – товарищ разбалованный. Ему хочется чего-то оригинального, такого, что заставит запомнить игру не только по картинке. Шапок много, а хочется любить лишь одну.

Студия GriN балует маленькой и приятной фичей – дневниками. Признаться, напомнило hora-иг-



Разрезать пополам

Еще до релиза разработчики сообщили, что не успевают доделать Woolfe: The Red Hood Diaries в заявленный срок, а потому было принято решение разделить игру на две части. Обзор первой из них ты как раз читаешь на этих страницах, а вторую часть обещают подогнать к концу лета.

ры, в которых собираешь сюжетные записки. Это для аудитории, которая любит вникать. Остальные могут игнорировать бонус и продолжать махать топором, что не менее приятно, чем рассматривать скетчевой концепт-арт. Так что Woolfe положительно отличился правильным миксом жанров, когда объединяешь два вкуса и получается один – новый и самостоятельный.

Иногда баг – просто баг

Основная доза вежливых комплиментов сделана, теперь можно переходить и к невежливому осуждению. Меня беспокоит текст в игре. Он настолько пафосный, что мог бы стать русским репом. Такое чувство, что автор хотел вместить в него все мощные фразы подряд. Разработчикам виделось, что Шапка будет крутой девчонкой – мрачной, но крутой. А в итоге она похожа на 8-классницу, которая курит за углом школы и хвастается этим. Для примера: «Я потеряла мать, я потеряла отца и потеряла страх». Ну что может звучать нелепее этой фразы? Чем дальше в лес, тем толще волки, а тональность текста не становится естественнее. Похоже на сплошной понт. Тем не менее, в The Red Hood Diaries хочется играть дальше. Но только из-за быстрой динамики игры, а не из сочувствия к главному персонажу или самоидентификации с ним.

Однако все это бледнеет на фоне багов. Кажется, что тестеры устроили бойкот и не проверяли игру на наличие злостных лагов. Шапка может буквально застрять среди текстур и продолжать издавать звуки прыжка. Немного напоминает теннисистку Шарапову. А бывает, ты зависаешь среди ящиков и не можешь выйти оттуда. Приходится делать харакири и играть заново. Сохранение происходит только на определенных точках, поэтому будь готов заново уничтожать врагов или оббегать половину локации. Возможно, ради того, чтобы снова застрять. Приз получает баг-царь – прыгаешь и убиваешься о воздух. Я думаю, что это был воздух, потому как ничего другого там не было, ни одного спрайта. Сначала, конечно, смешно. Потом не очень. А на третий раз хочется бросить джойстик в окно и читать молитву «зато у них интересный сеттинг».

Алла Довгалюк

Вердикт

Опытный геймер не пропустит ни одну Шапку в городе, так что стоит поиграться и с этой. Это красивая, я бы даже сказала, ухоженная игра. Ее стиль более чем наполненный. Местами она говорит и делает глупости, но чего не простишь красивой, которую хочется проходить. Несмотря на стандартность в механике, «Шапка» затягивает. Динамика интенсивная, история раскрывается быстро, геймплей обычный, но не скучный. Хорошистка с красивым лицом – дай ей шанс, ок?

WHITE NIGHT

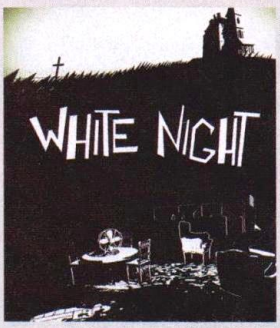
Жанр:
Адвенчура, хоррор

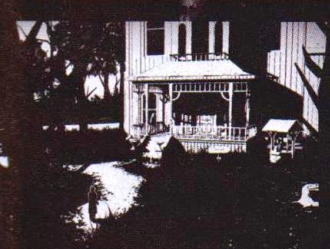
Разработчик:
OSome Studio

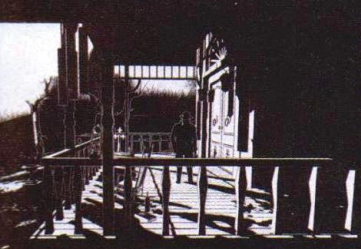
Издатель:
Activision

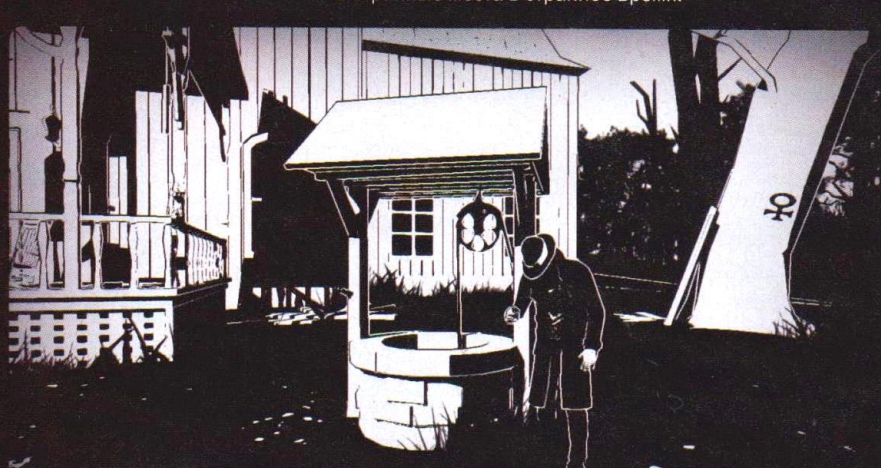
Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.66 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: Geforce GTS 250 / Radeon HD 4770
2 ГБ свободного места

PC | PS4 | XOne









КТО ВЫКЛЮЧИЛ ЦВЕТ?

White Night производит приятное первое впечатление. Мне чертовски понравилась стилизация игры. Минимализм в меню, крутящаяся виниловая пластинка вместо полоски загрузки уровней. Закос под классический оркестровый концерт с «плачущим» пианино. С точки зрения попадания в атмосферу – твердая пятерка (по пятибалльной системе). Ну и невозможно упомянуть слона в комнате – абсолютно все здесь покрашено в цвета «Города грехов». Крутота. Казалось бы, ничто не предвещало беды…

В черном-черном доме…

Америка, Бостон, 1938 год. Классическая история в жанровых клише нуара. «Великая депрессия» на дворе, работы нет, денег нет, кушать нечего, прилавки пустые. Главный герой – загадочная личность с полным набором шаблонов вроде бессонницы, посттравматического синдрома, тягостных воспоминаний и алкоголизма, садится бухим за руль и… сбивает приведение. Выйдя из машины, он находит поблизости заброшенный дом и заботливо оставленные кем-то ключи у могильных камней во дворике. И что же делать бухому в ноль в глухую ночь рядом с заброшенным домом? Разумеется, войти внутрь. Но не будем ругать проект за нотки абсурда. Логика и хорроры вообще мало совместимы, ибо герои подобных произведений всегда малость туповаты и идут в странные места в странное время.

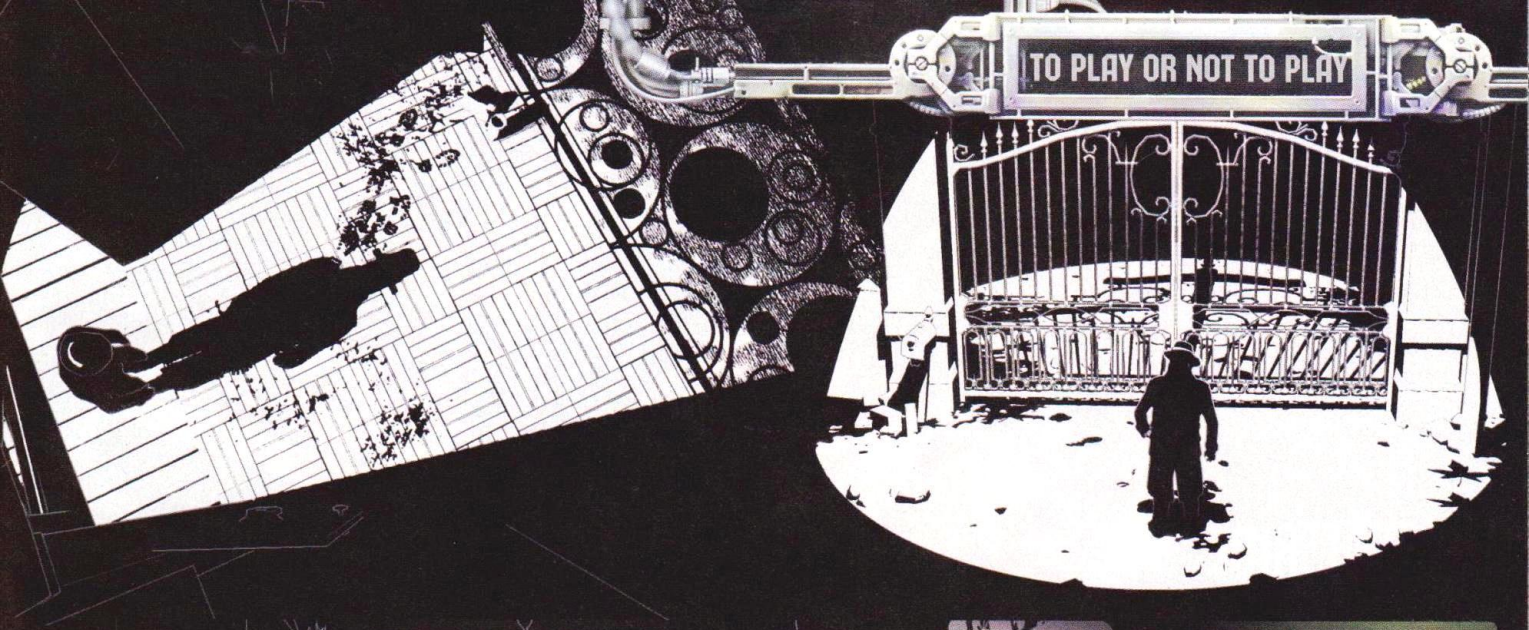
На свой страх и писк

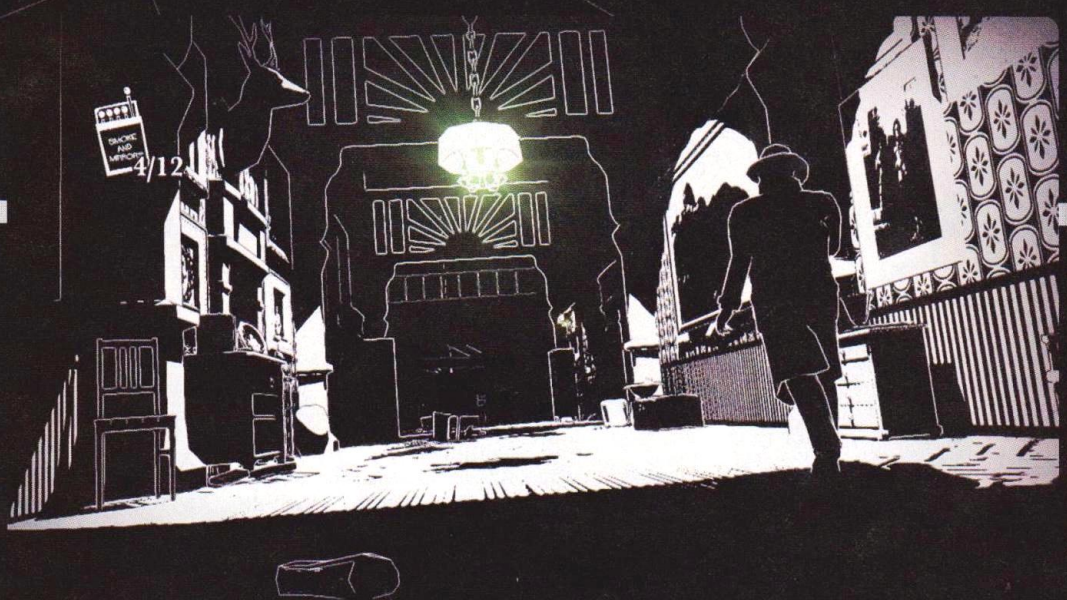
White Night – нечто среднее между квестом с поиском предметов и хоррором. К сожалению, в плане ужастика замах был на рубль, но удар получился на копейку. Здесь не страшно. Абсолютно. Да, выглядит порой жутковато, музыка хорошо подобрана к декорациям, кровь будоражит, но на съемку «сыкливых летсплеев» материала точно не хватит. Основная проблема в откровенном жульничестве игры – большая часть смертей настигает героя в совершенно внезапный и неожиданный момент. Из тени выпрыгивает очередной «полтергей» и с криками «Зул, мазафака!» жрет протагониста. Наш буратино-протеже слишком медленный и неуклюжий, а потому не способен увернуться или убежать от внезапно возникшей опасности.

Первые пару раз это может и будоражит кровь, но вскоре начинает люто раздражать. Враги возникают в буквальном смысле из ниоткуда и сразу же убивают героя. Основная идея ясна – вокруг тьма, и нигде нельзя чувствовать себя в безопасности. Но White Night откровенно перегибает палку. В Fatal Frame 3, например, мы играем за беззащитную женщину, окруженную тучей призраков, способных проходить сквозь стены, но подобные казусы почему-то не происходят. В Alan Wake с этим тоже все в порядке.

«Не бойся, мы с тобой» (с) Привидения

Механика игры полностью заточена под квест. То есть под неторопливое шастанье между локациями, решение головоломок с включением/выключением переключателей. К слову, после аварии в зачине игры, персонаж ранен и хромает, что снижает его мо-





Одни в темноте

Прежде чем приступить к разработке игры, OSome Studio искали вдохновение везде, где только можно. Они пересматривали черно-белые фильмы, слушали джаз 30-х годов. Ребята даже на неделю поехали в Нормандию, где делали фотографии реального поместья, целиком погружаясь в обстановку. OSome Studio показали ранний прототип White Night Фредерику Рейналю, отцу оригинального Alone in the Dark, и тот был в восторге от их работы. Беседа с Рейналем дала разработчикам богатую пищу для размышлений.

бильность до параметра близкой к беременной каракатице. Хоррор и все намеки на экшн здесь просто лишние. Ну не совмещаются эти геймплейные элементы! Это все равно, что прийти на шахматный турнир с дробовиком.

И вроде бы понятно, для чего они вообще нужны, – просто шататься по мрачному особняку, когда герою ничего не угрожает, было бы слишком скучно. Да и на решение местных головоломок многие бы забили болт, просто перебегая темные участки и не заморачиваясь с починкой проводки. Но если уж делаете опасность, то делайте это с умом, а не впихивайте внезапные смерти в каждой рандомной тени!

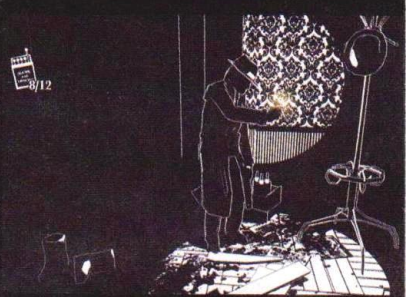
Все до лампочки

Суть игры – в поиске источников света, чтении записок и разборе банальной, но забавной сюжетной линии. Светильники работают как универсальная защита от неведомого зла, живущего в тенях. Так ты и бегаешь от одной лампочки к другой, используя спички для перемещения по темным коридорам. По закону жанра их всего 12 и горят они довольно быстро. Так что порой приходится хорошенько подумать, как бы пробежать от одного выключателя к другому, при этом не потратив все спички.

В общую атмосферу вносит свою лепту и местная камера. В самые ответственные моменты, когда надо срочно валить от очередной проклятой души, негодяйка начинает вытворять сран… странные пируэты. В итоге вообще не понятно, куда надо бежать и откуда! Такой наркоманской камеры я не видел еще со времен первых Resident Evil.

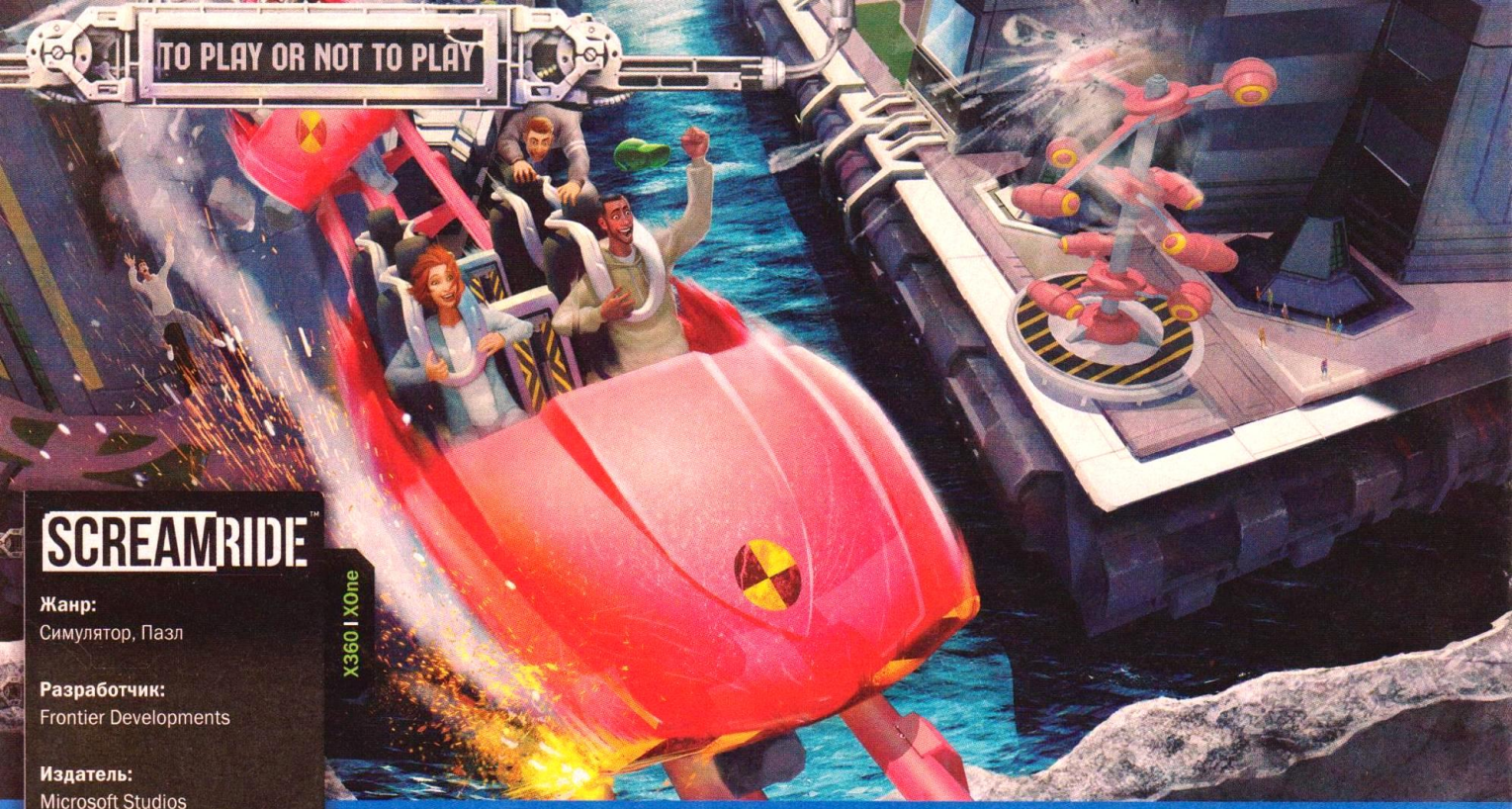
Лишь один вопрос меня мучает: почему герой просто не убежит из этого проклятого дома? Он же заброшен! Какую помощь он планирует здесь получить? Почему бы не ждать ее у машины или хотя бы не дождаться утра? В чем его проблема?

Виктор [Гримуар] Лазарев



Вердикт

Меня не закидают гнилыми грушами за банальность, если я начну твердить о хорошей идее, но плохой реализации? Именно так вкратце можно описать White Night. Густая атмосфера и нуарный стиль споткнулись о безынтересный геймплей. Игра производит хорошее первое впечатление, но удержать у экрана надолго у нее не получается. Она как привидение: пытается тебя схватить, но ее руки проходят сквозь плоть.



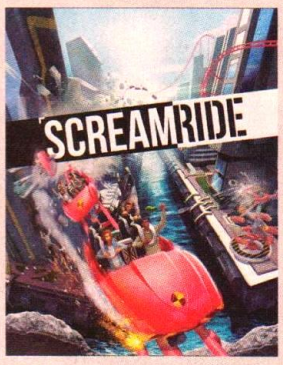
SCREAMRIDE™

X360 | XOne

Жанр:
Симулятор, Пазл

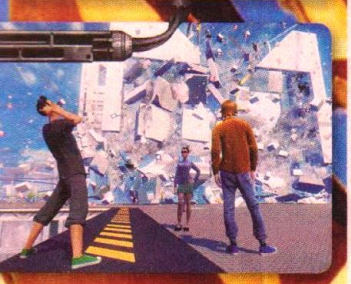
Разработчик:
Frontier Developments

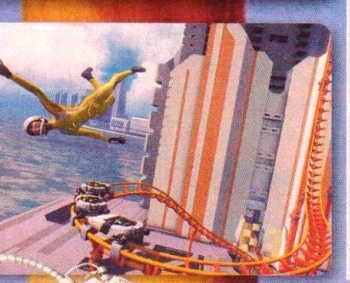
Издатель:
Microsoft Studios



АМЕРИКАНСКИЕ ПОРКИ

В детстве я мечтал покататься на американских горках. Но увидеть их мне удавалось лишь по телевизору, так как в нашем парке их не было. Приходилось довольствоваться тем, что было – каруселью с лошадками. Я садился на скакуна, закрывал глаза и представлял, что сижу в вагонетке, которая стремительно съезжает вниз, после чего входит в мертвую петлю. Я кричал как резаный. Думаю, посетителям парка было странно наблюдать орущего во все горло 16-летнего парня, катающегося на детской карусели, но мне было все равно. Это были мои американские горки. И вот, благодаря новому проекту от Frontier Developments у меня появилась еще одна возможность воплотить свою детскую мечту.





Карусель, карусель, кто успел, тот присел

ScreamRide – это такой симулятор убивания времени верхом на вагонетке, которая быстро мчится по рельсам. Каждый раз ты усаживаешь в свою стремительную душегубку новых людей и наблюдаешь, как те визжат, словно маленькие девочки, на очередном кульбите. Издеваться над своими подопытными обезьянками можно в трех различных режимах, о которых мы поговорим позже, так как на первое блюдо я предпочитаю подавать самое вкусное. Все потому, что суп я практически не ем, а вот от сочного стейка меня даже за уши не оттащишь. Именно таким увесистым куском мяса можно назвать Песочницу в ScreamRide.

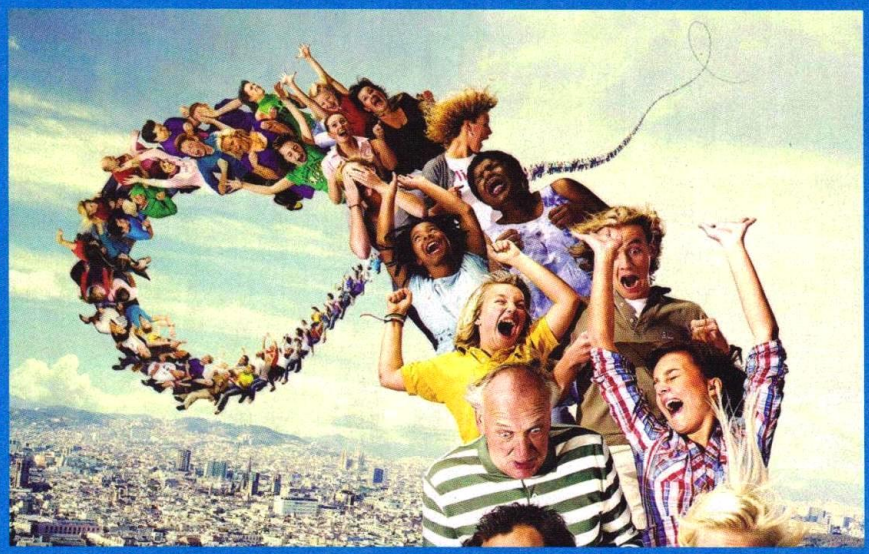
Именно здесь ты можешь воплотить в жизнь все своим самые изощренные фантазии на треке американских горок. Песочный режим представляет собой обыкновенный редактор, в котором новые трассы и детали для них открываются по мере прохождения основной кампании. Здесь не нужно сидеть с линейкой и транспортиром, дабы построить искусно спроектированный трек. Тупо лепишь мертвые петли и длинные трамплины в никуда, садишь в вагонетку бедных людишек и получаешь от них тонны счастья и кирпичей. Дарить людям гадость – разве это не прекрасно?

Держитесь за поручни

А теперь о менее интересном – о трех режимах основной кампании. Первый дает возможность управлять вагонеткой на заранее проложенных трассах. Я, конечно, не против, когда обо мне заботятся и делают все за меня, но ведь суть ScreamRide в том, чтобы самостоятельно придумать «смертельный» маршрут, а не ездить по уже спроектированным трассам. Тем не менее, даже в таком монотонном режиме есть два развлекательных фактора, способных пощекотать нервишки: скорость и угол наклона. Приходится постоянно следить за положением своего транспорта, в противном случае вагонетка рискует слететь с рельс и отправиться в непродолжительный полет с не самым мягким приземлением. На некоторых участках трассы нас просят вовремя нажимать на указанную кнопку – без Press X to Win в наше время далеко не уедешь. За успешное прохождение таких проверок на реакцию награждают дополнительными очками, благодаря которым не стыдно меряться письками в таблице рекордов.

Русские горки

Забавно, но американские горки называют американскими именно в России. В США же их называют русскими. Сложно однозначно ответить, почему все именно так. Прародиной горок считается Россия. Их прототипом было катание с ледяных горок высотой 25 метров и углом наклона 50 градусов. Горки были построены из дерева, а скользящая поверхность была покрыта льдом. В то же время термин «американские горки» используется в России потому, что в виде, близком к современному, они были впервые сконструированы именно в США, где получили очень широкое распространение.



Убейся апстену

Второй из предложенных режимов нагло слизали с Angry Birds. В наше распоряжение поступает центрифуга с кабинкой, которую следует натянуть и запустить в мишень. В качестве мишеней здесь представлены плазменные панели, скульптуры, деревья и даже целые здания. Если хочешь получить драгоценные бонусы, то нужно еще подбить пролетающий дирижабль. Режим достаточно простой, если правильно запустить кабинку, то можно активировать цепную реакцию и расхреначить к чертям собачьим весь уровень. Забавно, зрелищно, но скучновато. Куда спрятали челлендж, деманы!? Хочу вызова! Единственное, что меня здесь заинтересовало – различные виды кабин. Некоторые летят с ускорением, а некоторые можно взорвать (о, да!) в определенной точке. Ну, как в Angry Birds.

Вам прямо и вниз. С обрыва

И вот, наконец-то, мы доехали до последнего вида развлечения. Тут тебе разрешают самостоятельно достроить предложенную трассу, после чего запустить по ней вагонетку. Только вот добавлять недостающие компоненты горки необходимо исходя из текущего задания. В остальном, разыграться твоей буйной фантазии не дают лишь границы трассы. Главное, чтобы твои подопытные не выпали за борт вагонетки и добрались до финиша целыми и невредимыми. Живодерам такой режим не доставит никакого удовольствия, но если ты прилежный мальчик/девочка/дедушка, то играйся в свое удовольствие. И возьми с полки пирожок. Основная цель ScreamRide во всех режимах – это… нет, не напугать до укачки всех пассажиров. Нужно банально набрать необходимое количество очков для открытия новых уровней. Тоска, серость и никакой магии. Разве что неплохие пейзажи и ландшафты греют душу.

Остановите карусель! Меня сейчас вырвет!

Казалось бы, в ScreamRide есть все, что нужно для получения рафинированного кайфа и эстетического наслаждения, но уже где-то к середине кампании понимаешь, что скука нагло уселась тебе на плечи и не желает слазить, засранка такая. Игра постоянно вынуждает слушать одну и ту же музыку, а настойчивый женский голос ассистента пилит слух не хуже назойливой жены. Да и судорожно лупить по всплывающим кнопкам тоже надоедает – чай ни в адвенчуру от Telltale Games играем. Даже разнообразные пейзажи и новые детальки для трасс не способны пробудить храпящий интерес, а набор опыта и открытие бонусов для песочницы со временем превращаются в рутинную работу. Если же ты мазохист и скука – твое хобби, то ScreamRide может помочь тебе в коротании досуга. В противном случае оставаться на этих аттракционах надолго ты точно не захочешь.

Влад [Ghost] Тучин

Вердикт

ScreamRide можно сравнить с неисправными американскими горками. Вагонетка медленно подымается в гору. Подымается. Подымается. Напряжение возрастает. И вот, когда она добирается до высшей точки, она останавливается. Вместо стремительного падения игроку предлагают разочарованно смотреть вниз, жалея о потраченных деньгах на билет и надеясь на то, что спасатели прибудут как можно скорее. Спасите же меня от этой скукотищи!

ДВА ДРАКЕ ПОСЛЕ ДРАКИ

UNCHARTED 4 *A Thief's End*

PS4

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Naughty Dog

Издатель:
Sony Computer Entertainment

Дата выхода:
2015 г.

В свое время Uncharted сделала для экшн-приключенческого жанра не меньше, чем когда-то серия Tomb Raider. Если последняя принесла с собой заветное 3D и большие полигональные сиськи, то похождениям Нейтана Дрейка едва ли не впервые в истории видеоигр удалось полностью передать неповторимую атмосферу приключений в духе легендарного шляпника с хлыстом Индианы Джонса. Пока Лара прыгала по платформам, тряся своими выпирающими достоинствами, Дрейк вытворял какие-то немыслимые вещи на фоне падающих горящих самолетов и взрывающихся статуй Будды, заставляя рты невольно открываться, а глазки – предательски вылезать из орбит. Никто и не сомневался в том, что будет продолжение. И в том, что будет продолжение продолжения тоже, даже несмотря на настораживающий подзаголовок A Thief's End в названии игры.

Джунгли зовут

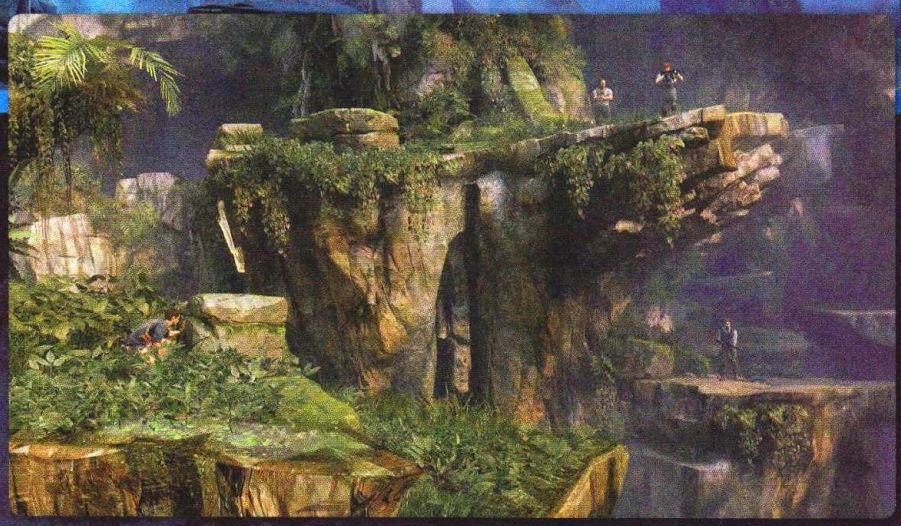
Вторую часть Uncharted можно считать неким эталоном в жанре, сыграть в которую должен каждый уважающий себя геймер, а неуважающий – хотя бы пройти ее на «Ютюбе». В триквеле Naughty Dog так и не получилось переплюнуть самих себя, тем не менее, ребятам удалось закрепить успех. Казалось бы, вершина достигнута, выше планку ставить уже некуда. Сдавайтесь, больше вам нечем нас удивить. Ага, щас… Консоли нового поколения не просто так выпустили. На что не хватало силенок старушке PS3, с тем легко справится молодушка PS4.

Uncharted 4 собирается пленить наш интерес не только новой историей, но и новым уровнем постановки. Графика, физика, анимация – это знакомое трио теперь просто не узнать! «Мыльное кинцо», – говорят завистливые PC-игроки. На самом деле мыла и след простыл, даже запаха не осталось. Теперь будем мыть руки слезами умиления, стекающими с глаз при прохождении. Показанные разработчиками джунгли можно описать как нечто среднее между «офигенно» и «умереть не встать». Когда наблюдаешь, как лучики солнца играют на густой поросли, то хочется отложить геймпад в сторону, закинуть руки за голову, а ногу на ногу, и с упоением таращиться в экран. Какие, блин, сокровища, когда такая красота вокруг? А еще говорят, что игры – не искусство. Если бы в музеях висели скриншоты Uncharted 4 вместо картины с улыбкой стремной бабы, то я бы в один такой непременно заглянул.

Искусный интеллект

Но лицезрение местной природы не сравнится с созерцанием здешних перестрелок – винтовкой Дрейк орудует даже лучше, чем я синонимами. Немного приевшийся тир подняли на новый кинематографичный уровень. Противники не дают отдышаться за хрупкими укрытиями, стреляют с упреждением и обходят со всех сторон. Приходится постоянно находиться в движении, чтобы не схлопотать пару лишних пуль в свою авантюрную пятую точку. Враги ведут себя на удивление естественно, а потому еще больше кайфа получаешь, когда удается их обхитрить. Например, привлечь внимание, повиснуть на уступе и, схватив подошедшего бедолагу за ногу, отправить его прямиком в пропасть. Только не удивляйся, если летящий вниз засранец схватит Дрейка за лодыжку – инстинкт самосохранения у местных болванчиков очень хорош.

Всему этому действу придают реализма и забавные, саркастические фразочки Дрейка, которыми он выстреливает даже чаще, чем пулями из огнестрела. Отнимая у недруга пистолет прямо из рук, герой не упустит возможности сморозить что-то юморное и улыбающее. Да, Thief's End на данном этапе выглядит



мрачнее своих предшественниц, но это не мешает Нейтану шутить шутками и валять дурачка. Чувак играючи выходит даже из самой безвыходной ситуевины и смеется прямо в звериный оскал любой опасности. Собственно, за это мы его и любим.

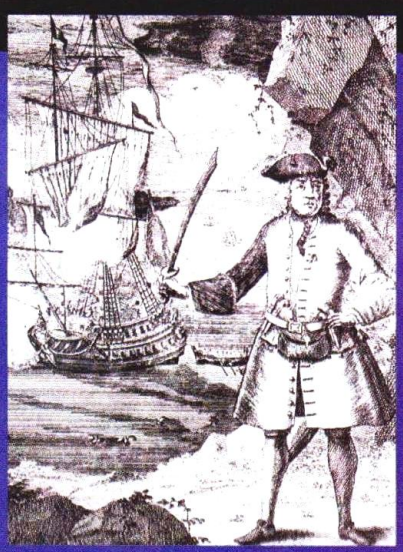
Кнутом да без пряника

К своему очередному приключению Дрейк подошел со всей серьезностью, даже прикупил в магазине для археологов парочку новых предметов снаряжения. Наконец-то наш бравый авантюрист обзаведется аналогом хлыста из фильмов об Индиане Джонсе! Гаджет отлично подойдет как для преодоления пропастей, так и для избиения незадачливых противников. Да и сексуальную жизнь протагониста хлыст вполне способен разнообразить. Если не веришь, то посмотри «Пятьдесят оттенков серого». Но лучше поверь на слово. Второй гаджет – некий аналог ледоруба из последнего Tomb Raider. Такая маленькая хреновина, которую можно вбить в стену, тем самым создав для себя новую точку опоры, помогающую взобраться выше. Странно, почему Нейтан предпочел ее тому же ледорубу, который гораздо практичнее, да и по чьей-нибудь голове им можно здорово засадить. Видимо, побоялся обвинений в плагиате.

Возвращение блудного брата

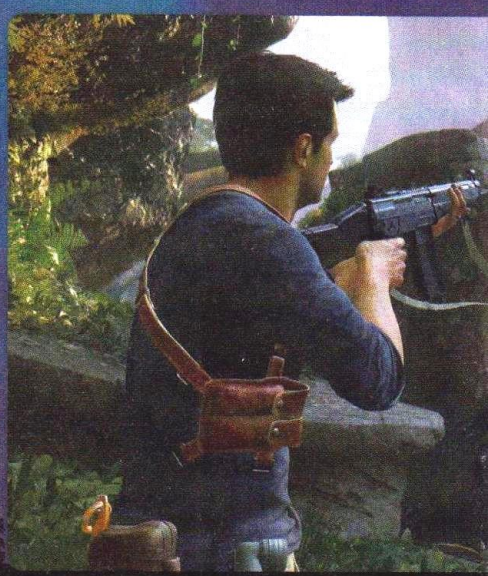
История четвертой части берет свое начало спустя три года после событий Drake's Deception. Нейтан завязал с поиском артефактов, расхищением гробниц и соблазнением красавиц, променяв приключения на спокойную жизнь с Ленкой Фишер, телевизор и пиво. Они уже подумывали завести спиногрызов и взять Toyota Prius в кредит, как в один прекрасный день все планы накрылись оловянным тазом. Нежданно-негаданно Дрейка навестил старший братец Сэм, которого все считали погибшим. Не удивлюсь, если в следующей части к ним присо-

Эвери дэй, эвери найт



О пирате Джоне Эвери, сокровище которого нам и предстоит отыскать в Uncharted 4, ходило множество легенд. Бытует мнение, что именно он послужил прообразом героя книги Даниэля Дефо «Жизнь и приключения славного капитана Сингльтона», основа которой впоследствии легла в комедию «Пират-счастливчик» Чарльза Джонсона. Эвери был сыном капитана английского флота, а потому еще с малых лет грезил морем и далекими путешествиями. В конце XVII века он стал первым помощником капитана на большом фрегате «Charles II», но из-за длительной невыплаты жалованья членам команды на судне вскоре вспыхнул мятеж.

Команда захватила корабль и вышла в море под пиратским флагом, высадив капитана на шлюпку. Его место и занял Джон Эвери. Новоиспеченный предводитель пиратов взял курс на Индийский океан, лелея надежду повстречать там богатые торговые индийские и арабские суда. По пути его команде удалось захватить три английских корабля, и через некоторое время он достиг Мадагаскара. Согласно легенде, которую приводит на страницах своей книги Дефо, Эвери и капитаны сопровождавших его шлюпов решили доставить награбленные сокровища как раз на Мадагаскар.



COLOR SCRIPT/SK

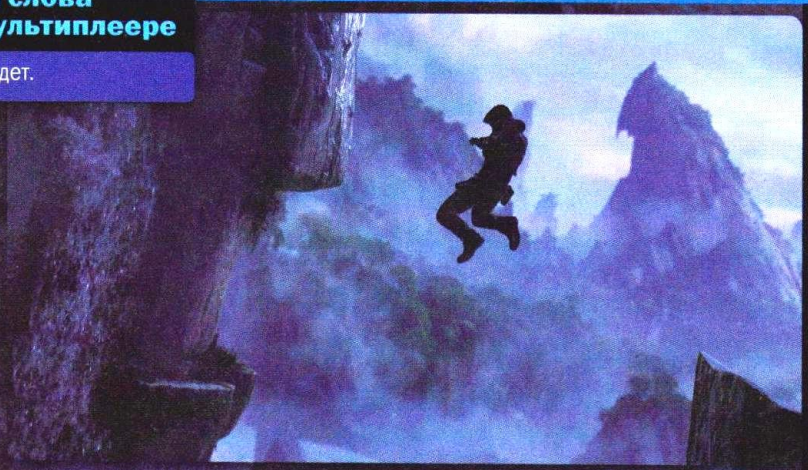
ISLAND ARRIVAL-STORM

FIRST VIEW WHEN DRAKE AWAKES

EXPLORIN

Два слова о мультиплеере

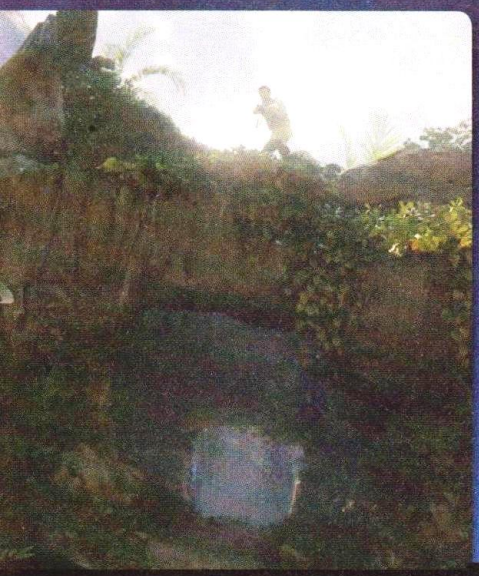
Он будет.



единится считавшаяся без вести пропавшей младшая сестренка, и все они отправятся на поиски сводного брата своей мачехи. Пока же братьям предстоит как можно быстрее разыскать некое сокровище пирата Генри Эвери, иначе Сэм сменит статус с «считается погибшим» на просто «погибший». Все детали пока держатся в тайне, известно лишь, что Дрейки отправятся в Либертанию – мифическую колонию на Мадагаскаре, основанную пиратами. Экзотическими локациями игра не ограничится, Naughty Dog намекают на городские и покрытые снегом декорации.

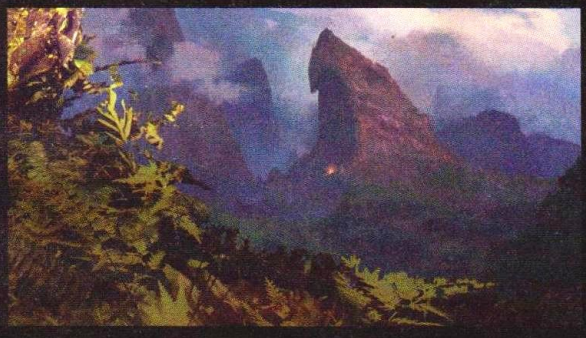
Несерьезный Сэм

Братец Нейтана собирается светить своей физиономией не только в кат-сценах, но и будет сопровождать нашего героя во время самого игрового процесса. Не всегда, конечно. Сами разработчики сравнивают получившийся тандем с приключениями Джоэла и Элли из The Last of Us. Только вместо маленькой девочки будет взрослый дядька, который старше Нейтана на пять лет. Очень интересная задумка получилась. Сэм – опытный охотник за сокровищами, который по силе и способностям не уступает главному герою. Но в то же время старший брат завидует младшенькому, считая того лучшего во всем. На этой почве между ними часто будет возникать соперничество, за которым будет очень интересно наблюдать. Ну, знаешь, кто быстрее выберется на скалу, или кто больше перебьет наемников – обычная конкуренция между братьями, как в любой семье. Или нет. Я не знаю. Просто у меня сестра, а не брат.



S FOR BEGINING ISLAND DEMO

ECOND CAVE



VIEW WHEN WE EMERGE FROM SECOND CAVE

EXPLORING JUNGLE

Гадкая парочка

Мощность новой консоли от Sony также позволила «Догам» воссоздать по-настоящему открытые, многоуровневые и разветвленные уровни. К примеру, в одном из эпизодов можно будет обойти группу врагов, если свернуть перед ними в проход в пещере. При этом, по словам разрабов, в Uncharted нет понятия правильного или неправильного пути – любой выбор будет иметь свои последствия. Уж слишком гладко стелют господа игроделы, как бы потом жестко спать не пришлось.

Так как братьев будет двое, то и главных злодеев решили ввести аналогичное количество. Противостоять Дрейкам будет еще одна парочка охотников за сокровищами – Рейф и Надин. Дабы нагнать побольше интриги, личности этих ребят пока не раскрываются. Известно лишь, что Надин владеет частной военной компанией в Южной Африке, солдат которой, судя по всему, мы и будем выкашивать пачками на нашем пути. Нужно же как-то развлекаться молодому археологу.

Prince

Брат за брата – такое за основу взято

Трой Бэйкер и Нолан Норт – самые востребованные актеры, принимающие участие в озвучивании игровых персонажей. Они подарили свои голоса сотне популярнейших героев видеоигр. Их обожают миллионы геймеров. Но редко когда они работают вдвоем в рамках одного проекта. Угадай, в озвучке какой игры они оба принимают участие? Нолан Норт, как и прежде, будет говорить голосом Нейтана, в то время как Трой озвучит его брата – Сэма. Такой звездный дуэт просто неспособен разочаровать.

НАШ ПРОГНОЗ

У кого-то еще остались сомнения, что нас ждет очередной «шедевр от Naughty Dog»? Четвертая часть явно метит на звание эталона в жанре, коим в данный момент является Uncharted 2: Among Thieves. Механику отполировали, уровни расширили и вдоль, и ввысь, а графику подтянули так, что ни одной клинике пластической хирургии и не снилось. Если сценаристы не налажают, то на выхлопе получится одно из самых захватывающих приключений этого года.

9.5

Глобальная КатаКлизма

Интервью с Vostok Games об игре Survarium

Главное, что нужно знать для выживания в дикой природе – мох растет с северной стороны деревьев, а где взойдет росток – там находится Vostok. Но мы советуем не жлобиться и приобрести компас. Или скачать соответствующее приложение на свой смартфон. Вот только оно ничем тебе не поможет в суровом мире MMO-шутера Survarium. В мире, в котором природа взбунтовалась, решив устроить апокалипсис, а каждый встречный выживший (из ума) пытается тебя подстрелить, чтобы снять ботинки, забрать оставшиеся патроны и заработать еще один фраг. Здесь выживает самый скиллованный стрелок с отличной реакцией и дорогой геймерской мышью. Survarium уже преодолел немалую дистанцию на пути к своему релизу, и мы решили полюбопытствовать у разработчиков, чего им удалось достичь за это время, и что нас ожидает в будущем. Встреча проходила в лесу, у костра, под медитативные звуки гитары. Мы пили чай, кушали грибочки. А может и не было ничего. Кроме грибочков…

На наши вопросы отвечал **Андрияш Козловский**, PR-менеджер Vostok Games.

Привет! Сразу же начнем с вопроса, который нас больше всего интересует: «Когда? Когда ожидать полноценный релиз Survarium?»

Приветствуем редакцию и читателей журнала «Шпиль!».

Вы не представляете, как часто нам задают этот вопрос. И каждый раз мы обращаем внимание, что Survarium – это онлайн-игра. Здесь не может быть такого понятия как «релиз», в полном смысле этого слова. Игра постоянно дорабатывается – что-то меняется, вводятся новые элементы.

С нашей точки зрения, более логичны понятия «активной» и «не активной» разработки режимов игры. Поясним это.

В настоящий момент ведется активная разработка режима «Командный бой». Когда основные задачи будут выполнены, мы приступим к интенсивной работе над «Свободной игрой». Однако это не означает, что вся работа над PVP будет прекращена. Равно как и не значит, что мы до этого не трудились над FreePlay.

Возможно, промежуточным финишем можно будет считать ту точку, когда игроки смогут играть во все заявленные нами режимы Survarium. Напомним, что у нас их запланировано несколько.

За проектом мы начали пристально следить где-то с весны прошлого года. Тогда он еще даже не добрался до стадии открытой беты, был сыроват и щеголял аж одним игровым режимом с захватом батарей. Расскажите, чего удалось добиться за последний год?

Ох, многое было сделано с весны прошлого года, но, конечно, не все.

Начать можно с того, что не так давно в Survarium появилось несколько новых вариантов PVP. Помимо упомянутого вами, стали доступны «Командный бой» и «Исследование». В первом – две команды воюют друг с другом до полного уничтожения одной из них. В другой версии – команды сражаются за контроль над мобильными исследовательскими установками. Также теперь игрокам дается возможность выбирать желаемый игровой подрежим для случайного боя.

Стоит заметить, что это не все вариации PVP. В будущем их планируется больше. Информацию о них вы можете найти на официальном сайте проекта survarium.com.

Помимо вышеописанного, мы ввели в игру несколько новых локаций, а также модификацию снаряжения и оружия. Теперь игроки могут создавать экипировку и оружие с модификаторами «под себя», что, на наш взгляд, добавило интереса к игре.

Можно долго перечислять, что в Survarium изменилось за последний год, но мы лучше пригласим читателей «Шпиля» в игру, и они все сами смогут оценить.

Очень интересует режим свободной игры. Расскажите о нем подробнее. И когда примерно его добавят в игру?

Покажите нам геймера, которому не интересен режим «Свободной игры» и мы скажем, как долго он протянет в суровых условиях «постапокалипсиса».

В режиме «Свободной игры» сочетаются исследование, противостояние между игроками и выживание в мире полном опасностей. Игроки будут получать задания от группировок, участвовать в различных событиях и исследовать карту в поисках ценных предметов.

Планируется обширная игровая локация с возможностью посещения нескольких крупных объектов, которые будут отличаться по сложности прохождения. Самые опасные участки будут доступны только для игроков с наилучшим снаряжением, а до-

Некоторые виды оружия из Survarium

NeoStead 2000

Тип: Дробовик
Страна производства: ЮАР
Предлагает группировка: Черный Рынок
Доступно на звании: Боец

Дробовик причудливого дизайна прямиком от южно-африканских оружейников. Разрабатывался специально для полиции и армии – видимо, в какой-то момент стало ясно, что традиционные луки и копья уже успели устареть. Взяв такое ружье в руки, начинаешь ощущать себя имперским штурмовиком из «Звездных войн».

Colt Python

Тип: Револьвер
Страна производства: США
Предлагает группировка: Черный Рынок
Доступно на звании: Десятник

Настолько же серьезное оружие, насколько оно звучит, при использовании патронов типа .357 Magnum. Если твоя рука не оторвется от тела после первого выстрела с этого шестизарядного куска искусства, то ты поймешь, каково приходится жертве «Питона».

АК-12

Тип: Автомат
Страна производства: Россия
Предлагает группировка: Армия Возрождения
Доступно на звании: Полковник

«Плодитесь и размножайтесь» – можно сказать, что семейство автомата Калашникова негласно следует этому девизу. Число отпрысков величайшего оружия всех времен еще не достигло 9000, но уверенно стремится к этому показателю. АК-12 стал достойным наследником своего именитого предка. С ним достаточно просто устроить среди противников массовую эпидемию свинцовой болезни: скорость прицеливания, перезарядки и скорострельность заслуживают высших похвал.

МР-27М «Ланкастер»

Тип: Двуствольное ружье
Страна производства: Россия
Предлагает группировка: Бродяги
Доступно на звании: Проверенный

Ты видел, как старички стреляют по тарелочкам от безделья? Собственно, «Ланкастер» отлично зарекомендует себя в этом занятии. Если ты, конечно, не решил подкрасться к противнику и влепить в него очередью из двух зарядов.

СР-3М «Вихрь»

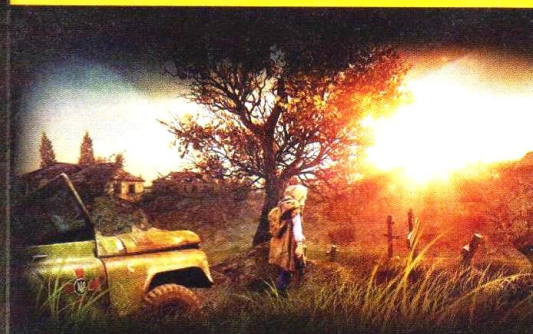
Класс: Автомат
Страна производства: Россия
Предлагает группировка: Поселение «Край»
Доступно на звании: Мастер

Прекрасный малогабаритный автомат. Выбор для тех, кто предпочитает что-нибудь покомпактнее, но в то же время оправдывающее себя по характеристикам. Пользуется популярностью у организаторов благотворительной акции по раздаче маслин.

Печенег

Тип: Пулемет
Страна производства: Россия
Предлагает группировка: Армия Возрождения
Доступно на звании: Полковник

«Печенег» – это не только мощь и великолепие, но и порядка семи килограмм смертоносного железа. Чтобы тягать с собой в бою этот пулемет, от бойца потребуется хорошая физическая подготовка и сноровка. Не забудь взять его с собой, если живешь в большом городе и предпочитаешь перемещаться на машине – «Печенег» здорово поможет тебе избавиться от автомобильных пробок.



пуск в некоторые области потребуют прохождения сюжетной цепочки заданий.

Режим «Свободной игры», как и другие режимы, дает игроку возможность развивать своего персонажа, получая опыт, репутацию и деньги за выполнение заданий и других действий.

Можем заверить, что планируется много чего интересного. Есть желание дать игрокам поучаствовать в тестировании режима во второй половине этого года.

Обязательно пригласим редакцию журнала «Шпиль!» оценить наши труды в данном направлении.

Да уж пригласите. Мы не откажемся. Планируете ввести транспорт для режима свободной игры? Батареи-то остались, почему бы выжившим не соорудить электромобили?

Управляемого транспорта в игре не планируем. Зона «SURVARIUM» – опасное место, где лучше передвигаться на своих двоих. Что касается батарей, то в «Свободной игре» выжившие вполне смогут их приспособить, скажем, для приготовления завтрака.

Когда голоден, и батарея – деликатес. Стоит ли ждать в ближайшем будущем новых карт? Если да, то какие локации вы для нас приготовили, если не секрет?

Да, новые карты для PVP режима у нас в планах. Зарубежные локации в том числе.

Вполне возможно, что новая карта будет доступна в следующем обновлении (0.28). Следите за новостями!

За последнее время вы добавили немало возможностей по персонализации и кастомизации персонажей: камуфляжи, ролевые элементы и т.д. Что дальше? Прически, татуировки?

Есть желание в будущем дать игрокам возможность выбирать лица для своего персонажа. Что касается татуировок, то у персонажа уже есть одна. Внимательные игроки найдут.

Неужто бабочка на пояснице? Будет ли добавлена возможность играть за персонажей женского пола или девушки после случившихся в мире игры катастроф не выжили?

Очень надеемся, что представительницы прекрасного пола смогли выжить после ужасной катастрофы. Но мы их пока в игре не наблюдаем. Возможно, они туда доберутся когда-нибудь.

Ой, надеемся. А то без девушек мужики скоро друг на друга заглядываться начнут. Арсенал оружия уже на данном этапе выглядит внушительно. Тем не менее, не планируете ли вы в скором времени его расширить?

С каждым крупным обновлением мы стараемся ввести новое оружие, как западного образца, так и постсоветского производства.

А как на счет введения разного рода апгрейдов и навесов для пушек? Здорово же, присобачить к своей любимой винтовке какой-нибудь коллиматорный прицел, например.

Наверное, это второй по важности вопрос после «Свободного режима».

Мы активно работаем в этом направлении. В скором времени планируем дать игрокам оценить результаты нашей деятельности.

Вот нам интересно, чем вы вдохновлялись, создавая вселенную Survarium? Помимо «Сталкера», разумеется.

Достаточно интересный вопрос.

Не стоит забывать, что Survarium – это своего рода «игра-предупреждение». По сюжету, в недалеком будущем природа восстала против человека – случился глобальный апокалипсис. К счастью, в наши дни пока до такого не дошло. Хотя и сейчас природа все чаще напоминает человечеству о себе. Экологическими катастрофами уже никого не удивишь. Это один из самых важных источников вдохновения, на наш взгляд. Рекомендуем посмотреть второй дневник разработчиков на нашем канале youtube.com/vostokgames. Возможно, и вы почувствуете это.

Правильный посыл – природу нужно беречь. А не рубить деревья, чтобы получить бумагу для изготовления журнала. Есть же варвары. Расскажите, чего такого интересного стоит ожидать в грядущих обновлениях?

Из ближайших планов – это расширение возможностей PVP, ввод в игру новой локации, и, конечно, мы продолжаем работать над следующим режимом. Также вы всегда можете узнать о всех грядущих нововведениях в деталях из наших дневников разработчика на сайте.

«Дорогой дневник, хочу поведать тебе о нашем новом обновлении»... Ой, простите, замечтались. Планируются какие-нибудь турниры и чемпионаты по игре? Или это уже после релиза?

Нам интересна идея киберспорта. Считаем, что у Survarium есть будущее на этом поприще. Но более конкретно можно будет говорить после завершения активной разработки PVP и, возможно, адаптации некоторых карт под нужды киберспортсменов.

Если бы экологические катастрофы, которые произошли в мире Survarium, случились и в реальной жизни, то к какой бы группировке из игры вы примкнули и почему?

Считаем, что тут не может быть общего мнения. Кто-то любит бывать на природе и этому человеку придется по душе идеология группировки «Поселение Край». Другой за жесткую дисциплину и ему близки взгляды фракции «Армии Возрождения»...

В Survarium достаточно разносторонние по своим взглядам группировки и каждый выживший вполне сможет найти себе товарищей близких по духу и мысли. Даже если у него будет желание помародерствовать в «Новом Мире».

Благодарим за ответы. Желаем вам творческого вдохновения и поскорее закончить работу над игрой.

И вам спасибо!

Поиграй со мной

Так уж сложилось, что рубрика «Miss Шпиль!» в основном посвящена косплеершам. И мы задумались, с чего вдруг такая несправедливость? А как же домохозяйки, учительницы и олимпийские чемпионки? Да-да, мы тоже здорово посмеялись… Но если серьезно, то далеко не только косплей может стать связующим мостиком между играми и девушками. Возьмем, к примеру, симпатичных девушек-геймеров. А еще лучше взять симпатичных девушек-геймеров-читательниц журнала «Шпиль!» И мы нашли такую! Знакомься, зовут ее Настя. Она красивая, определенно девушка, заядлый геймер, а страницы нашего журнала использует вместо обоев.

ИНФО

Ф.И.О.: Анастасия [JOHNNY] Романова
Возраст: детородный
Родной город: Ильичевск
Рост на шпильках: 176
Любимый цвет обоев: бело-золотой
Любимый космонавт: Грут
Страница в ВК: vk.com/id_artranger

Привет! Ну, рассказывай, как ты докатилась до жизни такой? В игры играть начала, подруг на компьютер с приставкой променяла.

– Когда мне было лет пять, кто-то принес домой игровую приставку, на которую мне строго настрого запретили становиться ногами – пришлось просто сидеть и смотреть, как кто-то играет. Кто бы мог подумать, что в тот момент маленькая девочка придет в восторг от таких популярных сурвайвл хорроров того времени, как DOOM, Dino Crisis, Resident Evil, Silent Hill т.п. Шло время, но моя страсть все не утихала. Шли дни, года, менялись консоли, совершенствовались игры и технологии, а меня все не отпускало…

Как мы тебя понимаем. Нас вообще никогда не отпускает. На чем играешь сейчас? Какие жанры и серии игр предпочитаешь?

– А на всем, что вижу! Если дело касается определенного эксклюзива, я из кожи вон лезу, чтобы достать необходимую консоль. Дисклеймер «Игра содержит сцены жестокости и насилия» стал для меня дополнительной мотивацией пройти игру.

Мне легче объяснить, какие жанры я не люблю. Вот RPG, к примеру, – не моя тема. Новые игры – это, конечно, круто, но я больше предпочитаю олдскул. Дело в том, что нынешнее поколение игр не предоставляет возможности прочувствовать на себе катастрофическую нехватку патронов и невозможность сохраняться с помощью чекпоинтов каждые пять минут.

Прелесть олдскула в том, что в детстве воспринимаешь все немного иначе. Ты будто погружаешься в этот мир и принимаешь все намного ближе. Будто оказываешься в самой игре, что приводит тебя в восторг. В этот момент ты не думаешь, что твой герой пиксельный и сама графика оставляет желать лучшего. Ты воспринимаешь всю картину целиком.

Ты с таким запалом рассказываешь про старые игры, что у нас аж олдскулы сводит. А как же The Sims? Ты же девушка.

– Поверьте, в моих руках даже The Sims может превратиться в отменный сурвайвл хоррор!

Серьезно? Тогда об играх про Барби и спрашивать не будем. Как ты думаешь, почему в нашей стране так мало девушек-геймеров? Чем не мила нашим барышням игровая индустрия?

– В какой-то степени многим девушкам этого действительно не понять. Для них «кучка пикселей, бегающих по экрану» не что иное, как напрасная трата времени. Мужчины более инфантильны, чем девушки. Девушки гораздо раньше начинают задумываться о семье, ведении быта. Мужчины же и в 40 лет будут радоваться вертолету на пульте управления и Half-Life 3, дай Бог дожить. На самом деле, я знакома с многими девушками-геймерами, просто они хорошо маскируются.

Так вот оно в чем дело… В Crysis переиграли, наверное. «Маскировка включена» и пошла. А о чем беседуешь с подругами «негеймерами»?

– О ногтиках и сложности бытия…

Эээээ… мы ожидали чего-то подобного. Как бы ты отреагировала, если бы к тебе на улице подошел незнакомый, симпатичный парень и спросил: «Девушка, а можно с вами… в Доту поиграть?»

– Скоро буду ходить с визитками со ссылкой на свой профиль.

К слову, если парень знает об играх меньше тебя, не чувствуешь ли ты себя перед ним неуютно?

– Это он должен чувствовать себя неуютно.

И то правда. К нам попали компрометирующие фотографии, на которых ты обнимаешься с игровыми журналами. Среди них был замечен и «Шпиль!» Давно нас читаешь? Почему? Кто любимый автор?

– Ваш журнал читаю лет с 13-ти, может и раньше. Следует начать с прекрасного оформления. Как художник, могу сказать, что журнал выглядит очень приятно. Ничего лишнего, все грамотно оформлено, красиво подобраны арты и картинки.

Важно отметить то, что вы – единственные из игровой украинской прессы! Это действительно является показателем того, что ваш журнал очень интересный! Колонки редакции никогда не бывают скучны.

Дабы не обделить никого из авторов, хочу передать привет и пожелать здоровья тем людям, которые придумывают смешные заголовки к статьям. Это ж каким мышлением нужно обладать, чтобы к игре под названием Murdered: Soul Suspect, в которой детективу было суждено погибнуть на работе и стать духом, придумать заголовок «Призрак операА»! Ваш журнал будет жить вечно!

Аминь! Расскажи, как проходит день девушки-геймера. А то у нас достаточно искаженное представление этого. Ты ведь не играешь днями напролет в длинной футболке с котиками и розовых наушниках? У тебя наверняка работа есть еще.

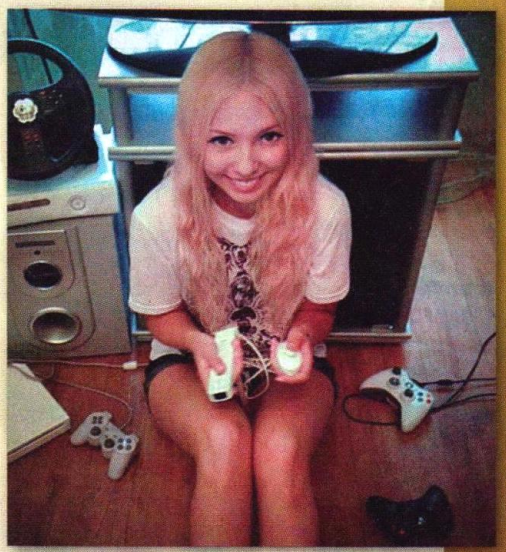
– Вы не подумайте, что я – помешавшийся человек, засевший где-то в уголке с геймпадом в руках и в розовых наушниках (почему розовых??). У меня есть своя жизнь, работа и много обязанностей. Из-за бешеного ритма жизни я не могу слишком много времени уделять играм, но я стараюсь проходить новинки по мере их поступления, а также следить за новостями и быть в курсе всего происходящего, что касается этой сферы. В какой-то момент игры с интересным сюжетом пробудили во мне вдохновение и раскрыли меня как художника. Теперь это стало моей основной работой.

У тебя есть хобби?

– Когда мы были детьми, не было доступа к интернету, принтерам. Красочные постеры были большой редкостью, потому мне самой приходилось рисовать любимых героев, что в дальнейшем перешло в мое хобби и работу. Сначала был простой карандаш и лист бумаги. Постепенно от простого карандаша я перешла на графический планшет и начала стараться рисовать концепт-арт.

Хорошие художники, к слову, очень востребованы в производстве компьютерных игр. Никогда не хотела поучаствовать в разработке какой-нибудь игры?

– Разумеется, хотелось бы! Меня всегда вдохновлял антураж, персонажи и



характеры. Мне всегда хотелось поучаствовать в процессе их создания. Возможно, в дальнейшем мне повезет попасть в хорошую команду дизайнеров!

До этого момента рубрика «Miss Шпиль!» была посвящена либо косплеершам, либо девушкам главного редактора. Как ты относишься к косплею? Не планируешь ли в будущем заняться этим делом?

– Нет, я лучше стану девушкой главного редактора. На самом деле, мой типаж подходит к достаточно большому количеству игровых персонажей. Ради интереса я однажды попробую. Почему бы нет?

У тебя есть заветная мечта? Расскажи о ней, если не секрет.

– Я очень хочу попасть на «ИгроМир»! Там приятная и добротная атмосфера, много позитива. Большое количество творческих и креативных людей, единомышленников. Уверена, что мне будет там уютно, так как я очень общительный человек. Заодно подумаю насчет косплея.

Мы в свое время были рады попасть на «ИгроМир». Пока нас не затоптала толпа… Если бы негр в солнцезащитных очках предложил тебе синюю или красную таблетку, то какую бы ты выбрала и почему?

– Но что толку в таблетках, – наклонился ко мне агент Смит, – Если у вас нет рта, чтобы их съесть?

На этом, пожалуй, закончим наш допрос. Спасибо нам за вопросы, а тебе за интересные ответы. Можешь напоследок что-нибудь сказать или пожелать. Передать привет своему коту, например.

– GTA V никогда не выйдет на ПК. Всем Добра!

Жанр:
Simulator

Разработчик:
YAKU MEDIA FZE

Издатель:
YAKU MEDIA FZE

Android | iOS

Под облаками обломками

Да простят меня за эти слова все обиженные ими, но Вторая мировая лично мне интереснее Первой. Вот как-то так получилось. И воздушные бои на бипланах я не особо уважал, считая их более скучными версиями современных сражений под небесами. А зря, потому что, как оказалось, это чертовски весело! Red Baron: War of Planes – лучшее тому доказательство.

Видимость нулевая, лечу по приборам

Сюжет в Red Baron есть. Где-то там за облаками, из-за чего его почти не видно. Название игры подсказывает, что в качестве нашего протеже выступает сам Манфред фон Рихтгофен по прозвищу Красный Барон – самый известный ас в истории авиации. С другой стороны, на протяжении двух десятков миссий нам придется повоевать и против дирижаблей класса Zeppelin, которые, на минуточку, сражались на одной стороне с Манфредом. Ох уж эти фрицы начала XX века… Обколются своим шнапсом, а потом Friendly Fire устраивают.

Подлетай поближе, не стесняйся

Итак, Первая мировая. Конфликт, давший авиации замечательный термин «dogfight», то бишь воздушные сражения на небольшой дистанции. Смею напомнить, что в небесах тогда были не современные истребители с кучей электроники, бесплатным Wi-Fi и системой катапультирования, а без пяти минут кустарно-перкалевые самолетики, держащиеся в воздухе на мастерстве пилота и упоминании его матери к месту и не очень. Главное – врага можно было увидеть невооруженным глазом прямо вот рядышком. Так рядышком, что появлялась возможность даже бутылку пива в него кинуть, если совсем уж худо.

Воздушно-собачьи бои

Как я уже говорил, летать весело. Благодаря точке опережения, возникающей перед противником, Red Baron чем-то напоминает космическую аркаду Freelancer. Разнообразие миссий приятно удивляет: защитить бомбардировщик, уничтожить объекты, разобраться с превосходящими силами противника. Причем порой их очень много, а тебя – очень мало. Иногда, впрочем, может статься, что защищаемые бомбардировщики вдруг возьмут да собьют пару неприятелей. Или штуки три бипланов родятся где-то позади, но будут сражаться на стороне бобра, а не козла. Так что спину есть кому прикрыть.

Гироскоп

К технической составляющей возникают вопросы. Нет, графика тут – просто пальчики оближешь. Вид от первого лица, работающий мотор и пулемет выглядят круто, поверхность детализирована отменно, а враги вблизи впечатляют не меньше. Другое дело, что оптимизировано это дело… как бы так выразиться, чтоб культурно… хреново, да. Тормоза порой становятся уж очень заметны, хотя в пылу сражений они не особо мешают. Больше мешает управление – чувствительность гироскопа нельзя настроить, а переключиться на полностью сенсорный контроль не получится. Привыкать приходится долго.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

В данный момент Red Baron: War of Planes является лучшим симулятором воздушных боев в антураже Первой мировой войны. Да, эта игра задает много вопросов, на которые нет ответа. За кого мы играем? Кто против нас? Где настройки управления? Кто на самом деле убил Рихтгофена? Однако отменная графика и адреналин от догфайтов затягивают неимоверно. Так близко в небесах ты, скорее всего, еще не воевал!

Затапать и закопать

Android | iOS

Жанр:
RPG/Hack and Slash

Разработчик:
Gameloft

Издатель:
Gameloft

Еще со времен Java ME так повелось, что любимые игры для ПК силами компании Gameloft переносятся на «звонилки». И переносятся качественно. Прошло более десяти лет, и вот уже смартфоны потихоньку догоняют компьютеры по мощности, а мобильные игры выбивают из груди восторженное «Вау!» Спустя пару лет после выхода Diablo III французами приготовлен ассиметричный ответ – Dungeon Hunter 5.

Сам себе рейд-босс

Хорошо, когда в мире есть герои, правда? Те, кто безвозмездно закроет своей накачано-волосатой грудью простого обывателя и налогоплательщика, после чего улетит на ковре-самолете в закат с красавицей. Но что, если их не останется? Изнурительная война с демонами расколола королевство на части, король убит, наследника нет, трэш и содомия на каждом углу! И в разгар такого веселья на работу выступают… не-е-ет, не герои, а наемники, охотники за головами. Частные конторы, если можно так выразиться. Так что не обманывай себя, тут ты – не герой, а очередной, пускай и крутой-по-самое-не-могу баунти хантер. И ты спасешь мир. И получишь за это деньги. Ы-ы, капитализм, в рот мне джойстик!

Порви и сохрани

Как ни странно, но в Dungeon Hunter 5 имеется весьма занимательный сюжетец. Выше сказано, что эпоха героев прошла, но избивать зло до посинения и погниения теперь выгодно. Поэтому главный персонаж воюет с нежитью, спасает милых дам, получает предательский удар в спину и становится Мастером Гильдии. Но в бюрократию не ударяется, а просто идет мстить.

И вот тут скажу пару теплых слов о внешнем виде игры. Она прекрасна. Анимация плавная, цвета сочные, формы четкие, каждый уровень – произведение искусства. В бою же беспрерывно радуют глаз спецэффекты и Ragdoll. Ну прям next-gen для мобилок.

А я в домике

Как Diablo 3 в свое время внесла в серию тонну нововведений, так и Dungeon Hunter 5 от предыдущей части взяла фактически лишь затравку сюжета. Для начала, после небольшого обучения (длинной в 20 минут, ага) тебе дадут собственное подземелье! Капитализм, однако. Развлекаться на жилплощади в мире DH полагается в стиле покемонов: наемник ловит монстров, приручает их и оставляет охранять свои пожитки. А ведь украсть их очень даже могут, игра-то

онлайновая! Но не бойся, тебе лично защищаться не придется, персонаж сам справится. Главное – одень его поприличнее.

Connection Lost

Не стоит, впрочем, думать, что Dungeon Hunter 5 стала казуальной. Не повтори мою ошибку, читатель. Даже дрянные обучающие миссии могут показаться жестью как она есть. Не Dark Souls, но к управлению нужно приучиться. К счастью, вооружение наше тоже не ржавеет – через систему синтеза бесполезный хлам, который раньше бы просто продали с концами, теперь может быть использован для прокачки любимого арбалета или меча. Так что никто не мешает ходить со стартовым оружием до конца игры. Так даже веселее.

FataMorgana

Вердикт

Dungeon Hunter 5 – высокобюджетная hack-and-slash мясорубка. В ней есть и нововведения, и онлайн-элементы, и чуток автоприцеливания, и перекаты. Укрытий нет, но и черт с ними, ведь такого количества агрессивного мяса на смартфонах еще не было. Сколько бы Gameloft в этот проект не вложила, мобильный игрострой благодарен ей.

Беглецы / Runaways

Издатель: Marvel Comics
Сценарист: Брайан К. Вон
Художник: Адриан Альфона
Даты публикаций: 2003 – н.в.

Предки – подлецы дети – беглецы

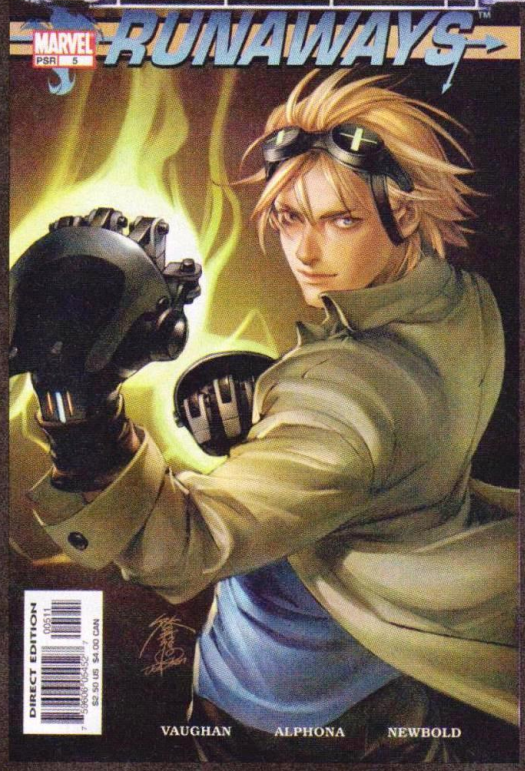
В какой-то момент своей жизни каждый подросток считает, что его родители – зло. Ну, знаешь, как это бывает: не купят желанную приставку или запретят гулять с друзьями, пока уроки не сделаешь. Некоторым подросткам везет еще больше, и у них появляется повод считать, что их родители – вселенское зло. Но что будет, если подобное окажется правдой? Или что будет, если подростку покажется, что это правда? Комикс Runaways как раз показывает интересный вариант возможного развития событий.

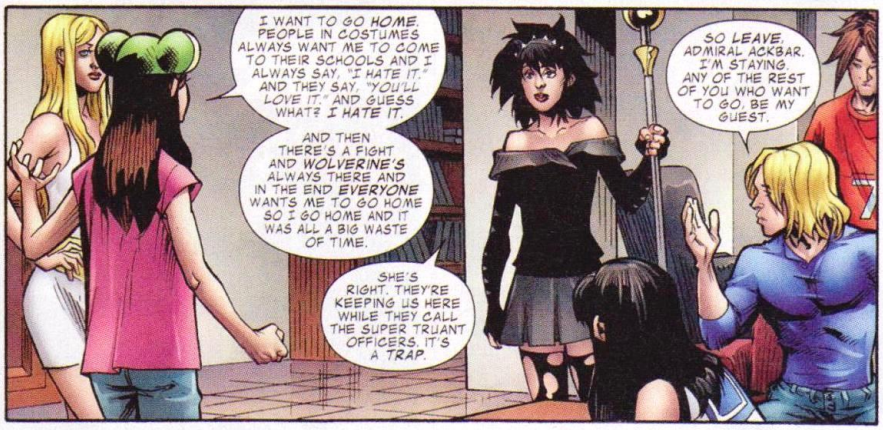
Опять этот мужик

Небольшое вступление. В прошлом номере я рассказывала о крутом сценаристе Брайане К. Воне. Как-то так вышло, что он круто замешан и в том, о чем я буду говорить сейчас. Когда-то в далеком-далеком 2003 году, когда Apple еще не выпустила первый iPhone, компании Marvel захотелось привлечь к себе больше новеньких и свеженьких читателей. Поспособствовать этому делу решили сценарист Брайан К. Вон и художник Адриан Альфона. И вот что из этого получилось.

Больше жертвоприношений, полезных и важных

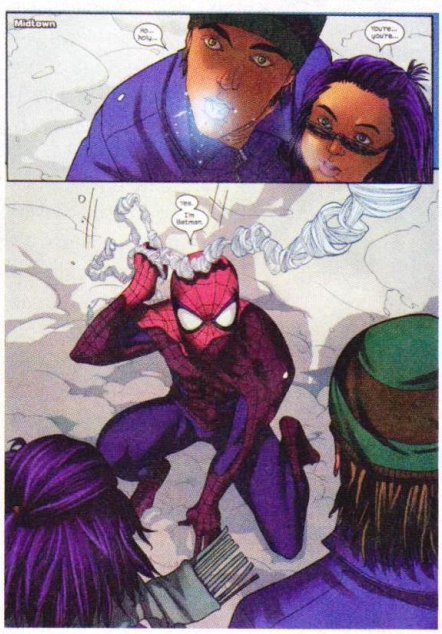
Перед тем, как читать дальше, советую выкрутить на максимум ползунок фантазии. Готово? Поехали. Представь, что ты живешь в мире, где герои в масках – это норма (мем с Еленой Малышевой напрашивается сам собой). Мутанты учатся в специальных школах, а Капитан Америка рулит кучкой СильноКрутыхЧуваков, спасающих Нью-Йорк по выходным от чего-нибудь очень опасного. В каждой школе проводят факультативы по «Преступлениям в





масках». А ты весь такой из себя обычный подросток, родители которого тоже вполне себе как у всех. Возможно, мутят какой-нибудь бизнес или снимаются в кино. Ничего необычного. Разве что каждый год собирают у себя тусовку из еще пяти семей и обсуждают какие-то «важные взрослые вопросы» за закрытыми дверьми подвала, а тебя в это время оставляют с такими же как ты отпрысками. И так год за годом, сколько ты себя помнишь.

Однажды ты подговариваешь прочий молодняк отправиться обнаруженными недавно секретными коридорами прямо к кабинету родителей, дабы побольше разнюхать о подарках на предстоящее Рождество. И каково же разочарование! Сквозь окно ты наблюдаешь кучу взрослых серьезных людей, разодетых непонятно во что. Одна из твоих подруг по подглядыванию тут же отмечает: «Наши предки выглядят совсем по-гейски». Ты заботливо отправляешь самую младшую из вашей компании назад в «детскую» – нечего развращать

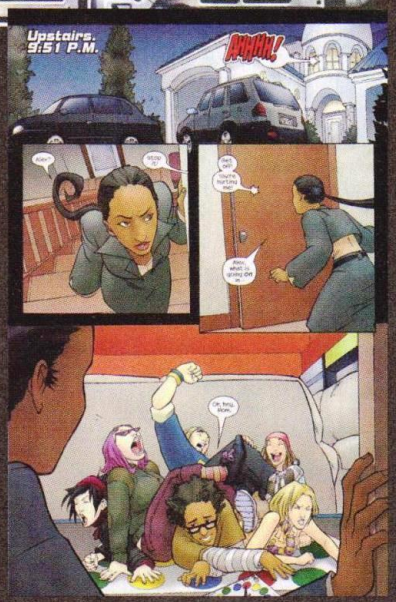


неокрепшие умы! И весьма вовремя. Неожиданно твой горячо любимый папаша всаживает кинжал в сердце рыдающей девчушке где-то твоего возраста, в то время как остальные взрослые за стеклом болтают о каком-то «скармливании душ», о неких Гибборимах и прочих ништяках оккультных процедур. Одна особо тонкая натура из вашей разномастной компании, конечно же, вскрикивает, и головы родителей поворачиваются в вашем направлении. Все вы несетесь назад в комнату отдыха и старательно делаете вид, что никакого такого смертоубийства на ваших глазах только что не происходило и вообще, вы тут вовсю рубитесь в «Твистер», беззаботно рассуждая о том, какими чудесными космонавтами и пожарниками станете, когда вырастите.

Вот как-то так. И что бы ты делал дальше?

А давайте им наваляем?

Читал когда-нибудь подростковые детективы, в которых несколько школяров берутся за расследование какого-нибудь запутанного дела? Runaways дичайше их напоминает. Кучка подростков решает сбежать из своих домов, встретиться у памятника Джеймсу Дину (это такой культовый американский актер – символ всех плохишей с их душевными терзаниями и поисками; очевидно встреча именно около этого памятника крайне символична, а может и нет), после чего начать Бороться

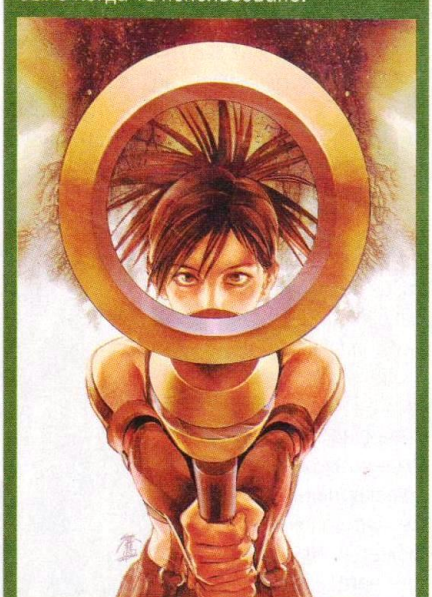


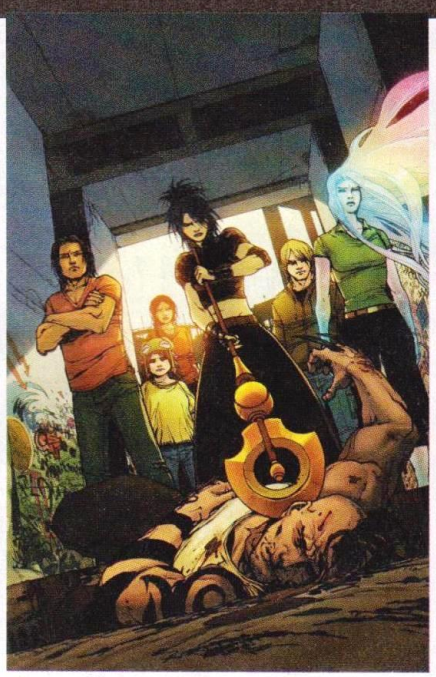
За Добро и Справедливость. То есть сдать своих родителей властям, да. Вот только для этого нужны неопровержимые доказательства, за которыми детвора тайком забирается в свои же дома. Не то чтобы они нашли там какие-нибудь обличающие улики, зато обзавелись ручным велоцираптором (1 шт.), огнестрельными перчатками (2 шт.), рентгеновскими очками (1 шт.), полезным посохом-волшебной палочкой (1 шт.) и менее полезной книгой с кучей непонятного текста (1 шт.). Помимо этого одна из юных домушниц узнает, что она не совсем с этой планеты, а другая обнаруживает в себе недюжинную мутантскую силушку.

Весь первый том вынуждает мозг безбожно тупить, а любопытство захлебываться вопросами. Их родители на самом деле – вселенское зло или детишки что-то напутали? Может быть та девчушка, которую принесли в жертву, должна возродиться во что-нибудь более крутое, и в конце всех ожидает чай с печеньками? По ходу комикса выясняется, что в группе подростков все это время был крот – маленький засранец, который сливал всю жизненно важную для выживаемости группы информацию чокнутым (или все же не чокнутым?) предкам. Начинается вглядывание в подозрительные нарисованные лица и попытка расшифровать подтекст каждого, даже самого банального диалога. Кто же крот? Это может быть девочка-инопланетянка, которая рада бы узнать у своих родителей-веганов больше о том, откуда она и как ей жить дальше. А может это мозг команды, который лишь ради прикрытия громче всех орет о том, как хочет покарать злобных родителей за все их злодеяния? Или может это маленькая девочка-мутант, скучающая по маме, и которая даже не видела, что ее родители были замешаны в каком-то там убийстве? А может крота вообще выдумали, чтобы внести разлад в юную банду? Кто знает.

Раз в год и палка стреляет

Один из самых крутых артефактов Runaways – Посох Единственного. И все в нем было бы хорошо, вот только у этой «волшебной палочки» есть один недостаток – любое желание она исполняет всего один раз. Дикая подстава, когда в пылу битвы понимаешь, что необходимое именно сейчас заклинание уже было когда-то использовано.

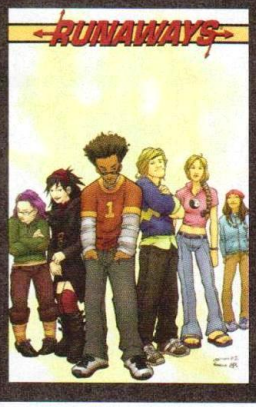




Не тяни резину

Второй том показался мне менее захватывающим. Здесь меньше детективного и больше странных сюжетных ходов, добрая часть из которых откровенно слизана из известных источников. Правда, в защиту комикса стоит отметить, что сценарист этого не скрывает, даже наоборот. Например, одна из основных линий сюжета – откровенная пародия на «Терминатора», что не преминули отметить сами герои комикса. Как говорится, лучшая защита – это нападение. В отличие от первого тома, где было 18 выпусков, во втором расстарались аж на 30, и этим нереально затянули историю. Основная арка строится вокруг детишек, которые занялись спасением своего родного Лос-Анджелеса от преступности и всячески увиливают от рыщущих вокруг супергероев, жаждущих «вернуть детям их детство».

По-моему, один из основных минусов таких длинных серийных комиксов состо-



ит в том, что у них все время меняются художники. Лично я не в восторге, когда в течение 10 выпусков ты прикипаешь к рисовке какого-нибудь героя, а в 11 тебе приходится привыкать к нему заново. Runaways такая участь не обошла. Хотя, если честно, с определением возраста героев уже с первого выпуска начинаются некоторые сложности. Что шестнадцать, что одиннадцать, что тридцать – все выглядят одинаково.

Взрослым не понять

Вселенная Runaways полна супергероев на любой вкус, как привычных для поклонников Marvel, так и новеньких. Впрочем, их не особенно здесь жалуют. Да, их обожают и восхваляют, как и подобает героям, но это ровно до первой встречи. Для наших юных подопечных они символизируют взрослых, а это ни разу не хорошо. «Супер-деспоты», как их ласково тут именуют, приходят на помощь всегда невовремя, пытаются запихнуть детей в приемные семьи, да и в целом какие-то они очень пафосные и малополезные (высокомерного Капитана Америка, к примеру, здесь я люто невзлюбила).

Я начала читать Runaways из-за рисовки, которая показалась мне крайне милой и немного непривычной для «супергеройского» комикса. Что до сюжета, то советую прочесть как минимум первый том и погрузиться в этот прикольный мир подростково-супергеройского детектива. А закончу я тем, что лично для меня оказалось самой крутой штукой во всем комиксе – все-таки круто иметь ручного велоцираптора!

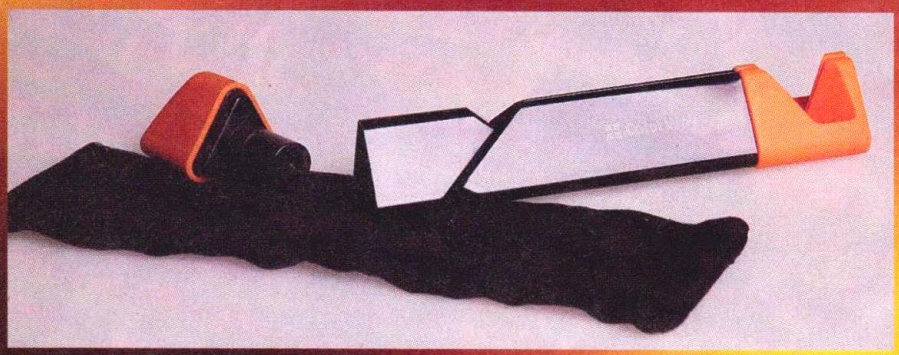
Дарья Эр

Мальчишки и девчонки, а также их родители:

«Злобные предки»	Их детишки	Способности
Роберт и Тина Минору	Нико Минору	Ведьма – новобранец с чудо-посохом. Посох она, кстати, вытаскивает прямиком из грудной клетки, после того как специально себя ранит. Очаровательно, правда?
Дейл и Стейси Йоркс	Гертруда Йоркс	В каждой истории должна быть девочка-бунтарь со склонностью к сарказму и ментальной связью с доисторической рептилией
Джефри и Кетрин Уайлдер	Алекс Уайлдер	Очень умный парень. Прямо гениальный стратег. А вот суперспособностями обделен
Виктор и Джанет Стейн	Чейз Стейн	А этот не особенно блещет умом. И без суперспособностей. Выручают только изобретения гениев-родителей (И как он такой у них получился?)
Джин и Элис Хейс	Молли Хейс	Когда маленькая девочка может мизинцем перевернуть самосвал, не стоит отказывать ей в мороженом
Фрэнк и Лесли Дин	Каролина Дин	А эта вообще не с нашей планеты

ПОМОЙ МЕНЯ

ColorWay Premium Series CW-5018



Ты никогда не задумывался о том, что наша техника, как и живые организмы, любит, когда к ней относятся бережно? Ухаживают за ней, протирают, целуют, обнимают и все в таком духе. Вот лично у меня сердце кровью обливается, когда вижу, как люди небрежно бросают свои гаджеты на столы или ходят с залапанными экранами. Сегодня я научу тебя правильно обращаться с планшетами.

В чистоте, да не в обиде

А помогать в этом мне будет специальный набор-подставка от компании ColorWay – модель CW-5018. Все верно, перед тобой, как «чистилка», так и стильный аксессуар-подставка. Последняя представляет собой этакий трансформер, который всего парой движений из продолговатой непонятной штуки превращается в эту самую подставку. К ней остается присоединить лишь один опорный элемент, после чего можно спокойно водружать на получившуюся конструкцию любой планшет размером от 7 до 10 дюймов.

Важно, что все опорные концы конструкции прорезинены, а значит, твой гаджет не будет куда-то выскальзывать и, возможно, останется в конструкции даже при твоих неловких движениях руками-граблями. Исполнение и качество материалов нареканий не вызывает. Все изготовлено на высоком уровне, на что недвусмысленно намекает и приставка Premium.

Свой гаджет можно установить в трех положениях: в горизонтальном и вертикальном для просмотра фильмов, фотографий и любого другого медиаконтента или же в специальное положение для набора текста. В данном случае подставку нужно сложить до стартового состояния, положить ее на поверхность, а сверху – уже сам гаджет. Из этого исходного положения подставку можно закидывать в сумку, в которой она практически не занимает места.

Мойте руки перед игрой

А теперь давай перейдем к чистящим возможностям нашего набора. В ColorWay придумали элегантное техническое решение: в опорный элемент они встроили специальный баллончик для влажной очистки экрана. Снимаем колпачок и с небольшого расстояния наносим спрей на экран. Дальше в ход идет... нет, не тряпка. Для экономии места в твоей сумке ее роль выполняет чехол. К счастью, выполнен он из микрофибры, поэтому переживать на счет царапин на твоем новеньком «АйПаде» не стоит. Впрочем, чехлы имеют свойство собирать на себя грязь и пыль (особенно, если ты носишь их в сумках), поэтому запасная тряпочка набору не помешала бы. А вот сама жидкость изготовлена на основе дистиллированной воды, очищенной электрохимическим способом. В придачу она обладает антимикробными свойствами, так что данный набор беспокоится не только о чистоте твоих гаджетов, но и о твоей персональной гигиене, грязнуля ты наш.

Чистилище

Кстати, в арсенале компании можно найти и десятки других наборов для очистки мобильных устройств. Каждый из них отличается по дизайну и функционалу. Некоторые лишены функции подставки, зато оснащены специальными треугольными чистящими насадками. Есть даже набор, который по форме напоминает огромную бритву. Как бы то ни было, мне кажется, что главным героем нашего теста стала самая уникальная «чистилка».

***

Colorway CW-5018 – чистящий набор, которому очень сложно найти аналог на рынке. Он оригинальный, продуманный и практичный. Если тебе нравятся блестящие вещи, и ты хочешь, чтобы твой гаджет выглядел так, словно его впервые вынули из коробки, то данный набор тебя точно не разочарует.

Артем Бойко

Технические характеристики:

- **Материал чехла:** плотная микрофибра
- **Доступные положения планшета:** 3
- **Состав жидкости для очистки:** на основе специальной дистиллированной воды, очищенной электрохимическим способом
- **Рекомендованная розничная цена:** 12,5 у.е.

Плюсы

- Оригинальная конструкция
- Универсальность
- Компактность

Минусы

- Роль тряпочки выполняет чехол

★★★★★

Устройство предоставлено компанией Colorway (www.colorway.com)

Двойная шизнь

Seiken Tsukai no World Break / Разрушенный мир: Проклятие святого рыцаря

Студия: Diomedea
Режиссер: Такаюки Инагаки
Количество эпизодов: 12
Жанр: фэнтези, комедия
Оригинал: одноименное ранобэ

«Разрушенный мир» сюжетно базируется на еще незаезженной в аниме теме реинкарнаций и переселений душ. Да, подобные сюжеты уже стопятьсот раз встречались в кино, но в аниме-зоопарке это все еще редкая птица. И сразу к делу. Когда-то давным-давно в какой-то параллельной галактике шла война Света и Тьмы. Армии темных и светлых магов боролись насмерть, сея разрушения и полностью уничтожая инфраструктуру. И вот, миллионы трупов спустя война была окончена.

Переходи на темную сторону света

В наши дни, в специальной школе собирают подростков, которые в прошлых жизнях были участниками той самой войны. С помощью специального ритуала, им возвращают память былых времен, дабы быстрее прошел процесс обучения магии. Но вдруг возник казус – главный герой Мороха Хаймура вспомнил не одну свою прошлую жизнь, а целых две. В первой он сражался на стороне света, а во второй, соответственно, был темненьким. И теперь его преследует озабоченная лоля-цундере (в прошлой жизни – его младшая сестра) и грудастая мрачная любительница потроллить (его любовница из прошлого).

И как теперь порваться на два фронта? Как выбрать сторону и определиться, с кем враждовать, а с кем дружбу дружить? Обе прошлых жизни героя одинаково круты и каждая дает прирост к скиллам темной и светлой магии. Но какую все-таки выбрать? Снимать с деревьев котят и помогать сирым и убогим, или плевать на чужие проблемы, продвигая свои амбиции? Если бы в главной роли была девушка, а главный вопрос заключался бы не в идеологии, то получились бы вполне себе японские «Голодные игры» с эльфами и драконами. Я, к слову, сильно возмущался на тему плагиата, но это уже отдельный вопрос.

Red Alert

Мороха Хаймура – довольно приятный парень, который пусть и с трудом, но справляется с грузом ответственности, причем сразу двух прошлых жизней. И хотя его порой конкретно клинит, и он ведет себя как идиот, в целом пацан делает правильные решения в критических ситуациях. Вот только это его «слияние душ» поставило парня под красную угрозу. Злой рюзкий уже у порога...

На этот раз у Японии нет монополии на магические школы, такие существуют по всему миру, в том числе и в России. Из-за завидного прогресса на магическом поприще Мороху было решено либо переманить к себе, либо устранить. Приятно осознавать, что чем больше меняются вещи, тем неизменнее они остаются. Холодная война давно растаяла, но бомбит до сей поры.

В общем, русские в этом аниме есть, и, как полагается аниме-шаблону, они жутко злые и безжалостные, но зато харизматичные и могучие. Годзилла не пройдет, пока Змей Горыныч на стреме. Ах да, на этот раз у русских персонажей наконец-то вменяемые ФИО. Главную femme фатале Елену Аршавину, к примеру, озвучивает Евгения Давидюк. То есть русский язык в аниме без дурацкого акцента подается. Это радует.

Instant Verdict

Анимка вышла забавной. Юмор, грудки, попки, мечи и драконы – все в наличии. Боевые сцены нарисованы не ахти как, но зато с размахом. Если монстры, то высотой с дом. Если мечи, то больше человека. Если любовь, то сквозь века, время и пространство. «Разрушенный мир» цепляет своей историей. Вроде и клепали ее по шаблону, но все равно цепляет. К тому же здесь есть шлюховатая ведьма-тролль. О чем еще мечтать?

Виктор Лазарев

Вердикт: 7\10, можно скоротать пару вечеров

Сгинь, чистая сила!

Isuca / Клест

Студия: ARMS
Режиссер: Иванага Акира
Количество эпизодов: 12
Жанр: комедия, романтика, этти, мистика
Оригинал: одноименная манга

Скучаю я по своей анимешной молодости начала 2000-х. Тогда аниме было чем-то элитарным и непонятным плебсу. В первую очередь, благодаря суровому отбору. Аниме было мало, зато сплошь шедевры или хотя бы с претензиями на искусство. Сейчас же эра интернета. Новое аниме выходит в Японии в среду, а к пятнице оно уже во Вконтакте с пятью вариантами озвучки. Получать новинки стало проще. Но и откровенный шлак попер, как из Рога Изобилия. Вот «Клест», например. Аниме, которое даже самый бездушный видеопират устыдился бы прожигать на болванки.

Грести деньги метлой

Жил себе не тужил простой школяр с непростой фамилией Синъитиро Асано. И нужны ему были деньги для оплаты жилья, что побудило парня искать работу. Асано шустро устроился горничной (да, парень-горничная, а что такого-то?) в поместье Симадзу, в котором проживают две сексуально-голодные школьницы – Сусэри Симадзу и Сакуя Симадзу. Поначалу даже может показаться, что наклевывается годный хентайчик, но есть одно «но». Семья Симадзу – потомственные охотники на нечисть. И вот, во время очередной уборки Асано выпускает на свободу какого-то злобного призрака, и теперь ему предстоит ночами напролет шинковать тварей из преисподней. Нелепость какая-то…

Таково было первое впечатление. И оно было ошибочным. Но обо всем по порядку. Сакуя и Асано бегают по локациям, истребляя нечисть, которая убивает людей. Только не как в дурацких сененах, воруя энергию или души, а на манер Blood-C: отрубленные головы, распоротые животы, кишки наружу, обглоданные лица и прочее непотребство. К слову, в оригинальной манге такого не было – это уже подгнившие плоды чьей-то извращенной фантазии.

Сейлор Мун на стероидах

«Клест» – это запредельно тупое и бессмысленное аниме. Луч света в темном царстве скуки могла бы пролить брутальность, так как сцены убийств тут выполнены с изюминкой, да только мрут как мухи сплошь одни статисты. Когда же дело касается битв с героями… это dead end! Все в лучших традициях «Сейлор Мун» – битвы в пошаговом режиме. Пока герои кастуют пупер-мегазаклинание, монстр терпеливо ждет. Вот пример из 4-й серии: сперва показывают как один(!) монстр за пару секунд покромсал целый отряд коммандос, но как только в следующей сцене целая толпа тварей окружила героев, то все они зависли в паре метров. И ждали. Ждали, пока герои поспорят друг с другом и решат, кому именно сосаться с Асано для получения магического баффа. Потом Асано безоружным(!) побежал в бой, и его, естественно, повалили. Но что это? Враг замахнулся катаной и неподвижно завис секунд на тридцать. Что за хрень? Аниматорам вообще объяснили, чем реальная драка, отличается от рандомных потасовок в «Final Fantasy»?

Никакого инстинкта самосохранения нет и в помине. Все, о чем думает школьник, увидевший гигантскую плотоядную тварь размером с дом, это: «Ой, у той девочки с луком белые трусики. Надо попытаться не краснеть, иначе заметит, что я это увидел!» Все удары монстров острыми когтями или катанами длиной с лошадь, которые обычных людей разрывают на части, здешним героиням лишь портят одежду! Ни царапинки, ни кровинки, ни шрамика. Да мы в детском саду друг друга брутальнее совками лупили!

Не словом, не делом

В «Клесте» пустой болтовни больше, чем в экранизациях романов Шарлотты Бронте. Ни тактики, ни красивой боевки, ни экшена. Потрепались три минуты, пиу-пиу из магического лука и уноси готовенького. Определитесь уже, господа аниматоры. Почему первая половина серий копирует «Токийского Гуля», а вторая – «Покемонов»?

Плохо здесь абсолютно все. Сюжет куда-то отлучился, графика еще неплоха в статике, но анимация дешевая. Характеры героев прописаны отвратно: озабоченный пассивный школяр-тряпка и шаблонная до рвотных позывов цундере. Драйва в битвы не завезли. Смотреть «Клест» так же весело, как чертить диаграммы в профиль. У меня все.

Виктор [Гримуар] Лазарев

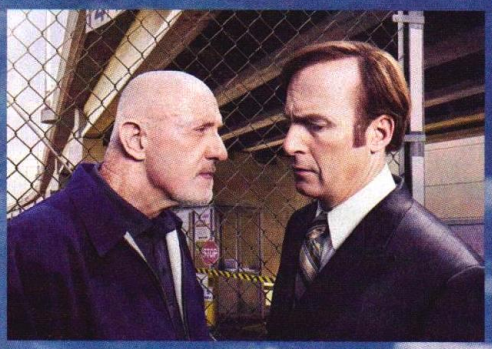
Вердикт: 1\10, худшее аниме сезона

СОЛЬНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Лучше звоните Солу/ Better Call Saul
Страна: США
Год: 2015
Жанр: драма, криминал
В ролях: Боб Оденкирк, Джонатан Бэнкс, Майкл Мэндо

Вердикт: 9/10

У тебя есть адвокат? Человек, которому ты сможешь позвонить в случае, если к тебе в двери постучится антипиратская ассоциация, после того, как ты качнул новую игру с торрента. Или если тебя поймают с плазмой и драгоценностями из квартиры соседей, когда ты будешь нести их в ломбард с целью добыть денег на предзаказ GTA V для PC. Скорее всего, нету. Но это не беда, ведь ты всегда сможешь позвонить, и заказать пиццу. Я бы написал, что ты можешь позвонить Солу, но это ведь вымышленный персонаж, а ты-то не глупыш, чтобы звонить герою сериала. Если тебе вдруг понадобится адвокат, делай вот что: звони к нам в редакцию, мы тебе подскажем, как клеить мыло к руке, чтобы в тюрьме никто не «спушил твой мид».



Три факта на засыпку

- Ввиду зашкаливающих рейтингов, сериал уже получил продление на второй сезон, который будет на три серии длиннее первого.
- Брайан Крэнстон (сыграл Уолтера Уайта) будет режиссировать одну из серий первого сезона.
- По заявлению Гиллигана, в сериале может появиться Густав Фринг, один из главных злодеев «Во все тяжкие».

Во все известные

Про «Во все тяжкие» не слышали разве что слепые и глухие жители самых отдаленных уголков нашей солнечной системы, где не ловит интернет, а по телевизору крутят только советские мультфильмы. К слову, именно поэтому пришельцы считают, что наша планета заселена лишь волками, зайцами и попугаями. Я снова отвлекся. В следующий раз, если я отвлекусь, дай мне пощечину, чтобы я вернулся из трипа. Сериал стал настоящим феноменом, собирая концентрировано положительные отзывы, как критиков-нытиков, так и зрителей, которые собирались целыми семьями в ожидании новых серий. Я смотрел с котом. Говорят, найти человека, который не видел хотя бы одной серии этого метамфетаминового эпика так же сложно, как найти того, кому он не понравился. Потому что все, кому он не понравился, сейчас увлекательно растворяются в бочках с кислотой.

В Breaking Bad присутствовал один довольно оригинальный и эксцентричный персонаж – самоуверенный адвокатишка Сол Гудман, не единожды выручавший главных героев из их наркотических передряг. Порой не совсем законным способом, но не суть. Зрители так прикипели душой к этому забавному мужичку, что создатели решили отправить персонажа в одиночное плавание, подарив ему отдельный сериал, полностью сконцентрированный на его нелегком пути сквозь тернии к метамфетаминовым зарослям.

Позвони мне, позвони

События, о которых идет речь в сериале, происходят за шесть лет до того, как Уолтер Уайт вместе с Джесси [Bitch] Пинкманом решили совершить свой прыжок в наркотическую бесконечность. Сол в те времена еще и Солом то не был. Тогда он откликался на имя Джон Макгилл и был не особо успешным государственным адвокатом. С большими амбициями, без гроша в кармане, с братом, страдающим непонятной болячкой, и желанием помочь людям не меньшим, чем помочь самому себе выбраться из карьерного дна, в которое его загнали обстоятельства. Некоторые события происходят во время «BrBd», а некоторые – показывают, что стало с Солом после. В общем, как ни крути, и так и этак интересно.

Линкольн для адвоката

Пытаясь добиться успеха, Макгилл (Сол) вступает в маленькую войнушку с крупной адвокатской конторой, которая нехорошо поступила с его братом, одним из ее основателей. Но сюжет не крутится вокруг одной единственной истории, сериал пестрит всевозможными разветвлениями: мелкие передряги разных степеней тяжести, крупные передряги полные жесткача, длинные адвокатские монологи главного героя, способные запудрить мозги абсолютно каждому. Короче говоря, сценарий оказался многослойным, как лазанья, сверху украшенная человеческим глазом и поданная на хрустальной тарелке в дорогом ресторане внутри седьмого круга ада.

Несмотря на то, что «Лучше звоните Солу» – абсолютно самодостаточное произведение, в нем легко можно заметить схожесть с Breaking Bad. По общему стилю, атмосфере, месту действия (Альбукерке, штат Нью-Мексико), знакомым персонажам и прочим деталям. Много ума не надо, чтобы понять, что это нормально для спин-оффа, тем более от тех же создателей, но я все же констатирую этот факт, пока не констатировали мою бездарность. Сценарий к первому сезону пишет Винс Гиллиган – человек, которому ты должен быть благодарен за сериал, упомянутый мною в данном тексте даже чаще, чем тот, о котором я должен писать.

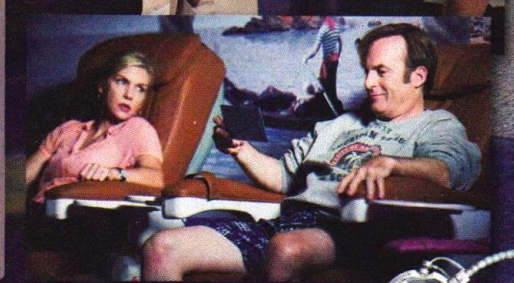
Ваш звонок очень важен для нас

Немного по поводу персонажей: помимо новых личностей, которых нам только предстоит узнать, присутствуют старые знакомые, вроде жестокого наркоторговца Туко Саламанки и престарелого наемника Майка. Последний здесь всецело раскрываться как персонаж, со своим печальным прошлым, которое и сделало из него того хладнокровного киллера, которого мы видели в сам знаешь каком сериале. Также хочется отметить отличную режиссуру с большим количеством продолжительных сцен без стоп-кадров, что является настоящим вызовом для любого актера. Думаю, как минимум парочку премий «Эмми» сериал возьмет точно.

***

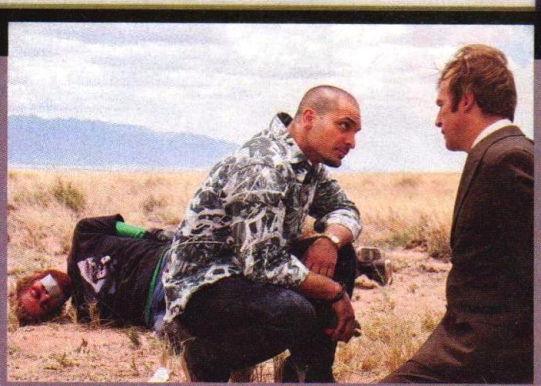
Пилотная серия сериала побила рекорд по количеству зрительской аудитории, тем самым сделав премьеру «Лучше звоните Солу» самой рейтинговой в истории канала AMC, уделав даже «Ходячих Мертвецов». Это говорит об одном: народ ждал спин-офф, и увиденное людей не разочаровало, ведь каждая серия собирает внушительное количество зрителей. Качество сериала сложно недооценить, ведь практически вся команда, работавшая над «тяжкими», теперь всецело посвятила себя «Солу». Харизматичный и интересный главный герой, не менее интересные второстепенные персонажи, отличная актерская игра, знакомая атмосфера, нотки своеобразного юмора и качественный многослойный сюжет – все на своих местах и в нужных пропорциях. Must see.

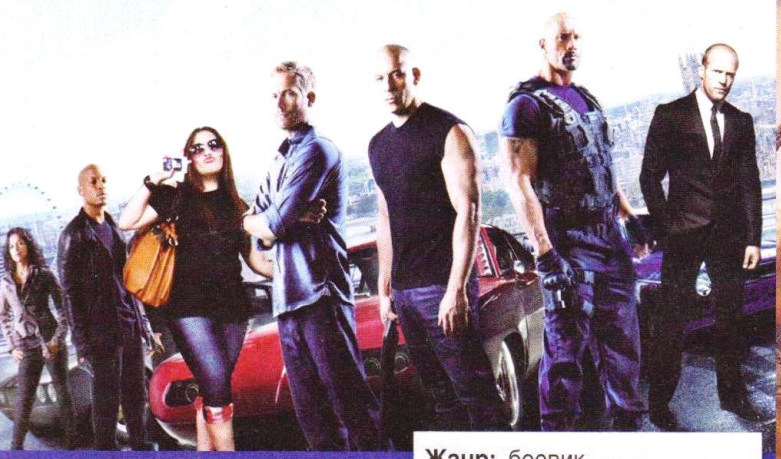
Hellblazer



Ваас я попрошу остаться

В сериале есть преступник, глядя на которого любой геймер поймает себя на мысли: «Где-то я уже видел этого парня». Все дело в том, что одного из персонажей «Лучше звоните Солу» играет Майкл Мэндо, актер подаривший свой голос и внешность персонажу игры Far Cry 3, Ваасу. Смотришь на этого чувака, и создается впечатление, что сейчас он начнет втирать что-то про безумие и повторение одного и того же действия...





ФОРСАЖ 7

Жанр: боевик
Режиссер: Джеймс Ван
Звезды: Вин Дизель, Дуэйн Джонсон, Джейсон Стэйтем
В кино с: 2 апреля 2015

Похожее:
«Форсаж 1–6», «Такси», «Угнать за 60 секунд»

Наш прогноз: 7/10

Снова нас ждет компашка закадычных друзей-водителей экстра-класса, которые, даже катаясь на маршрутке, могут выполнять первоклассный дрифт в условиях плохой видимости. Без колес и мотора. Настолько они крутые и пафосные. Кажется, что пафос течет по их венам вместо крови. А вместо мозга – карбюратор, и писают они машинным маслом. И вот эти крутые ребята решают провернуть очередное дельце, которое обещает быть самым масштабным и последним в их не особо законной водительской карьере.

Чего стоит ждать от фильма

У нас большие сомнения по поводу того, что это последняя часть «Форсажа». Перестать снимать новые фильмы этой франшизы равносильно тому, что пристрелить корову, дающую отличное молоко и какающую золотыми лепешками. Или запретить «МакДональдс». Или закрыть торговую площадку в Steam. Хотя всякое бывает. Поживем – увидим. Правда, видим мы плохо. Близорукость – коварная штука. От фильма жди: большого количества классных автомобилей, рев двигателей которых заставит твои ребра завибрировать в кинотеатре, суровых выражений лиц не менее суровых ребят и эпичных цитат, которые потом будут неоднократно цитироваться «четкими пацанами» в «четких пацанских пабликах».

МСТИТЕЛИ: ЭРА АЛЬТРОНА

Жанр: фантастика, экшн
Режиссер: Джосс Уидон
Звезды: Роберт Дауни мл., Скарлетт Йоханссон, Крис Хемсворт, Крис Эванс
В кино с: 23 апреля 2015

Похожее:
«Первый Мститель», «Железный Человек», «Тор»

Наш прогноз: 9\10

Альтрон, злобный искусственный интеллект, решает истребить человечество, заселив планету машинами. Домофонами, тостерами, газонокосилками, калькуляторами, смартфонами (на Android), миксерами, хлебопечками и прочими роботическими созданиями, которые только и ждут повода, чтобы нас жестоко покарать и уничтожить. Людям это, разумеется, пришлось не по душе, и они позвали на помощь Мстителей, которые должны затащить раунд при помощи своих крутых скиллов. Но не тут-то было: Альтрон оказался сильным врагом, и даже самые крутые герои планеты могут не справиться (хотя кого мы обманываем) с его мощью и армией мультиварок-убийц.

Чего стоит ждать от фильма

Самый ожидаемый фильм от Marvel не разочарует как минимум по двум причинам. Обе эти причины являются частями тела Скарлетт Йоханссон и двигаются в такт эпичным событиям, происходящим вокруг. Взрывы, сюжетные повороты, предполагаемая смерть одного из Мстителей – все это неважно, ведь перед нами фильм про Скарлетт в обтягивающем костюмчике, черт возьми. Стоит ли идти на фильм? Конечно же, стоит! Еще как стоит!

ЭФФЕКТ ЛАЗАРЯ

Похожее:
«Астрал», «Паранормальное Явление»

Команда молодых ученых изобрела препарат, при помощи которого можно оживлять мертвых. Ну не чудо ли? Но вот незадача: все, кого возвращают с того света этим препаратом, оказываются посланниками сил зла. Они начинают повсюду сеять это самое зло, убивать, расчленять, не отправлять отчеты об ошибках, запивать рыбу молоком и скупать все крупы в магазинах.

Жанр: ужасы, триллер
Режиссер: Дэвил Гелб
Звезды: Оливия Уайлд, Эван Питерс, Марк Дюплесс
В кино с: 9 апреля 2015

Наш прогноз: 8/10

Чего стоит ждать от фильма

Простенького хоррора от создателей других чуть менее простеньких хорроров при участии знакомых актеров (Оливии Уайлд и... ну, того чувака из «Американской Истории Ужасов»). Так как на хорроры последние месяцы не особо урожайные, а на безрыбье, как известно, и рак в Доту хорошо играет, то можно собрать всех своих воображаемых друзей и отправиться в кинотеатр с целью весело убить время. Или еще кого-то...