БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

# ШПИЛЬ!

№6 2015



## Wolfenstein: The Old Blood
Турнир по фриц-стайлу

## Project CARS
Жми на газ и радуй глаз

## Deus Ex: Mankind Divided
Ново Сапиенс

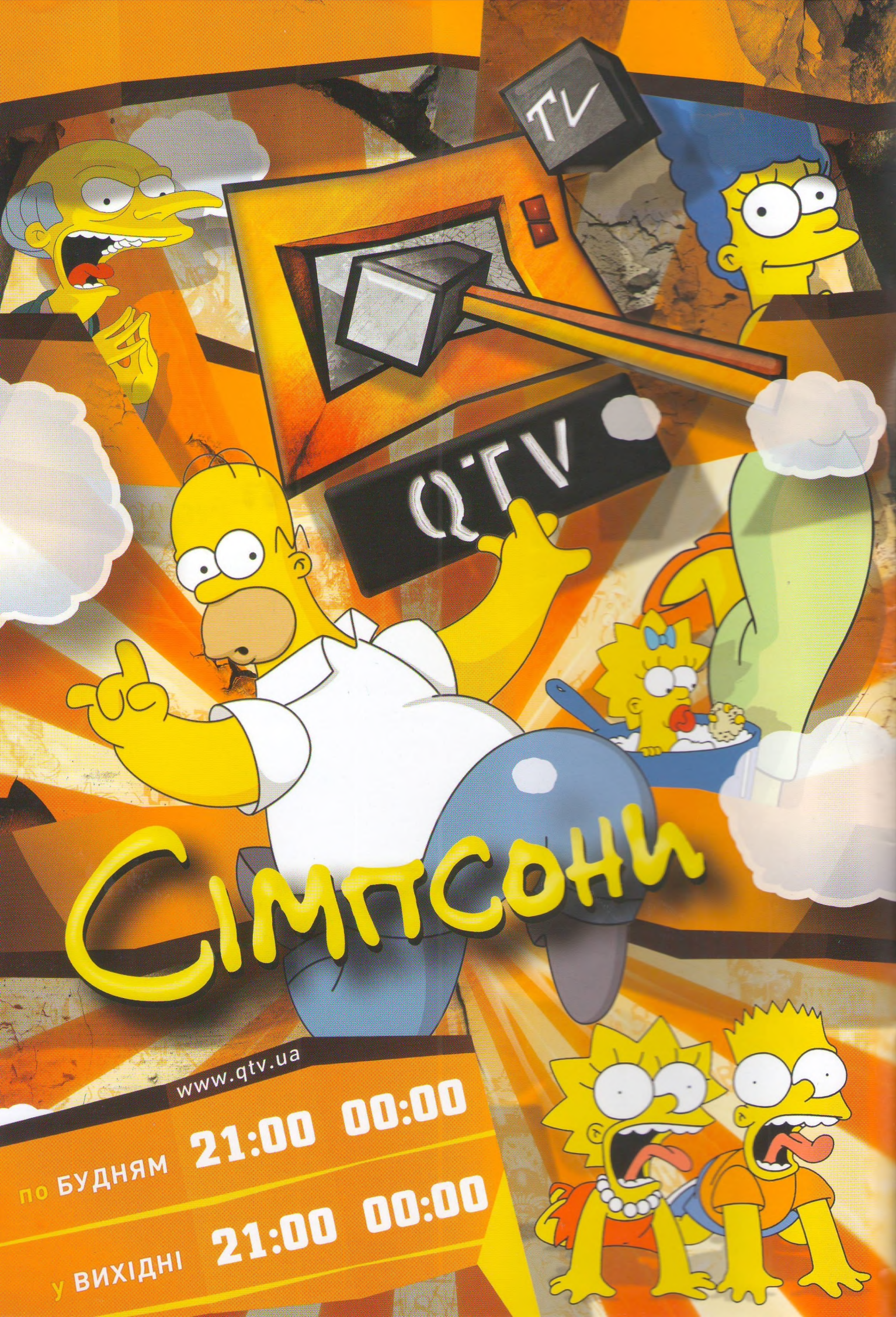
## Star Wars: Battlefront
Тряхнем STARиной

НА ОХОТУ, КАК НА РАБОТУ

# ВЕДЬМАК®

# ДИКАЯ ОХОТА

9 771609 190008 06


TV
QTV
Сімпсони
www.qtv.ua
по БУДНЯМ 21:00 00:00
у ВИХІДНІ 21:00 00:00

«Шпиль!»
**Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 6 (160), червень 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 25.05.2015.
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

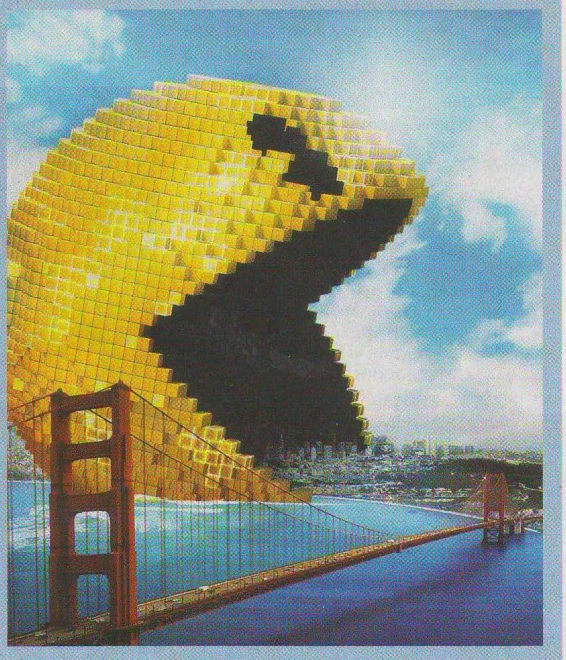
Усі права захищені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852

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

Подяки:
Європі, за те що є на кого рівнятися

# ТРАВА – ЗЕЛЕНЕЕ, КРИТИКИ – ДОБРЕЕ



Приветствую, читатель! Вот видишь, я уже второй номер подряд не забываю с тобой поздороваться. Прогрессирую. Так, к слову, считает и мой психолог. Несмотря на то, что наш журнал несет в мир только позитив, хорошее настроение и разноцветные радуги, сегодня хотелось бы поговорить о негативе, а конкретнее – об отношении игроков к современной игроиндустрии. Все больше и больше неодобрительных отзывов собирается на просторах интернетов, как только на суд общественности выставляется новое игровое творение. Такое чувство, словно кто-то негласно объявил конкурс на самый едкий комментарий и большинство, не задумываясь, тут же решило принять в нем участие.

Бытует мнение, что «раньше было лучше, а сейчас – уже не то». Ничего подобного. Раньше все было гораздо менее доступно, выходило не так часто, а потому идеализировалось в глазах потребителя. Десять лет назад, к примеру, мне приходилось ехать через полгорода, чтобы купить диск с NFS Most Wanted. Через полгорода, Карл! Причем, добравшись до заветного магазина с играми, необходимый диск можно было там и не обнаружить. Сейчас же, когда виртуальная игровая библиотека буквально ломится от ни разу не запускавшихся проектов, все воспринимается, естественно, иначе. Но ведь не нужно из-за этого пускаться в крайности. Видите ли, графика в трейлерах The Witcher 3 два года назад была лучше, чем получилась в итоге. «Нас обманули!», «Я не куплю игру!» Ребят, расслабьтесь. С графикой все хорошо, и дай бог, чтобы ваша видеокарта потянула все ее красоты. Просто нужно понимать, что в ходе разработки всплывает куча подводных камней, и не всегда получается так, как задумывалось. Или вот еще одно популярное высказывание в сторону сиквелов: «Конвейер! Сколько можно?» Ничего не делается, если на это нет спроса. Значит, серию раскупают, у нее есть поклонники, которые не хотят ждать по пять лет выхода продолжения. Но если серия приелась, почему бы не переключиться на что-то другое? Но люди в интернетах не могут просто пройти мимо, им почему-то кажется, что их недовольное «фе» очень важно. Нет.

Это вовсе не означает, что разработчики не обращают внимание на критику и пожелания геймеров. Но нужно понимать, что критика должна быть обоснована. Мнение в духе «Фу! Сделали, чтобы собрать побольше денег» по сути своей бесполезно и может вызвать одобрение и поддержку лишь у таких же недалеких людей. Любой медиа-контент создается для заработка. Количество собранных баксов должно волновать лишь издателя, но никак не игрока. Игрока должно волновать лишь качество игры. Так что, дабы не портить себе впечатление, рекомендую поменьше обращать внимание на недовольный «шум», который в любом случае собирается вокруг громких проектов. Лучше просто наслаждаться плодами игровой индустрии, а мы уж тебе расскажем, какие из них оказались спелыми вишнями, а какие – гнилыми абрикосами. Приятного аппет... чтения!

*By Prince*



**В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:**

- **Heroes of the Storm**
  полная МОВА-лизация близардовских героев
- **Batman: Arkham Knight**
  Готэм засыпает, просыпается Бэтмен
- **Казаки 3**
  главный стратегический ресурс украинского игропрома
- Все самое вкусное с **E3** и **Kyiv Comic Con**



## Как мы тестируем

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

## Система оценивания

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

## Шпильки

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

## ИГРОПАНОРАМА

Не верь всему, что говорят в новостях. А вот всему, что пишут в новостях, – верь. Особенно, в наших. Авторов, замеченных на лжи, мы сразу же увольняем. Ищем нового новостника, кстати ..... 4

Наш эксклюзивный репортаж с места военных действий в Варшаве. Мы пробирались ползком пока вверху гремели выстрелы танковых снарядов. Без ранений не обошлось – когда пробираешься ползком, не удивляйся, если кто-нибудь из нормальных людей на тебя случайно наступит ..... 8



## MEGAGAME

**[THE WITCHER 3: WILD HUNT]**
Один меч для людей, второй – для монстров. И маленький ножичек в сапоге для тех, кто еще не определился ..... 14

**[WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD]**
Блажкович – повар не ахти, но бифштекс с кровью из немецкой «швайне» готовит как бог. Очень рекомендуем ..... 20

## TO PLAY OR NOT TO PLAY

**[PROJECT CARS]**
Создатели игры обогнали саму реальность. Графика в Project CARS круче, чем в жизни ..... 24



**[ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA]**
Древняя китайская мудрость гласит: «Не стоит недооценивать маленьких китаянок» ..... 28

**[INVISIBLE, INC.]**
Дети шпионов подросли ..... 32

**[MAGICKA: WIZARD WARS]**
Закастовали, демоны! ..... 34

**[CRYPT OF THE NECRODANCER]**
Что делать в темном подземелье, кишащем монстрами? Танцевать! ..... 36




**[BROKEN AGE: ACT 2]**
Какой может быть акт между мальчиком и девочкой? Нет, не половой. Второй, конечно же! ..... 46

**[NOT A HERO]**
Зайца в президенты! Несогласных расстрелять! ..... 48

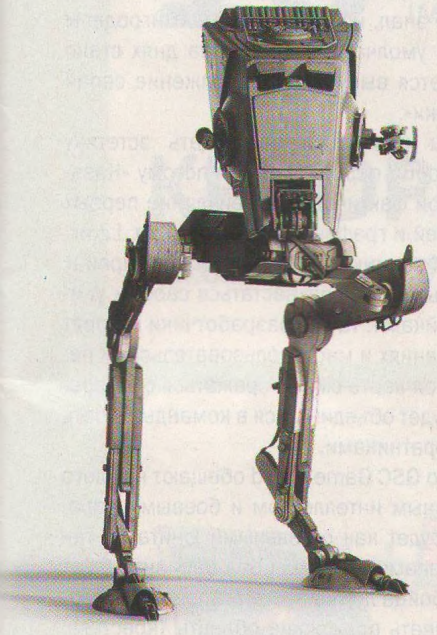
**[CARMAGEDDON: REINCARNATION]**
Вот что будет, если взять правила дорожного движения и делать все в точности до наоборот ..... 50





**ЖДЕМ-С**

**[DEUS EX MANKIND DIVIDED]**
Я пришью тебе новые ножки! Ты опять побежишь по дорожке, – сказал Айболит. – Спасибо, док, – сухо ответил Дженсен, докуривая сигарету. – И пару мозговых имплантов не забудь ..... 52


**[STAR WARS: BATTLEFRONT]**
Раз в год и штурмовик в цель попадает. Правда-правда ..... 56

**INDUS3**

Шах и мат всем родителям, которые твердят: «Лучше бы книжку почитал, чем в свои игры днями напролет резаться» ..... 60





**MISS ШПИЛЬ!**

Кис-кис... кис-кис...
Нет, мы не завели нового кота. Просто вспоминаем имя одной известной видео-блогерши ..... 64

**CELL-O-FUN**

**[MARVEL FUTURE FIGHT]**
Ребята, давайте бить дружно .... 68

**[MAGIC RUSH: HEROES]**
Ты не дома и постоянно думаешь о ней? Возникает желание сходить на лево? Не сдерживай себя – запускай Magic Rush. Твоя любимая DotA подождет ..... 69

**COMIX ZONE**

Можно ли убить шуткой? Да, если нацарапать ее на кирпиче и кинуть в того, кого хочешь рассмешить .... 70

**ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ**

Портативная колонка **COLORWAY CW-BT28** ..... 74

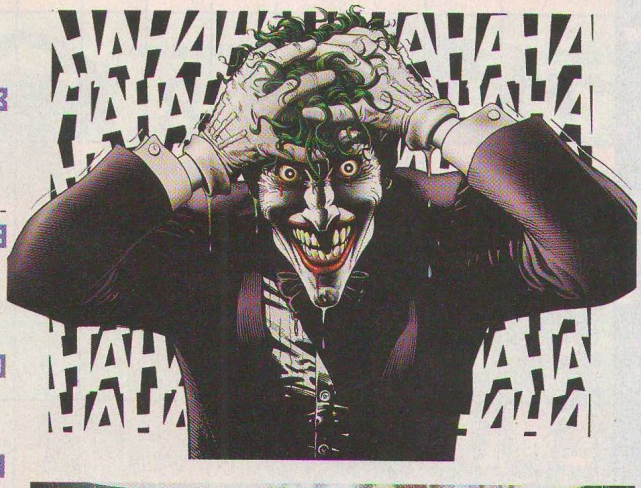
Жесткий диск **SEAGATE DESKTOP SSHD 1 TB ST1000DX001** ..... 75

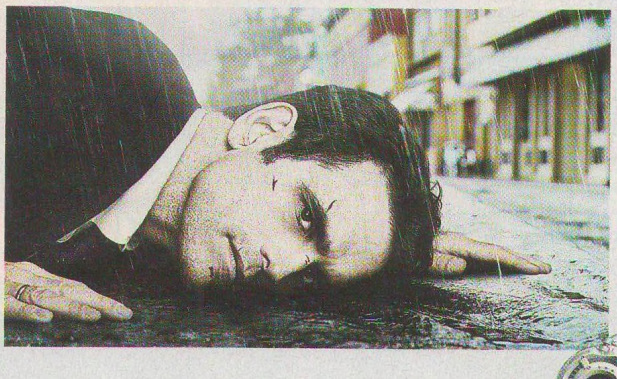
**АНИМАНИЯ**

О задротах в подземелье, романтике и циниках ..... 76

**COLUMBIA BROTHERS**

Мы до сих пор так и не поняли, почему фраза «Я просто посмотреть» работает во всех магазинах, а в кинотеатрах – нет ..... 78

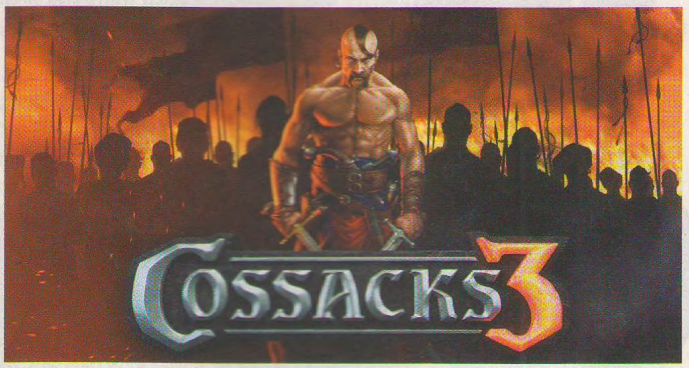


# КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА ИЮНЬ

| | Название игры | Дата выхода* | Жанр | Платформа | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | PC | PS3 | PS4 | PSV | X360 | XOne |
|  | Hatred | 1 | Shooter | ✓ | | | | | |
|  | Massive Chalice | 1 | Turn-based strategy | ✓ | | | | | |
|  | Heroes of the Storm | 2 | MOBA | ✓ | | | | | |
|  | D4: Dark Dreams Don't Die | 5 | Adventure | ✓ | | | | | |
|  | The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited | 9 | MMORPG | | | ✓ | | | ✓ |
|  | Lego Jurassic World | 12 | Action-adventure | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
|  | Payday 2: Crimewave Edition | 16 | FPS | | | ✓ | | | ✓ |
|  | MotoGP 15 | 19 | Racing | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
|  | Batman: Arkham Knight | 23 | Action-adventure | ✓ | | ✓ | | | ✓ |
|  | Devil May Cry 4: Special Edition | 23 | Action, hack and slash | ✓ | | ✓ | | | ✓ |
|  | Final Fantasy XIV: Heavensward | 23 | MMORPG | ✓ | | ✓ | | | |
|  | Onechanbara Z2: Chaos | 30 | Action, hack and slash | | | ✓ | | | |
|  | BlazBlue: Chrono Phantasma Extend | 30 | Fighting | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ |

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

## Шашки наголо




Студия GSC Game World в прошлом году сделала заявление, от которого геймерские сердца застучали в два раза чаще, – украинские разработчики после длительного «молчания» собрались вернуться в строй и уже работают над новым проектом. Что это за проект – никто не знал, ибо на тот момент игроделы решили интригующе об этом умолчать. И только на днях стало известно, что студия собирается выпустить продолжение своей легендарной стратегии «Казаки».

Разработчики намерены полностью воссоздать эстетику оригинальной серии, в частности, первой части. А потому «Казаки 3» будут представлять собой фактически переиздание первых «Казаков», но с новой историей и графикой. Нам обещают 12 играбельных наций (включая Францию, Англию, Россию, Украину и Пруссию), каждая из которых может похвастаться своими уникальными войсками и постройками. Также разработчики говорят о 5 новых исторических кампаниях и многопользовательском режиме. В мультиплеере на одной карте смогут сражаться одновременно до 7 игроков. Можно будет объединяться в команды, играть друг против друга или с ИИ-соратниками.

Что касается геймплея, то GSC Game World обещают каждого солдата наделить искусственным интеллектом и боевыми параметрами. Управлять можно будет как отдельными юнитами, так и большими или малыми группами, при этом оба варианта будут одинаково полезны. Одного бойца лучше всего отправлять в разведку, а группами – захватывать вражеские объекты (крестьян, здания, артиллерию) и ресурсы. Географии местности в «Казаки 3» отведена особая роль – ландшафт будет влиять на эффективность стрелкового оружия и артиллерии. А потому для успешного исхода битвы необходимо хорошо изучить не только особенности каждой из наций, но и местность.

Рассказали ребята и о полнофункциональном инструменте для генерации карт. Редактор будет включать те же средства, что применяют разработчики в процессе создания игры. «Казаки 3» получат полную поддержку пользовательских модификаций, над лучшими из которых разработчики обещают «взять опеку». Релиз состоится уже в этом году, но точный срок разработчики пока не называют – «игра выйдет, когда будет готова». «Казаки 3» будут доступны на Windows, Mac и Linux.



Міністерство освіти і науки України,

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут»

за підтримки
Кібернетичного Центру НАН України

НТУУ "КПІ"
1898

MacPaw

# 10[а] ювілейна міжнародна відкрита студентська олімпіада з програмування імені С. О. Лебедєва тв В.М. Глушкова

KPI-OPEN '15
ДЕСЯТА ЮВІЛЕЙНА МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА СТУДЕНТСЬКА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ ІМ. С.О. ЛЕБЕДЄВА ТА В.М. ГЛУШКОВА

## KPI-OPEN

29.06.2015 – 04.07.2015

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

kpi-open.org

www.facebook.com/KPIopen

Призовий MacPaw фонд



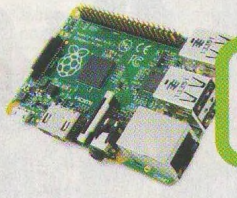
4

MacBook Air
+ ліцензія CleanMyMac 3



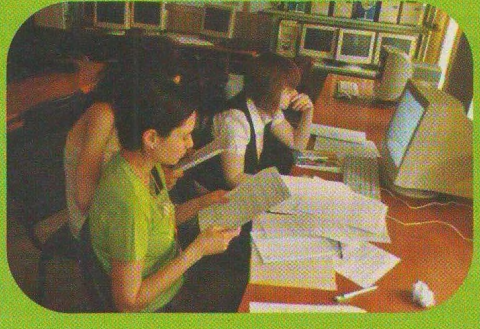
8

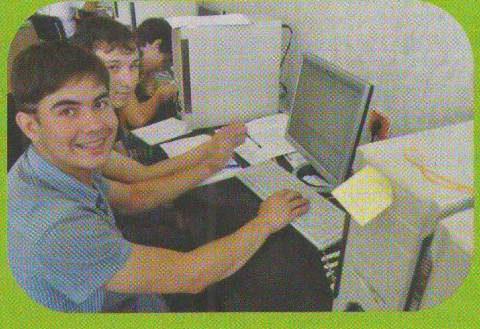
Oculus Rift

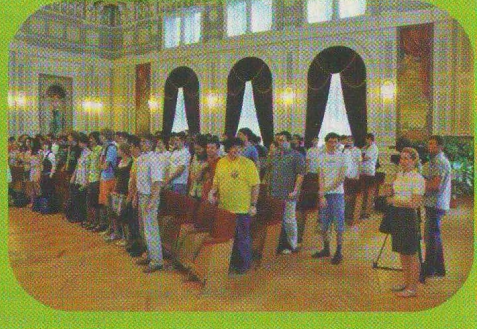


12

Raspberry Pi 2 Kit







.com
vanopl
development group

## Брат и сестра – одна сатана

Помнишь, в одном из прошлых номеров мы писали об Assassin's Creed: Victory. Забудь. Точнее, забудь не об игре, а о названии, ведь новая часть ассасинской саги будет называться несколько иначе – Syndicate. Ubisoft уже официально представила игру, показала геймплей и поделилась новыми подробностями.

Действия игры берут свое начало в викторианском Лондоне 1868 года. Для туманного Альбиона это были довольно сложные времена: рассвет бандитизма, криминальные группировки, уличные драки «стенка на стенку». В общем, все, как у нас в 90-е, только вместо малиновых пиджаков – фраки, а вместо пистолетов – револьверы. Главный герой – Джейкоб Фрай – не собирается мириться со всем этим. Он хочет провернуть еще одну революцию, которая сделает светлое будущее всеобщим. Уличные банды будут его армией, а трущобы – крепостью. Джейкоб родился и вырос в окружении ассассинов. Он брутальный, жесткий, не боится влезть в драку и не стесняется открыто выражать свою позицию. А вот Иви, его сестра-близнец, более рациональна и расчетлива. Именно она подтолкнет Джейкоба к освобождению Лондона. В ходе исследования игрового мира игроки смогут свободно переключаться между братом и сестрой.

Так как главный герой очень брутален, то и стиль его боя будет соответствующим. Он нередко обнажает свой немаленький нож (кукри), часто хватается за револьвер либо же просто бьет врагов по лицу кастетом. Еще у Джейкоба появилось устройство, очень напоминающее крюк Бэтмена – гаджет, с помощью которого главный герой может выстрелить и уцепиться за крышу здания. Или за противника. По сути, это упраздняет привычные элементы паркура, зато в компенсацию дадут перепрыгивать с одной движущейся кареты на вторую. Что еще нужно для полного счастья?

На консолях нового поколения Assassin's Creed: Syndicate появится 23 октября этого года. Компьютерная версия, как обычно, немного задержится. А может и много задержится. Поживем – увидим.



## Волной накрыло



23-24 мая в Киеве твой любимый журнал (мы о себе, а не о Maxim) провел первый LAN турнир по дисциплине Counter Strike: Global Offensive. Мероприятие под названием ShpilCyberCup 2015 прошло в рамках фестиваля «Корейская волна 2015» и собрало под одной крышей более десяти команд. Несмотря на разного рода технические неполадки (подумаешь, пару раз выключили свет и горячую воду), за эти два дня мы увидели много интересных игровых моментов.

В первый день все игры проходили «в одну калитку». Тем не менее, на второй игроки собрались, и мы увидели реально «потные катки» и даже овертаймы. Команды, занявшие призовые места заметно отличились своей волей к победе. Вторая игра за выход в финал между командами BRATVA и GRANDMASTERS шла просто раунд в раунд. Команды не испугались про-игрока, и пытались отыгрывать на максимум. Это очень хороший опыт для молодых игроков. Победителем же вышла команда ACG, продемонстрировав просто потрясающую игру в финале. Поздравляем ребят и желаем им удачи в покорении киберспортивных вершин.

В завершение, хотим сказать отдельное спасибо нашим партнерам, которые помогли организовать и провести этот турнир. Компания **«Навигатор»** не только предоставила 11 мощных игровых компьютеров Impression с игровой периферией Armaggeddon, но и выделила для победителей игровые клавиатуры Armaggeddon AK-300, прикольные кепки-бейсболки с вентилятором от солнечной батареи TPS-CAP Topray Solar, и поощрила техническую группу обеспечения портативными зарядными устройствами Targa 2600. Компания **ColorWay** наградила лучшую команду и комментатора турнира чистящими наборами для экранов ColorWay Premium CW-9116. **GameZone** предоставили финалистам сертификаты для посещения своего игрового пространства. **1game.ua** – украинский хостинг игровых серверов, на котором проходили все игры нашего турнира.

## БУДУ КРАТОК

**EA и Ghost Games анонсировали новый Need for Speed. Ночные уличные гонки, надоедливые копы и заводной хип-хоп из колонок.**

**Ш!:** Называться новая часть будет просто Need for Speed. Да, очередной перезапуск серии. Обещают продвинутый тюнинг, полный Underground и немного Carbon.

**Konami решила бросить все свои основные силы на рынок мобильных игр. По словам главы европейского отдела компании, мобильность – это будущее гейминга.**

**Ш!:** И можешь не шутить на счет мобильных версий Metal Gear и Silent Hill. Они уже в планах компании.

**По некоторым данным, Sony уже приступила к работе над PlayStation 5. Западные СМИ углядели новые вакансии от компании, в одной из которых идет речь о работе над консолью нового поколения.**

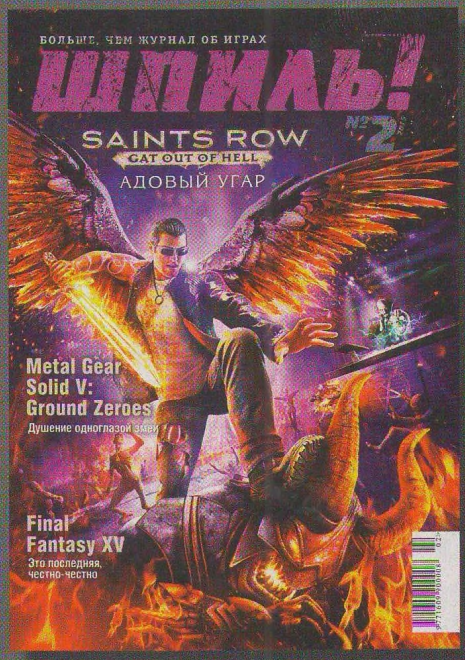
**Ш!:** Четвертая PlayStation уже надоела. Давайте пятую. А если серьезно, то разработка новой консоли – дело нешуточное и отнимает много лет. Платформодержатели обычно приступают к созданию новой приставки спустя год-два после выпуска предыдущей. Это нормальная практика.

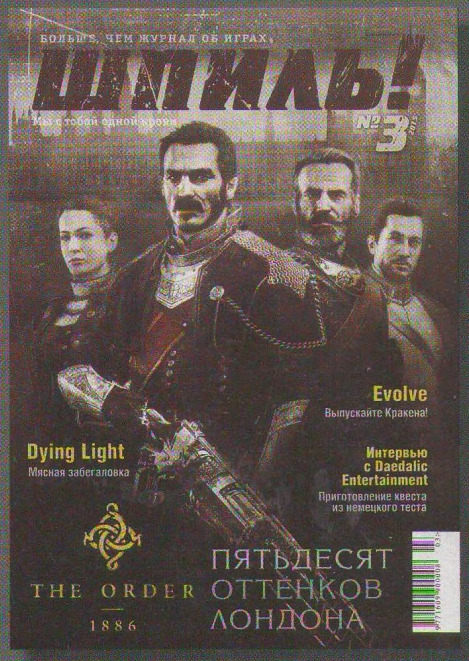
**Создатели «Симулятора козла» добавили Хидео Кодзиму в титры своей игры в секцию «Особые благодарности».**

**Ш!:** Ты ничего такого не подумай. Просто ребята решили поддержать знаменитого геймдизайнера после того, как Konami начала отовсюду удалять его имя. Знаем, утешение «так себе», но все же.

# БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2015




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

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

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

По всем вопросам по подписке обращаться по телефонам:

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

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины

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

Счет №555 от « 1 » марта 2015 г.

Плательщик: _____

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

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

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____ФИО контактного лица_____Адрес доставки:

Индекс_____Область_____

Район_____Город _____

Улица_____ Дом_____ оф./кв._____ Корп._____

Тел. _____Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

# ТАНКУЮТ ВСЕ!

## Репортаж с гранд-финала Wargaming.net League 2015

**Варшава. Самое сердце Польши. Чудесный старинный город с «пшекрасными» приветливыми людьми и богатым архитектурным наследием, который за свои красивые европейские черты называют «северным Парижем». Еще Варшаву называют шумным городом. Но это не совсем так: даже в самом центре правит бал спокойная и умиротворенная атмосфера. Шумно стало 25 апреля, когда столицу сотрясли оглушительные взрывы танковых снарядов. Нет, это не немцы, решившие вспомнить былые времена. Это стартовал гранд-финал Wargaming.net League – самое громкое и грандиозное киберспортивное событие по World of Tanks.**

### В Варшаве танки грохотали

Дюжина сильнейших команд мира по дисциплине World of Tanks вновь собралась в польской столице, дабы выяснить, чья броня крепче, а танки – быстрее. Ну и откусить заодно кусок побольше от общего призового фонда в размере $300 тысяч. Несмотря на то, что гранд-финал снова приняла Варшава, место проведения пришлось сменить – уж слишком тесно стало стремительно набирающему популярность мероприятию в стенах кинотеатра Multikino Zlote Tarasy. Новым полигоном для виртуальных сражений стал выставочный центр EXPO XXI. Размеры павильона оказались внушающими, но, глядя на километровые очереди посетителей к главному входу, стало ясно, что в следующий раз организаторам придется подыскать место побольше. У входа, кстати, гостей встречали два настоящих танка: T-34 и M4 Sherman. Их можно было потрогать, лизнуть, сделать с ними селфи и даже вскарабкаться наверх. Пальнуть, к сожалению, не разрешили, но я все равно остался доволен.

### The Show Must Go On

О том, как стремительно развивается киберспорт, можно судить по общему уровню организации мероприятия. И уровень этот оказался настолько высок, что людям с боязнью высоты лучше не смотреть вниз. Оформление, подача, музыка, толпа людей вокруг, работа профессиональных ведущих и комментаторов не оставляют сомнений в том, что ты попал на что-то чрезвычайно важное. Когда ты видишь общую картину, нутром ощущаешь настроение вокруг, то начинаешь чувствовать некую гордость и радость за игровую индустрию. Ведь было время, когда игры воспринимались иначе, а игроки в глазах неиграющих казались некими отшельниками. И вот ты тут, окруженный толпой фанатов, в то время как на огромных экранах демонстрируются сражения полигональных танчиков. Просто мурашки по коже. Очень сложно мысленно охватить тот колоссальный объем работы, который был проделан организаторами. Wargaming.net League – это уже не просто турнир, это, мать его, полноценное шоу мирового класса.

### Помедленнее, я записываю

Удалось Wargaming избежать и традиционного рода недостатков подобных ме-









роприятий, а именно – скучных моментов на экранах. Если кто помнит прошлогодний гранд-финал, то по динамике и увлекательности боев действо порой опускалось ниже критического уровня, прям на самое днище. Игроки обеих команд часто уходили в глухую оборону, и зрителям ничего не оставалось, как наблюдать за спрятавшимися в кустиках танками. Исправить ситуацию был призван новый формат боев под названием «Атака/Оборона». Две базы в одной команде и частая смена ролями вынуждают киберспортсменов действовать гораздо более активно. Порой на экране происходило настоящее танковое рубилово, когда за всеми событиями мозг попросту не поспевал.

Первый день гранд-финала принес с собой большое количество напряженных и запоминающихся баталий. Так уж сложилось, что больше всего досталось американским командам. Ребят из Elevate хорошенько потрепали Virtus.Pro (5:1), после чего в сухую размазали Santa Claus and 6 Deers (5:0). А их земляков из команды RUlette сначала безжалостно наказала наша украинская команда Schoolbus (5:0), а потом добили китайцы из YaTo Gaming (5:2). В итоге, Elevate и RUlette выбыли из турнира в первый день, захватив с собой еще две команды: RG.Razer и ARETE.

## What the Hell?

Второй день. Оценив все команды в деле и увидев сетку боев, можно было уже делать более-менее конкретные прогнозы. Но WGL 2015 оказался весьма непредсказуем. Лично я болел за Schoolbus, ибо это наши ребяты, и еще за Na`Vi, ибо... ибо это «навишки», я их люблю. К сожалению, «скулбасы» далеко не продвинулись, проиграв парням из Kazna Kru (5:3). Поединок был очень напряженным: то одна, то вторая команда постоянно вырывались вперед, и до конца так и не было ясно, кто же победит. Что касается Na`Vi, то они в четвертьфинале столкнулись лбами с опасным противником в лице Virtus.Pro. И победили. Счет 5:3 и «заочный» титул чемпионов, можно сказать, был у них уже в кармане. Казалось бы, все предрешено: Na`Vi отстаивают свой титул и с кучей денег улетают домой на личном самолете. Но у команды HellRaisers (ранее известные как Unity) были на этот счет совсем другие планы...

Na`Vi проигрывают (5:2), а HellRaisers выходят в финал. И вот тут самое интересное: в качестве противника «хеллам» достаются китайцы из El Gaming. Отставить смех. Китайцы эти на пути к финалу уделали «Оленей» и Kazna Kru, что заслуживает уважения. Но их напористая тактика была бессильна перед командой из СНГ. HellRaisers буквально разрывают на части El Gaming (7:1) и становятся новыми чемпионами мира по World of Tanks! Радости членам команды нет предела. Если кто-то далек от мира киберспорта, то вкратце обрисую, кто же такие эти новые чемпионы. HellRaisers представляют СНГ, это настоящая интернациональная команда, куда входят хлопцы и из Украины, и из России, и из Беларуси. Очень крутые ребята, отыграли просто великолепно. Теперь их точно никто не будет недооценивать. Смотреть за их игрой, да и вообще за игрой каждой из команд, попавших в гранд-финал, было сущим удовольствием. Лучшие из лучших сходятся на одной арене, демонстрируя, казалось бы, максимально возможное в данной игре мастерство. Это стоит того, чтобы быть увиденным.



**Во время проведения мероприятия я успел пообщаться и задать вопросы многим интересным людям. Двое из них даже ответили: PR-менеджер Wargaming Максим Чувалов и руководитель киберспортивного направления компании Алексей Кузнецов.**

**Когда вы впервые осознали, что World of Tanks вполне соответствует требованиям киберспортивной дисциплины? Что именно вас сподвигло на то, чтобы двигаться в сторону киберспорта?**

**М.Ч.:** С любым проектом на стадии разработки нельзя быть на 100% уверенным, что ты делаешь киберспорт. Потому что должно совпасть много требований, чтобы игра могла стать киберспортом. Это и критическая масса людей, которые играют в эту игру, зрелищность, как в живую, так и в онлайн, и должна быть потребность, спрос у игроков на то, чтобы соревноваться на высочайшем уровне. World of Tanks стал киберспортом не фиктивным способом, а натуральным. Еще на стадии открытой беты мы уже провели первый турнир, потому что люди требовали играть на каком-то более соревновательном уровне.

**А.К.:** Для определения киберспортивности игры нет каких-либо ГОСТов. Мы поучаствовали в WCG, были турниры со Старладером, с Techlabs. Большое количество партнеров, абсолютно разные лиги... люди метались туда-сюда, было не совсем понятно, что происходит. Мы потихонечку собирали обратную связь, усиливали нашу собственную команду, и стало понятно, что нас уже не устраивают какие-то лиги или мероприятия, которые делают третесторонние организации. Мы решили взять все под свой контроль. Начали делать свою лигу, со своими требованиями.

**Мы сделаем свою лигу с блек-джеком и... танками. Ясно. Наблюдая за такими мероприятиями как Wargaming.net League, понимаешь, что киберспорт – уже давно не какое-то любительское развлечение, а вполне полноценный вид спорта. Более того, это зрелищное шоу. Каким вы видите развитие киберспорта в будущем? Нас ждет новый олимпийский вид спорта? Сможет ли он обогнать по бюджетам, например, футбол?**

**М.Ч.:** Начну немного издалека. Киберспорт – это еще молодая дисциплина. Еще 10 лет назад он был очень региональный. В Корее уже можно было наблюдать матчи, идущие по телевиденью, а на Западе никто еще не знал, что это, и зачем это люди вообще смотрят. Но уже сейчас киберспорт некоторые если и не смотрят, то, по крайней мере, знают, что это. Многие все еще критически к нему относятся, утверждая: «Какой же это спорт? Люди сидят на месте». Но если взять, к примеру, шахматы, то там тоже люди сидят. Но это спорт официальный. Поэтому наша главная задача – поменять склад ума у людей. Ведь еще недавно сноубординг считался экстремальным видом спорта, и лет 15 назад никто не мог утверждать, что на Олимпийских играх будет катание на доске. Все просто посмеялись бы. Если смотреть по трендам, то на последней олимпиаде в Сочи один из флагов выносил чемпион мира по Need for Speed.

**А.К.:** Мне очень нравится то, как стремительно развивается киберспорт. Мы работаем в эру высоких технологий, занимаемся высокотехнологичным спортом. Сравнивать кибер с обычным спортом, думаю, не стоит. У киберспорта свой путь и возможности для развития. Если говорить о ближайших 3-5 годах, то мы еще вряд ли увидим его на Олимпийских играх, но все идет к тому, что это будет серьезная индустрия, с которой все будут считаться. Если говорить о зарплатах футболистов и киберспортсменов, то, конечно, сейчас футболисты впереди, но стоит понимать, что в футболе количество спонсоров и партнеров очень велико. При этом киберспорт постепенно растет. Он не останавливается, не стагнирует. В целом дела обстоят лучше, чем у многих других видов спорта.

**А как вы находите таланты? Как отбираете из тысяч игроков сотни, а потом и вовсе дюжину лучших?**

**М.Ч.:** За сезон 2014-2015 в нашей Wargaming лиге участвовало более 300 тыс. человек. Огромный пул талантов и потенциальных команд. Для этого мы поделили лигу на три дивизиона: бронзовую, серебряную и золотую. В конце каждого сезона идет ротация команд между дивизионами. Начать можно на довольно простом и удобном уровне для тех, кто еще не готов на хардкор. По теории, за год можно из «бронзы» перейти в золотую лигу.

**А.К.:** Большой плюс киберспорта в том, что все здесь сохраняется в электронном виде. Все результаты, статистика и т.д. Сейчас все просто: зашли в интернет, посмотрели, как человек играет, связались с ним по «скайпу», соединились и поиграли вместе в тренировочной комнате. Все это, не выходя из дома. Здорово, уже есть



информация о человеке. Несколько игроков поиграло между собой – появилась команда. Команды прогрессируют и потом уже приезжают на гранд-финал. То есть мы со своей стороны предоставляем удобную платформу, возможность для команд находить себе игроков.

**Прям сайт знакомств какой-то. Этот гранд-финал вы снова решили провести в Варшаве, но почему изменили само место действия?**

**М.Ч.:** Оно больше. Более чем в два раза, чем прошлое. Люди стояли в длинных очередях на улице, смотрели за игрой лишь на больших внешних экранах. Мы поняли, что лига развивается, растет, нужно место побольше. Но видим, что и новое место уже всех не вмещает – в следующий раз придется проводить турнир на каком-нибудь стадионе. Почему именно Варшава? Здесь огромное количество любителей нашей игры. Это страна, в которой больше всего танкистов на душу населения.

**Были ли какие-то сложности в организации проведения гранд-финала? Возможно, забавные случаи.**

**М.Ч.:** Сложностей всегда очень много, так как в компании более 400 человек были задействованы в подготовке проведения гранд-финала. Это огромная работа и с игроками, и с прессой, и с подрядчиками, и с комментаторами и так далее. Что касается интересных случаев, вот забрендировали мы главный вокзал в Варшаве огромным баннером. Но правительство города сейчас ведет политику, что в центре нельзя никому сдавать большие рекламные блоки. Оно выказало нам такую ноту, мол, баннер огромный, и не могли бы мы его удалить. Но ведь мы уже подписали контракт с держателем этого рекламного места, заплатили деньги. Нам показалось это немного некрасивым поступком. Можно ведь было обсудить это до того, как мы официально подписали контракт. Вот такой вот курьез. Мы понимаем их позицию, но баннер не убрали.

**А.К.:** Также были небольшие проблемы с оформлением виз для некоторых киберспортсменов. Из команды Na`Vi, например, так и не приехал один из ребят. Из Украины. Пришлось вводить замену.

**Ребят, у вас там два настоящих танка на входе стоят. Где взяли? Почему именно эти модели?**

**М.Ч.:** Там «Шерман» и Т-34-85. Если вы обойдете последний и внимательно посмотрите, то увидите надпись «RUDY». Это одноименный танк из фильма «Четыре танкиста и собака». На самом деле не всегда есть возможность выбирать, какие именно модели можно взять. Не все из них на ходу. Мы хотели, чтобы танки были с работающими башнями – если постоять возле них и понаблюдать, то можно увидеть, как раз в полчаса они поворачивают башни. «Шерман» мы выбрали как интернационального представителя союзников, а Т-34-85, так как он был в очень хорошем состоянии, и это такой себе реверанс в сторону Польши.

**А как эти махины добирались сюда из музея? Не своим же ходом?**

**М.Ч.:** Так как машины очень тяжелые и могут изрядно попортить покрытие местных дорог, их привезли на лафете. Затем с лафета своим ходом они спустились на специальные поддоны, чтобы опять-таки не испортить асфальт.

**Хэх, если бы они проехали по нашим дорогам, то никто бы даже не заметил. Сложно не отметить возросший рост динамики после того, как бои перешли в новый формат «Атака/Оборона». Вы довольны форматом? Есть ли идеи по его улучшению?**

**М.Ч.:** Мы очень довольны, так как это добавило зрелищность. Я всегда с удовольствием, если не могу быть физически, смотрю стримы через Twitch. И самое главное, что игроки очень довольны, и те, кто наблюдает за трансляцией, тоже. Это было действительно правильное решение. Естественно, у нас есть прототипы по дальнейшему развитию. Мы пробуем проводить бои не только с 8 уровнем, но и с 10, привлекаем игроков, чтобы они высказывали свое мнение по этому поводу. Экспериментируем над различными изменениями в правилах, чтобы это добавляло зрелищности и динамики.

**А.К.:** Мы всегда смотрим за тем, что же можно изменить. То есть у нас, конечно же, уже есть кое-какие наработки. Читатели и зрители должны понимать, что делать изменения быстро, как следует не опробовав их, нельзя. Конечно, изменения будут. Мы не стоим на месте, мы следим за трендами, за желаниями игроков и зрителей. Что-то конкретное сказать нельзя, так как это будет комплексное изменение, касающееся сразу нескольких аспектов игры. Это будут уровни, добавление очков в команде, точно будет добавление карт. Как только мы наберем критическую массу по этим изменениям, мы и будем их вводить.




**Игроки редко (читай – почти никогда) юзают артиллерию. Собираетесь ли порыться в балансе, чтобы это исправить? Или в этом нет необходимости?**

**М.Ч.:** Очень интересный вопрос. Он также относится не только к World of Tanks, но и к другим дисциплинам. Если взять, к примеру, League of Legends, то там есть персонажи, которых постоянно используют на турнирах, а есть такие, которые по каким-то балансным характеристикам не используются вообще никогда. В конце каждого сезона создатели игры проводят серьезный ребаланс всего, чтобы другие персонажи стали более благоприятными для использования, а те, которые использовались в прошлом сезоне, наоборот сошли с этого пьедестала. Когда мы ввели формат «Атака/Оборона», у нас тоже изменился набор танков. Мы вводим новые танки, такие как Т-54 облегченный, который очень часто используют. С артиллерией все тоже интересно. Кто-то даже предлагал обязать команды использовать артиллерию, но, естественно, обязывать – это довольно искусственный ход. Все же он должен исходить из желания игроков. Вот сейчас мы наблюдали, как в команде SchoolBus игрок Arclit замечательно отыграл два матча на «Степях», используя артиллерию. Реализовал практически все свои выстрелы. Но, действительно, тут надо быть очень уверенным, потому что это большой риск, это увеличение количества случайностей в результате. Не все команды готовы к такому.

**А.К.:** Хотелось бы, чтобы до использования артиллерии дошли сами игроки, сами команды. Без какого-либо искусственного влияния со стороны баланса. Ну, и стоит учитывать, что эти же танки могут использоваться и в рандомных боях. Если мы делаем какие-то изменения, то они касаются как рандомных, так и командных боев. Тут нельзя ошибиться.

**Что вы посоветуете геймерам, которые играют в WoT, мечтают попасть в профессиональную киберспортивную команду, но либо не знают, что для этого нужно сделать, либо банально стесняются, думая, что их навыки ничем не лучше, чем у остальных?**

**М.Ч.:** Это самые главные проблемы: вакуум знаний и боязнь испытать себя. Чтобы решить первую, мы создаем много обучающего контента. У нас есть инфраструктура 2.0, когда мы привлекаем топ игроков, даем им зарплаты за то, что они производят видеогайды, делятся тактикой, обучают простых игроков, как достичь высот. Для борьбы с боязнью протестировать свои силы была введена система ладеров, чтобы игроки самого низкого уровня могли не бояться попасть на очень крутую команду.

**А.К.:** Могу посоветовать побольше участвовать в командных боях. Там большое количество людей, причем с абсолютно разной статистикой. Скажу по собственному опыту, что, играя с людьми, у которых 70-75% побед, ты очень быстро обучаешься. Ты словно прозреваешь. Если хочешь стать лучшим – играй с лучшими. Есть еще фан и комьюнити турниры. Есть также Wargaming League с бронзовыми и серебряными сериями. Поэтому участвуйте, объединяйтесь, не стоит бояться пробовать, ведь никто за это не укусит. Если нужна конкретика: заходите в клиент игры, сразу «В бой» не нажимаете, выбираете закладку «Командный бой» и вот там уже сперва «Автопоиск». А потом уже с какой-то командой, с друзьями вы уже потихонечку знакомитесь и будете чаще вместе играть. Это самый-самый лучший рецепт. Начинайте с командных боев.

**Многочасовые тренировки у экрана навряд ли благоприятно сказываются на здоровье киберспортсмена. Что они обязаны делать, дабы при этом поддерживать себя в тонусе, так сказать?**

**М.Ч.:** Действительно, пускаться в крайности не стоит ни в каком деле. Если посмотреть интервью киберспортсменов, они говорят, что в день тренируются около двух часов. Но непосредственно перед мероприятием они могут тренироваться и до 10 часов. В этом случае киберспортсмены собираются в тренировочном лагере и неделю живут в специально оборудованном коттедже, где для них все обустроено по их требованиям. То есть к интенсивным тренировкам они прибегают лишь перед большими мероприятиями. В остальном – 2-3 часа в день. С другой стороны, если сравнивать со спортом, то тут тоже надо знать меру. Если будешь с утра до вечера тренироваться, это тоже может подорвать твое здоровье. Мы не советуем бросаться с крайности в крайность. Для здоровья можно посоветовать просто почаще делать перерывы.

**За кого болели лично вы на WGL 2015, если не секрет?**

**М.Ч.:** Не секрет. Я слежу за командой Na`Vi еще до того, как они стали Na`Vi. Когда ребята еще играли в клане ReD. Они приезжали на World Cyber Games, приезжали на «Уральскую сталь». Ребят я очень хорошо знаю, и меня просто поражает их игра. Конечно, говорить, мол, я болею за чемпионов – это не очень интересная позиция. Я просто всегда поражаюсь их сыгранности



и уровню скилла. Но на каждых финалах я выбираю себе и вторую команду из новичков. Здесь мне очень нравится Kazna Kru, состоящая из сербов и поляков. Парни умеют собраться в нужный момент, как вот они продемонстрировали в игре против SchoolBus. И еще я болел за «Оленей». Ребята просто поразили меня на последних финалах в Минске. Отличный показатель того, как команда из ниоткуда может выйти на высочайший уровень.

**А.К.:** Я придерживаюсь объективной политики, ведь в наших руках не только трансляции, но и все регламенты, правила. Я болею за красивые игры, за то, чтобы у новичков был шанс проявить себя, ну и, конечно, интересно следить за сражениями грандов, как вот, к примеру, был интересный бой между Na`Vi и Virtus.pro. В этом плане главное – насколько будут зрелищными бои. Согласитесь, «избиение детей» наблюдать неинтересно. Интересно, когда есть борьба, и когда она результативная как с одной, так и с другой стороны.

**Устраиваете ли вы между собой в компании любительские турниры по «Танкам»?**

**М.Ч.:** На постоянной основе у нас раза три в год проходит внутренний турнир, где соревнуются наши отделы. Я лично участвовал в каждом из них. Конечно, противостоять гейм-дизайнерам и гейм-мастерам чрезвычайно сложно. Один раз наша команда заняла третье место, было и второе. А вот на прошлом мы даже не смогли выйти из групп. Все больше и больше становится ребят, чья ежедневная работа – играть в «Танки». Они знают каждую кочку на карте, знают досконально каждый танк, посвящают уйму времени игре в WoT.

**В качестве призов вам премии выдают небось?**

Хэх, нет. В качестве призов у нас: походы в страйкбол, пейнтбол, картинг. Активные виды спорта, в общем.

**Уже обсуждали место проведения следующего гранд-финала? Есть какие-то идеи на этот счет?**

**М.Ч.:** Это будет город явно с большим игровым сообществом, с людьми, которые интересуются киберспортом. Возможно не Польша. Может быть, это будет Южная Корея. Все начинается с выбора пула городов, которые потенциально могут участвовать. Мы выбираем 5-6 городов, смотрим, какие там есть места проведения. Вот сейчас мы видим, что нам нужно еще в два раза увеличить площадь. Посмотрим, есть ли в Варшаве такие места.

**Wargaming.net League на данный момент – это только «Танки». А как же «Самолеты» и «Корабли»?**

**М.Ч.:** Если посмотреть на логотип лиги, он больше похож на лого Wargaming. Да и название Wargaming Лига – это ведь не лига по World of Tanks. Это было сделано не просто так, а с зачином на тот случай, если какая-то из наших игр будет иметь потенциал для становления киберспортивной дисциплины. Сейчас мы проводим турниры и по «Самолетам», и по «Кораблям». Мы анализируем возможности вывода на киберспортивный уровень для каждого проекта, который мы разрабатываем.

**А что на счет консольных турниров? Вот «Танки» готовятся к релизу на Xbox One. Или тем, кто предпочитает играть на консолях, лавры в профессиональном киберспорте не светят?**

**М.Ч.:** Здесь все упирается в систему ввода информации. Сейчас самой точной из них являются мышка и клавиатура. Был даже такой интересный эксперимент по Call of Duty, когда чемпионы мира по консольной версии игры состязались с обычными игроками, игравшими на мышке/клаве. И чемпионы проиграли. Консольных геймеров мы никогда не будем противопоставлять PC-игрокам. Но турниры проводятся, а уж насколько это будет на уровне киберспорта пока судить рано. Не готовы мы еще консольную версию выводить на такой уровень, но однозначно говорить «нет» мы не можем.

**И последний вопрос по WoT, но уже не связанный напрямую с киберспортом: ожидаются ли в ближайшем будущем крупные обновления игры? Что ждет обычных игроков?**

**М.Ч.:** Мы перешли к новому методу разработки. У нас сейчас работает пять страйк-команд по абсолютно разным направлениям, каждая из которых трудится над разными элементами игры. Одна из команд сейчас корпит над новыми игровыми режимами. У нас есть определенное количество прототипов, которые мы тестируем. Также приглашаем игроков, подписывающих договор о неразглашении, которые играют и дают фидбек. Я не могу сейчас разглашать детали, так как выбор еще не сделан, но в очень скором времени мы предоставим новые типы геймплея (новые игровые режимы – *прим. ред.*) для наших игроков.

**Спасибо вам, ребят, за интересные ответы. Было приятно пообщаться. Удачи вам лично и вашей компании.**

*Олег [Prince] Скубицкий*

*Жаждешь справедливости – найми ведьмака.*
*Граффити на стене Кафедры Права*
*Оксенфуртского университета*

# ВОЛК В ЧЕЛОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

THE WITCHER WILD HUNT

PC | PS4 | XOne

**Жанр:**
Action role-playing

**Разработчик:**
CD Projekt RED

**Издатель:**
Bandai Namco

**Системные требования:**
Процессор: Core i5-2500K 3.3 ГГц / AMD Phenom II X4 940
ОЗУ: 6 ГБ
Видео: GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
35 ГБ свободного места



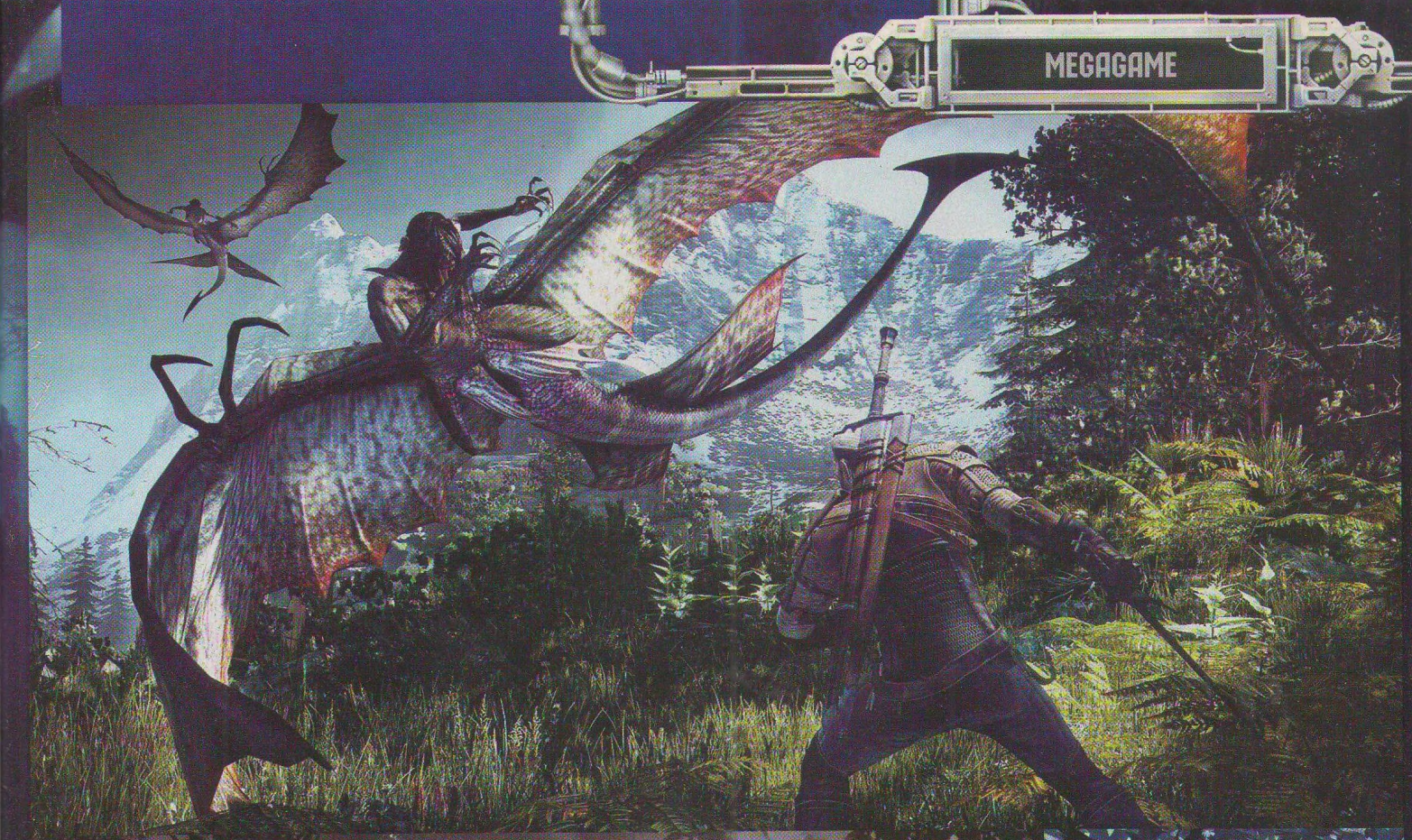

**Воистину, нет ничего более желанного и долгожданного, нежели игра эта, натуре приятная, «Ведьмак 3: Дикая охота» именуемая, ибо суть она плод многолетнего труда и любви ее авторов к тому, чем они занимаются. Ты уж прости, читатель, не удержались мы, чтобы не использовать сию отсылку к одной книге популярной. Уж больно «Дикая охота» увлекательна, способна она засосать играющего в свою вселенную диковинную с головой да пятами. Но давай перейдем от похвалы порывистой к критике конструктивной, да поведаем смог ли «Ведьмак» третий оправдать титул забавы самой ожидаемой года сего. А заодно перейдем на нормальный язык, дабы мозг твой неприспособленный не травмировать часом. Да и наш тоже.**

## Придет беленький волчок...

Игроки любят «Ведьмака». Критики любят «Ведьмака». Тут нечего скрывать. Так уж сложилось, что серия просто была обречена на всеобщую любовь игрового сообщества, и проще найти в Киеве чистый пляж, чем человека, которому она не понравилась. Все благодаря проработанному миру и тягучей атмосфере темного фэнтези. И, конечно же, славянскому духу, которым тут пропитан каждый булыжник на дороге и пенек в лесу. Ты словно попадаешь в старинную сказку с очаровательными глиняными домиками с соломенными крышами, бескрайними полями и густыми лесами. Да сказку не простую, а взрослую и жестокую. История Ведьмака и его друзей разворачивается на фоне масштабных расовых и классовых конфликтов, мир пронизан насилием и всяческими ужасами. Домики эти сжигают, а их прежних жильцов шинкуют на мелкие кусочки, по полям бродят трупоеды, а прогулки лесом рискуют окончиться разодранной глоткой после встречи с волками. Ну как тут не влюбиться?

## Красавец и чудовища

Сюжет серии игр о Ведьмаке состоит из множества пластов и затрагивает огромное количество судеб и событий. Дабы избежать любых спойлеров, коснемся игрового сценария лишь вкратце. Первая часть Ведьмака повествовала о локальном конфликте в пределах города Вызимы, столицы государства Темерия. В «Убийцах Королей» – второй части игры – разыгрывалась судьба всей Темерии на фоне масштабного политического заговора и междоусобных войн, разгорающихся на остальных странах безымянного материка. Третья часть уже затрагивает все Северные Королевства. Угроза пришла с юга – империя Нильфгаард ударила по всем фронтам разодранных внутренними конфликтами земель. Ссоры







человечества и нелюдей, королей и магов отошли на задний план. Когда происходит столь масштабное перераспределение власти, речь идет не только о потере домов и материальных ценностей – меняются законы бытия и сознания.

В этих выжженных конфликтом землях нам и предстоит начать свое настоящее дорожное путешествие. Сложно передать то пьянящее чувство свободы, когда ты взбираешься на коня, а впереди – необъятные просторы. Никто тебя никуда не гонит, драконов в самом начале игры на тебя не спускает, и маршрут за тебя не прокладывает. Все происходит неторопливо и размеренно. Ты сам создаешь свое собственное приключение.

## Вечера на хуторе близ Дикой охоты

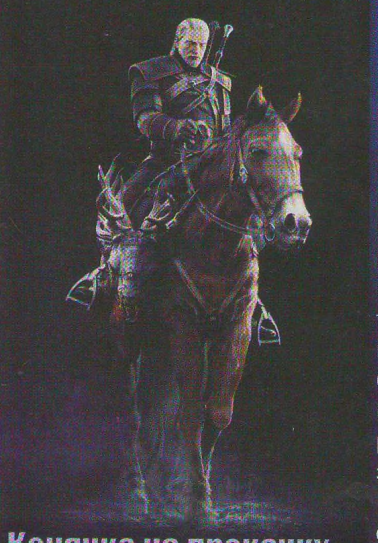
Для новичков серии – изволь знакомиться с главным героем. Ведьмак Геральт, Gwynbleidd, Белый Волк, Мясник из Блавикена – специально обученный для истребления нечисти мутант, охотник на чудовищ и убийца монстров. Геральт всегда старается сохранять нейтралитет, не лезет не в свои дела самовольно и избегает прямого вмешательства в политику. Впрочем, как бы ведьмак не старался, получается у него это, мягко выражаясь, не очень. Наш герой – словно ходячий магнит для всяческих неприятностей. Хобби у него такое – попадать куда не следует. К счастью для себя, в ситуациях, в которых другой бы человек давно бы отбросил коньки, Белый Волк чувствует себя как рыба в воде. Ведь не было бы чудовищ – не было бы и Ведьмаков.

Около пяти лет назад в жизни Геральта произошло драматическое событие, радикальным образом затронувшее всю его жизнь и практически полностью лишившее его воспоминаний. На протяжении двух игр серии Белый Волк пытается восстановить память, волей-неволей становясь прямым участником и главным действующим лицом описанных выше конфликтов. К третьей части игры Геральту удается обрести память и утраченные силы, но не покой. Ведьмака все чаще и чаще мучают кошмары, вот-вот грозящие воплотиться наяву. Его преследуют видения о Дикой Охоте – жутком явлении в виде умерших всадников, скачущих по небу, служащих предзнаменованием смер-

## В начале была книга

Если ты не знаком со вселенной Ведьмака, то обязательно спросишь – стоит ли играть в предыдущие игры серии или можно сразу переходить к третьей части? Создавая третьего «Ведьмака», CD Project прекрасно понимали важность этого вопроса. Влиться в мир игры проще простого – порог вхождения очень низкий, да и предысторию тебе тоже расскажут, научат и покажут. Но если хочешь получить полноценное удовольствие от Wild Hunt, мало пройти предыдущие две части. Игры являются прямым продолжением замечательных книг польского мастера пера Анджея Сапковского. Всего о ведьмаке написано 8 книг и два рассказа, и по масштабу и качеству исполнения они входят в список лучших книг в жанре фэнтези. Сравнить можно лишь с сагой Толкиена и «Песней Льда и Пламени» Джорджа Мартина.





ти и несчастий. Вскоре после трагических событий второй части, Ведьмак отправляется странствовать по миру, задавшись целью найти свою давнюю любовь – чародейку Йеннифэр из Венгерберга.

## Ведьмака вызывали?

Как уже упоминалось где-то там выше или левее, в Wild Hunt ты сам создаешь свое собственное приключение. Хочешь – иди по сюжетной дорожке и не сворачивай, хочешь – помоги бедной старушке, встретившейся на пути, найти ее любимую сковородку, или помочь старику вернуть его козу. Хотя нет. Хочешь не хочешь, а с сюжетной дорожки ты точно свернешь – удержаться от соблазна невозможно. Виртуальный мир усыпан интересными событиями, спрятанными сокровищами и загадками. Идя на важное дело, можно подцепить по дороге пару-тройку других не столь важных, а потом и вовсе забить на дела и просто отправиться странствовать.

Сами же квесты набираешь не из-за перфекционизма или желания подзаработать на мега-крутую броньку, а потому что они здесь действительно интересные. Тут практически не попадаются задания в духе «принеси пять одуванчиков и шесть медвежьих лап». А даже если и попадаются, то на этом они точно не заканчиваются. Задания многоуровневые, хорошо прописанные, с тучей интереснейших диалогов. Каждая сюжетная миссия или даже важный сайд-квест – это полноценная история, которая заслуживает экранизации. Настолько живые и эмоциональные разговоры (подкрепленные отборнейшим матом) в играх встречаются крайне редко, а некоторые истории прямо-таки пробирают до глубины души.

## Из двух зол выбирай меньшее

Даже самое, казалось бы, простое задание в итоге может оказаться лихо закрученным триллером с элементами комедии и/или драмы. Самые незначительные события могут обернуться непредвиденными последствиями. Речь идет не о выборе между добром и злом, а о выборе между меньшим и большим злом – в лучших традициях эпичной саги Анджея Сапковского. Тут нет однозначно правильных решений – каждый выбранный ответ в диалоге, каждый сделанный судьбоносный выбор – твой и только твой. Учись отвечать за свои поступки! В «Ведьмака» лучше всего играть с выключенными субтитрами и внимательно слушать все диалоги, не пропуская кат-сцены. Такое ощущение, что поляки порой забывали, что делали игру. Они концентрировались на деталях и подачи истории, словно делали не RPG, а снимали сериал.

Вот, к примеру, пригласили нас на прием к императору Нильфгаарда. Что сделали бы другие разработчики? Они бы склепали сценку, как Геральт входит в зал, где сидит император, и начался бы диалог. Но CD Project стыдно скармливать игроку такую халтуру. Они показывают, как тройка девиц купает Геральта, потом ему сбривают бороду, ибо негоже в таком виде перед самим Эмгыром вар Эмрейсом расхаживать. Далее нам предлагают самолично выбрать костюм для приема, после чего учат правильно кланяться перед его величеством. Кланяться учат! И это не бездушная кат-сценка, игроку нужно еще выбрать правильный вариант телодвижений для поклона. Потому что поляки понимают, как важны детали. Они работают над подачей, в то время как другие тратят время на гейские постельные сцены (да, BioWare). И подобная проработка всего и вся есть в КАЖДОМ квесте. Без исключений.

## Один меч для людей, второй – для бл*дей

Последние годы в Каэр Морхене Геральт явно не чаи гонял и не буи пинал – ведьмак заметно поднаторел в искусстве вырисовывать мечом в воздухе фигуры высшего пилотажа. Боевка стала живее, напряженнее и тактичнее. Враги ведут себя агрессивно, не забывают уклоняться и не упускают шанс побольнее ужалить промахнувшегося героя.

### Конячка на прокачку

Конь в игре – не просто средство передвижения. Ухаживать за конячкой, словно за тамагочи, конечно, не нужно, но купить для животинки новые шоры, чтобы та не так переживала при виде приближающихся утопцев, не повредит. Кобылку также можно немного прокачать, установив на нее новое седло, сумки или повесив сбоку трофей в виде отрубленной головы редкого монстра. Сельский тюнинг – суров и беспощаден. Откликается лошадка на имя Плотва, как и другие лошади, которые были у Геральта до этого. Придумывать имена – не самый сильный конек ведьмака.



Сложность боев в игре чем-то напоминает серию Dark Souls – простым закликиванием всех убить не выйдет. Стая обычных волков за считанные секунды легко может загрызть беспечного ведьмака. Приходится постоянно уклоняться, кувыркаться и… не, «прятаться в укрытиях» не надо. Лучшая атака – это контратака, а потому учись парировать удары. Анимация боевых движений гипнотизирует – Геральт так ловко машет мечом и работает ногами, что ты начинаешь сомневаться, танцует ли он с противником либо же хочет его нашинковать. К слову, о шинковке. Разработчики решили в этот раз не щадить особо слабонервных геймеров и вывалить на них всю суровость и жесть боев на мечах вперемешку с кишками. Эффектнее отрубание голов, конечностей и разрезание туш пополам выглядит разве что в Mortal Kombat. В Wild Hunt Геральт полностью оправдывает свое прозвище «мясник из Блавикена».

## Клинок маслом не испортишь

Одними лишь мечами ведьмачий арсенал не ограничивается – эликсиры, масла, бомбы, знаки и арбалет. Ролевая система, по сравнению с предыдущими частями, была вновь переработана. Геральт избавился от амнезии, и, не смотря на свой не самый здоровый образ жизни, не болел тяжелыми заболеваниями. А значит все то, чему мы научились в первой и второй части игры, Геральт должен знать и уметь. Так и случилось – теперь ведьмак развивает и усиливает полученные знания при помощи новых навыков. Как обычно, навыки разделены на несколько веток: владение оружием, алхимия (создание означенных эликсиров, масел и бомб), магические знаки, мутагены и особые техники различных ведьмачьих школ. Каждый навык имеет от одного до нескольких уровней. Например, прокачанный знак Игни не просто воспламеняет местность перед ведьмаком, но и позволяет создать целую струю огня. Аксий открывает новые возможности убеждения в диалогах, а в бою не только ошеломляет противников, но и делает из них временных союзников. При этом мало потратить заработанные потом и кровью очки опыта – навыки необходимо активировать. Вот только слотов под активацию выделяется не так уж и много, поэтому перед серьезными битвами приходится тщательно продумывать – какой скилл задействовать. Для каждого монстра приходится вырабатывать индивидуальный подход, поэтому схватка даже с рядовыми чудищами – своего рода уникальный и неповторимый опыт. Что уж говорить о местных боссах…

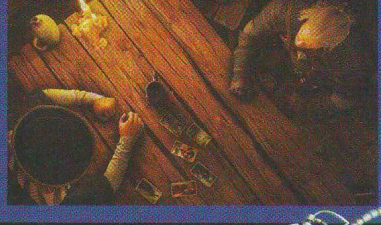
## Охота – не волк, от ведьмака не убежит

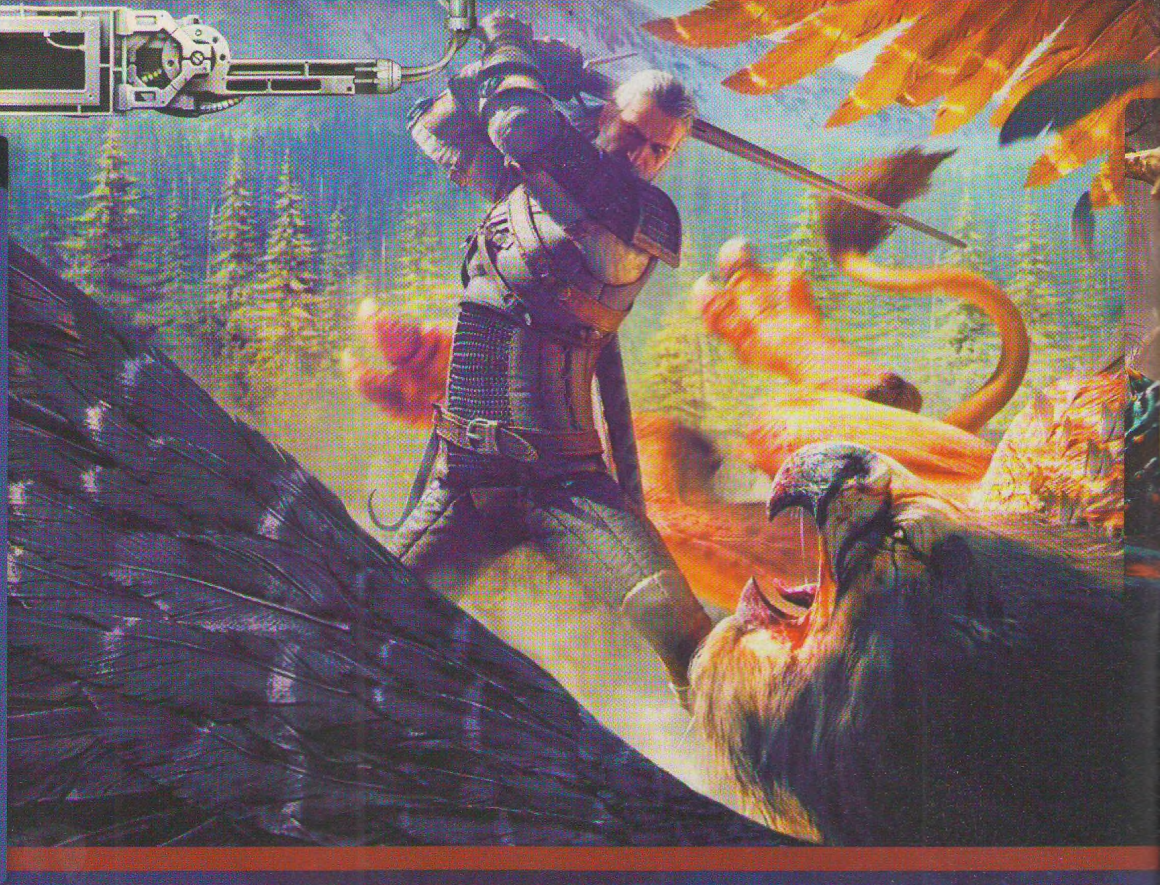
Не стоит забывать, что Геральт – в первую очередь охотник на монстров, который берет за свою работу деньги, а не просто белобрысый добрый самаритянин. И в третьей части тема охоты на особо крупных уродцев раскрылась в полной мере. Дабы особо не спойлерастить, возьмем для примера грифона, которого и так все засмотрели до дыр еще в многочисленных трейлерах и предпоказах. Охота на чудовище не предполагает обычную прогулку до указанного на карте местонахождения твари с последующим ее убиением. Перед вылазкой на такое крупное дело придется как следует подготовиться: разузнать сведения о монстре, найти ингредиенты для приманки и т.д. Чувствуешь себя настоящим охотником. Задействовав ведьмачье чутье, Геральт идет по следам и отыскивает старое логово монстра. В ходе расследования становится понятно, почему самец вел себя так агрессивно по отношению к местным селянам. Узнав мотивы грифона, даже начинаешь ему в какой-то мере сочувствовать.

Сражение с грифоном – отдельная песня. Махач происходит в открытом поле, где ничто не сковывает твои движения. Огромная тварь то и дело подлетает ввысь, чтобы спикировать на героя. И тут в дело вступает новинка серии – арбалет, который

## Картотека

Ни одна игра о ведьмаке не обходилась без парочки забавных мини-игр. Третья часть, естественно, не стала исключением, предлагая кулачные бои и гонки на лошадях. Но гвоздем программы на этот раз стала карточная игра Гвинт. Суть игры заключается в схватке двух армий, где игрок представлен лидером одной из четырех фракций, а его войска – картами. По очереди играющие выкладывают на свою половину поля карты разной силы и класса: пехота, лучники и осада. Не обошлось и без магии. Игроки могут влиять на погоду на поле боя, вызывая, к примеру, туман, который ухудшает видимость всех дальнобойных отрядов. По увлекательности гвинт до Hearthstone не дотягивает, но, чтобы немного отвлечься от сюжета, – самое оно. Желающих сыграть с Геральтом – хоть отбавляй. Игра настолько популярна среди местного населения, что по ней даже устраивают турниры и чемпионаты. Многим игрокам мини-игра понравилась до такой степени, что форумы в считанные дни оказались переполнены призывами к CD Project выпустить Гвинт в качестве отдельной игры.

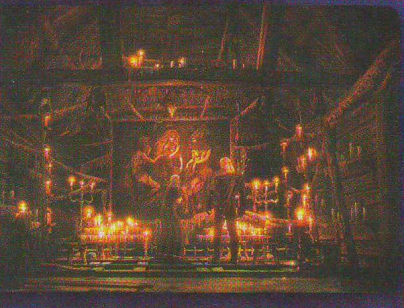




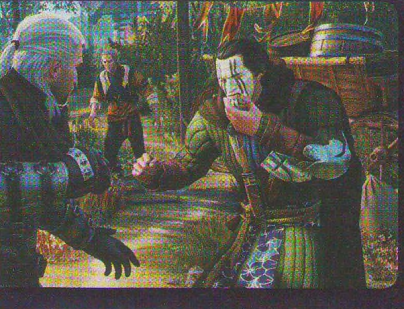
### Дикі танці

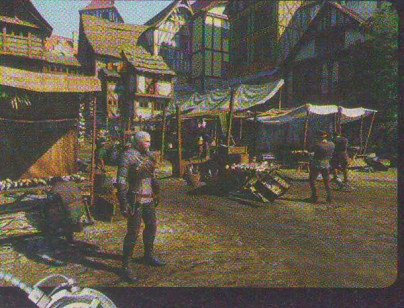
Музыка в The Witcher 3 прямо-таки затрагивает тонкие струны в глубине души. Во время спокойных прогулок она тихо и ненавязчиво играет на фоне, но как только Геральт вступает в бой, темп стремительно нарастает, подключается вокал, и возникает желание пуститься в пляс. Вот что сами CD Projekt RED говорят о саундтреке:

«Музыка в игре сосредоточена на тех чувствительных, инстинктивных эмоциях славянских инструментов и мотивов, с помощью которых можно передать жестокость и насилие мира Ведьмака. Чтобы достичь этой цели, наш аудио отдел записывал музыку, используя традиционные и исторические инструменты. Нам также помогали группы наподобие Percival, являющиеся настоящими мастерами своего дела. Мы старались достичь подлинного и мощного звучания».









наставник Геральта, ведьмак Весемир, выиграл в карты в корчме. Поначалу арбалет не причиняет много урона, но в качестве убеждения спуститься на землю ему равных нет. И вот, когда думаешь, что скоро уже бедный грифоша испустит дух, тот высоко взлетает и… сматывается. Невольно думаешь, мол, сейчас начнется следующий квест, в котором недобитую тварь придется отыскать и все-таки добить. Но не тут-то было: музыка не стихает, продолжая свой задорный боевой ритм, а Весемир кричит, мол, хрена ты стоишь – догоняй паскуду. Ты, офигевший от внезапного поворота событий, зовешь свою кобылку, взбираешься на нее и начинаешь мчаться через все поле в погоне за грифоном. Это просто непередаваемо. Это один из тех моментов, который в памяти геймеров откладывается на всю жизнь. Ай-да CD Project!

## Сила природы

К графической составляющей можно предъявить только одну претензию – она не настолько офигенная, как нам показывали в ранних трейлерах. Разработчики признались, что изначально игрушка работала на другой системе рендеринга, однако позже оказалось, что таким образом не удается добиться одинакового изображения и днем, и ночью. Систему пришлось сменить. Убрали тесселяцию стен и земли, ухудшилась система освещения и постобработки – ибо консоли не вытягивали всех спецэффектов. Но не стоит особо расстраиваться по этому поводу, так как финальный результат также не оставит равнодушным твое чувство прекрасного. В Wild Hunt самые красивые пейзажи, которые только можно увидеть в видеоиграх, реализованные посредством собственного фирменного движка студии – Red Engine 3, позволяющего создавать огромные открытые пространства и ультрареалистичную по современным меркам графику. Плотная густая растительность и деревья, колышущиеся на ветру, ласкают взор и создают ощущения, что ты сам выбрался на природу – куда-то далеко-далеко, где человечество еще не успело все загадить.

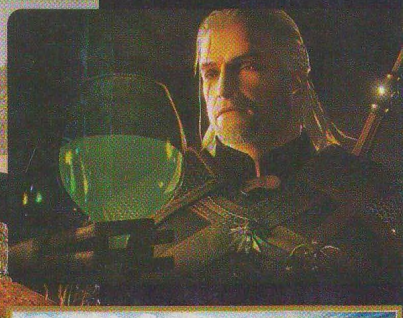
Мало в каких играх столь тщательно продумана система смены погоды. Первая же увиденная буря поражает до глубины души – усиливающийся вой ветра, первые капли дождя, срывающиеся с затянутого темными тучами неба, далекие раскаты грома, подкрепленные угрожающими вспышками молний. Исчезают последние лучи солнышка – и вот, началось!.. А какие тут восходы и закаты – залюбуешься! Из-за погодных спецэффектов даже многократно истоптанная местность каждый раз воспринимается иначе. Попробуй ночью выйти в поле или пойти в лес. Только будь готов, что не увидишь ничего дальше своего носа, если не возьмешь в руку факел или не выпьешь эликсир «Кошка». Ночь в игре – это время монстров, лучшее время для ведьмака!

## И целого мира мало

Полностью открытого мира нам не видать – материк разделен на несколько отдельных зон. Впрочем, размеры мира ведьмака превышают размеры того же Скайрима в несколько раз. Маленькие села, поля и леса сменяются топями, морями, заснеженными горами и огромными городами. Детализация жилищ и городов выше всяких похвал – почти во все дома можно зайти. Количество всевозможной домашней утвари и предметов в домах сравнимо лишь с серией Elder Scrolls. Любители опустошать сундуки буду рады несметному количеству предметов, каждый из которых находит свое применение в алхимии либо для крафтинга доспехов и оружия. Вещи в домах лежат не просто так. Многие предметы жители используют по назначению непосредственно в игре. Выражаясь техническим языком, в Wild Hunt безумное количество всевозможных анимаций. Еще в прошлом году разработчики говорили о 12000 различных анимаций. С тех пор, можно предположить, их количество лишь возросло. Жители ходят









на рыбалку и на охоту, работают в поле и добывают камень, пьют и ругаются, нянчат детей и играют в карты, ходят друг к другу в гости и просто гуляют, а вечера проводят в корчме. Мир Witcher 3 живет своей жизнью – в лучших традициях знаменитой серии «Готика» от немецкой студии Piranha Bytes.

## Ветер в волосах. И в карманах

Говоря об оптимизации, местные красоты требуют больших затрат. Фирменная фишка от NVidia под названием Hairworks добавляет Геральту, животным и местным монстрам десятки тысяч настоящих волос, выполненных при помощи тесселяции. Выглядит это безумно красиво, но дабы игра при этом не превращалась в слайд-шоу, нужно обладать хотя бы GTX 760 или 770. А заветные 60 кадров на ультранастройках тебе не светят, если в твоей машине установлено что-то ниже GTX 980. На консолях качество графики недалеко ушло от PC-версии, из-за чего приходится платить потолком в 30 fps и частыми проседаниями кадров.

Очень радуют модели персонажей – видны все поры, прыщики и морщинки, появляющиеся на удивленных физиономиях. После Half-Life 2 немногим студиям удавалось добиться настолько живых лиц в игре! Взять хотя бы нашумевший BioShock Infinite – помимо Элизабет все остальные жители Колумбии были начисто лишены эмоций. Благодаря проработанной мимике, лица неписей в «Ведьмаке 3» способны передать целую гамму эмоций: страх, радость, грусть, восторг, ненависть…

Хороши и девичьи тела, чего таить. Геральт все так же падок на слабый пол. Как тут устоять, когда перед тобой чаровницы шикарные глазками стреляют да речами сладкими возбуждают. В общем, свой третий «меч», спрятанный в штанах, ведьмак частенько использует по прямому назначению. Постельные сцены сняты достойно, ракурсы подобраны правильно – настроение сразу же подымается. CD Projekt не идут на компромиссы – если уж делают взрослую игру, так это заметно во всем. И плевать на потенциально меньшие продажи из-за высокого возрастного рейтинга – качество продукта прежде всего. Хотя, когда это детвору возрастные рейтинги останавливали…

*Олег Скубицкий и Вадим Ковалевский*

## Голоса из прошлого

Локализация одновременно и радует, и разочаровывает. Ты только не подумай, актеры подобраны отлично, и в свои роли вошли как положено. Претензия лишь к технической стороне, а конкретно – к ускорению и замедлению речи, к которым, по всей видимости, пришлось прибегнуть, дабы синхронизировать голос с мимикой. В итоге, возникает ощущение, что ты либо слушаешь запись в ускоренной перемотке, либо у кого-то зажевало пленочную кассету. Странно, что такую очевидную и бросающуюся в уши проблему не исправили первыми же патчами.

## Вердикт

**Грандиозная ролевая игра с прекрасно переданным духом дорожного приключения. Все составляющие, начиная от подачи сценария и заканчивая графикой, на высочайшем уровне и воспринимаются как одно единое целое, как одна бесконечная история, в которой лишь ты выбираешь, куда свернуть на следующей развилке. CD Project Red возвели планку качества на такой высокий уровень, что большинству компаний-разработчиков, задумывающихся о выпуске ролевых игр с открытым миром, стоит сменить работу и устроиться на курсы компьютерной грамоты. Мир The Witcher 3: Wild Hunt настолько красив и так тщательно проработан, что в нем можно пропасть на целые месяцы. Несмотря на ряд технических косяков, рука не поднимется поставить игре оценку ниже, чем максимальную. Нет времени объяснять, обзор и так отнял драгоценное время – нам пора возвращаться к «Дикой охоте»! Без лишней скромности – перед тобой одна из лучших ролевых игр последних лет и главный претендент на лучшую игру 2015.**



Wolfenstein
THE OLD BLOOD

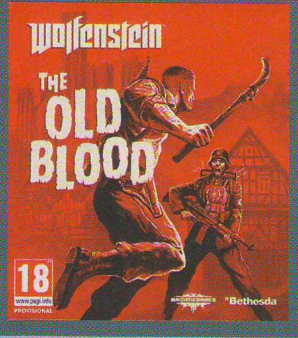
PC | PS4 | XOne

**Жанр:**
FPS

**Разработчик:**
MachineGames

**Издатель:**
Bethesda Softworks

**Системные требования:**
Процессор: Core i5-2500 3.3 ГГц / AMD FX-8320 3.5 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce GTX 560 / Radeon HD 6870
38 ГБ свободного места




# Я ТВОЙ РЕЙХ ТРУБА ШАТАЛ

**Говорят, в древней Спарте маленьких детей убивали. И это делало их сильнее. Сколько раз убивали в детстве Уильяма Блажковича – неясно, но этот кирпично-челюстный блондин сумел пережить возвращение в замок Вольфенштайн и зомби-апокалипсис. И все это произошло в рамках нового самостоятельного дополнения к Wolfenstein: The New Order под названием The Old Blood. А еще тут есть обрез двустволки, огненные зомби-нацисты и бюджетный косплей Гордона Фримена с использованием ржавой композитной трубы. Дастиш фантастиш!**

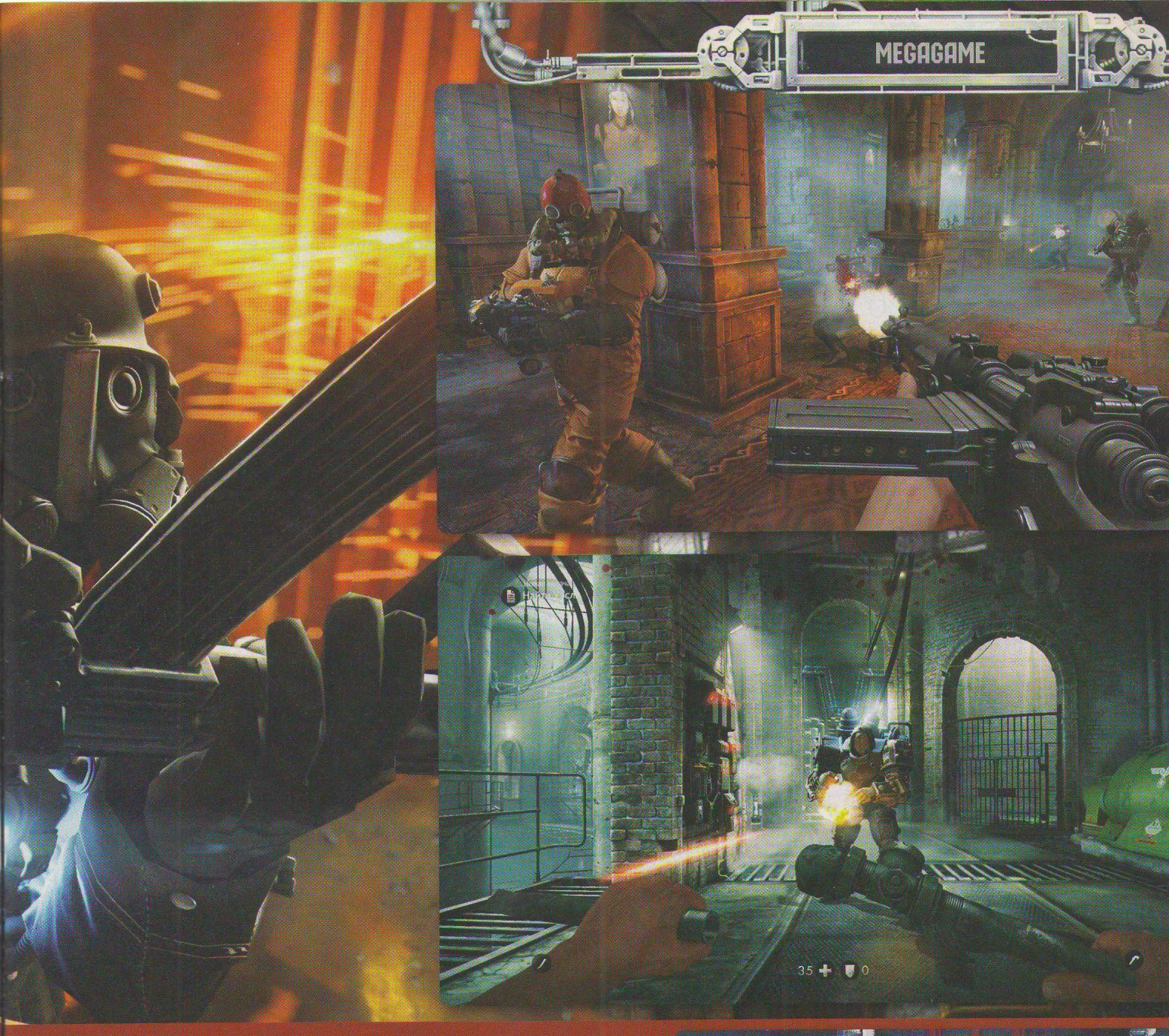
## Нестареющая кровь

Начну, как у меня водится, издалека. С рекламной кампании игры, если быть точнее. Ты наверняка видел эти трейлеры в стиле бульварно-винтажных книжек с ужасами. Там еще всякие чудища приставали к стереотипным мамзелям. Лично я держал в голове эти трейлеры и был готов к стебу, самокритике и отвязному сумасшествию в стиле Эда Вуда. Но, как и в случае с The New Order, игра превзошла мои ожидания. Это все такой же серьезный боевик с изумительными персонажами и красотами, которые способны подарить аритмию особо впечатлительным эстетам. И огненными зомби-нацистами, падающими прямо с небес. А теперь обо всем поподробнее.

Итак, я надеваю свой плащ и волшебную шляпу, достаю хрустальный шар и заглядываю в прошлое. А узреть я хочу предшественников The Old Blood, потому что *спойлер* это дополнение является одним большим куском фансервиса для преданных поклонников серии. Первый акт происходит в знаменитом, культовом, незабвенном и хтоническом, как отрыжка мамонта, замке Вольфенштайн. Прямо как в Return to Castle Wolfenstein 2001 года выпуска. Второй акт происходит в поселке Вольфбург. Прямо как в Return to Castle Wolfenstein 2001 года выпуска. Причем выглядит Вольфбург очень похоже на Айзенштадт из Wolfenstein 2009 года выпуска, особенно в моменты зомбираша. В общем, «старая кровь» и возврат к истокам имеются.

## Двое в замке, не считая собак

Время действия The Old Blood – 1946 год, немцы громят союзников по всем фронтам. Чтобы нанести Третьему рейху удар по уровню бубенцов, подсечку и контрольный выстрел, Би Джей должен пробраться в крепость Вильгельма Штрассе и уничтожить технические новинки нацистов. Но расположение крепости находится в папке документов, которые хранит Хельга фон Шаббс, самородок немецкой оккультной и

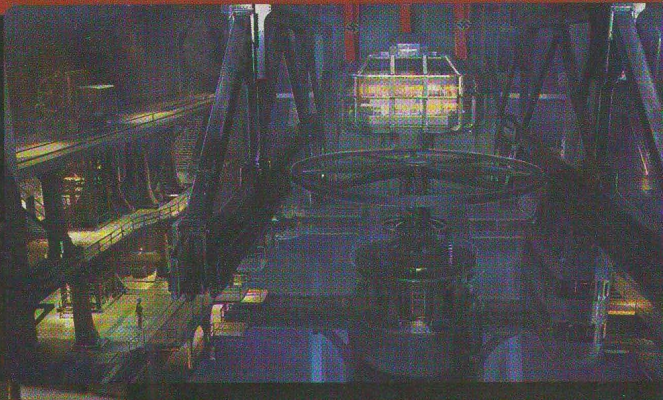


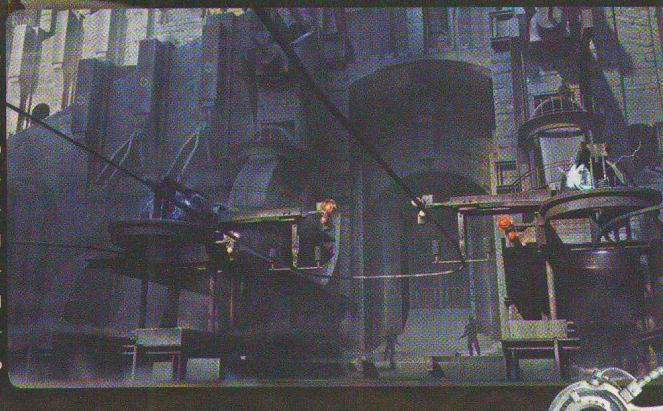
мистической ерунды. А живет Хельга в замке Вольфенштайн, разумеется. Где же еще такой мечте поэта жить-то? Естественно, в процессе кражи документов Уильяма и его подельника ловят на горячем, причем делает это второй по значимости, но первый по оставшимся впечатлениям персонаж-нацист – Руди Ягер, знатный сучколюб и канинофил. В смысле, он собаковед, тобишь кинолог. И собаки у него волшебные – они полуроботы и едят заключенных. Магия.

Так как все действо происходит в 46-м, о большинстве полюбившихся по The New Order пушек можешь забыть. Рановато как-то для лазера, которым где угодно можно писать слово Scheisse фрицам назло. Зато в арсенале – следи за руками – появились: труба, которая легким движением руки превращается в брюки… стоп, нет, в две трубы; крупнокалиберная винтовка; пистолет-ракетница и целых два дробовика: полуавтоматический и двуствольный. С ними приходит и немного измененная система перков. Ну, сами перки изменены, а система их получения осталась такой же простой и понятной, что даже Блажкович осознать смог бы. Так и живем на протяжении восьми уровней общей длительностью в 6-7 часов при внимательном прохождении.

## Расстреляй и властвуй

Общие впечатления от Old Blood выразить сложно. Это как торт о тысяче слоев, и каждый дарит отдельные эмоции, хотя некоторые местами горчат. Ты тортик-то съедаешь, тебе вкусно, но почему именно вкусно и как так получилось – а вот швайне его знает! Помнится, в New Order мне было не совсем приятно стрелять. Old Blood это исправила – и я, опять же, не до конца понял как! То ли физику подкрутили, то ли дистанции сменились, но автомат теперь





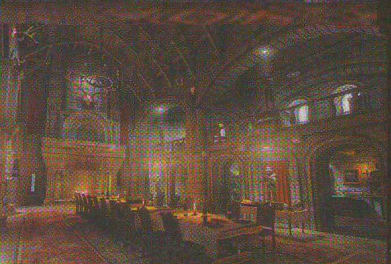


## В дополнение к дополнению

В процессе написания обзора я просмотрел негативные отзывы на игру. Оказалось, люди часто жалуются на то, что Old Blood проходится быстро и поэтому не стоит своих денег. Довольно глупо, учитывая то, что перед нами не полноценная игра, а дополнение; оно имеет ровно в два раза меньше глав, чем New Order, но и стоит тоже ровно в два раза меньше. К тому же Old Blood напичкана интересными отсылками и пасхалками, а огненные зомби-нацисты – это вообще «ОГОСПОДИ, 10 из 10!» и новый эталон трэш-индустрии, хоть в граните отливай.





является надежным и точным оружием, а не генератором случайных выстрелов. Крупнокалиберная винтовка – лучшее, что я брал в свои виртуальные лапы в этом году. Такая мощь и точность заслуживает отдельной награды. Дробовики делают в солдатах аккуратные дырочки диаметром с живучесть Би Джея (большие дырки, да), ракетница обеспечивает голодающих фаршем на много дней вперед, а двустволка… она просто есть. И громко есть, смею дополнить. Технически к оружию также относится и то ли погрузчик, то ли просто робот-вундервафля, который смачно бьет по земле и превращает особых неудачников в салют из свежего мясца.

## Хенде хох, однако

Парк неприятелей тоже пополнился, пускай и не так сильно. Например, в дополняшке Би Джей узреет первую модель убер-пупер солдат, которые негласно именуются «троллейбусами». Увидишь – поймешь, о чем я. Отключать их, к слову, тот еще геморрой, поскольку фрицы в 46-м еще не умели в простые кнопки. Зато умели в тумблеры, которые нужно держать пять секунд, чтобы те сработали. Ну вот кто так строит, а? Определенную угрозу также представляют снайперы, вооруженные такими же крупнокалиберными винтовками, как и Уильям. Бьют больно, издалека, но редко, да и живучи настолько, насколько живуч рядовой солдат. А вот зомби уже поинтереснее будут. Эта сволочь может и бегать, и с небес падать, и гореть, и автомат нужной стороной держать. С другой стороны, зомби могут возникнуть после смерти любого рядового противника, и пара удачных выстрелов по часовым на аванпосту может привести к полной его зомбификации. Главный босс, кстати, отношения к RTCW не имеет никакого, что даже немного разочаровывает.

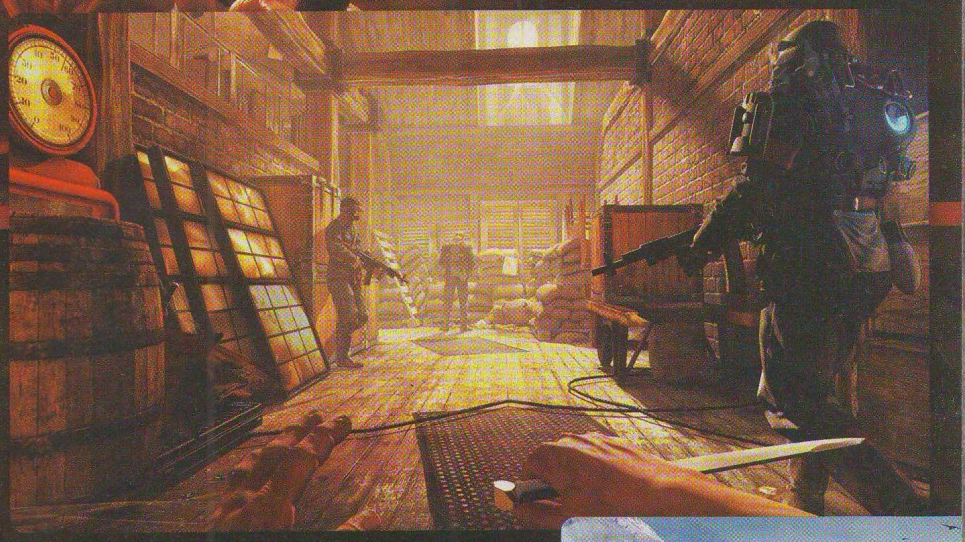
## Матрица имеет тебя, Би Джей

Вот чем Old Blood берет наверняка, так это ностальгией. После прохождения дополнения возникает непреодолимое желание поставить незабвенную классику – RTCW – и снова пройтись по низкополигональным, но суровым моделям Стеном или Томпсоном. Серьезно, даже о Кесслере не забыли! Отсылки идут не только на внутренности серии, но и на другие игры. Как тебе шлем Довакина на видном месте или плюшевый какодемон из Doom? А взяв неприметный черепок возле думовской игрушки, Би Джей процитирует Шекспира. Ну вот почему существует так мало игр, в которых есть отсылки к Шекспиру? После подобных находок появляется неистерпимый зуд в районе верхних конечностей, и прохождение Old Blood может затянуться еще часика на два. А в особо запущенных случаях сразу после окончания можно и новую игру начать. Пасхальных уровней с пиксельным Wolfenstein теперь









восемь штук, и блуждать в перипетиях коридоров можно тоже не один десяток минут – карты-то нет! Зато есть босс Ханс Гроссе, прямо из классики.

## Плюс минус

Как я говорил, в этом антинацистском тортике есть и своя горчинка. Например, в самом начале Old Blood есть совершенно неожиданный бу-момент, из-за которого вполне можно пролить чай на клавиатуру. Или пролить кое-что другое на сиденье под тобой. Также в студии MachineGames почему-то решили, что в Wolfenstein не хватает драмы, поэтому будь готов к тому, что 90% персонажей дополнения пойдут под нож. Не только плохиши, но и союзники. Вроде бы в New Order тоже народ не щадили, но там и длительность геймплея выше, а тут не успел с одим попрощаться, как второй отъезжает. Несколько раз имел место и неочевидный левел-дизайн, который, впрочем, заставляет работать мозг, что среди шутеров типа Вольфа – не самое распространенное явление. Но самый главный недостаток DLC, как по мне, заключается в насаждаемом стелсе в первых главах. Уровни с «троллейбусами» слишком выделяются и выглядят на удивление неправдоподобно. И именно они наверняка остановят большинство тех, кто захочет перепройти Old Blood секретов ради, – слишком уж они скучные.

## О немецкой архитектуре

О графике имею тоже сказать пару слов. Уровень детализации со времен New Order не повысился, что есть плохо. Но и не понизился, что есть хорошо. А вот дизайнеры на дизайне оттянулись по полной программе. Так монументально замок Вольфенштайн еще никогда не выглядел, и особенно сильно это ощущается, когда Би Джей едет прямо в его нутро в самом начале. Вольфбург не впечатляет настолько интенсивно, однако очень органичен и по-своему уютен. Ну, до начала зомби-апокалипсиса. Пару раз, правда, я встречал небольшие графические глюки, когда лодка-троллейбус исчезла с поля зрения, оставив только силовые вилки, но у меня тогда был затык в прохождении, и я намеренно искал, чем бы себя развлечь. В остальном же все почти безупречно.

*Денис [FataMorgana] Зайченко*



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

## Вердикт

**The Old Blood – такой себе Far Cry 3 Blood Dragon, но исполненный с крайне серьезной миной на лице Би Джея. Стильное, громадное, внушительное, полное стеба и ностальгии, это дополнение является бальзамом на душу для тех, кто разочаровался в современных конвейерных шутерах. Каждый шаг Блажковича ощущается, как свой собственный, а крошить фрицев на мясные консервы дьявольски приятно. Водоворот оправданного насилия завлекает со страшной силой, и перепройти игру со знанием, куда идти, хочется как минимум один раз. Для дополнения большего и не требуется.**



# Обгоняя реальность

PROJECT CARS

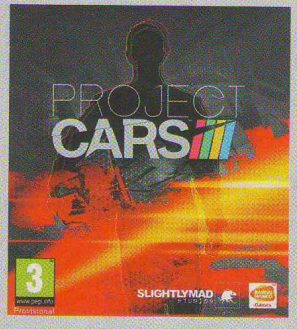
PC | PS4 | XOne | Wii U

**Жанр:**
Автосимулятор

**Разработчик:**
Slightly Mad Studios

**Издатель:**
Bandai Namco

**Системные требования:**
Процессор: Quad Core 2.7 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: nVidia GTX 260 / ATI Radeon HD 5770
25 ГБ свободного места




**«Это скриншоты или фотографии?» – вопрос, который еще до выхода Project CARS звучал так часто, что легко мог бы стать слоганом игры. Действительно, полигональные автомобили здесь настолько схожи с их реальными прототипами, что не мудрено перепутать, где графика, а где реальность. Неужели мы наконец-то дожили до этого момента? Странно, а ведь я был уверен, что к этому времени уже обзаведусь внуками, седой бородой и тягой покритиковать странные вкусы молодежи. В Slightly Mad Studios решили не ждать так долго, выпустив самый красивый автосимулятор в мире. Но на одном графоне, как и на пустом баке бензина, далеко не уедешь.**





## Поехавшие

Создавалась Project CARS всем миром – игровое сообщество принимало в разработке игры не меньшее участие, чем сами игроделы. Я, конечно, утрирую, но просто так более пафосно звучит. Именно игроки профинансировали проект и принимали непосредственное участие в его тестировании. Дай им волю, и они повыгоняли бы разработчиков с их рабочих мест и начали бы самостоятельно писать код игры. Благо этого не произошло – еще одну Lada Racing Club мое чувствительное сердце автофаната попросту не выдержало бы.

Команда Slightly Mad Studios современному игроману известна по Need for Speed: Shift и Shift 2 Unleashed – полуаркадам-полусимам, выпущенных под крылышком Electronic Arts. На самом деле корни студии ведут куда глубже. Костяк команды состоит из бывших участников SimBin Studios – чуваков, которые родили на свет один из самых реалистичных автосимуляторов – серию GTR. Это я к тому, что авторы Project CARS на гонках не одну Subaru съели и Pagani закусили. Ребята знают, что делать, как делать и каким местом. Таких профессионалов на поворотах уже не заносит.

## Тормоза на дороге

А меня занесло. И поделом мне. Нечего давить педаль газа «в тапок», не успев толком выйти из поворота. CARS не пренебрегает законами физики, она не прощает игроков, которые в аркадных гонках привыкли проходить повороты не сбавляя скорости. Без филигранной работы газа и тормоза за пределами трассы ты будешь находиться чаще, чем на ней. Как и в Shift, можно включить все возможные помощники, но даже в этом случае в дорогу приходится буквально впиваться ногтями, чтобы не потерять с ней сцепление и не вылететь на газон щипать травку, словно баран. В общем, над

моделью поведения автомобилей создатели потрудились на славу. В некоторых моментах, можно сказать, даже перестарались. Кое-какие машины ведут себя не совсем естественно, то отказываясь входить в поворот, словно упрямая лошадь, то проявляя какую-то сверхчувствительность, в результате чего их сложно удержать даже на прямой дороге. Порой тачки уходят в скользящий занос по непонятной причине, оставляя тебя наедине со своим искренним удивлением и матерным словарным запасом. «Какого расторгуя только что произошло?!»

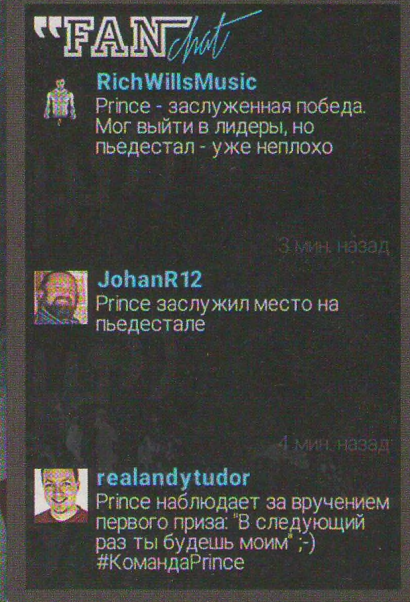
## Камера, мотор, сцепление

Первые часы игры отправляешься изучать то, что находится за пределами трассы, еще и по иной причине – картинка в «ПКарс» настолько красива, что отвлечься и потерять бдительность тут проще простого. Играя с видом от первого лица, невозможно удержаться от того, чтобы не зыркнуть на устройство салона, кнопочки, отделку руля. Каждый элемент проработан настолько, что ты буквально ощущаешь материал, из которого он сделан. Чувствуешь его запах (или мне пора прекращать принимать эфедрин). С видом от третьего лица постоянно возникает желание покрутить камеру вокруг машины, восхищаясь детализацией ее кузова, фар, отражений в окнах. И крутить до тех пор, пока машина




## Please Retweet

Немного оживить скучный карьерный режим призван местный аналог Твиттера. После каждой гонки, лента наполняется новыми постами, в которых фанаты делятся своими впечатлениями от заезда и навыков игрока. Некоторые из них довольно забавные, порой даже попадаются твиты креативного директора Slightly Mad Studios Энди Тюдора (Andy Tudor). Увы, но очень скоро сообщения начинают повторяться, и желание просматривать ленту угасает.

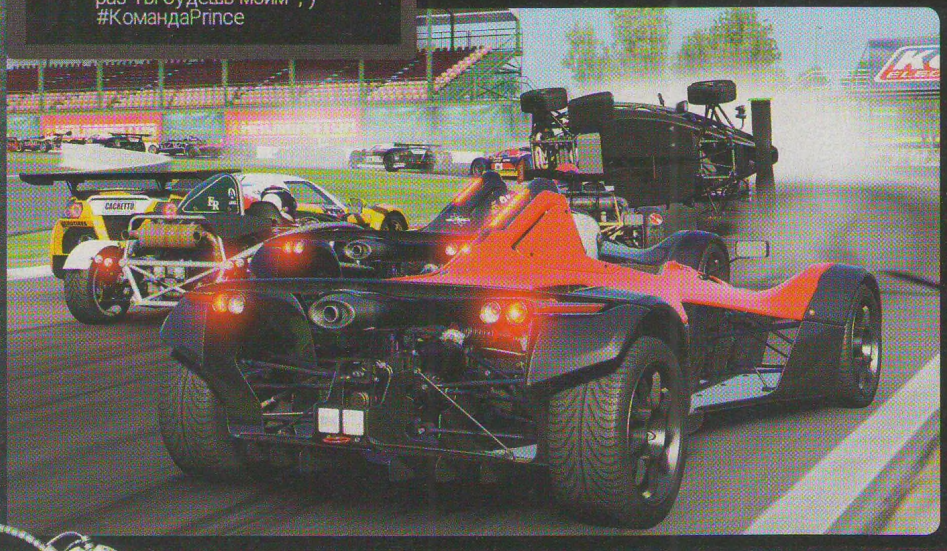



не влетит в заграждение. Хотя и после этого не перестаешь восхищаться детализацией помятого кузова, разбитых фар и отражений в треснувших окнах. Физика повреждений хороша, пусть у нее есть и свои причуды. К слову, полностью расфигачить некоторые машинки не получится – запретили сами автопроизводители. Зануды.

## У погоды нет плохой природы

Но больше всего чувство прекрасного ласкают динамические погодные условия. Туманы, дожди, грозы. Просто дух захватывает, когда во время мощного ливня за машиной впереди идет плотный шлейф из брызг, и все это дело летит прямо тебе в лобовуху. Дворники неустанно бегают туда-сюда, но так и не успевают справляться со своей работой. Полное погружение. Под воду. Но включу сноба и скажу, что в недавнем DRIVECLUB дожди покрасивее будут. Все, выключаю сноба.

Погодные условия также серьезно влияют и на поведение твоего четырехколесного скакуна на треке. Если дождь пошел внезапно, а кругов тебе осталось намотать порядочно, не лишним будет заехать на пит-стоп и сменить тип резины. В противном случае ты рискуешь «уплыть» с трассы и пришвартовать свою «посудину» где-то у ближайшего ограждения. Любителям реализма остается лишь оргазмировать от счастья. В CARS даже может закончиться бензин и перегреться двигатель! Естественно, на хардкорных настройках. Казуалы, расслабьтесь и поглубже вдохните.



## С места в карьеру

CARS хороша в каждой из своих составляющих, но когда дело доходит до подачи всего того, что есть в игре, она начинает пробуксовывать. Что есть гоночный проект без интересного режима карьеры, в котором игрок может пройти пестрящий крутыми виражами путь гонщика от начала и до самого финиша? Просто набор машинок и трасс. Увы, но именно так и ощущается одиночная кампания. С самого начала нам предлагают выбрать дисциплину, с которой мы хотели бы стартовать. Ассортимент солидный: от гонок на 125-кубовых картах до соревнований болидов и прототипов. Не хватает разве что турниров для грузовиков и газонокосилок.

Вот только никто не запрещает сразу же начать с самого престижного чемпионата LMP1. Нахрена? Ну нахрена добавлять такую возможность? Это уже не подъем по карьерной лестнице, а взлет на карьерной катапульте. Но даже если и начать с самого дна, с соревнований по картингу, какого-нибудь прогресса, ощущения, что ты принимаешь участие в чем-то действительно важном, нет. Карьерный режим в «ПКарс» отличается от стандартных заездов лишь календарем предстоящих событий и фиксированными условиями гонок. От скуки, состоящей из бесконечного набора тренировочных, квалификационных и основных заездов, спасают только закрытые соревнования – ивенты, на которые нас время от времени приглашают разные спонсоры.




### А у вас есть разрешение?

Думаешь, 4K разрешение – это предел? Как бы ни так. Разработчики Project CARS добавили в свою игру поддержку... подожди-подожди... 12K разрешения! Чтобы прочувствовать на себе всю мощь 11520x2160 пикселей тебе понадобятся аж три 4K-монитора. Уже собираешься грабить банк? Бери сумку побольше, чтобы еще хватило на покупку шлема Oculus Rift. О его поддержке создатели также позаботились.

*Партнер обзора*

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

### Погнали вместе?

В общем, одиночный режим сыроват. Поехали дальше. Что же в онлайне? А вот тут уже повеселее. Вроде бы ничего сверхоригинального в местном мультиплеере и нет, – соревновательные уик-энды да погонялки на время – но градус азарта вмиг подымается до высшей отметки. Механика Project CARS отлично подходит для состязаний с другими игроками. К тому же здесь еще и регулярно проводятся разнообразные соревнования сообщества, которые воспроизводят условия реально существующих чемпионатов. Сетевая составляющая – то, ради чего действительно можно заставить свой кошелек похудеть на сумму, которой хватит для приобретения игры.

По поводу кошельков. Щедрых игроков, профинансировавших создание проекта, оказалось немало. Но их денег, судя по всему, хватило далеко не на все. Например, точно не хватило на приобретение лицензий таких привычных для гоночных игр марок, как Ferrari и Lamborghini. Соответственно, ни утонченной красавицы 458 Italia, ни спортсмена Aventador в игре ты не увидишь. Вообще, местный автопарк получился на редкость скудным. Разнообразие доступных классов радует, но вот представителей в каждом из них – кот накакал. Количество обычных дорожных автомобилей и вовсе можно сосчитать на пальцах. И это в игре, в названии которой присутствует слово CARS (пусть и в виде аббревиатуры)!

### Водила-заводила

У хороших автосимуляторов есть такая особенность – их время от времени хочется запустить, чтобы просто в свое удовольствие проехать парочку быстрых гонок. И Project CARS обладает такой магией. Ради нее можно ненадолго оставить все остальные дела. Выбрать любимую трассу, машину и погрузиться в вождение. Это же так здорово – сесть в Mitsubishi Lancer Evo X и намотать пару кругов по Laguna Seca. Нажимаем на кнопочку – включаются фары, а вместе с ними загорается и приборная панель. Нажимаем на другую – и все индикаторы исчезают с экрана, оставляя перед тобой лишь то, что действительно видит водитель. Project CARS – одна из немногих гоночных игр, в которую я с удовольствием играл с видом из кабины. Все благодаря отличной физике и шикарной графике. Только ни в коем случае не играй в нее с клавиатуры. В идеале нужен руль (список поддерживаемых устройств огромен), но вполне сойдет и геймпад. Игра толкает на эксперименты, склоняет к использованию все новых и новых комбинаций из трасс, машин, погодных условий и ИИ соперников. В ней можно бесцельно провести десятки часов. А это уже хороший показатель.

*Олег [Prince] Скубицкий*



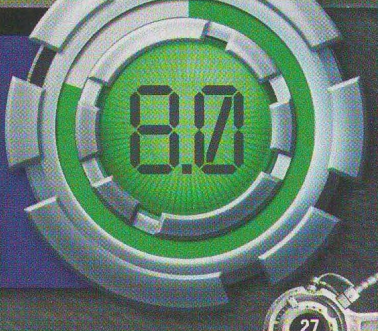





### Вердикт

**Slightly Mad Studios отлично вписалась на повороте «управление», идеально прошла крутой вираж «графика», но попала в неуправляемый занос на прямом отрезке «карьера». В Project CARS интересно играть, но ее неинтересно проходить. В любом случае, это качественный автосим, в котором можно бесконечно оттачивать свои водительские навыки, получать удовольствие от езды и полные штаны азарта от заездов в онлайне.**





# Assassin's Creed Chronicles China

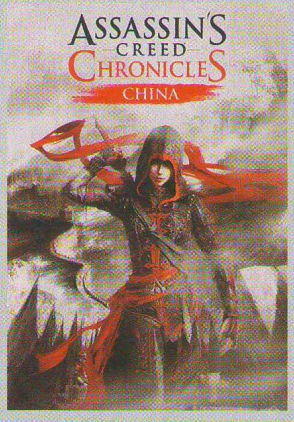
PC | PS3 | PS4 | XOne

**Жанр:**
Платформер

**Разработчик:**
Climax Studios

**Издатель:**
Ubisoft Entertainment

**Системные требования:**
Процессор: Dual Core 2.6 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce GTS450 / Radeon HD5770
4 ГБ свободного места










# Китайские палочки

**Если бы ты стал девушкой на несколько часов, что бы ты сделал в первую очередь? Правильно, надел бы плащ, поехал в Китай и начал убивать тамплиеров. А что еще делать, если ты обиженная женщина? Естественно – мстить. Знакомься, теперь тебя зовут Шао Цзюнь, и всем китайцам будет полный сюрикен.**

## Ассасинов расплодилось. Как китайцев

Раньше Ubisoft выпускала по одной новой части Assassin's Creed в году. Но в один прекрасный момент разработчики решили, что много ассасинов не бывает, и нажали педаль газа в машине производства. Чтобы игроки долго не скучали в ожидании следующей большой порции, их балуют закусками – трилогией Assassin's Creed Chronicles. Первая часть, как ты уже догадался, о Китае и нашей девушке Шао Цзюнь. Две остальные будут об Индии и России. Запорожских казаков, видимо, оставили на десерт. Но ничего, мы подождем. Десять лет ждали анонса третьих «Казаков» от GSC Game World и украинский Assassin's Creed подождем.

Главная героиня – длинноногая Шао в плаще с иголочки возвращается в Китай, чтобы наломать дров и ребер всем тамплиерам. Возможно, кто-то из них задолжал ей несколько китайский монет, или у нашей ассасинши слишком развито чувство долга, но смысл таков – кто не спрятался, я не виновата. Шао не жалеет никого, а кого пожалела, того оставила убивать на потом. Почти что моя бывшая преподавательница математики.

## Династия кислых мин

Шутки шутками, а Китай 1526 года – это тебе не сардельки пальцем тыкать, а сложный период – закат правления династии Мин. По сюжету тамошние тамплиеры задавали тон правления, посадив на трон своего человека (прием избит, а работает до сих пор). Ребята были евнухами, но называли себя «Тиграми». Нескромно. Я понимаю Шао – мало того, что твой клан перебили, и ты осталась последней представительницей, так эти идиоты еще себя так пафосно называют. Ни один здравомыслящий человек этого не выдержит! Поэтому главная героиня оставила все красивые наряды у императора, у которого она когда-то была наложницей, и пошла отрезать все мужское, что осталось у этих «Тигров».

Оставшись в живых, девушка решила основательно подготовиться к мести. Поэтому убежала она не куда-либо, а в Италию, чтобы там ее мастерство перебивать почки улучшил великий ассасин Эцио [тот самый] Аудиторе. Мастер уже староват, но это не мешает ему вспомнить молодость – как он пересчитывал зубы и щекотал ребра врагов. Это умение он передает Шао. И с богом провожает ее в Китай, чтобы девушка прошла практику, скажем так, в реальных условиях. Вот такой незамысловатый сюжетец, где главным мотивом стала месть. С другой стороны, нам большего и не надо, чтобы воспользоваться телом Шао… то есть ее мастерством… короче – она умеет драться, а нам этого достаточно.

## Я знаю ШАОлинь!

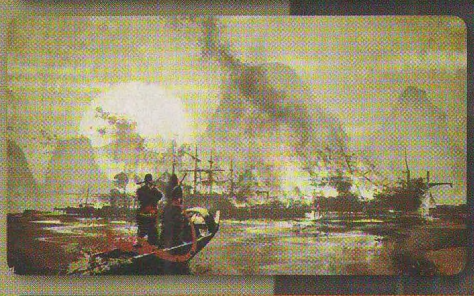
«Китайские хроники» отличаются от привычных частей, в первую очередь, жанром. Теперь это 2D платформер, который сделали весьма по-хитрому, – добавили иллюзию 3D перемещения за счет перехода «по слоям». То есть можно передвигаться не только вправо и влево, но и вглубь локации, например, по мостику. Правда, не всегда, а только там, где это задумал чертяка геймдизайнер. Конечно, некоторые поклонники Assassin's Creed ворчат на смену жанра, но почему бы не разбавить коктейль приключенческого боевика? Кашу дополнительным платформером не испортишь.

Тем более что у него есть свои изюминки. Поскольку Шао – необычный ассасин, она умеет делать такое… такое! К примеру, она очень гибкая, поэтому всевозможные перекаты и прыжки – ее второе я. Еще



у нее не только классный плащ, но и отличная обувь. В носках у нее спрятаны лезвия, которые познакомились со многими шеями тамплиеров. В общем, последовательница Эцио охотится на врагов не сдуру, а обдуманно выбирая тактику. Можно подкрасться и тихо убить «тигра», сразу же припрятав его тело так, что никто даже не заметит пропажи. Это одна из самых сильных сторон этой части – стелс. Вариативность прохождения уровня дает игроку свободу – проходи, как душе угодно. Согласись, для линейного развития сюжета это плюс. Нет ощущения, что тебя загоняют в рамки и настаивают на одном сценарии. Если же ты не ценитель стиля вора, можно ломиться напрямую. Правда, шансов, что это в последний раз, становится больше. «Тигры» хоть и не самые гениальные противники, но трое и больше на одну девушку – как тут не спрятаться? Поэтому лучше подключать женскую хитрость и убивать наповал. Например, повалившись острым клинком с крыши на тамплиера, который не ждал таких осадков с неба.



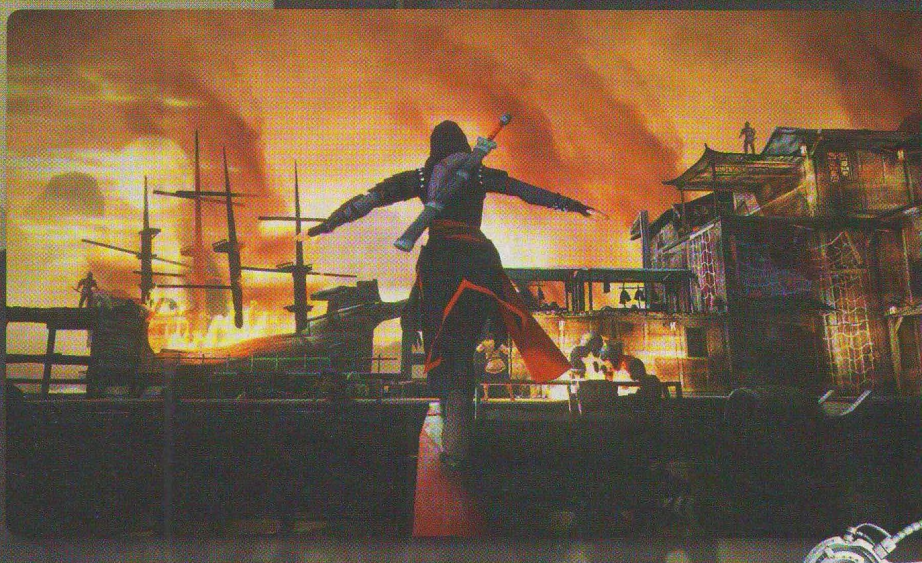




## Бой-баба

Противники у Шао разные: от простых ребят с мечами до охранников со щитами, копьями и арбалетами. Иногда удается быстренько от всех смотаться, и, казалось бы, вот он выход, но в спину предательски летит стрела. Так что лучше включать логику и думать наперед: где спрятаться, а где наоборот показать характер и закатать «тиграм» истерику, искромсав их щиты на борщ. Кстати, наша ассасинша умеет блокировать удары и даже уворачиваться от летящих в нее стрел, причем делать все это в основном приходится одновременно. Мультизадачность нынче ценят.

Когда проходишь уровень, тебе дают награду: золотую, серебряную или, не поверишь, бронзовую. Материал медальки зависит от того, насколько успешно ты преодолел препятствия. Награды подстрекают игрока в следующий раз пройти уровень более чисто. Больше всего очков дают за стелс-ре-

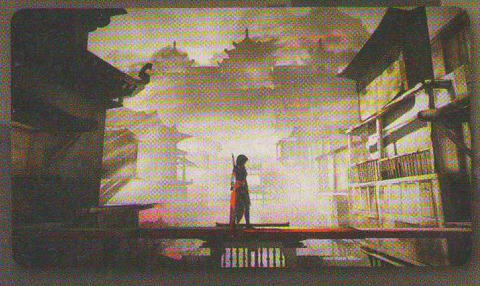
















жим. Хотя иногда радуешься, что вообще дошел до конца. Assassin's Creed Chronicles: China похожа на шахматы – стоит продумать план, как и где спрятаться, укрыться, и в какой последовательности уничтожать тамплиеров. Как и в жизни, не всегда все идет, как задумывали, но в этом и весь азарт! Чтобы умело отвлекать охранников, можно применять петарды, оглушающие врагов на несколько мгновений. Еще в инвентаре есть дротики – пуляйся и разрезай веревки на расстоянии. Что касается укрытий, то можно запропаститься в стоге сена, темной арке, или просто прижаться к груде сундуков, после чего выскочить оттуда с криком «Here is Johnny!». Только вместо топора у нас клинок.

## Тихоня в балахоне

Продумывать тактику прохождения здесь очень занятно. У каждого врага есть свой угол обзора. Естественно, все они передвигаются, а значит, и обзор меняется тоже. Но Шао все равно нужно проскользнуть мимо зайцем. Это как переходить шестиполосную дорогу и чудом остаться в живых. Если тебя хотя бы на миг заметили, охранники поднимают тревогу и иногда зовут на подмогу товарищей, ведь паниковать вместе всегда веселее. Кстати, в состоянии тревоги обзор у врагов увеличивается, так что стоит хорошенько подумать, куда спрятаться, перед тем как тревожить ребят. Если через несколько секунд Шао не находят, тамплиеры успокаиваются и орут в никуда грозные фразы в духе «Мы тебя найдем!» или «Только подвернись мне под руку!» В общем, то же самое, что кричат хулиганам 5-классникам вдогонку за проделанные шалости.

Дополнительные задания в China разные: от спасения рабов и до мелкого – опустить мост, чтобы перейти дальше. Все это засыпано большим количеством «тигров», естественно. Порой появляется босс, который, оставляет нас со своими охранниками. Сам он не особо желает марать руки, только грозится и уходит в туман. Это чтобы игрок

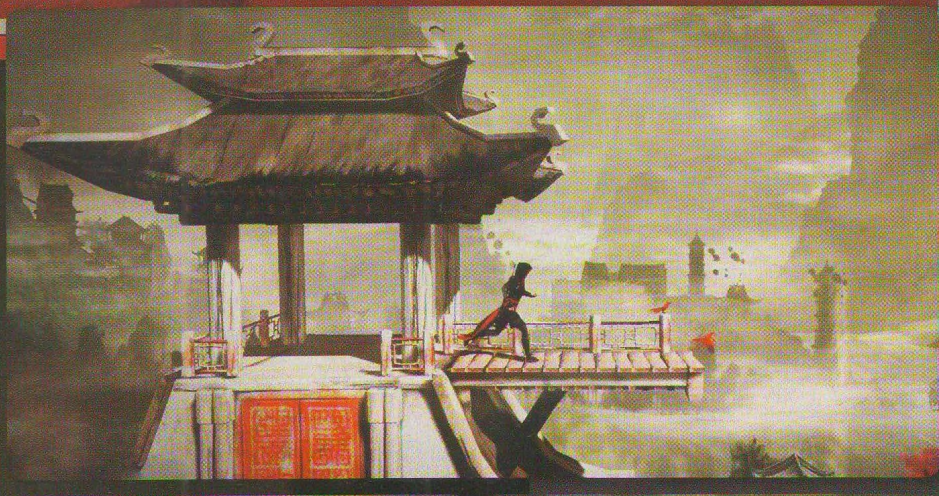


## Карманный нож

Знаешь, где Assassin's Creed Chronicles: China смотрелась бы лучше всего? На экране PlayStation Vita. И, судя по всему, владельцы портативных приставок от Sony вскоре лично смогут в этом убедиться. Релиз игры для PS Vita пока официально не подтвержден, однако приближенный к компании Ubisoft источник уверяет, что выход портативной версии – лишь дело времени.



не забывал, зачем он вообще попал в эту китайскую мясорубку. Иногда напоминаниями служат красивые и с виду недорогие ролики, в которых передают историю игры. Чтобы как-то разбавить привычность уровней, время от времени дают особые задания на реакцию и скорость. Например, спастись от пожара или не попасть под артиллерийский огонь. Такие дела не требует отлагательств, так что тебе придется управлять Шао так, чтобы ни одна ниточка на ее плаще не сгорела.



## Китайская живопись

Арт и стилистика «Китайских хроник» не гениальны, но хороши. Детальной проработки китайской атмосферы династии Мин в полной мере нет. Типичная архитектура, романтические фоны с луной и томными деревьями – вот тебе и Китай. Честно говоря, это не подставляет игру совершенно, ведь ее прелесть в геймплее. Есть один большой секрет – не советуем играть в эту часть на клавиатуре с мышкой. Без геймпада ты останешься со сломанными пальцами уже после туториала. Если, конечно, ты не освоил технику игры китайскими палочками для еды. Мало того, что управление на клавиатуре коряво, так в настройках еще и нельзя изменить назначение кнопок. Только хардкор. В местах, где нужно постоянно кувыркаться, уворачиваться от стрелков и бить соседнего мужика по голове, без геймпада не обойтись. Это просто физически невозможно и похоже на игровое извращение. Сам понимаешь, ничто так не мешает приятному прохождению игры, как, собственно, приятная игра и удобные под нее китайские инструменты. Да, китайские. Каким бы навороченным не был твой геймпад, на его тыльной стороне все равно красуется надпись «Made on China».







*Алла Довгалюк*

## Вердикт

**Если ты ожидал увидеть глобальный ассасинс – это не он. А если ждал хороший платформер со стелс-изюминкой и готов поиграться гибкой китаянкой Шао, то Assassin's Creed Chronicles: China с радостью тебя удовлетворит. В геймплейном плане. Доставай свой геймпад и будь готов выполнять с главной героиней прыжок веры в стог сена.**







# СЕТИ ШПИОНОВ

INVISIBLE INC.

PC

**Жанр:**
Turn-based tactics, stealth

**Разработчик:**
Klei Entertainment

**Издатель:**
Klei Entertainment

**Системные требования:**
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 8600 GT / Radeon HD 2600 XT
2 ГБ свободного места

**Что делать мегакорпорациям будущего, когда зоны влияния распределены, свободные территории закончились, офисным небоскребам уже некуда расти ввысь, охранники становятся все толще и ленивее, а системы безопасности ржавеют от безделья? Конечно же, воровать друг у друга важную инфу! Нанимая для этого блистательных профессионалов из международного агентства Invisible Inc, чтобы все прошло без лишнего шума. Наивные.**

## Большие проблемы в маленьком агентстве

В рядах пошагово-тактических игр прибыло! Да еще и как. Представь себе абсолютно стелсовый XCOM с «инди» артом (в смысле необычным и стильным, а не пиксельным) и угрозой, исходящей не из космоса, а от своих, земных, корпоративных. Добавь к этому околокиберпанковый сеттинг, увлекательный геймплей, стопроцентную реиграбельность за счет случайной генерации уровней – и вот это вот оно! Invisible Inc от неподражаемой студии Klei Entertainment.

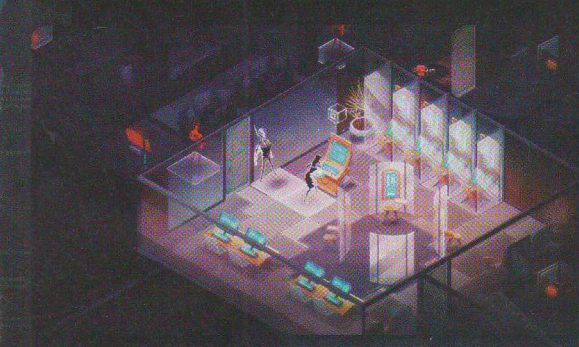
У Invisible Inc проблемы. Не у самой игры, конечно, а у организации, давшей проекту тайтл. Главную базу атаковали (первый закон промышленного шпионажа: недовольные будут всегда), часть агентов убили на месте, выжившие остались мытарствовать в попытках что-то исправить и вернуть хоть какую-то толику власти в свои руки. В 2074-м власть – это информация. И на сборы ее у остатков Агентства всего 72 часа. Именно столько времени крутой искусственный интеллект INCOGNITA сможет работать автономно, именно за это время агенты должны наворовать по всему миру столько ништяков и выручить из плена столько сотрудников, сколько надо для склонения чаши весов Баланса в правильную сторону. Загнется INCOGNITA – и агентам можно будет смело сдавать шокеры с плащами-неведимками и отправляться в очереди на биржи труда. В виртуальные очереди на симуляторах биржи труда, точнее. Глобализация – штука суровая.

## Бойцы невидимого фронта

Будь готов к тому, что несколько первых миссий обернутся крахом – даже на уровне для начинающих игра совершенно не щадит тебя в плане тупняков. Не доглядел, не расчитал, не предусмотрел – агент ранен, шансы на успех резко устремились к нулю. Отмотай на несколько ходов назад, если режим позволяет. Или перезапускай миссию. И в следующий раз не позорь гордое звание шпиона, галопом носясь по напичканной камерами территории, в самом деле! Кстати, уровни генерируются случайным образом; дважды в одно здание, как и в одну реку, не войдешь. Так что выучивать расположение охранных постов, терминалов, консолей с энергией для INCOGNIT'ы и точек высадки – занятие тщетное. Я предупредила.

Поскольку дело происходит в киберпанковской версии будущего, где аппаратное оснащение штаб-квартир мирового правительства явно не на радиорынке собирали, шпионское вторжение не проходит незамеченным для охранных систем. С каждым ходом пребывания в тылу врага увеличивается показатель тревожности: противника беспокоят отключенные INCOGNIT'ой видеокамеры, взломанные терминалы, вынесенное из сейфов добро, слегка приоткрытая сквознячком (а может и нет) дверь... Когда беспокойство достигает критической точки, к тебе









## Три с половиной факта о шпионах:

В 1960 году ЦРУ потратило 20 млн. долларов на создание живой кошки-шпиона, чтобы следить за СССР. Вот только животное попало под колеса такси сразу после того, как было выпущено для проведения своего первого задания. Кому-то тогда крупно влетело.

Обычная тактика британских шпионов: притвориться глупыми рассеянными туристами, скрывая эскизы военных объектов под рисунками бабочек, а фотопленки – в коробках с горными образцами. Вот такие туристы-авантюристы.

Некоторых шпионов обучают методике распознавания звуков нажатия клавиш на клавиатуре, чтобы затем восстановить все то, что человек набирал на ней. Когда в следующий раз будешь задавать странные вопросы гуглу, убедись, не подслушивает ли тебя кто-то.

В 2009 году было установлено, что Эрнест Хемингуэй был шпионом КГБ. Вот это поворот.

на уровень отправляют дополнительный стимул поторапливаться в виде сурового суперсолдата с хорошо развитым периферийным зрением. И тут начинается самое интересное. С некоторых локаций выбираться придется действительно бегом, задействуя весь оставшийся арсенал, и молиться, чтоб за следующим поворотом точно скрывалась зона высадки. Кстати, интересно, будут ли в 2074-м религии помимо Apple?

## Облом с проникновением

Поскольку Invisible Inc. – это в первую очередь стелс, ломиться выполнять миссии напролом – не вариант. Не в смысле, что вообще не вариант, а в смысле, что не особо удачный. Да, охранников можно лихо заманивать в засады, эпично вырубать шокерами и растаскивать бесчувственные тушки по кладовкам. Да, делать это приятно. Но через три хода тушки придут в сознание и создадут шпионам немало новых проблем. Настоящее осознание того, что «умный в гору не пойдет, умный гору обойдет», приходит ох как не сразу. В случае, если есть возможность побыть пацифистом и не лезть в махач, а аккуратно избежать его бочком, бочком и вдоль стеночки, – воспользуйся ею. Только не ожидай того же от патрулирующих коридоры охранников. Эти пристрелят тебя без суда и следствия – у них AI, им по уставу положено.

## Лучший друг наш – шпионаж

За несколько миссий ты научишься думать наперед и избегать глупых ошибок. Заваленные уровни перестанут восприниматься как кара небесная, и ты будешь с азартом принимать каждый новый вызов, пока не поставишь родное агентство на ноги, развив мощную шпионскую команду. Профессионалы из Invisible Inc являются таковыми только потому, что не чураются постоянно работать над собой и совершенствоваться в ремесле: повышать общие параметры (СКОРОСТЬ-ВЗЛОМ-СИЛА-АНАРХИЯ) и вживлять в тела полезные импланты (привет, Deus Ex), осваивать новые виды оружия и стимуляторов, а также постоянно обновлять программный арсенал INCOGNIT'ы.

Несмотря на пошаговость, игра довольно динамична и держит в постоянном напряжении не хуже всяких FPS. Ни о каком медитативном прохождении и речи не идет: постоянно приходится думать наперед, просчитывая варианты, разбираться с вопросами экономии энергии INCOGNIT'ы и шокера для дальнейших подвигов, распределять местную валюту на правильное вооружение и программы... Invisible Inc вызывает множество разных эмоций, от воодушевленности небольшим успехом к ненависти ко всему живому, но скуке здесь точно не место. Как и непрофессионалам.

*Кристина Двойных*







## Вердикт

**Отличный, идеально сбалансированный представитель жанра с потрясающим артом. Игра сделана со вкусом и позволяет в полной мере прочувствовать на себе каждый подводный камешек трудовых будней шпионов международного класса. КАЖДЫЙ, КАРЛ.**



9.0

# Magicka Wizard Wars

PC

**Жанр:**
MOBA

**Разработчик:**
Paradox North

**Издатель:**
Paradox Interactive

**Системные требования:**
Процессор: Dual Core 2.4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce 9800 / HD 2600
2 ГБ свободного места



# РАЗРЯДИТЬ В ОБСТАНОВКУ

**От каждой новой игры ожидаешь получить то, на что рассчитываешь, исходя из предыдущего опыта в конкретном жанре или вселенной. Но порой из виду уходит важная деталь, что сама игра также может иметь требования к геймеру, чем способна удивить, а значит и автоматически подчинить сердце заядлого искателя свежих впечатлений. Когда-то Magicka создала беспрецедентно уникальный геймплей. Сегодня же она вышла на поле сетевых баталий, отряхнув с мантии остатки сюжета, чтобы устроить стихийное побоище между шустрыми чародеями, где решает, прежде всего, сила мысли, спрятанная в недрах темного капюшона, и персональные скилы, растыканные по глубоким рукавам.**

## Операция по смене жанра

Важно отметить, что «Война Магов», невзирая на то, что она – все-таки война, проповедует исключительно позитивное мировоззрение. С ней легко, куда не тыкни посохом и на какую вкладку меню не телепортируйся. Волшебный шарм покрывает каждый сантиметр виртуального пространства, излучая добро и промывая ярким светом углы сознания. В ее атмосфере чувствуешь себя уютно и спокойно, возможно, за счет умно построенной системы развития персонажа, обилия цвета и юмора. Авторский почерк ярко выражен как в дизайне, так и механике, а изящный стиль сводит воедино визуальную и техническую часть. Тот случай, когда просто находиться в рамках этого мира легко и приятно, но находиться просто тебе точно не позволят – вот палка в одну руку, во вторую – клинок, вот еще держи ручного зверька и под задницу пинка. Сейчас будет жарко. И холодно. И вообще, создавай погоду сам!

## Концентрация решает – изи каток не бывает

И вот мы подошли к чарующему ядру игростроя, который является некой модификацией сюжетного аналога первой части, поскольку в одних местах он упрощен, в других же завязан страшным узлом. Тем не менее, поклонники оригинала быстро поймают суть и так же быстро начнут разбирать друг друга на куски. Прокачка идет по профилю, мана отсутствует как таковая, поэтому кастовать заклинания можно бесконечно и настолько быстро, насколько позволяет скорость мысли и пальцев, кулдаун которых – параметр чисто индивидуальный. Лавка предметов и дерево способностей вынесены в отдельные разделы меню и бодрой зарубе ни разу не мешают.

В распоряжении маленького чара аж восемь элементов, которые можно замыкать в комбинации до трех штук с поправкой на особенности их взаимодействия и даже физические свойства. При этом направлять заклинания можно и на себя, и на тиммейтов, и на врагов (вот это поворот). Использовать каждый знак в отдельности, конечно, можно, но скучно и зачастую малоэффективно. Вариативность заклинаний растет с каждым дополнительным условием. Наложив на себя щит в сочетании с отдельным знаком, мы повысим устойчивость к урону данного типа, что заставит врагов наложить в штаны. А если зажали в кольцо – начинаешь искусно рукопашить или долбить по окружности уроном по области. Кастуй стихийные лучи и фаерболы, вызывай град или метеоритный дождь, торнадо или смерть в группу поддержки. От подобного количества эффектов мысли в голове разбегаются как школьники по карте.

## Поразмахивав мечом, добиваешь кирпичом

Мало того, у каждого волшебника в запасе четыре дополнительные способности, половина из которых – базовые, остальные две – ультимативные. Именно с магик начинается персонализация твоего подопечного, ибо в самом начале пути от хилого заморыша до бородатого магистра правит коммунизм, то есть все равны – никаких классов тупо нет. И это, между прочим, вовсе не тупо, ведь ты волен дать свободу фантазии, создав любимого персонажа с желаемым комплектом умений, карточкой характеристик и видом экипировки, после чего отыгрывать на поле сражения избранную роль. При этом из каждой веточки можно урвать по одной магике, собрав их в уникальный билд, правда для этих спецнавыков придется копить энергию во время игры, а чем круче наворот, тем дольше откат. Некоторые плюшки вообще имеют лимитированное количество зарядов, и пополняются либо в магазине, либо через лутание сундука. Кстати о нем...

## Пошли в качалку?

Раз в сутки герою выпадает честь открыть особый ящик с добычей, либо закупить связку ключей и щелкать замком без стыда и совести. Но здесь таится еще одна причина играть в «Магику» много и старательно, поскольку, чем больше побед за день ты нагребешь, тем больше множитель шанса затащить редкий предмет. Таким образом, двадцать успешных каток в командном режиме увеличивают множитель до максимального значения, повышая вероятность поймать уникалочку в десять щедрых



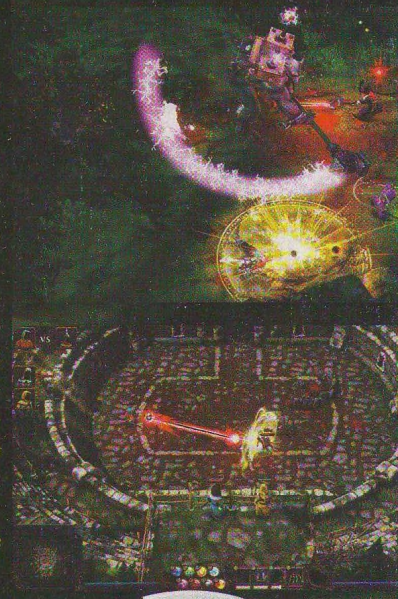

раз. Естественно, без сплоченной оравы волшебников задавить такое число побед быстро не удастся. А магазинчик на соседней вкладке беспощадно осаждает твоего внутреннего эстета по всем флангам – здесь и мантии эпичного пошива, и оружие изумительной ковки, и побрякушки оригинального отлива.

От цен тоже закачаешься, ибо собрать внутриигровой голды внутриигровыми усилиями на топовый сет – дело неподъемное, а ведь так хочется навести марафет своему милому карапузу, чтобы и на фоне выделялся, и в толпе пестрил. Но печалиться не стоит, ведь помимо сундука есть и другие возможности экипировать мелкого крепыша по самые помидоры, или что у них там под мантией. За серебряные монеты по мере их заработка можно улучшать мастерство владения определенными стихиями, приобретая специфические доспехи, оружие или навыки. Веток развития достаточно много и если левая одевает чародея в тяжелого дамагера, то правая превращает его в лесного знахаря с жирным отхилом, а нижняя ориентирует на реактивную скорость передвижения. Чем глубже ты уходишь в прокачку, тем красивее и мощнее амуниция дарується волшебнику, что и важно, и приятно.

## Последний из Магикан

Режимов игры тоже несколько. Классическая карта на три линии атаки принимает две команды по четыре юнита, которые как можно быстрее обносят лагеря крипов и огромных боссов, накапливая души для ослабления защиты вражеского форта и его последующего разрушения. Режим войны предусматривает захват точек возрождения и здесь имеется несколько разных локаций с похожей географией. Не менее динамично играется арена дуэлей, где маги выходят по разам и свирепо проклинают друг друга. Очень быстрый респаун не дает расслабиться и держит на пределе концентрации до конца партии. Озлобленное рачье тоже способно доставить попаболи, намеренно опуская товарищей, но высокие уровни зачастую фильтруют всяких дегенератов. В любом случае, «Магика» – элемент соревновательный, поэтому френдли фаер выглядит как-то неспортивно. Отдельно стоит похвалить изящный дизайн и атмосферный саундтрек, которые перекочевали на сетевую арену прямиком с оригинала.

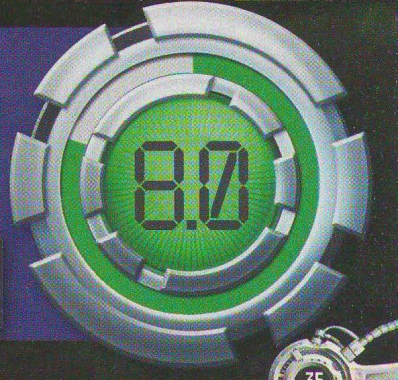
*Евгений [Kvodan] Абрамов*



## Вердикт

**С приходом первой «Магики» произошла пусть и небольшая, но революция геймплея. Идея затолкать это чудо в плоскость онлайна была строго правильной. Хотя смена жанра съела львиную долю приключенческой романтики, динамичные сражения очень милых коротышек с галактическим набором способностей и заклинаний вызывают только положительные эмоции. Светлое творение, которое искрится добротой и позитивом, стильно преподнося обществу новый игровой опыт. Wizard Wars – без преувеличения уникальный в своем роде тактический гигант, который приятно изучать. Наслаждайся, но не расслабляйся.**





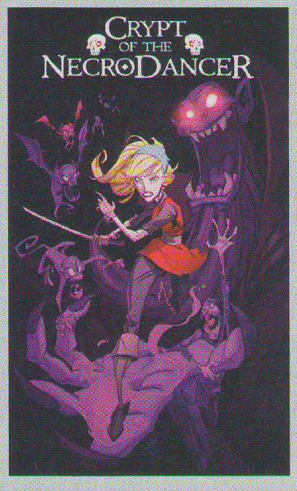
CRYPT OF THE NECRODANCER

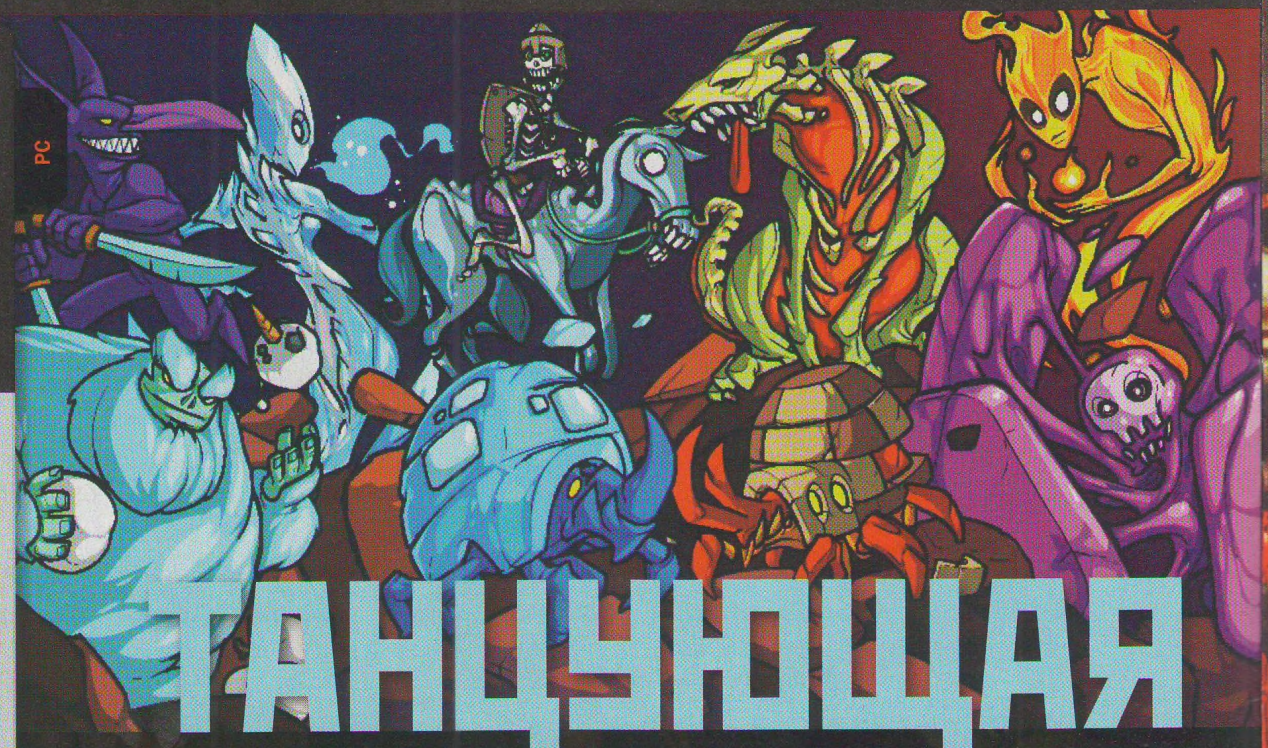
**Жанр:**
Roguelike rhythm game

**Разработчик:**
Brace Yourself Games

**Издатель:**
Klei Entertainment

**Системные требования:**
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 512 МБ
2 ГБ свободного места




# ТАНЦУЮЩАЯ С МЕРТВЯКАМИ

**Перед тобой совершенно обычный пиксельный dungeon crawler. Казалось бы, куда обычнее? Главный герой с лопатой, случайно генерирующиеся подземелья, кишащие кровожадными врагами, стены, в которых спрятаны сокровища, ограниченное время для того, чтобы пробиться к выходу, боссы, роуглайк, пошаговая боевка и... танцпол!**

## Мертвому танцору уже ничего не мешает

Одной из самых благородных целей разработчиков из Brace Yourself было создание «честного рогалика». Ведь умирать раз за разом из-за случайностей, которых невозможно избежать, ничему при этом не учиться и не иметь возможности влиять на ход игры в дальнейшем, – сомнительное удовольствие. Чтобы реализовать свой честный роуглайк, игроделы крепко вдохновились легендарной Spelunky и ритм-играми для DDR-платформ. Принцип «Why not both?» сработал идеально, и Crypt of the NecroDancer собрала целый мешок наград на различных независимых фестивалях и десятки восторженных отзывов от передовых игровых изданий еще до того, как добралась до Steam. Осмелюсь добавить в общую копилку комплиментов и свои пять копеек.



## Тыц ты дыц ты дыц тыц тыц

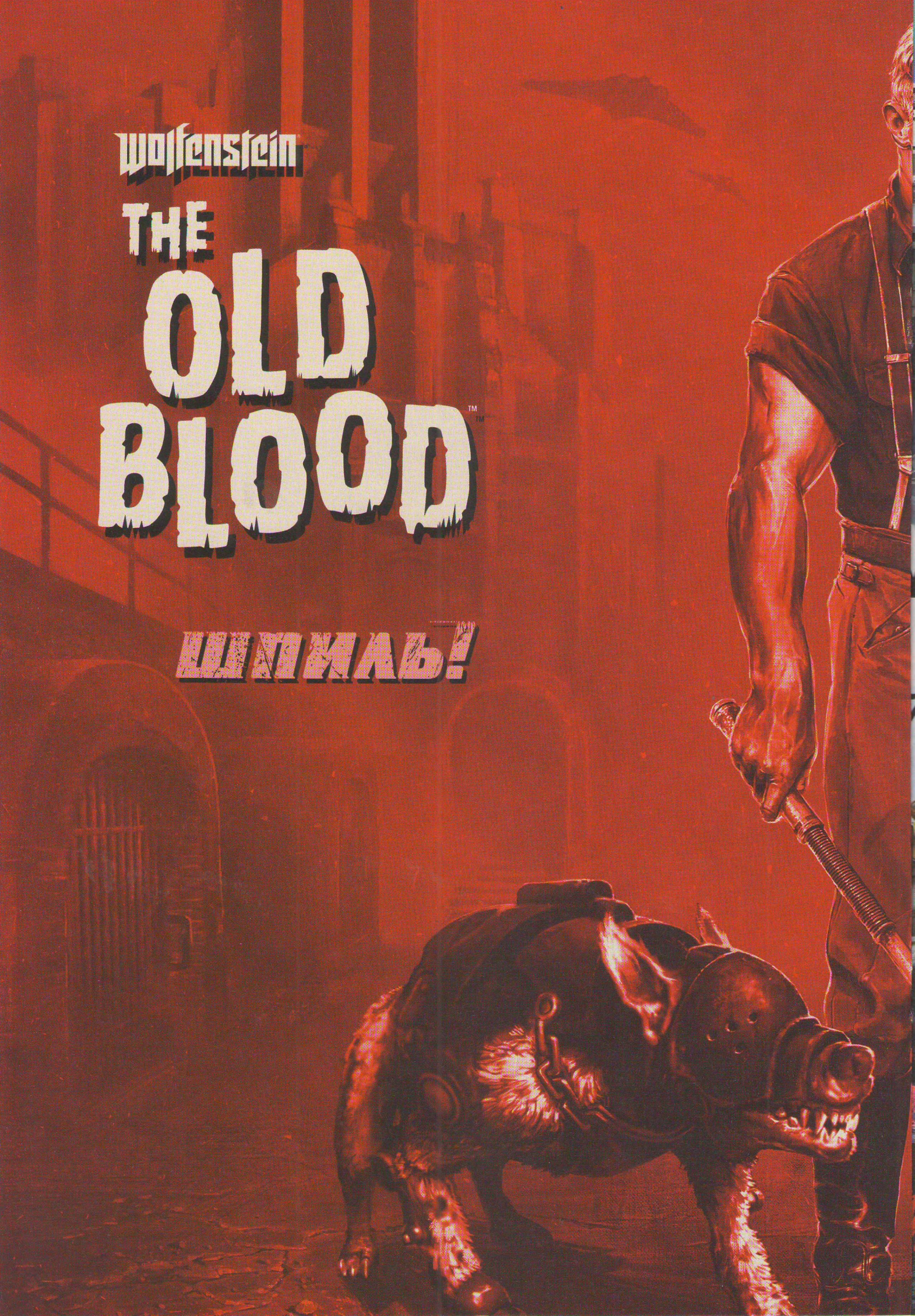
Главная героиня по имени Каденс, несмотря на уговоры дядюшки, отправляется на поиски Крипты Некродансера, где несколько лет назад пропал ее отец. Засучив рукава, девушка начинает раскапывать проход в подземелье, как вдруг земля разверзается под ее ногами, и она падает, неудачно приложившись головой о камни. Жизнь уходит из нее, но внезапно героиню находит тот самый Некродансер – личеподобный маг, обожающий музыку до хруста в своих оголенных костях. Забавы ради он накладывает на умирающее сердце Каденс проклятие ритма – и отныне каждый шаг пришедшей в себя девушки должен попадать в такт музыке, по законам которой живут обитатели зачарованных подземелий. Теперь ее цель – не только отыскать отца, но и избавиться от проклятия. А для этого придется много танцевать с големами, скелетами и драконами, не пропуская бита. И методично продвигаться в самое сердце Крипты, навстречу развязке.

Но прежде, чем мы приступим к более детальному осмотру подземного антуража, хочу отметить, что Каденс – яркий пример героини, которая является классной исключительно благодаря своей истории и человеческим качествам, а не всяким спекулирующим на визуальной составляющей штучкам-дрючкам.


ШПИЛЬ!

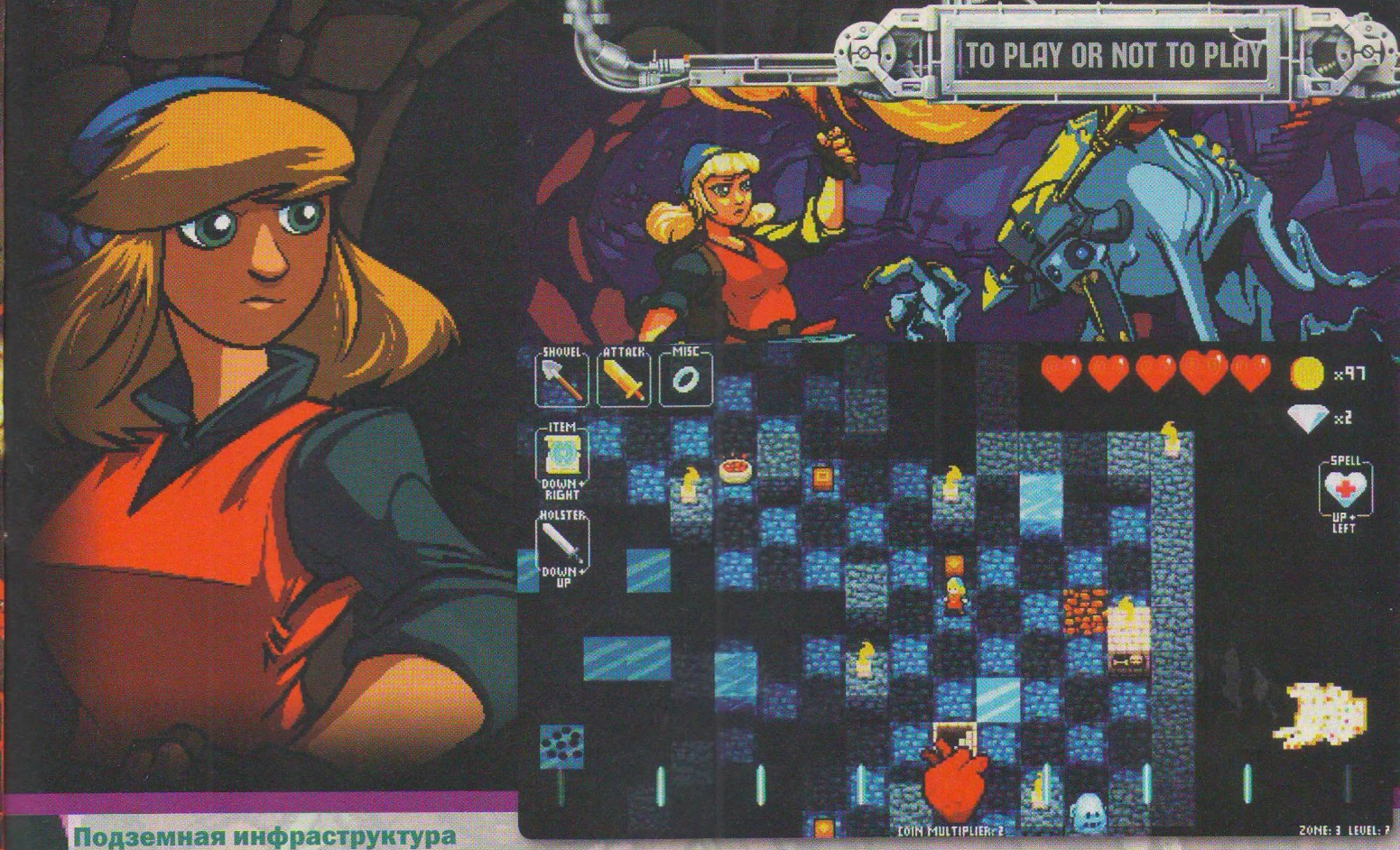



ВЕДЬМАК
ДИКАЯ ОХОТА
ШПИЛЬ!


Wolfenstein
THE OLD BLOOD
ШПИЛЬ!


WARS
FRONT
TA
MAB!


ASSASSIN'S
CREED
CHRONICLES
CHINA




## Подземная инфраструктура

В лобби подземелья можно сменить режим игры, потренироваться в сражении с боссами, воспользоваться услугами уборщика или прикупить оружия для следующего спуска. Здесь же можно и сменить персонажа. Для героев, не связанных с историей Каденс, сюжетные ролики в ходе такого прохождения не открываются. Но пробиваться сквозь уровни в обличьи девочки-пацифистки, бьющей врагов разве цветочком, или монаха, гибнущего от контакта с выпадающим из врагов золотом из-за обета бедности, однозначно весело.

Основных уровней в Crypt of the NecroDancer четыре, и все они сильно напоминают оные из Spelunky. Так, на первом Каденс прокапывает себе путь через стены кладбищенских катакомб, на втором – оказывается в подземных джунглях, на третьем – в магических залах, населенных элементалями огня и льда, а четвертый переносит нас в темницы замка Некродансера. Каждый уровень оканчивается большим махачем с одним из боссов. Противники и механики меняются соответственно обстановке, заставляя постоянно совершенствовать стиль игры.

## Враги, торги и другие пироги

Нельзя не упомянуть и разношерстную толпищу врагов, с которыми доводится сталкиваться нашей героине. Гоблин-балерун, изящно гарцующий, когда на него смотришь, и подло приближающийся с занесенными кинжалами, стоит лишь повернуться к нему спиной. Поросший мерцающими грибами голем, игриво двигающий здоровенными плечами в такт. Огромный осьминог с целым оркестром щупалец. Джаз-бенд, состоящий из шахматных фигур. Скелет в черном балахоне, играющий death metal. Водящие хороводы зомби. Видимо, источники вдохновения у разработчиков были даже сильнее, чем у нашей редакции.

Для каждого противника предусмотрен уникальный паттерн движений. Чтобы прикончить врага, необходимо подстроиться под его танец в ритме музыки. Ошибки наказуемы, но каждый проигрыш делает тебя умнее. И немножечко злее… В следующий раз, когда темный рыцарь приготовится атаковать, ты вовремя уйдешь с линии удара и уже на следующем такте одним движением выбьешь из него все дерь… гору золотых монет, то есть.

## Фундук мертвеца

Каждая локация битком набита не только врагами и ловушками. В стенах еще прячутся стратегически важные кристаллы и тайные порталы, способные перенести в необычные магазинчики, где за товары расплачиваются кровью. В новых откопанных комнатах таятся сундуки с восстанавливающей здоровье едой, броней, магическими свитками и прочим полезным в хозяйстве хламом. Также на уровнях присутствует постоянный магазинчик с золотыми стенами, где можно потратить собранные монетки. Насобирал на новое копье? Торговец, разодетый, как солист пекинской оперы, с удовольствием продаст тебе его, а заодно порадует свеженькой арией из своего репертуара.

Теоретически, играть в Crypt of the NecroDancer можно и без звука – по крайней мере, интерфейс с отображающимся ритмом сердцебиения Каденс это позволяет. Но такая игра довольно бессмысленна, так как именно саундтрек – это большая часть того, что делает проект столь прекрасным. Музыкой занимался не абы кто, а сам Денни Барановски, известный игрокам по Super Meat Boy и Binding of Isaac. Денни черпал вдохновение из творчества Muse, Marilyn Manson, BB King, The Prodigy и др. Звуковая составляющая не только качественна, но и грамотно продумана; например, на «морозных» участках уровня с магическим подземельем играет электроника, а стоит переместиться на «огненный», ее сменяет metal-аранжировка. Закачаешься.

*Кристина Двойных*

## Вердикт

**Crypt of the NecroDancer – это вкуснейший «рогалик» для хардкорщиков. Это отличный саундтрек, потрясающий воображение арт и замечательная возможность прокачать свое чувство ритма для тех, чьи уши в детстве пострадали от встречи с медведем. Хватай лопату и спускайся глубже, это пиксельное подземелье надолго затянет тебя в свои танцевальные недра!**







# СКАЗКАДЕРЫ

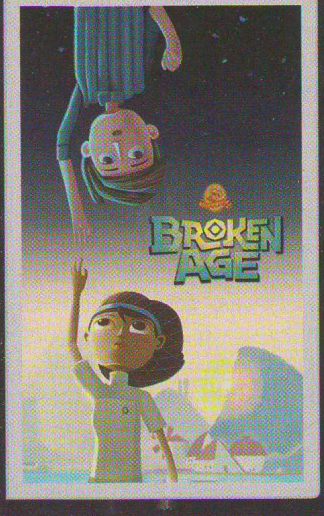
PC | PS4 | PSV

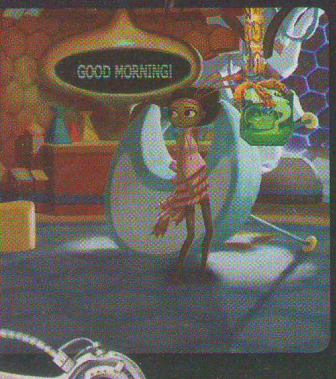
**Жанр:**
Adventure

**Разработчик:**
Double Fine Productions

**Издатель:**
Double Fine Productions

**Системные требования:**
Процессор: Dual Core 1.7 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: GeForce GTX 260 / Radeon 4870 HD
2.5 ГБ свободного места




**Индустрия видеоигр знает массу способов эпизодической подачи контента, однако, положа сердце на руку, ни один из них я особо не чествую. Еще давно, пройдя самый первый сезон «Ходячих мертвецов» от Telltale, я понял, что в разы комфортнее подождать, пока разработчики доделают игру и выпустят ее целиком, чем каждый раз томительно дожидаться выхода нового эпизода. Переоценив возможности и расчленив пополам свою адвенчуру, Double Fine огребли немало критики. Впрочем, с выходом тепло принятого первого акта Broken Age негодование смягчилось. Игроки махнули рукой и стали покорно ожидать релиза финального кусочка. Больше года ждали. С Хатико, конечно, не сравнить, но все же.**

## Капитан Неочевидность

Оправдались ли наши ожидания? Неа. И это начинаешь понимать уже в самом начале: вынужденное распиливание игры заметно отразилось на втором акте. Он начинается так, словно ты только вчера закончил первую часть. Никаких вступлений – необходимо самостоятельно отыскивать в закромах своей памяти подробности того трехчасового промежутка жизни, который имел место быть более года назад. Это называется – почувствуй себя главным героев боевика «Вспомнить все» только без бабы с тремя грудями. В результате возникает ощущение, будто бы тебя дразнят. Игра, зараза такая, рассказывает историю так, словно все очевидно, но ты многого не догоняешь. Смекнувши, что так дело не пойдет, я отправился в «Википедию». Это не лучший вариант, ведь эмоции от первого акта таким образом не восстановишь, но по крайней мере я хотя бы втянулся в сюжет. А сюжет втянулся в меня. И мы жили долго и счастливо, пока пирожки с гашишем не закончились.

## Спасибо Шейферу за наше ужасное детство

Второй акт продолжает историю двух подростков, восставших против системы и своей незавидной судьбы. Да, если ты не играл в Broken Age, не читал наш обзор первого акта и живешь в глубинке без интернета, то знай: главных героев тут двое. Первый – паренек по имени Шэй. Он страдал от гиперопеки своей компьютеризированной «мамаши», а потому в конце концов помахал ей ручкой и отправился навстречу приключениям, желая доказать самому себе, что он уже не ребенок. Судьба Вэллы, второго персонажа, куда печальнее: она столкнулась с жестокой многовековой традицией своего поселения, поставившей ее жизнь под вопрос. К счастью, благодаря своему подростковому «бунтарному» характеру Вэлла отказывается следовать «правилам» и в последнюю минуту избегает своей ужасной участи.

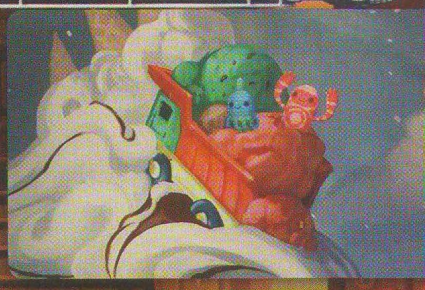
## Пара – нормальное явление

Первый акт закончился, как и подобает, на самом интересном месте: история игры, будучи до этого разделенной пополам, неожиданно сошлась в одной точке. Судьбы наших подопечных на мгновение воссоединились, и игра резко закончилась, проложив путь для интереснейшего продолжения. Увы, имея отличную завязку для второго эпизода, разработчики ею почему-то не воспользовались. Геймеры зря надеялись на пересечение судеб персонажей: соединившись, истории Шэя и Вэллы… вновь разошлись. Ядрена кочерыжка… Правда, сюжетные линии не пошли дальше, а просто поменялись местами: теперь Вэлла имеет дело с «родителями» Шэя, в то время как паренек исследует вселенную девушки.

## Девушка из деревушки

Тот самый чудно нарисованный мир с яркими и запоминающимися персонажами из первой части вновь предстает перед глазами – разумеется, с некоторыми отличиями. «Родной дом» Шэя теперь находится в плачевном состоянии, а в мире Вэллы хипстер-лесоруб переквалифицировался в кузнеца – чувак следит за современными трендами. И был бы я всем доволен,





## Глас народа

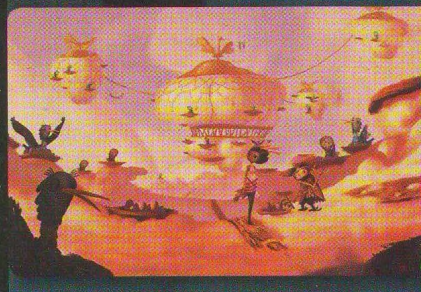
Игроки поделились не только своими деньгами на создание Broken Age, но и одолжили разработчикам немного своего креатива. Часть локаций в игре была придумана самими геймерами. Double Fine, разрабатывая концепт своего будущего проекта, предложили всем желающим поучаствовать в совместном мозговом штурме. В результате, самые интересные предложения игрового сообщества художники воплотили в жизнь. Теперь у кого-то есть, о чем рассказывать своим внукам.

если бы не парочка «но». Дело в том, что повествование то и дело стремится куда-то «убежать». Если в первом акте разработчики тактично вводили нас в историю персонажей, то во втором – рассказ ведется впопыхах и не вызывает эмоций.

Сюжет откровенно слабенький: игра отказывается обыгрывать важные темы (такие как зарождение мира Broken Age), но зато умудряется выложить на стол все карты касательно мотивации антигероев, что делает ход событий более чем предсказуемым. Впрочем, это еще не все, ведь впереди каждого ждет настоящее разочарование – концовка. Игра заканчивается еще до того, как побеждено Абсолютное Зло™. Насущные проблемы еще не разрешены, но вдруг запускаются титры, во время которых нам показывают упущенное при помощи картинок. Дешевый ход, не находишь? Куда ушли все наши деньги, Тим!?

## Паззлоти ручку

Лишь подливают масло в огонь несуразные паззлы. Если в «Первом акте» истории Шэя и Вэллы не были связаны друг с другом, то во втором информация, полученная в ходе одной истории, уже требуется для решения загадок в другой, поэтому пройти сюжет сначала за одного героя, а затем – за другого, уже не получится. Задумка, может быть, и неплохая, но всю ее... неплохость... подкашивает неудачная реализация. К примеру, нелепо выглядит то, что герои, находясь в разных местах, неизвестным науке образом обмениваются мыслями. Они к какому-то космическому «вай-фаю» подключились, что ли? При этом нам никогда не дают четко понять, когда наступает пора переключаться на другую историю, в результате чего ты бродишь туда-сюда, не понимая, что же пропустил. В такие моменты хочется взять и... взять и... Аррр!!



## Вот и сказочке трындец

Что такое «хороший сложный паззл»? Это тщательно спроектированная загадка, которая кишит тонкими намеками и не забывает давать обратную связь, дабы игрок знал, верно он мыслит или нет. Как ни странно, но во втором акте все это отсутствует. Игра постоянно бросается в крайности: то ей подавай решение головоломки только в том порядке, как задумал дизайнер – даже поняв логику паззла, можно пропустить мельчайший шажок и застопориться на ровном месте, – то начинает валять дурака, лишая головоломку смысла и заставляя прибегать к методу тыка. Как только ты «добиваешь» несчастную загадку, на тебя вываливают чистейшей воды несуразицу, которой пытаются обосновать нелогичное решение. Если отличные паззлы вызывают эмоции в духе «Эврика!», то здесь головоломки заканчиваются исключительно вздохом и риторическим «Ну епт...».



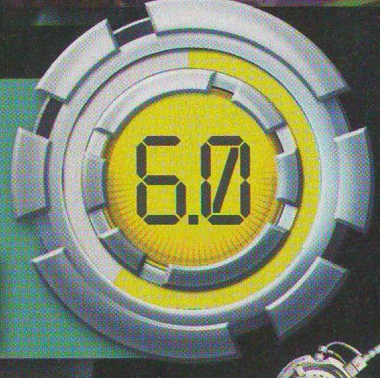


*Tsetse*

## Вердикт

**Broken Age напоминает красивый воздушный шарик, который в конце концов сдулся. Я готов был полюбить вторую часть так же сильно, как и первую, однако она этого не заслужила. Broken Age: Act 2 – это посредственная адвенчура, страдающая от глупых пазлов и проблем с повествованием. Пусть и с отличным артом и необычными персонажами. Перед нами поучительная история о том, как наличие слишком большой суммы денег, собранной на Kickstarter, стало причиной возникновения неосуществимых амбиций.**







**NOT A HERO**

PC

**Жанр:**
Аркада

**Разработчик:**
Roll7

**Издатель:**
Devolver Digital

**Системные требования:**
Процессор: 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 2 ГБ
500 МБ свободного места

# ИГЛА В ЯЙЦЕ, ЯЙЦО В УТКЕ, УТКА В ЗАЙЦЕ, А ЗАЯЦ – МЭР

**Devolver Digital начали прямо-таки эпидемию выпуска хардкорных и жестоких инди-игр, которые выделяются крупными пикселями, заразным саундтреком, отборным юмором и, если и не морем, то хотя бы озерцом крови. Не успела я отойти от прохождения второй Hotline Miami, как главред бухнул мне на виртуальный стол виртуальную папку со сверхсекретной миссией – пройти новенькую Not a Hero. С пылу да с жару мне показалось, что это вертикальная версия «хотлайна», но с более пряморуким сюжетом и меньшим безумием. Однако...**

## Этому городу нужен заяц

Как всегда, игроделы решили не злоупотреблять здравым смыслом при написании сюжета и ограничились лишь приемом психотропных стимуляторов. Not a Hero повествует о неком Кроле высоких бровей (как ни как Лорд), который прибыл из будущего с важным делом. Чтобы избежать уничтожения всего живого, его должны выбрать в мэры, а главным слоганом его предвыборной кампании становится: «Насилие сегодня ради лучшего завтра». Как-то так. Но в отличие от наших властей, кроль горазд не только словом, но и делом – он начинает демонстративно вычищать преступность в городе. А помогают ему в этом веселом деле самые разные кадры с весьма специфическими способностями.

## Bitch справедливости

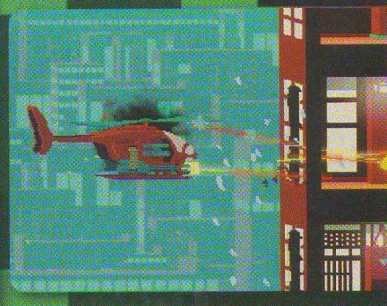
Начинает нашу головокрошительную эстафету Стив – этакий одинокий Рэмбо, умеющий эффектно разрисовывать стены в красный цвет. Без краски. В ходе игры открываются и остальные участники политической агитации: Кими, грациозно нарезающая вражескую плоть ровными кубиками (прости, квадратиками, игра-то двухмерная); Клейтус, который любит выносить противникам мозг совсем не в переносном смысле; и даже Иисус, который, как ты уже понял, далеко не святой. Как это принято, каждый участник политической агитации имеет свои плюсы и минусы: хочешь мощно стрелять – получай мало выстрелов, желаешь быстро двигаться – создавай много шума. Пока ты куражишься в самых горячих точках, спасая заложников, проводя диверсии или просто вырезая тучи негодяев, на заднем плане хриплым скрипом (готовься читать диалоги, ибо они здесь больше похожи на оркестр несмазанных дверей) тебе вещает Кроль об укреплении своих предвыборных позиций в регионах и об очередной русской мафии, которую нужно «вывести» из города.

## Кролевуха

При огромном выборе героев у тебя появляется тысяча и один способ взорвать эту вечеринку. Разрабы из Roll7 изрядно изучили «50 оттенков красного» перед тем, как приступили к созданию игры. Ты можешь просто выстрелить в противника из пистолета, размазать его внутренности по двери с помощью дробовика, рассечь его катаной, или подорвать кучей возможных способов, а еще лучше – огреть его молотком по тыкве. Мало? А как тебе возможность отпра-












вить к врагу миленького котейку-камикадзе с такой же убийственно няшной бомбочкой на спинке. Спустя мгновенье маленький человечек разлетится на маленькие кусочки. Ми-ми-ми. Не впечатлило? Да что с тобой не так?.. Разнообразие возможностей обескураживает. Такое чувство, словно ты впервые попал в Амстердам. И это при том, что для игры тебе потребуется всего лишь шесть клавиш. Ты можешь скользить, подрезать противников, прятаться за предметами, добивать лежачих, выбивать окна, взламывать двери, прыгать, метать, стрелять... даже не знаю, чего здесь делать нельзя. Разве что прыгать на одной ноге, одновременно размахивая руками. А жаль.

## E-BannyLord

Англичан хлебом не корми и чаем не пои, дай только приправить свои творения тонким юмором. Not a Hero не стала исключением. В перерывах между кровавыми перестрелками дают отдохнуть и насладиться потешными вставками, забавными диалогами и черным, как смола, юмором. Но окончательное эстетическое наслаждение ты получаешь не от самих шуточек, а от того, как изящно их подают. Проект радует своей продуманностью: диалоги, юмор, место встречи и тональность разговора будут зависеть от выбранного героя и количества набранных во время миссии голосов. Такой подход к мелочам вынуждает респектовать разработчикам чуть ли не каждую минуту.

## Волшебный кролик!

Да чего таить, у ценителей красивых и чистых игр весь экран будет забрызган... слюнями, извергающимися непрерывным потоком умиления. Все здесь продумано до настолько мелких деталей, насколько вообще позволяют пиксели: окна разлетаются на мелкие кусочки, волосы развиваются на ветру, в стенах остаются отверстия от выстрелов, поганцы истекают кровью, мозги эпично струятся по стенам, тень падает на тебя, когда ты укрываешься в ней. Глаза наполняются слезами удовольствия, когда ты смотришь на столь красочную картинку, а уши забиваются амброзией от отличной музыки.

Ты начинаешь заочно любить этих ребят с забавным английским произношением, которые вложили столько труда в диалоги, развитие сюжета, злые и очень уместные шуточки. И вот ты уже почти выходишь из круга Сансары, как вдруг тебя вышибает из кресла огромным строительным бетонным шаром, и ты улетаешь в абсолютную нирвану, как только узнаешь, что у Not a Hero еще, оказывается, несколько концовок, которые зависят от результатов твоего прохождения. Эх, как же жаль, что в игре всего 21 миссия...

*Дарья Бережнева*



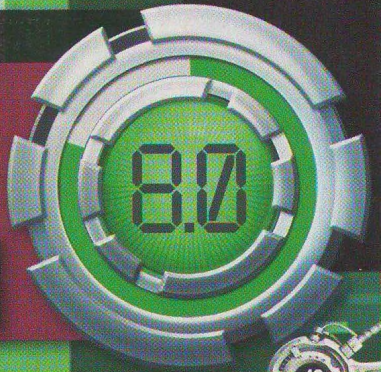

## Как вас представить?

Очень сложно дать однозначное жанровое определение Not a Hero. Ленивые люди скажут просто «аркада». Но на самом деле перед нами единственный и неповторимый представитель $2\frac{1}{4}$D шутера с укрытиями. Если тебе понравилось творение студии Roll7, то обязательно зацени еще одну их работу – скейт-симулятор OlliOlli. Поверь, это очень необычный скейт-симулятор.

## Вердикт

**Not a Hero бесцеремонно вклинилась в ряды двухмерных пиксельных инди-игр наравне с Hotline Miami. Но ни в коем случае не стоит причислять ее к клонам. Ее выделяет умопомрачительное сочетание безумного сюжета, продуманных деталей, четкого юмора, литров крови, красивого сеттинга, отличного саундтрека и до ужаса приятного геймплея. Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, так как полученное взамен эстетическое наслаждение бесценно!**







# ДОРОЖНО-ТРАНСПОРТНОЕ СУМАСШЕСТВИЕ

CARMAGEDDON REINCARNATION

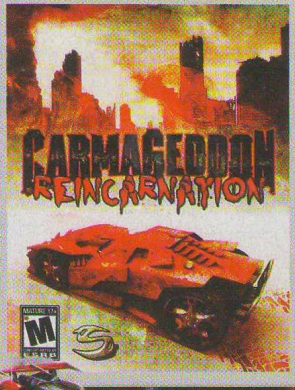
PC

**Жанр:**
Гонки на выживание

**Разработчик:**
Stainless Games

**Издатель:**
Stainless Games

**Системные требования:**
Процессор: Intel Core i3 2.4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: AMD HD 6000 series
20 ГБ свободного места




**Гоночные симуляторы уже давно не вызывают у меня восторга. Ты просто выбираешь себе супер-пупер крутое «Ламборгини» или «Бугатти» и тупо мчишься по однообразным трассам к финишной прямой. И пусть помимо тебя на трассе катаются еще несколько нахальных рыл, все равно какой-то адреналин или хотя бы небольшой выброс эндорфинов такие покатушки у меня не вызывают. Ну приехал я первым, ну победил, а дальше что? А дальше все по новой. Тем не менее, есть один способ разнообразить эту скучную формулу автогонщика, добавив в нее один, а лучше сразу пару увесистых крупнокалиберных увеселителей. Это я о пушках. Именно Carmageddon в свое время научил нас, что гонки могут быть действительно веселыми, динамичными, обезбашенными и даже чрезмерно кровавыми! Но удалось ли реинкарнации, вышедшей спустя столько лет, повторить успех предшественницы?**

## Вождение требует жертв

Когда игра вышла в раннем доступе Steam, она была не то что сыровата, ее как будто еще только на грядки посадили. Бывает. Вот только после полноценного релиза каких-либо глобальных изменений я не заметил. Слегка приукрасили окружающую среду, добавили несколько машин и пушек, но на технические недостатки забили машиностроительный болт. Руки начинают дрожать от кривого управления, а глаза – слезиться от графики десятилетней давности. Хорошо хоть кровь из ушей не идет – звук сделан достойно.

Казалось бы, заядлый фанат серии мог бы закрыть на это глаза и продолжить фаниться, превращая автомобили соперников в груды металла. Но есть одно «но». Даже если ты не заметишь технических недостатков Reincarnation, то все, что тебе останется – это смотреть на оригинальный Carmageddon в новой обертке. Перед нами по-прежнему гонки на выживание, которые не заставляют без остановки топить 220 км/ч, чтобы добраться до финиша первым, а дают возможность остановиться и расслабиться, уничтожая своих соперников на трассе. Если честно, подобного я насмотрелся еще в лихом 97-м. Тогда Carmageddon был не только на моей приставке, но еще и на улицах моего города.

## Ты где права покупал, урод?

Больше всего в Reincarnation мне приглянулся режим «Классическая Carma». Это отличная возможность посидеть у компа, словить релакс и сбить десяток-другой пешеходов. Зачем переводить бабушек через дорогу, если их можно любезно подбросить до ближайшей остановки на своем капоте? Если же издеваться над виртуальными горожанами тебе не позволяет религия (или мама), то можно попрактиковать свои навыки живодера на зверюшках. К сожалению, в Reincarnation, как и раньше, есть только коровы, так что лучше не показывай эту игру знакомым индусам. Картина превращения живых буренок в свежие стейки может неблагоприятно отразиться на их психическом здоровье.

Но на этом моменте от веселого я вынужден перейти к грустному, а именно – к соперникам. Похоже, что оппоненты променяли свои самые важные хромосомы на тюнинг для тачки, потому что порой






### Водилы-заводилы

Работа над оригинальной Carmageddon стартовала в далеком 1994 году. Первоначально игра планировалась выйти под какой-либо лицензией – рассматривались варианты с «Безумным Максом» и «Смертельными гонками 2000». Но не сложилось, и разработчикам пришлось разрабатывать игру в собственном сеттинге. Из-за своей чрезмерной жестокости Carmageddon в ряде стран был выпущен с цензурой. В версии игры для Великобритании люди и животные были заменены на зомби, а для Германии – на роботов. Но силами народных умельцев, которые разрабатывали особые «кровавые» патчи, ресурсы игры удалось вернуть к оригинальной версии.

их идиотское поведение не поддается никакой логике. Хотя, если поднапрячь креативную жилку, то все же поддается. Вот один из них тупо крутится на одном месте – видимо, масло в двигателе разгоняет. А второй не входит ни в один поворот – наверняка любит рассматривать окружающие пейзажи. Чувство самосохранения у этих «шумахеров» также отсутствует как таковое, так что можно делать с ними все что угодно. Если подключить хотя бы капельку извращенной фантазии, то на экране можно чудить интересные вещи. Например, одним мощным ударом с разгона расплющить сразу несколько стоящих на месте автомобилей или столкнуть какой-то припаркованный седан прямиком с обрыва на стадо коров. Получаются весьма забавные зарисовочки на тему «Насилие и автомобили», но мне почему-то по-прежнему хочется плакать.

### Картина маслом. Машинным

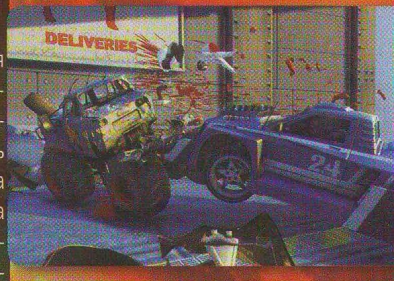
Сказать, что графика в Carmageddon: Reincarnation – полное гуано, равносильно тому, что сделать ей комплимент. Я понимаю, что современные геймеры уже порядочно зажрались, знают значение таких слов, как тесселяция, анизотропная фильтрация и т.д. Но в данном случае даже непривередливый игроман начнет недовольно воротить носом. Внешний вид Reincarnation застрял где-то в начале 2000-х и упорно не хочет оттуда вылезать. По улицам ходят одинаковые, безликие существа, которые здесь отыгрывают роль горожан, а на землю нанесена сплошная текстура якобы травы. Дома – серые кубы разной формы.

Более-менее на фоне этого низкополигонального безобразия смотрятся автомобили, но и они не дотягивают до уровня современной графики. А ведь требования у игрушки не самые скромные. Ей, видите ли, мощную видеокарту подавай. Это ж за какие заслуги, если у тебя постоянно проседают кадры или ты вовсе висишь без подачи каких-либо признаков жизни? Вообще, больше всего я ненавижу ждать, особенно девушек, которые собираются черт знает сколько, и я до сих пор так и не понял, на что они тратят это время. Но Reincarnation удалось меня удивить еще больше. За то время, пока здесь прогрузится один уровень, любая даже самая тормознутая барышня успела бы одеться, раздеться и еще раз одеться.

### Дорога в ад

Сложно выделить что-то хорошее в игре, которая заведомо показала себя плохо еще во время раннего доступа, а потом абсолютно ничего не исправила, просто плюнув тебе в лицо. Простить и отпустить студию Stainless Games, увы, не получится, – ребята знали, на что идут. Стоит еще обратить внимание и на фирменную физику от шеф-повара. Блюдо можно подавать хоть холодным, хоть горячим, – все равно лучше оно от этого не станет. Все трассы в Reincarnation как будто смазаны вазелином. Машину постоянно заносит, из-за чего попасть в противника очень сложно, а вот влететь куда-то и разбить свой тарантас – раз плюнуть. В итоге получаем не веселую бойню на автомобилях, а какой-то балет на льду. Когда ты систематически не можешь попасть по противнику во время дуэли, то вся эта картина начинает напоминать разборки алкашей в дешевой забегаловке – оба постоянно промахиваются, но в финале и тот и другой все равно уходят с разбитыми рожами. Рано или поздно все это надоедает, и после выхода курсор мышки плавно тянется к кнопке «Удалить».

*Влад [Ghost] Тучин*



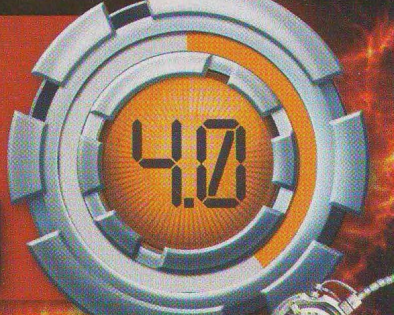





### Вердикт

**Возвращать старую серию в современный игровой строй – сложный и ответственный процесс. Но такое чувство, что Stainless Games вообще не старались или застряли в 97-м году. Reincarnation обладает противной графикой, ужасной физикой, никудышней оптимизацией и верой разработчиков в то, что это кому-то понравится. Короче говоря, ребята решили выехать на ностальгических чувствах старых фанатов. Дайте мне машину времени с возможностью отмотаться на десять лет назад, и, возможно, мне бы это понравилось. Хотя нет, все равно не понравилось бы.**







Deus Ex
MANKIND DIVIDED

PC | PS4 | XOne

**Жанр:**
Action/RPG

**Разработчик:**
Eidos Montreal

**Издатель:**
Square Enix

**Дата выхода:**
2015 г.




# НУЖЕН ПОЗАРЕЗ ТВОЙ КИБЕРПРОТЕЗ

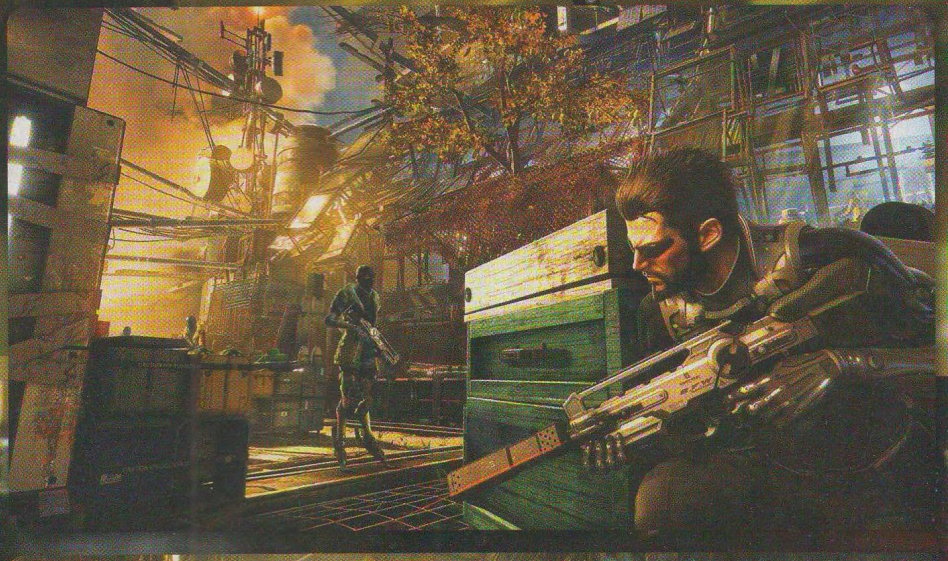
**Перед тем, как приступить к написанию данного материала, я установил себе импланты (они же аугментации), стимулирующие творческое вдохновение. Чего только не купишь на eBay. Поначалу я говорил лишь стихами и без устали исписывал все имеющиеся в доме рулоны туалетной бумаги своими романами. Дошло до того, что меня бросила девушка, ушел мой кот и от меня даже отказался мой мобильный оператор. Пришлось срочно менять прошивку. Но теперь все нормально и я наконец-то могу рассказать тебе о грядущем Deus Ex: Mankind Divided. Разве что меня зацикливает иногда. Очень редко. Иногда. Очень редко. Иногда...**

## Революция в эволюции

Deus Ex: Human Revolution стала, пожалуй, одной из лучших игр ушедшего поколения. Она предложила игроку то, что в современных проектах получило статус большой редкости: живой, проработанный до мельчайших деталей игровой мир, грамотно вплетенные моральные выборы, интересную систему прокачки и прекрасно работающую стелс-механику. Довольны остались все, как давние фанаты франшизы, так и геймеры, которые о серии услышали вообще впервые. Затерев HR до дыр, голодные игроки стали ждать продолжения, появление которого было лишь вопросом времени. Ждали долго, но дождались! Даже место в криокапсуле никому заказывать не пришлось, в отличие от самых ярых фанатов серии Half-Life.

Начнем с того, что Mankind Divided станет прямым продолжением Human Revolution. События возьмут начало спустя два года после окончания HR и поведают о том, как люди разбились на два лагеря: аугментированные (ребята-киборги, способностям которых позавидовал бы сам Робокоп) и обычные человечишки. Последние, разумеется, всеми силами пытаются истребить первых, так как считают их недостойными существования (завидуют невежды). В качестве же главного героя вновь выступит уже всем полюбившийся Адам [I never asked for this] Дженсен, которому на сей раз отведена роль некого двойного агента. Дженсен сотрудничает с тайной оперативной организацией Task Force 29, однако это не мешает ему поставлять вкусную инфу иной компании – Juggernaut Collective. Две зарплаты – это, конечно, хорошо, но мотивы героя связаны не только с обогащением. Адам не доверяет ребятам из Task Force 29. Он сомневается в правильности их действий, хотя и аккуратничает с Juggernaut Collective, что в итоге отразится и на геймплее.







## Есть для робота работа

Игрок частенько будет получать обоюдные миссии в стиле «нагадь ближнему своему», что повлечет за собой кучу моральных выборов, в ходе которых придется досконально изучать мотивацию обеих сторон, дабы понять, как в данной ситуации действовать. Все остальные сюжетные нюансы разработчики на данный момент держат в секрете, что, наверное, и правильно, так как куда приятнее будет проникнуться историей уже в игре, а не понаслышке. В общем, в сюжетном плане все обещает быть очень сложным и запутанным, как и принято в Deus Ex. Однако я готов поставить весь гонорар, полученный за эту статью, на то, что в конце конфликтующие стороны просто перебьют друг друга, и игра на этом закончится. К слову, сохранения из предыдущей игры в Mankind Divided перенести не позволят, а значит, былые решения игроков никак не повлияют на сюжет новой части. Формируя сюжетный фундамент, сценаристы использовали отдельные элементы всех четырех концовок Human Revolution, что, как по мне, является действительно мудрым решением. Вроде как и сделали все по-своему, но вроде как и никого не обидели. А ведь геймеры – народ обидчивый.





## Гаджеты и аугменты, которые наверняка пригодились бы Дженсену, но никогда не попадут в игру

**Стандартный набор домохозяйки**

Трансформирует конечности в любой незаменимый на кухне предмет: сковородка, лопатка, кастрюля, поднос и т.д. С таким набором запросто можно будет познакомиться с девушкой на курсах молодых домохозяек. Вдруг Адаму станет одиноко. Ему ведь не все конечности заменили…

**Переносной туалет Дженсена**

На руках Адама крепятся специальные отсеки, вмещающие в себя спрессованные надувные биотуалеты, которые наполняются воздухом при попадании на поверхность. Возможность выстреливать их из рук делает это изобретение максимально удобным и практичным, особенно в ситуациях, когда Дженсену доводится часами сидеть в укрытии при прохождении «по стелсу».

**Генератор запахов 3000**

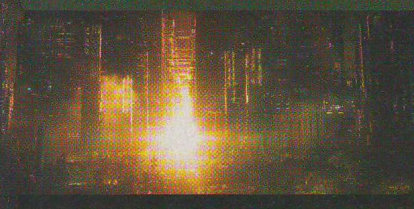
Броня Дженсена при активации необходимой функции способна издавать и распространять по местности любой запах. Это, прежде всего, полезно для заманивания врагов в свои цепкие кибер-лапы. Только представь, как противник сломя голову несется прямо в ловушку на запах курочки гриль.

**Банановая пушка**

Правая рука героя трансформируется в небольшую пушку, выстреливающую под ноги противников шкурки от бананов во время погонь. Случайно поднял тревогу, и враги несутся прямо на тебя? Не беда! Просто воспользуйся банановой пушкой и наблюдай, как те неуклюже выплясывают, пытаясь удержаться на ногах.

**Безмолвный раб**

Было бы круто, если бы Дженсен имел возможность брать с собой на задание рюкзак, в котором сидит немой китайский коротышка. Маленький помощник всегда готов выпрыгнуть из своего укрытия и подлатать главного героя после очередной перестрелки. Да и пивка хлопнуть в переулке он не откажется. Не пить же постоянно в одиночку, словно законченному алкоголику.

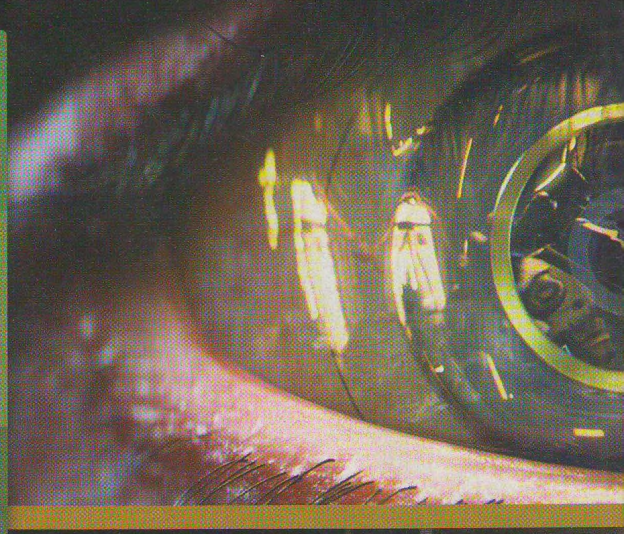




Даже больше чем художники. Ох и не завидую я художникам-геймерам.

### Технология «Стелс»

Новый «Деус» создается на основе концепции Human Revolution, а потому разработчики уверяют нас в том, что фаны ни в коем случае не разочаруются в продолжении. «Deus Ex: Mankind Divided будет верна Human Revolution, но в то же время получится немного иной», – говорят они. «Мы исправим все проблемы предыдущей игры и внесем кучу нововведений», – обещают они. Звучит заманчиво, но хоть бы эта обещанная куча нововведений не оказалась кучей чего-нибудь менее привлекательного. Однако пока переживать не стоит – то, что нам уже показали, радует впечатлялку и ласкает удивлялку.



Начнем с того, что, как и прежде, игру можно будет проходить двумя способами (или тремя, если считать комбинацию первых двух). Любишь «Кал оф Дьюти» и «Кризисы»? В этом случае тебе понравится и тут. Просто иди напролом и знакомь окружающих с очередью из твоего автомата. Стрельбу в Mankind Divided обещают серьезно подкрутить и доработать, сделав ее куда более приятной и интуитивной. Хочешь воспользоваться всеми возможностями игры, действуя скрытно и незаметно? Обновленная стелс-механика и куча полезных гаджетов в помощь. Кто платит, тот и музыку заказывает. Эмм… я не знаю, почему я это написал. Видимо, опять микросхема замкнула какая-то…

### Переговоры закончились перестрелкой

Свобода действий будет проявляться не только в выборе между стелсом и экшном при стычках с противниками. В игре предусмотрено и множество вариантов решения внутренне игровых проблем. Например, в одной из миссий, где необходимо отыскать лидера аугментированных, полицейские ловят ценного информатора. И чтобы получить нужную инфу, можно либо в открытую вырвать его из лап копов, либо пробраться к нему в дом и поговорить с его женой, либо вообще положить на все большой аугментированный болт и искать этого лидера самостоятельно. В общем, полная свобода действий, что само собой будет влиять на реиграбельность











игрушки. Проходить одни и те же задания, но разными способами – это действительно интересно.

Даже битвы с боссами теперь будут проходить, опираясь на твои предпочтения. Одной из ключевых особенностей является то, что некоторых боссов можно будет победить и сугубо вербальным путем. Все верно, здоровяков можно будет тупо заговорить до смерти, если выбирать в диалоге нужные реплики. Черт, после релиза нужно обязательно посоветовать эту игру моей бывшей. Она-то своей болтовней кому хочешь мозг к чертям вынесет.

## Инспектор Гаджет

В ходе заданий Дженсену нередко предстоит совершать моральный выбор по отношению к определенным персонажам, что, как и прежде, будет влечь за собой особые последствия. Даже ребята из сайд-квестов в этом плане отыгрывают очень важную роль. Вежливое обращение с местными бандюгами, к примеру, может оказаться весьма полезным в будущем, так как они в качестве благодарности могут заглянуть и в сюжетные миссии, чтобы протянуть тебе руку помощи. Ну, если и не руку, то какую-нибудь другую роботизированную конечность уж точно. Но Адам тоже парень прокачанный, и в Mankind Divided его снабдили еще большим количеством киберспособностей. Из свеженького: усыпляющие дротики, вылетающие из ладоней Дженсена, возможность пересечь любую поверхность абсолютно бесшумно, формирование энергетического щита и управление техникой на расстоянии. И, поверь, это далеко не весь список.

Не стоит думать, мол, если Дженсен стал круче, то и игра в целом станет проще. Да, его наградили кучей крутых штуковин, которые сделают бои куда более зрелищными и увлекательным, но чтобы уравнять чаши весов, в Eidos Montreal хорошенько попотели и над ИИ противников. Тебя ждут действительно хитрые и свирепые враги, которые в ходе битвы не будут сидеть на месте и ждать, пока ты соизволишь их вырубить. Им даже даровали пакет ништячков типа экзоскелетов и умения высоко прыгать. Подозреваю, что разработчики просто добавили в игру противников женского пола, а искусственный интеллект у них образовался уже сам собой.

*Данил [Батхед] Дубограй*

## Спектор эмоций

Создатель оригинальной Deus Ex Уоррен Спектор высказывается о грядущем продолжении в очень положительных тонах, не брезгуя лишний раз упомянуть и о своей любви к предыдущей игре. «Я не прохожу до конца многие игры, но DX: Human Revolution прошел полностью. Это о чем-то да говорит. И когда я прошел ее, то мне показалось, будто я только что поиграл в оригинальную Deus Ex. Она звучит и ощущается, как Deus Ex. И это просто здорово», – говорит Спектор. Однако его настораживает то, что было показано в недавнем трейлере Mankind Divided. «Мне показалось, что трейлер был слишком акцентирован на насилии, что слегка сбило меня с толку. Я веду к тому, что игры DX никогда не создавались ради убийств», – делится Спектор. Мы считаем, что волноваться ему пока не о чем, ведь конечные варианты игр зачастую не особо похожи на их трейлеры, в которых ставка обычно делается на зрелищность.

НАШ ПРОГНОЗ

**Проверенная концепция, которая отлично проявила себя в прошлой игре, приправленная кучей новых фишек и потрясающей картинкой, – чем не повод начать ждать выхода Deus Ex: Mankind Divided с двойным усердием? Улучшенная стрельба, возможность словесно вывести из строя боссов или вовсе пройти их скрытно, а также полная свобода действий при выполнении заданий. Это же круто! Киберкруто!**

9.5



# В ЧЕМ СИЛА, ДАРТ?

**STAR WARS BATTLEFRONT**

**Жанр:**
FPS, TPS

**Разработчик:**
EA DICE

**Издатель:**
Electronic Arts

**Дата выхода:**
17 ноября 2015 года

PC | PS4 | XOne

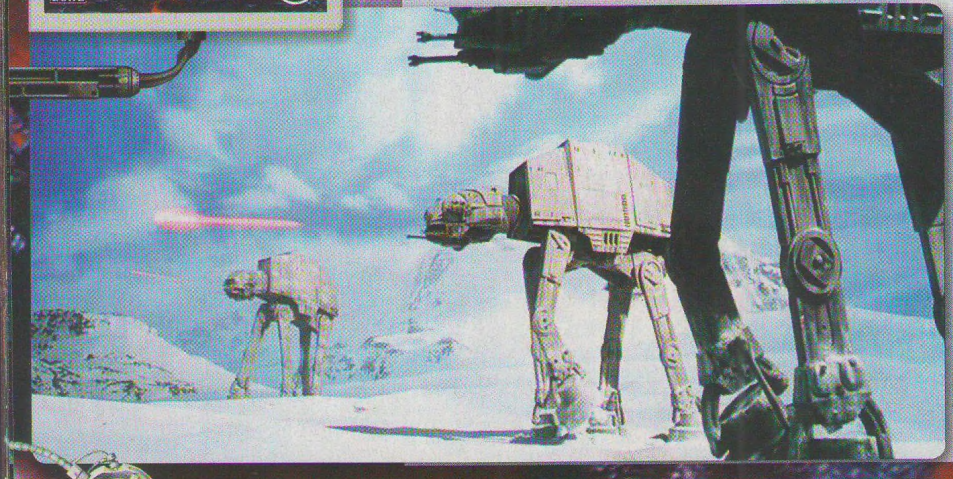



**Давным-давно, в далекой-далекой галактике Джордж Лукас придумал вселенную, где отважные рыцари-джедаи защищают мир от плохишей, переметнувшихся на другую сторону силы. Космические баталии, виртуозные сражения на световых мечах и прочее «пиу-пиу» крепко засели в сердцах миллионов фанатов. «Подкармливать» такую ораву поклонников просто необходимо, иначе со скуки соберутся и начнут строить свою Звезду Смерти где-то под Киевом. Вон киношники уже вовсю снимают седьмой эпизод, а чем игроиндустрия хуже?**

## Изменения посетить готовы нас

Созерцать киноэпопею во всей своей красе на больших экранах – это, конечно, хорошо, но ведь поучаствовать в этом фантастическом бедламе, приняв на себя роль одного из солдат империи или повстанцев, еще лучше. В свое время серия Battlefront подарила тысячи путевок в космос тем, кто с детства мечтал подержать в руке световой меч и силой мысли толкать других детей в песочнице. В игре было абсолютно все, чего так жаждали фанаты «Звездных войн»: разнообразные планеты, массовые побоища, известная по фильму боевая техника и, конечно же, джедаи.

Казалось бы, формула успеха прямо перед тобой – сиди себе и играй с улыбкой во все 32 мандалорианских зуба, но на протяжении десяти лет жажду космических сражений так никто и не утолил. За разработку Battlefront 3 в свое время даже взялись британцы из Free Radical Design, но игре не суждено было выйти в свет. Тьма нелегкой экономической ситуации поглотила студию, а вместе с ней и лучик надежды фанатов на продолжение. И вот «звездатая» серия попадает в руки Electronic Arts, а оттуда прямиком к команде DICE, отцам Battlefield. Звезды сложились на редкость удачно.



## Перерождение Силы

На этот раз ребята из DICE решили действовать постепенно и не обнадеживать падких на нововведения фанатов чем-то действительно срывающим башню. Возможно, ближе к релизу они и устроят какую-то невероятную рекламную кампанию в духе Battlefield 3 с ее настоящими танками посреди улиц Лондона, но пока даже на плюшевого вуки рассчитывать не стоит. Новый Battlefront является настоящим перерождением оригинала. В кровавом лазерном противостоянии снова сойдутся войска Империи и повстанцев, а вот появления в игре представителей сепаратистов или Республики, скажу сразу, ждать не стоит.

Уже сейчас Battlefront выглядит как современный, динамичный и просто чертовски красивый боевик. Каждая из 8 представленных карт услаждает взор и вполне сгодилась бы в качестве декораций к новому фильму по ЗВ. Чего только стоят зеленые леса Эндора с первобытными постройками эвоков и скалистый Салласт с прожженной от магмы землей и бурлящими кратерами. После релиза мультиплеерный режим обрадует игроков еще 4 картами,



информация о которых пока держится в строжайшей секретности.

## Когда я вижу, как ты штурмуешь...

Новый Battlefront позиционирует себя как чисто многопользовательский шутер. Оно и понятно, ведь работают над ним страшно зацикленные на Battlefield люди, которым этот сценарий вообще не сдался. Дабы не огорчать помешанных на сюжете поклонников, игроделы все же добавят несколько миссий, которые можно будет проходить вместе с другими игроками. Это будут разного рода боевые операции, происходившие параллельно с перипетиями кинотрилогии. Поржать над забавной речью Джа-Джа Бинкса или увидеть малолетнего Энакина Скайуокера не выйдет, зато разрешат померяться размером своей Силы с самим мастером Йодой и безжалостным Императором Палпатином. Компашка доступных джедаев в Battlefront собралась нехилая – фанаты оригинальной трилогии уже успели запачкать свои балахоны выделениями радости. К слову, обладателям консолей позволят проходить вышеупомянутые миссии и на разделенном экране – чем не лишний повод пригласить друга или случайного прохожего к себе домой. «Звездные Войны» объединяют людей.





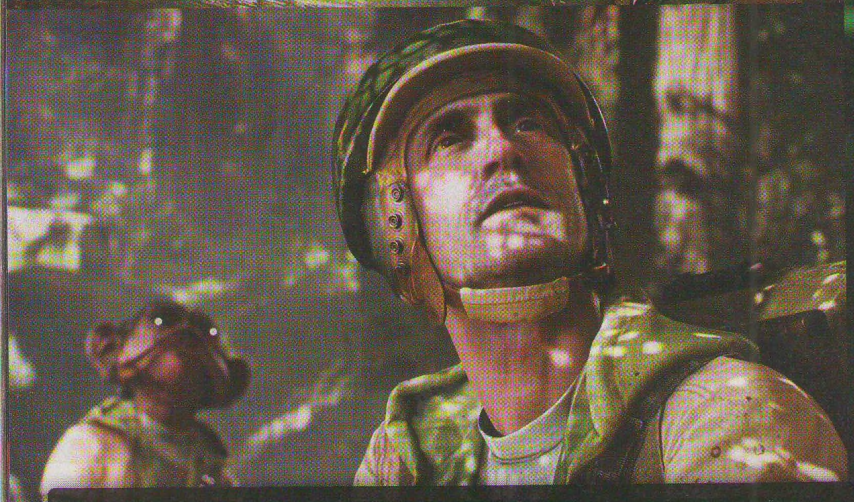


## Ты из какого класса?

О наличии нескольких классов для каждой из фракций можешь забыть, а если забыть не получается, то советую заказать на eBay денейрализатор из фильма «Люди в черном» – мне помогло. Помогло с чем? Не помню... Короче, из своего бойца можно будет слепить кого угодно, снаряжая и вооружая его по своему вкусу (главное, чтобы очков опыта хватило). Чем больше экспы, тем круче будет твоя звездная гвардия – все просто. В остальном стать победителем по жизни или обугленным от лазера трупом тебе поможет система Power Up System. С ее помощью на поле боя можно будет обнаруживать всевозможные гаджеты и примочки: взрывчатку, силовые щиты, различные уси-









## В космос и обратно

После анонса игры фанаты сразу же начали закидывать DICE вопросами «Будут ли в игре присутствовать космические бои?». Разработчики уклончиво ответили, что они сейчас сосредоточены на создании эпичных битв на поверхности планет. В то время как игроки будут стреляться друг с другом на земле, в космосе будут проходить скриптовые битвы между космическими кораблями. В приоритете у DICE полировка до блеска наземных битв, а уже потом они готовы взяться за все остальное. Тем не менее, в сеть уже утекла информация о крейсерах Star Destroyer, так что космические битвы, скорее всего, будут.



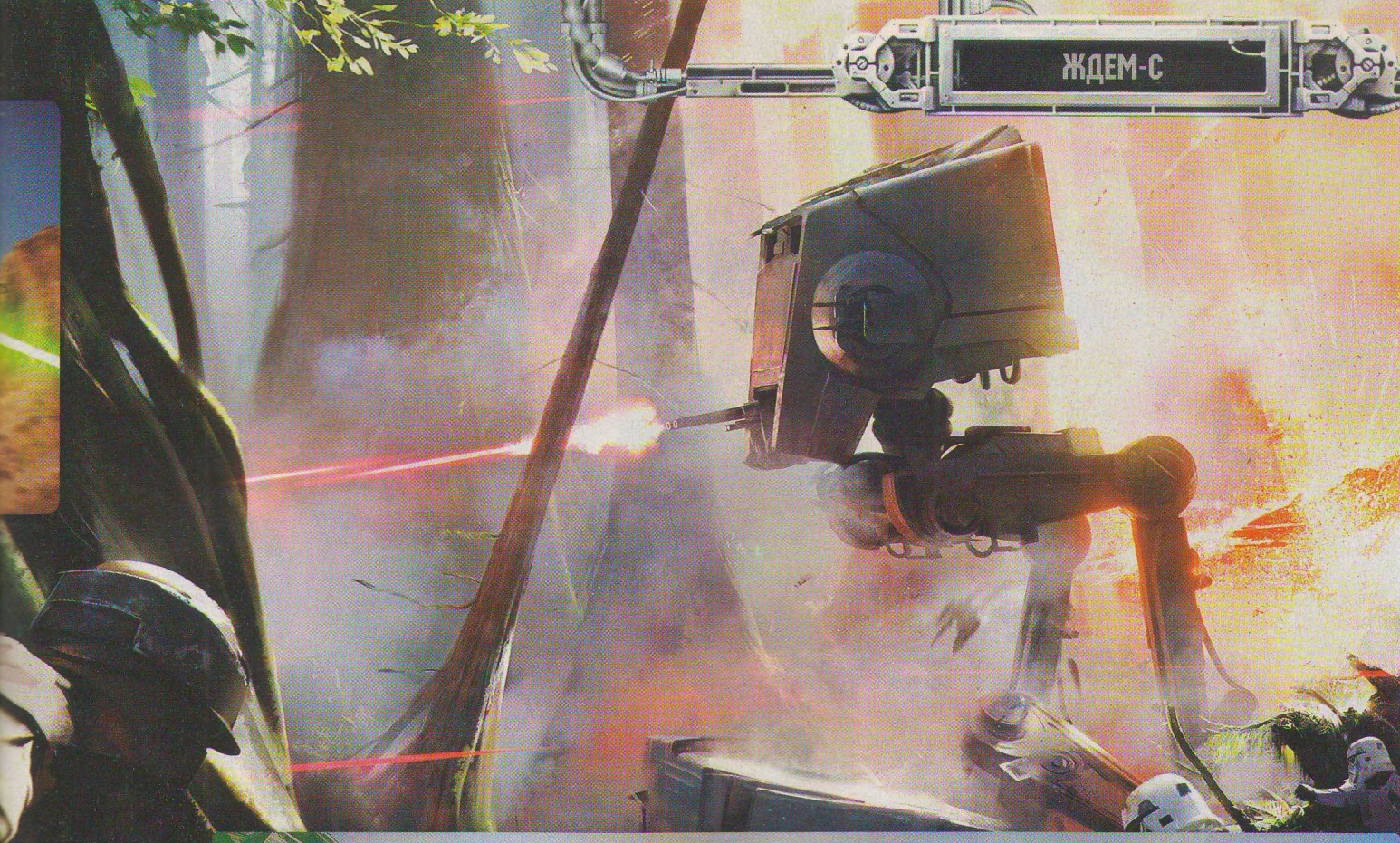


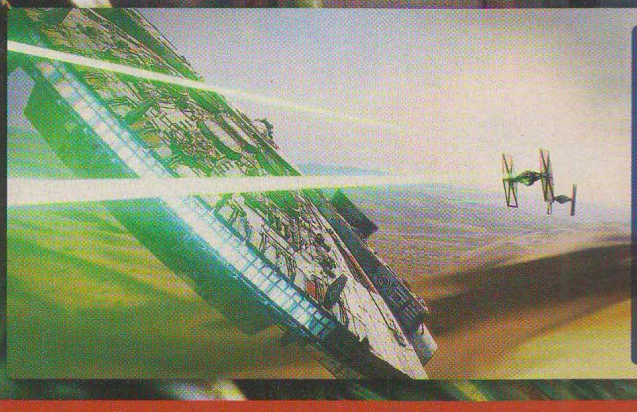
лители, дополнительные пушки и даже малогабаритную технику. Что касается РПГ, то пока до конца так и не ясно, как именно можно будет заиметь заветную вундервафлю. Скорее всего, захватить ее с собой перед началом боя не получится. Возможно, как и в недавно вышедшем Battlefield: Hardline, гранатомет придется высматривать прямо на карте.

## Халтура – во тьму путь

«Дайсы» сообщили, что геймплейная составляющая Battlefront будет создаваться слоями, словно праздничный торт. Надеюсь, получится так же вкусно. На ранней стадии ребята доводят до ума наземные битвы, потом добавят технику, следом за ней пойдут перестрелки на истребителях, а уже потом можно будет задуматься и о баталиях в открытом космосе. Уже сейчас сражения команд на планетах смотрятся просто очуительно. Солдаты прячутся за различными преградами, пытаясь подстрелить противников исподтишка, попутно бросают гранаты и всеми силами пытаются ворваться на вражескую базу. Некоторые седлают скоростные трассеры и молнией мчатся в неизвестном направлении, раздавая лазеры направо и налево. Ну а самые хитропопые сидят в укромных местах, поливая соперников огнем из снайперских винтовок.

В это время между тяжелой техникой идет своя битва: огромный шагоход AT-AT пытается противостоять «Цыпленку» AT-ST, в которого нагло залез проныра из команды повстанцев. Но долго мучиться борцу за справедливость не приходится – кто-то вызывает воздушную поддержку, и AT-AT быстро загибается от ракетного града. Смотрится все очень динамично, драйвово, но порой все же чересчур быстро, ведь одна карта вмещает в себя всего 40 человек. Как по мне, то этого все-таки маловато для войны планетарного масштаба. Быть может, «дайсы» одумаются и увеличат штат пушечного мяса хотя бы до сотни.





### EA наносит ответный удар

Не забываем, что перед нами проект от EA, а это значит, что график выхода дополнений к игре был составлен задолго до ее анонса. Издатель уже успел анонсировать DLC «Битва при Джакку», которое выйдет перед показом фильма «Звездные войны: Пробуждение Силы». Дополнение будет включать в себя несколько сюжетных материалов, новые костюмы, пушки и, естественно, технику. Поучаствовать в этих баталиях смогут абсолютно все (DLC будет бесплатным), с той лишь разницей, что сделавшие предварительный заказ получат его раньше.

### Подлецу по третьему лицу

Несмотря на многолетний опыт в создании «Батлфилдов», DICE не решились посягнуть на святое – вид от третьего лица. Переключение между видом было одной из основных фишек серии, пусть многие и жаловались на то, что это привносит заметный дисбаланс. Честно говоря, забавно слушать подобные высказывания – что мешает одним нажатием кнопки поменять перспективу? Но суровые времена, когда в компьютерном клубе тебя за «нечестную» игру могли попросту заколоть осколком CD, прошли. Слава богу, я жив и могу констатировать тот факт, что новый Battlefront на данном этапе показывает себя как действительно посвежевший и невероятно похорошевший оригинал. Он словно поток свежего воздуха на фоне устоявшейся милитари тематики в жанре мультиплеерных баталий.

*Влад [Ghost] Тучин*



**НАШ ПРОГНОЗ**

**Перезапуск похож на то, чего все мы когда-то ждали от третьей части. Это Battlefront 2 с гаджетами, заправленный современными технологиями. Пусть и без классов. Геймплей игры напоминает лучшие экшн-моменты из фильмов – в таких насыщенных и напряженных боях хочется участвовать. Уверен, мастера командных сетевых шутеров из DICE нас не подведут. В противном случае я готов проглотить свой световой меч.**

**9.0**



# Книжки с картинками

## Все, что ты хотел бы знать о визуальных новеллах, если бы слышал о визуальных новеллах

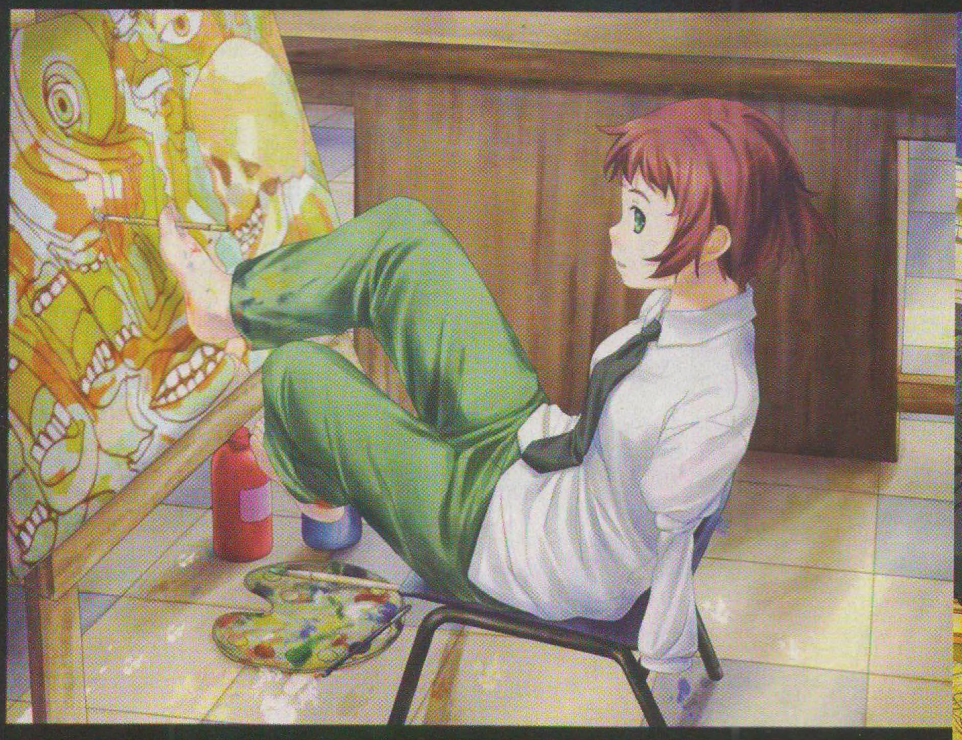
**Захватывающий сюжет и возможность влиять на него – это то, чем в первую очередь знамениты «биоваровские» серии Dragon Age и Mass Effect. И эпизодичные сказки Telltale столь популярны явно не благодаря их страшно увлекательной (сарказм detected) point-and-click-составляющей. В последнее время компонент истории в видеоиграх хорошенько потеснил всю эту беготню с перестрелками. Оно и не удивительно: кому не хочется стать героем и спасти мир, чувствуя себя причастным по-настоящему, не только благодаря выигранным битвам, но и из-за принятых решений более тонкого толка? Да всем хочется. Даже в те времена, когда компьютер занимал целый зал и обслуживался десятками работников, хотелось. И люди зачитывались книгами-играми из серий «Fighting Fantasy» и «Choose Your Own Adventure».**

### А книга лучше!

Первые книги с возможностью пройти свой путь были исключительно текстовыми, без картинок. Внизу страниц располагались инструкции типа «Перед тобой два стула. Если хочешь присесть на тот, что с пиками, переходи на стр. 78», перебрасывающие читателя по всей книге навстречу следующим мукам выбора. Позже оказалось, что и от беготни с пострелушками книжный приключенец тоже не отказался бы, и в книгах-играх начали появляться боевки, требующие постоянных подсчетов и бросков кубика. Забегая наперед, в дальнейшем многие новеллы из серии «Fighting Fantasy» превратились-таки в настолки. А сейчас небольшая, но преданная делу студия Inkle занимается активным портированием самых популярных книг-игр на мобильные устройства, адаптируя в том числе и системы боя.

Но кому-то и без боевок было хорошо. Зачем нужен этот геймплей, если цель – рассказать историю, а сделать это можно и одними буквами. Ну, поскольку ресурсы позволяют добавить спрайты персонажей-участников, бэкграунды, саундтрек, – это сделает рассказ объемнее и атмосфернее, не нарушив его литературную суть. Так несколько хороших идей породили целый шаблон, а затем и жанр визуальных новелл в том виде, в котором он существует на сегодняшний день. Самодостаточный







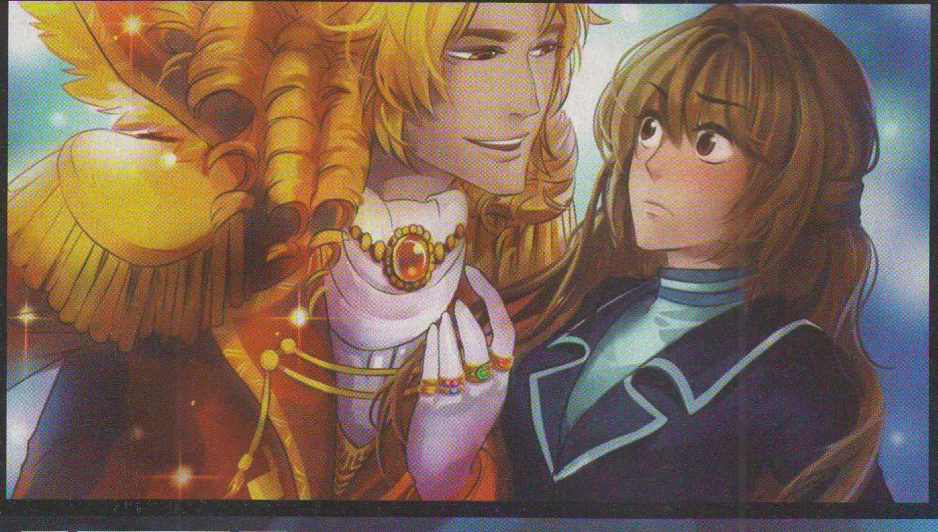
и ориентированный на повествовательный элемент, жанр не слишком популярен среди масс и в чистом виде попадается разве что в инди. Независимый народ в поте лица пилит свои детища на свободных движках вроде Twine и Ren'Py. И порой выпиливает-таки шедевры! Но об этом – чуть позже.

## Пособие для японской жены

Когда дело касается сферы развлечений, Япония всегда впереди планеты всей. Но далеко не всегда можно с уверенностью сказать, хорошо это или плохо. Как бы там ни было, визуальные новеллы в Японии – явление не столь диковинное, как на западном рынке. Особую популярность снискал поджанр, называемый отоме (яп. женский, для девушек), по сути являющийся синтезом визуальной новеллы и симулятора-свиданий. Отоме-игры довольно быстро вышли на местный масс-маркет, захватив его, как котики мир, еще в конце 90-х, а сейчас успешно прижились в формате free-to-play на мобильных платформах.

Формула успеха таких игр состоит из одного слова: бисенен. Так в Японии называют красивых, немного женственно выглядящих юношей, пользующихся спросом во все времена. А если добавить к спрайтам вот этих вот неведомых зверушек незамысловатый, но трогательный сюжет, качественный арт и озвучку от сэйю известнейших аниме, то можно снискать неиллюзорных успехов и хорошенько заработать, спекулируя на чувствах юных дев. Так и происходит. Отоме-игры поставлены на конвейер, бисенены клепаются десятками, сэйю едва успевают промочить горло между разъездами по студиям звукозаписи, а спрос, как и написано в учебниках по экономике, порождает предложение.

Типичная главная героиня отоме-игры канонически лишена намека на личность. В каком бы сеттинге не происходило дело, ГГ в любом случае выглядит блеклой и скучной на фоне обычно сильных и проработанных мужских персонажей. Такой подход в первую очередь связан с традиционными ценностями Японии, в которых идеал девушки находится на пересечении кротости, послушания и терпеливости. Поэтому жжение в районе пониже спины подобные главные героини вызывают, в основном, только в западном мире. Но ведь дело порой доходит до абсурда! Главную героиню запросто могут ни во что не ставить, похищать, унижать, подвергать моральному и физическому насилию, и единственный способ добиться счастливой концовки с зарвавшимся вконец бисененом, – это отнестись с пониманием и перетерпеть. Не, ну а чо, лайфхак!



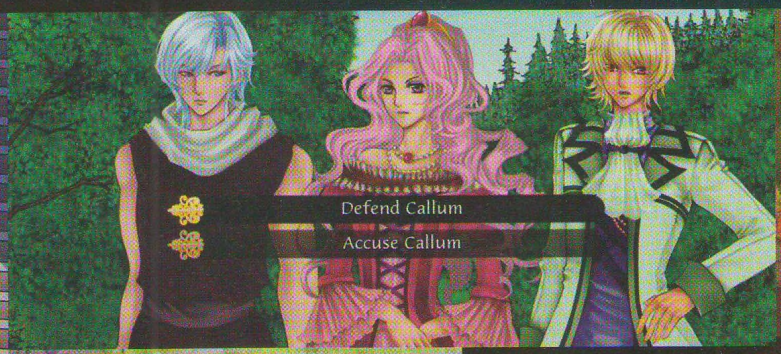
Короче, несмотря на свое пагубное влияние на формирование личности, японские отоме-игры все же сделали большой вклад в развитие современных визуальных новелл. А именно: жанром заинтересовались западные разработчики. И понеслась...

## Загнивающий запад

Переработав и улучшив подсмотренное у восточных коллег, западное комьюнити расширило представления о жанре отоме, да и о визуальных новеллах в целом. На международный рынок плоды его трудов, как правило, выходят на английском языке, и даже получили обще-аббревиатурное название OELVN (англ. Original English Language Visual Novels). Сомневаюсь, что кто-нибудь называет их так на полном серьезе.

Итак, не всем хотелось играть типичной «японской женой» со словарным запасом, состоящим из «ой» и «извините». Какими бы красивыми не были отоме-игры, западным девушкам такая роль чужда. Поэтому












Неудивительно, что визуальные новеллы у нас обрели совсем иное обличье. Безликих протагонисток со скудным словарным запасом в западных отоме сменяют сильные и интересные главные героини. Да и цели таких игр от «склей бисенена любой ценой» растут в сторону «проникнись сюжетом, распутай клубок интриг, задумайся о жизни... ну и между делом склей бисенена, если хочешь». Или симпатичную тян: справедливо обиженные дискриминацией независимые международные команды создали несколько действительно потрясающих визуальных новелл, где главным героем является парень.

Не так давно разработчики решили, что игроку необязательно воспринимать историю сквозь призму строящего отношеньки главного героя. Ему может быть просто не до поиска второй половинки – слишком занят расследованием преступлений или ведением государственных дел. Или главных героев может быть несколько. Постепенно структура визуальных новелл становится все менее линейной, а обычно нулевой геймплей разбавляется мини-играми, элементами лайф-симулятора и RPG.

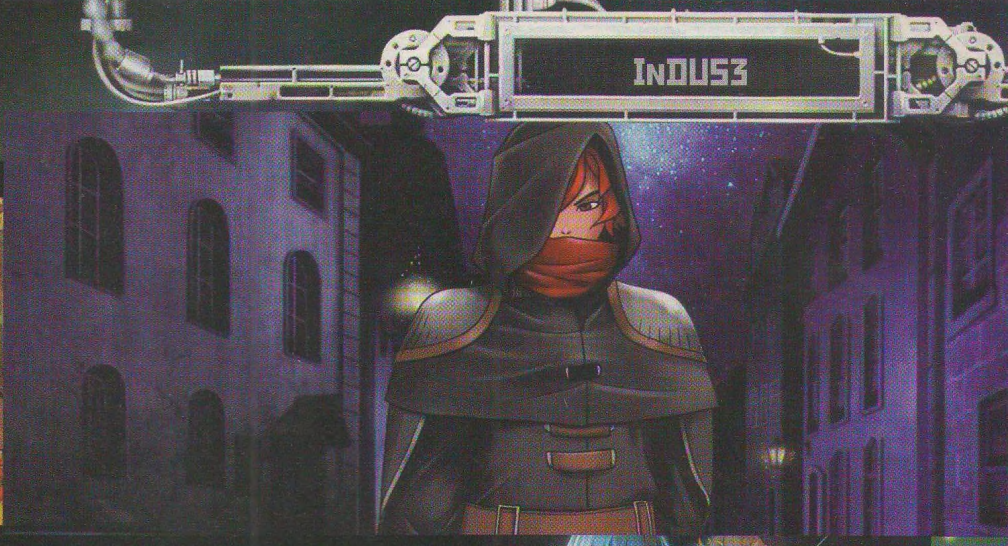
***

Будет нечестно, если теперь я ничего не расскажу о настоящих жемчужинах жанра, которые, как говорится, МАСТ-ПЛЕЙ. Или МАСТРИД... Кхм, неважно. Вот тебе небольшой хит-парад новелл на любой вкус, а ты уже сам решай, хочется ли тебе прокачать технику чтения/инглиш/кругозор с интерактивной литературой.

## The Royal Trap/ Королевская Западня

Мадлен Валуа – камердинер, телохранитель и верный друг принца Оскара. Ей поручено сопроводить принца в далекое королевство Гвеллинор и помочь ему обойти остальных претендентов на руку принцессы Кэссиди. Как это обычно случается, все идет наперекосяк: Гвеллинорский двор затягивает паутина скандалов-интриг-расследований, в центре которых оказывается сама Мадлен Валуа. И ладно она – под угрозой репутация ее принца. Сможет ли Мадлен грамотно расправиться со всеми неприятностями? Повлияют ли экстремальные условия на ее жизненные приоритеты и ценности? Поставит ли она чувства прежде долга? А хрен его знает. В смысле, система ветвлений новеллы позволяет отыграть каждый вариант развития главной героини. Она может быть милой и романтичной, расчетливой и хладнокровной, перманентно уставшей от всей этой игры престолов и желающей поскорее куда-то свалить, – личность Мадлен плавно и обоснованно развивается в любом выбранном игроком направлении. Но суть неизменна: ее личность – есть. Хоть на первый взгляд новелла и похожа на обычную отоме. Спрайты персонажей в The Royal Trap кривоваты, а фоны просто мастерски убивают атмосферность, но впечатление с лихвой компенсируют проработанные персонажи, закрученный сюжет и просто магические испано-гитарные переборы в качестве саундтрека.





## Katawa Shoujo/Девушки с ограниченными возможностями

Обычный японский школьник Хисао Накай страдает врожденным пороком сердца, и открывается это в самый неподходящий момент. Когда его тайная любовь призналась парню в чувствах, с ним случился сердечный приступ. После нескольких месяцев в больнице, в течение которых от него отвернулись все друзья и даже невольная виновница коллапса, Хисао узнает, что его переводят в другую школу. Школу для детей с ограниченными возможностями. С одной стороны, новелла подается, как этакий экзотический гаремник, но все далеко не так примитивно. Создатели, трудившиеся над Katawa Shoujo около пяти(!) лет, сумели рассказать трогательные и правдоподобные истории и без лишнего нытья показали, что люди с ограниченными возможностями – это в первую очередь обычные люди, пусть и немного отличающиеся от остальных. Авторы постарались максимально избежать присущих дейт-симам шаблонов, поэтому героини новеллы оказались куда правдоподобнее и живее обычного набора «популярная королева класса, агрессивная хулиганка, серая мышка с богатым внутреннем миром». Katawa Shoujo выжмет из тебя литры слез своими драматичными плот-твистами – если ты не бездушная скотина, конечно. Кроме того, здесь просто потрясающий арт. Ах, да – только не бросай все тут же, чтобы бежать на торренты*, – в игре присутствуют хентайные сцены.

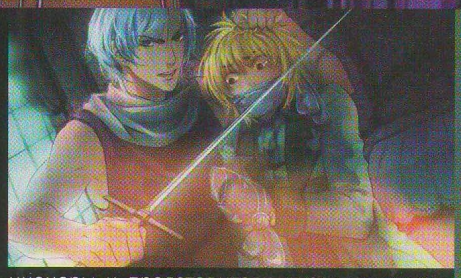
*автор не поощряет и не провоцирует пиратство; данная игра распространяется создателями совершенно бесплатно.

## Long Live the Queen/ Да Здравствует Королева!

Королева умерла. Да здравствует Королева! Конечно, королеве Элоди всего 14, она смущена навалившимся грузом ответственности и напугана неожиданной смертью матери, но ничего не поделаешь. Приходится брать себя в руки и учиться управлению королевством, решая внутренние и внешние проблемы, пока они не скопились в снежный ком. Во-первых, в этом лайф-симуляторе Элоди придется учиться. На выбор представлено более трех десятков дисциплин, от дворцовых манер до тактики морского боя. Преуспеть во всех дисциплинах физически невозможно. И это в конечном итоге приводит Элоди к погибели. Так, королева-гениальный-военный-стратег по ошибке съедает отравленную конфету. Милая и вежливая королева отправляется на день рождения подружки, и ее карету расстреливают разбойники. А королева-параноичка, старающаяся не покидать дворца из соображений собственной безопасности, досиживается до гражданской войны. С определенной попытки ты играешь уже не ради того, чтобы Элоди выжила – с такой-то кармой! Ты играешь, чтобы в этот раз она умерла таким образом, каким еще не умирала. Что касается прохождения этого рогалика от визуальных новелл, при котором она НЕ умирает… ну, ходят слухи, что оно существует. Да здравствует Королева!

## An Octave Higher/ Октавой выше

Действие этой новеллы происходит в альтернативной Европе во времена научно-техническо-магической революции. Сначала тебе показывают богатую процветающую Увертюру – столицу могущественной Империи, и тут же переносят в городские трущобы, где это благополучие обеспечивают трудом простые рабочие, лишенные магии и надежды. Контраст налицо, и, ясное дело, не все жители Увертюры готовы с этим мириться. Параллельно с научно-техническо-магической революцией в Увертюре созревает и классовая. Главных героев здесь трое, и все они принадлежат к разным сословиям: студент, изучающий магические науки, высокомерный аристократ с замашками «да ты знаешь, кто мой папа?» и девочка с завода, которая через пару месяцев планирует уйти в проститутки. Игрок в некотором роде определяет их отношения друг с другом: дружба или неприязнь, в свою очередь, приведут к разным последствиям. В An Octave Higher отлично продуманный сеттинг и оригинальная система магии, заклинания в которой выражаются формулами. Персонажи новеллы, связанные с миром магической науки, делятся идеями по применению магии стихий для создания вычислительных машин; революционеры и представители власти высказывают интересные мысли о том, как работают механизмы государства. Это новелла понравится тебе, если ты любишь докапываться до сути самых разных процессов, не довольствуясь одними видимыми результатами.

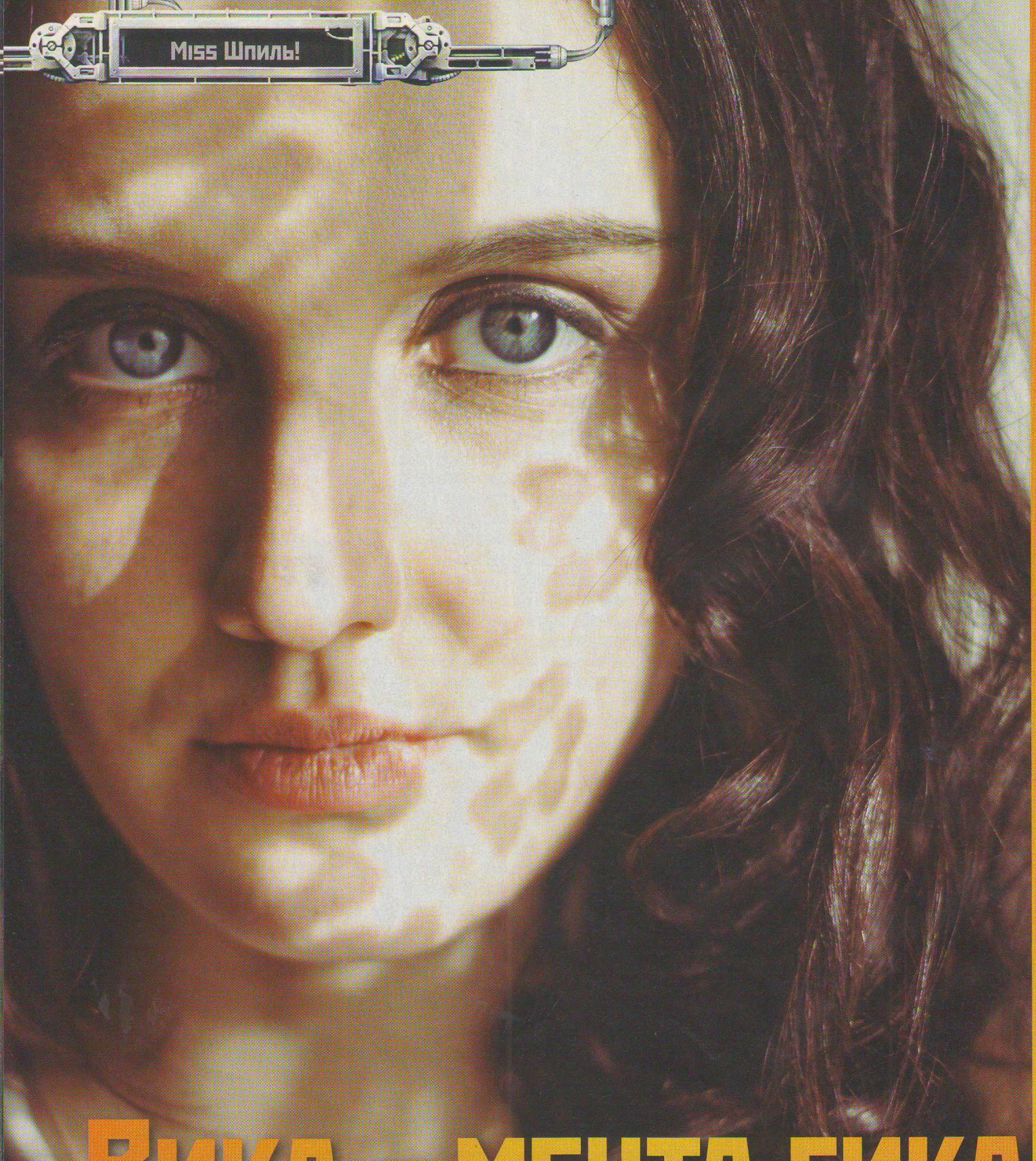


## Yawgh/Явг

В этой новелле тебе придется играть за жителей небольшого городка, расположенного на берегу океана. Ты знаешь, что через несколько недель на него обрушится ужасный ураган Явг, но твои герои об этом не подозревают и продолжают жить обычной жизнью. Устраивают себе лесопильный бизнес, изучают магию, бесцельно бухают в городской таверне или, переодевшись в Бэтмена, вершат справедливость в криминальном районе. С героями, куда бы они не отправились, постоянно случаются разные ситуации, последствия которых обязательно аукнутся в будущем. Решил унизить отвратительно поющего барда в таверенной попойке? Когда в следующий раз соберешься поохотиться в лес, можешь наткнуться на его тело, печально болтающееся на веревке.

Не обманывайся милой и трогательной рисовкой авторства Эмили Кэррол – пощады не будет. Когда Явг придет… Когда мощные волны снесут городские стены… Когда люди сойдут с ума от обрушившегося на них горя… Каждый получит по заслугам. В зависимости от того, как жили твои герои, какие решения принимали и чем занимались после того, как город был разрушен, ты выйдешь на одну из 52 возможных концовок. Среди них встречаются и относительно хорошие, и такая чернуха, что жить не хочется. Тем не менее, новелла оставляет очень хорошие впечатления и несет вполне ощутимый посыл: если не можешь смотреть в завтрашний день, делай все, чтобы завтра спокойно и счастливо не мочь смотреть в послезавтрашний.

*Кристина Двойных*



# Вика – мечта гика

**Говоря о женском видеоблогинге, на ум первым делом приходит толпа «гламурных» девочек, вещающих на тему косметики и того, как правильно стоит следить за собой. Но нас подобными штучками не заманишь, верно? Так называемые бюти блогеры имеют весьма специфическую аудиторию и у парней особым спросом не пользуются (даже несмотря на то, что на девочек в интернете посмотреть иногда все же хочется...) Но как оказалось, не все такие – девушки, интересующиеся видеоиграми и комиксами, тоже существуют! После долгих и безуспешных попыток мы наконец-то отыскали на просторах YouTube женского представителя гик-культуры и убедились в том, что, говоря об этом, нас не обманывали. Зовут ее Кисимяка. Мы похитили ее, привезли в редакцию и устроили настоящий допрос. Через несколько дней нам предъявили обвинение в киднеппинге, но это уже другая история...**



## ИНФО

**Вика Кисимяка**
**Возраст:** у девушек спрашивать неприлично
**Родной город:** Санкт-Петербург
**Кличка кота:** Шерлок
**Любимый советский актер:** Валентин Гафт
**Количество тел бывших парней в шкафу:** примерно три, если никто не выполз
**Адрес канала:** youtube.com/user/kisimiak



**Привет, Кисимяка! Твой канал, а точнее каналы сейчас пребывают в очень хорошей форме. Регулярное пополнение, куча самых разнообразных рубрик, своевременное освещение «свеженького». Как ты успеваешь за всем этим следить? Небось заложила свою душу в обмен на процветание каналов? Или ты просто умница?**

– Спасибо, что интересуетесь формой моего канал. Я вовсе не умница, я – ленивец, и странно, что с таким подходом у меня вообще что-то живет и развивается. Но если ничего не делать, то ничего и не будет. На YouTube есть множество каналов с большим потенциалом, которые тихо умирают из-за лени своих авторов. Нужно понимать, что нас смотрят тысячи людей, и они подписались не для того, чтобы ждать месяцами пока мы заставим себя что-то сделать. Приходится стараться. Душу не закладывала, разве что жертвую сном и зрением. Но без этого никуда. Когда делаешь то, что нравится, что любишь и что доставляет удовольствие, – будешь и следить, и не спать, и своевременно освещать «свеженькое».

**Да, сон – это удел слабаков и пустая трата времени. Ну его. В наше время на просторах YouTube не часто можно встретить девушку, которая бы при этом не являлась бьюти блогером. Ты же у нас гик во всех его проявлениях. Как такое произошло? Расскажи о том дне, когда ты поняла, что не можешь жить без всего этого.**

– Во всем виноваты мои родители! Они сейчас в этом не признаются, но именно благодаря их стараниям я получила первый комикс про Медвежонка Бамси, посмотрела фильмы о Бэтмене Тима Бертона, ездила в Европу, где гик-индустрия лет на 10, к сожалению, пока опережает нашу. Конечно, не было такого конкретного дня, когда я проснулась и поняла, что обожаю гик-тему. Все получилось постепенно. Комиксы, книги, фильмы, мультики, фэнтези. Гик-индустрия – это же не только супергерои, это еще и сай-фай, и «Гарри Поттер», и «Властелин Колец». До чего-то я добиралась сама, но очень много позволили мне мама и папа. И, к слову, я вовсе не гик «во всех проявлениях», есть люди гораздо более вовлеченные в эту сферу, чем я. Они больше знают и лучше разбираются в силу своего возраста, интересов и возможностей. Но это не имеет никакого значения, так как у нас не соревнование.






**Что надоумило тебя нести свое слово в массы и завести канал на YouTube? Поведай нам о том, как простая девушка из Санкт-Петербурга стала Кисимякой. Дай отгадаю: ты возвращалась с работы поздно вечером, и в темном переулке тебя укусил блогер?**

– Блогеры не кусаются, разве что ядом плюются иногда. Кисимякой я стала лет в 15, да так ею и осталась. Не получилось отойти от постоянного прозвища. Как правильно раньше было сказано, на «ютубе» у нас любят только красивых девочек-бьюти блогеров. Поэтому решение завести канал далось мне с трудом – очень боялась, что никому не понравится моя работа. Но при этом я четко понимала, что в русском сегменте «ютуба» девушки о комиксах и супергероях не рассказывают, и мне захотелось занять эту нишу, чтобы делиться с миром тем, что мне небезразлично.





**Сколько времени в среднем ты тратишь на производство своих роликов? Есть ли у тебя помощники? Или ты справляешься со всем в одиночку?**

– Все ролики разные, у них разный формат, длина, концепция. На что-то уходит больше времени, на что-то – меньше. Но над каждым роликом я работаю реально долго, борюсь за качество. Этого никто, правда, не замечает, и это обидно. По сравнению с первыми попытками, видео стало гораздо круче. Раньше видеоряд был рандомный, микрофон плохой, музыки не было. Теперь у меня хорошая техника, свои собственные музыкальные фоновые темы, названия которых я никому не говорю, а еще – самое важное – все, что сказано в ролике, подтверждается панельками из комиксов. Я уже говорила, что это никто не замечает? В любом случае, создание одной минуты ролика занимает не менее часа обработки, а до этого еще сценарий, начитка, потом рендер, создание обложки к видео. Получается долго, но никто мне тут не поможет, ведь голос в кадре – это я сама. Друзья, занимающиеся видео, постоянно дают советы, мне также помогли с заставкой для канала. Живой канал требует много работы.

**Опираясь на то, сколько времени и сил ты уделяешь своим каналам, можешь ли ты назвать это работой? Или же все это не более чем хобби?**

– За работу принято платить какие-то достойные деньги, так что нет, это не работа. Скорее это способ самовыражения, возможность оставить после себя нечто хорошее. Особенно это ощущается, когда от зрителей есть отдача. Пусть будет хобби, но с привилегиями. Благодаря каналу я часто бесплатно хожу на всякие мероприятия и знакомлюсь с кучей потрясающих людей.

**Со мной, например. Ну, наверное. В каком направлении ты планируешь развиваться в рамках своей деятельности? Есть ли во всем этом какие-либо ограничения, не позволяющие тебе в полной мере раскрыть свой потенциал?**

– Направление у меня остается такое же, как и было. Даже если бы я хотела уйти от него (а я не хочу), мои подписчики не дали бы мне этого сделать. Возможности у гик-тематики безграничные, я не делаю ролики про одни только комиксы. Но и ограничения, конечно же, есть. Говорить о них не слишком приятно. Во-первых, в сутках всего 24 часа, и это иногда ужасно не к месту. Хочется иметь суперспособность, чтобы не есть и не спать, а то слишком много времени тратится на эту ерунду. Моя мечта – сделать канал еще и репортажным. Я хотела бы освещать события гик-индустрии не только в своем городе, но и в других городах России, а еще лучше – и за ее пределами. Но это для меня нереально – нет финансовой возможности. На первый Комик Кон в Москве в 2014 году я поехала только благодаря подписчикам. Спасибо им, но на поездку в Сан Диего, к примеру, мы не насобираем. А ведь там огромное количество интересностей – конвенты, выставки, презентации, премьеры. Туда мне не попасть, и это главное ограничение.

**Будучи твоим постоянным зрителем, я заметил, что ты регулярно показываешь подписчикам клевые фигурки. По моим подсчетам, учитывая их количество, тебе бы уже давно пора перебраться в квартирку побольше, ибо свободное место убывает. Кот не возмущается?**

– Кот доволен, так как ему есть, что сворачивать на пол, хоть это и запрещено. Он уже сломал мне Бэтмена за 11 тыс. рублей (около $220), которого мне подарил подписчик. Я потом этому парню писала и извинялась – обычно очень бережно отношусь к фигуркам. У меня их немало, да, но не так много, как все думают. Даже не знаю, откуда пошло это предубеждение, что я все оставляю себе. 95% распаковок я затем возвращаю обратно в магазины–партнеры. На лайв канале появляются фигурки и по 5 тыс., и по 12 тыс. рублей. Кто же мне их подарит. Эх…

**Вот бы мне хоть кто-нибудь подарил. 200 долларов… Ты увлека-**



**ешься чем-нибудь, помимо всех этих гиковских штук? Может быть вязание? Фехтование? Прыжки с парашютом? Тайное обучение детей боевому искусству?**

– Ни одного попадания. Впрочем, вязать я умею, даже как-то связала себе кошмарный гриффиндорский шарф. Вроде бы постоянно чем-то занимаюсь, а так сходу и не ответишь. Много времени занимает написание книг – все-таки я та, кого называют «издающимся автором». Еще катаюсь на лошадях, занимаюсь котом, много учусь, читаю, смотрю сериалы, иногда выступаю моделью для друзей-фотографов. Люблю ходить в кино и гулять. Питер – располагающий к прогулкам город.

**А вот и тот самый вопрос, которого все ждали с самого начала *зловещий смех*. Я просто обязан спросить тебя о сокровенном! Как дела на личном фронте? У тебя кто-то есть? Парень? Жених? Муж? Дети? Кхм… Или я могу пригласить тебя на свидание?**

– Я уже говорила, что замужем за «ютубом», как Королева Елизавета Первая была замужем за Англией. И детей у меня минимум 70 тыс. человек на канале – возраст аудитории до 12 лет у меня на канале один из самых частых.

**Ох, прям одним махом лишила меня надежды (тут я немножко всплакнул). Еще нам безумно интересно, как ты проводишь будние дни, и в каком темпе живешь. Опиши нам один день из своей жизни.**

– Это сложно, так как дни у меня проходят по-разному. Часов в 7 утра, если я уже легла к тому времени, по квартире начинает бегать кот и будить меня. Приходится вставать, вышвыривать кота за дверь и ложиться спать дальше. Я не завтракаю вообще никогда, почти всегда на диете. Каждый день, так или иначе, посвящен работе над роликами – либо сценарий, либо склейка. Хоть немного, но делаю что-то. По вечерам смотрю кино, но теперь и на это не всегда есть время – выходные часто заняты мероприятиями или совместными съемками с другими блогерами.



**А какой супергерой или злодей из комиксов тебя привлекает больше всех остальных? Лично я не могу устоять перед Харли Куин. Роскошная женщина.**

– О, да, все мальчики любят Харли. Это смешно, потому что вы постоянно жалуетесь на своих сумасшедших реальных подруг, которые вам «мозг выносят, достали», но при этом обожаете еще более ненормальную девочку, которая избила бы вас битой. Чисто по-женски мне нравится Тони Старк и Дик Грейсон. Но моя вечная любовь на всю жизнь – это Гарри Поттер. Мой идеальный типаж парня.

**Серьезно? Он же тощий заморыш с палочкой… Насколько нам известно, твои подписчики частенько присылают тебе разнообразные посылки. Помимо фигурок и комиксов приходит ли к тебе что-нибудь еще? Расскажи нам о самой странной посылке от твоих подписчиков.**

– Да, иногда кто-то добрый присылает мне всякие интересности. Как правило, все очень тематично, и все присланное я стараюсь показывать на лайв канале. Вроде бы не было ничего странного. Правда, была одна грустная посылка – мальчик написал, что разлюбил Доктора, поэтому дарит мне свой мерч по сериалу. Это меня огорчило, не надо так. Помимо фигурок и комиксов мне присылали лего, разные игрушки, письма и открыточки. Это очень мило, никогда не думала, что такое вообще может быть.

**Нам в редакцию также частенько присылают письма. Правда, чаще всего с угрозами. Часто ли ты встречаешь поклонников на улице?**

– Не знаю, может, и часто, но мы не узнаем друг друга… На улице и в транспорте меня узнавали где-то 2-3 раза. Я не так часто стою в кадре. Большинство, кажется, до сих пор не знают, как я выгляжу.

**Да, мы тебя еле узнали, перед тем как похитить… Шутка. Слушай, а о чем ты думаешь перед сном?**

– О том, что я забыла сделать за сегодня. И о Девиде Теннанте иногда… И о еде. Вообще, думать перед сном вредно.

**С какой фигуркой супергероя ты спишь в обнимку?**



– Сейчас у моей кровати будильник в форме Дарта Вейдера, а также держатели для проводов с Грутом, Реактивным Енотом и Джокером. Кровать у меня небольшая, все фигурки там не поместятся.

**Будильник с Дартом Вейдером? Хочу! Имеешь ли ты какие-нибудь вредные привычки?**

– Их много! Я грызу ногти, психую, ем вредную еду, ругаюсь на английском языке, очень-очень много сижу перед компьютером. Чувствую, что пожалею обо всем этом позднее, но сейчас мне комфортно.

**Я понимаю, что тебе комфортно, но… перестань грызть ногти хотя бы прямо сейчас. Спасибо. Чего тебе не хватает для абсолютного счастья?**

– Денег, поездки в Диснейленд, своего магазина комиксов и фигурок, возможности путешествовать и самообладания.

**И последний вопрос лично от меня. Как ты относишься к группе Blink-184?**

– Я знаю только группу Blink-182, они написали саундтреки ко многим молодежным фильмам. До сих пор слушаю «All the small things», а еще есть там одна песня под гитару, там где собака, пират и чья-то мама. Хорошая группа.

**Ну что ж, большое тебе спасибо, Вика. Было очень приятно с тобой потрепаться. Зря ты рассказала нам о твоем будильнике с Дартом Вейдером. Теперь жди гостей… Мы всей редакцией желаем тебе побольше подписчиков и процветания твоему каналу. Оставайся такой же умницей, не обижай кота и закрывай на ночь двери.**

*Данил [Батхед] Дубограй*

MARVEL FUTURE FIGHT

Android | iOS

**Жанр:**
Hack and slash/RPG

**Разработчик:**
Netmarble Games

**Издатель:**
Marvel




# Как здорово, что все мы здесь сегодня подрались

**У меня было два костюма Железного Человека, 75 запасных рук для Зимнего Солдата, 5 упаковок ИЗО-8, пол-ящика наборов ускорителей, целое множество рассеянных веществ, а также волокна, россыпь золота, ящик кристаллов, аккумулятор с энергией и уникальный сундук. Не то чтобы это был необходимый запас для войны с Альтроном, но если начал собирать команду в Marvel Future Fight, становится трудно остановиться. Единственное, что вызывало у меня опасение, – это биометрика. Ничто в мире не бывает мощнее, имбовее и неповоротливее, чем перекачанный Халкбастер. Я знал, что рано или поздно прокачаю его.**

## Героизм и гедонизм

Каждая игра от Marvel, включающая в себя как минимум десять разных героев, становится хитом. И станком для печати денег. В Marvel Future Fight 37 персонажей, как современных, так и классических. События в игре происходят непонятно когда, потому что Альтрона уже все знают, но следов Гражданской войны не замечено. При этом сюжет ушел недалеко от стандартов комикса – пройдя все 8 глав, получаешь ощущение, что прочел полноценную и круто закрученную арку. Уже это выделяет Future Fight среди остальных F2P-проектов на смартфонах. Но это, как поговаривал любой клишированный суперзлодей, только начало.

## Страх и ненависть в мультивселенной

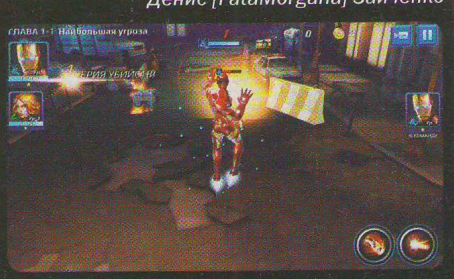
Каждый уровень в Future Fight выглядит как относительно длинная, но прямая кишка в разных антуражах, где местами ждут своего часа заскриптованные противники. А дальше начинается заимствование из MKX, WWE Immortals и им подобных. Три героя в пачке, на поле воюет один, остальные периодически его подменяют. Или время от времени вставляют свои пять копеек противнику прямо меж глаз. Бои происходят быстро – ты либо кликаешь на врага и периодически включаешь скиллы, если противники простые, либо константно доджишь контратаки. В общем, просто и со вкусом, примитивная тактика в наличии. Все это делается нажатием одного пальца, но при желании можно включить и виртуальные джойстики.

## Супергеройский гардероб

Понятное дело, что для фаната Marvel нет ничего слаще, чем одеть своего любимого героя, словно тот кукла Барби. Или я один такой? В общем, готовься, ибо копание в окнах прокачки гарантированно отнимет немногим меньше времени, чем сам геймплей. Загибай пальцы: у тебя будет золото, кристаллы, энергия, волокна/сущности, наборы-ускорители, различные кристаллы вроде ИЗО-8, кристаллы норн, биометрика, сундуки с персонажами, опыт общий и личный. Я мог что-то забыть, но уже этого хватает, чтобы косплеить Townsmen по части ресурсов. Дополнительный прирост дается благодаря множеству достижений, как одиночных, так и регулярных. А для тех, кому обычная кампания уже не дает вызова, существует режим хардкор, где даже рядовой противник может за шиворот накидать, не говоря уже о боссах в конце уровня.

Касательно рожи лица к игре тоже претензий не имеется. Все выглядит красиво и аккуратно, персонажи одновременно похожи и на оных, скажем, из Мстителей, и на обитателей комиксов. Уровень эффектов на высоте, разномастный салют из энергетических лучей и прочих снарядов радует сетчатку и печалит устройство, на котором игра запущена, – греется оно аки сковородка.

*Денис [FataMorgana] Зайченко*



## Вердикт

**На текущий момент Marvel Future Fight является лучшей мобильной игрой на супергеройскую тематику. Гигантский выбор персонажей, увлекательный, хорошо прописанный сюжет, занимательная ролевая система и, что важнее всего, – простой, но чертовски затягивающий геймплей. Да, часть идей пришла из других игр, без Интернета даже зайти в меню не получится, а на красотах графики можно жарить курошку да яишко. Но в остальном все чудесно.**

# Раш наш!

Android | iOS

MAGIC RUSH HEROES

**Жанр:** Strategy/RPG

**Разработчик:** Elex

**Издатель:** Elex



**Когда видишь на заставке игры панду из Warcraft, но играешь ты вовсе не в Warcraft, а в мобильную стратегию, возникает ощущение, что перед тобой очередное малобюджетное поделие, которое хочет выехать за счет бессовестного копирования и плагиата. Но Magic Rush: Heroes не так проста, как себя показывает. Во всяком случае, пара интересных идей в ней имеется.**

## Мид не слит

Рассказывать об играх я обычно начинаю с описания сюжетной канвы, но в Magic Rush она слишком клиширована и безынтересна, чтобы обращать на нее хоть каплю своего внимания. Самое разобычное бодание фэнтезийного бобра с ослом – все это мы сто раз видели, проходим и не задерживаемся. Поэтому перейду сразу к сути. Игра не является «мобой». Если охота попотеть на катке через смартфон, то тебе в Vainglory или Heroes of Order & Chaos. Magic Rush же вообще не об этом.

Местное обучение является одним из самых длинных и бессмысленных во всех играх вообще. На протяжении получаса нам в той или иной степени указывают, куда тыкать, что делать и кого прокачивать. И хуже всего то, что обучаться тут, блин, совсем нечему. Первая часть игры – примитивнейшая Tower Defence в стиле Kingdom Rush, только вместо башенок стоят герои. Вторая часть – своеобразный аналог Disciples/Final Fantasy/Angry Birds Epic в реальном времени. Обе составляющие требуют от игрока лишь своевременного использования скиллов. И все. Ну ладно-ладно, в части с защитой башен нужно еще периодически ставить новых героев и улучшать их. Обучение этому занимает полчаса жизни. Браво, хлопаю в ладоши. Отличный способ выбесить игрока еще до начала, собственно, игры.

## Кручу-верчу, скастовать хочу

Бесят и победные танцы некоторых персонажей, и то, что эти самые персы похожи на рандомных граждан из Доты, League of Legends и еще черт знает кого. Мда, с таким «ярким и приятным» началом есть ли хоть одна причина остаться в Magic Rush? Да, есть, в том то и беда. То, что от игрока нужно лишь вовремя применять скиллы, делает геймплей спокойным и в то же время крайне динамичным. Нечто похожее было в незабвенной Spellfall, где от громадных комбоударов получаешь прямо-таки физическое удовольствие. А тут даже применение скиллов приятное – зачастую выбирается только направление, а не место попадания, поэтому прицеливаться на удивление легко. Это раз. Два – во время применения скиллов игра ставится на паузу, и держится так еще секунду, чтобы можно было применить второй скилл. А после и третий. И четвертый. В общем, за пару мгновений и парой касаний на карте можно устроить полный Армагеддец. Прокачка персонажей тоже приятная, и работает через руны, которые собираются в процессе геймплея.

## Магия нас связала

В остальном Magic Rush смахивает на привычную F2P ролевушка со стаминой, небольшим донатом и PvP-боями. Внешне игра выглядит симпатично и очень напоминает Kingdom Rush, вплоть до интерактивных объектов на карте. Пусть в персонажах и не так много индивидуальности, за ними не так интересно наблюдать, но отдельные кадры все же способны искренне удивить. Как тебе куча навоза с черепком наверху в качестве противника? А консервная банка-клоун, жонглирующая бомбами? Воистину Magic Rush противоречивая…

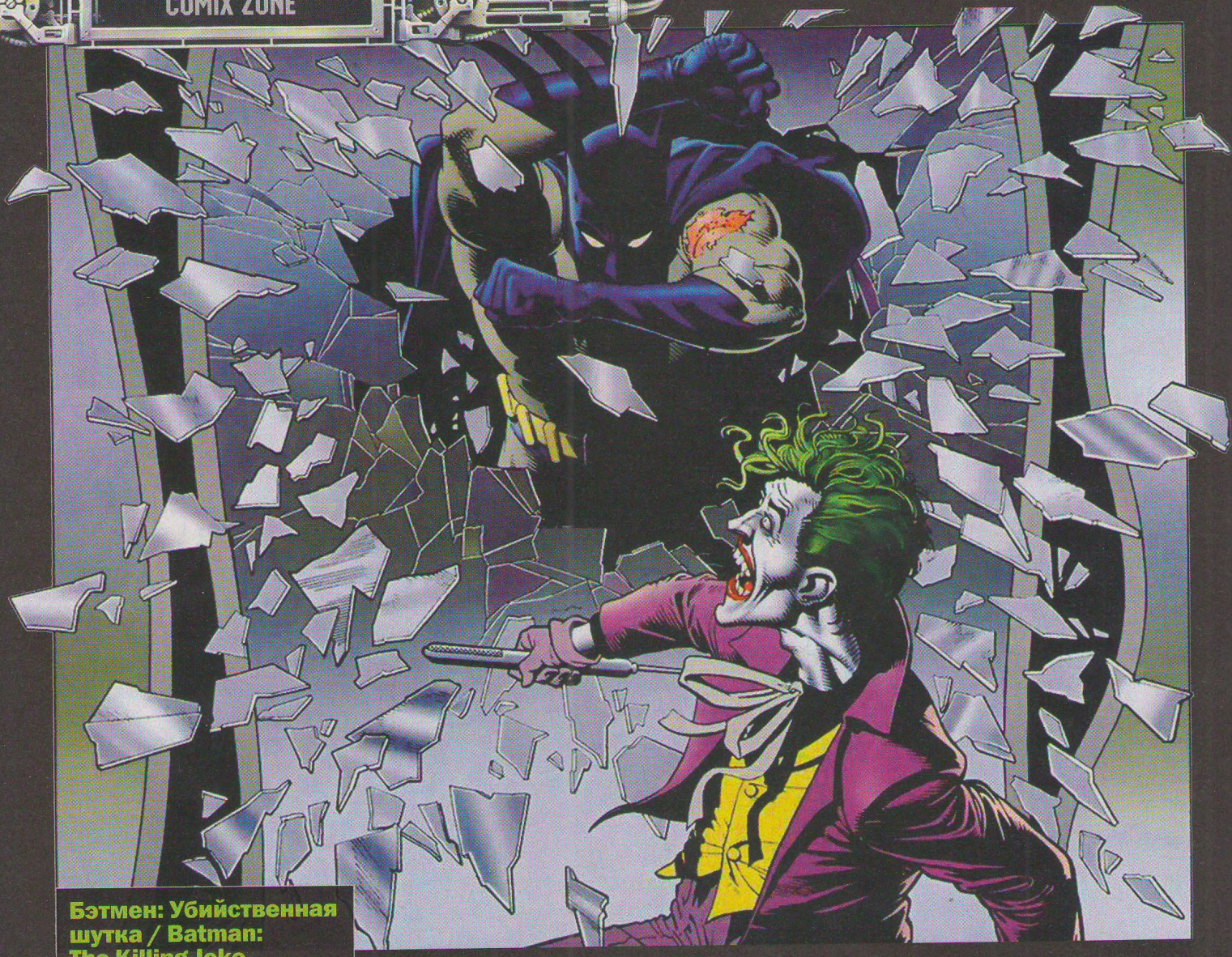
*FataMorgana*





## Вердикт

**Дикая смесь из реалтаймовой Final Fantasy и Kingdom Rush в формате F2P. Нудное, затянутое обучение делает порог вхождения в игру высоким и изнурительным, но сам геймплей увлекает не на шутку. Заимствования из других игр соседствуют с действительно оригинальными идеями и приятной внешностью. О Kingdom Rush хочется говорить хорошо, но приходится упоминать плохое.**



**Бэтмен: Убийственная шутка / Batman: The Killing Joke**

**Издатель:** DC Comics
**Сценарист:** Алан Мур
**Художник:** Брайан Болланд
**Дата публикаций:** 1988

# Joker Face

**Помнишь ту фотку Джареда Лето с зелеными волосами и фотоаппаратом, что так резво разбежалась по интернетам с описанием «первое фото нового Джокера»? А помнишь, как отдельно взятые гики радостно хлопали в ладоши и говорили о какой-то суперкрутой отсылке к какому-то супер крутому комиксу? Вот о нем-то мы сегодня и поговорим. Точнее, я напишу, а ты почитаешь. Смешная шутка, правда? Нет? Ну, я же не Джокер, чтобы убийственные шутки генерировать на лету.**

## Они крутые

Начну с того, что Batman: The Killing Joke создали Алан Мур («Хранители») и Брайан Болланд («Судья Дредд»). И тут даже больше нечего добавить. И тут даже не надо ничего больше добавлять.

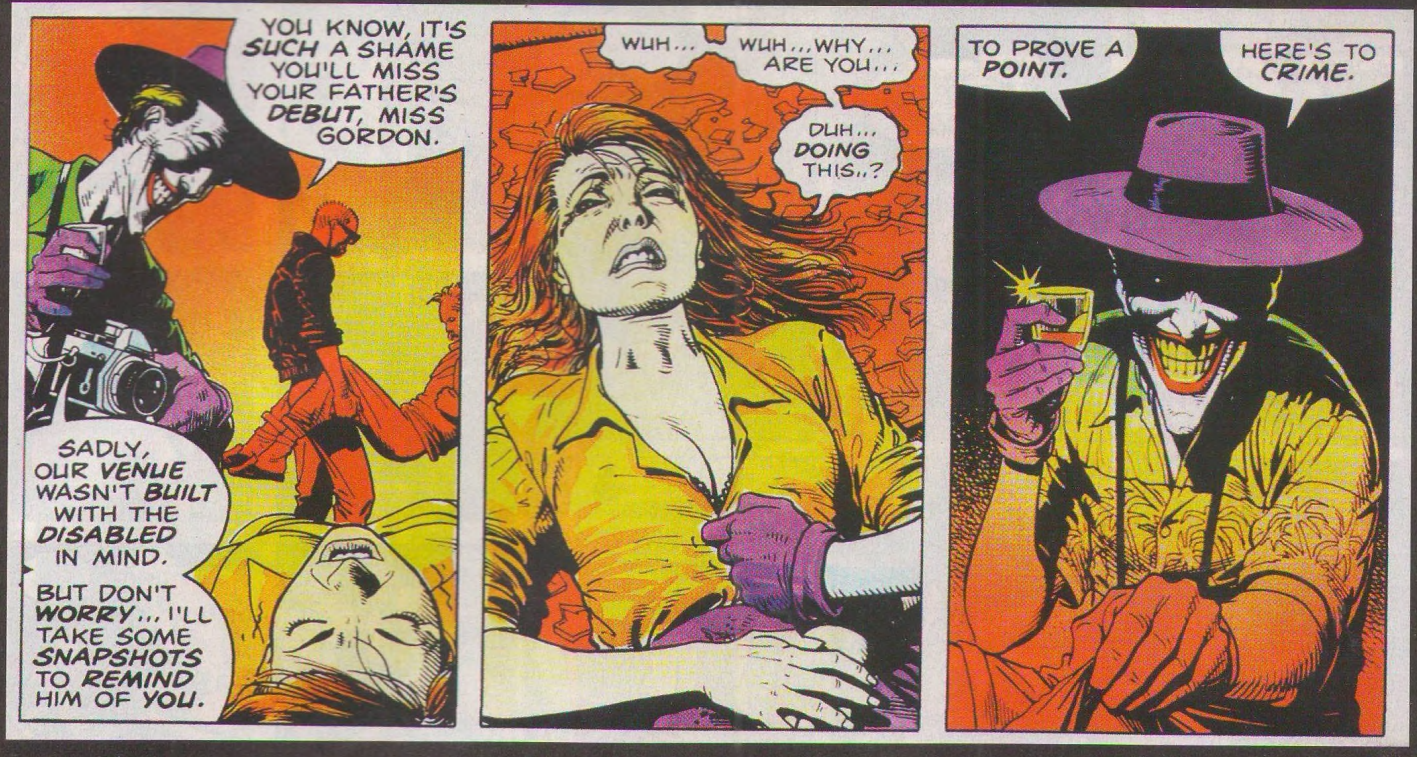
## У тебя Джокер есть?

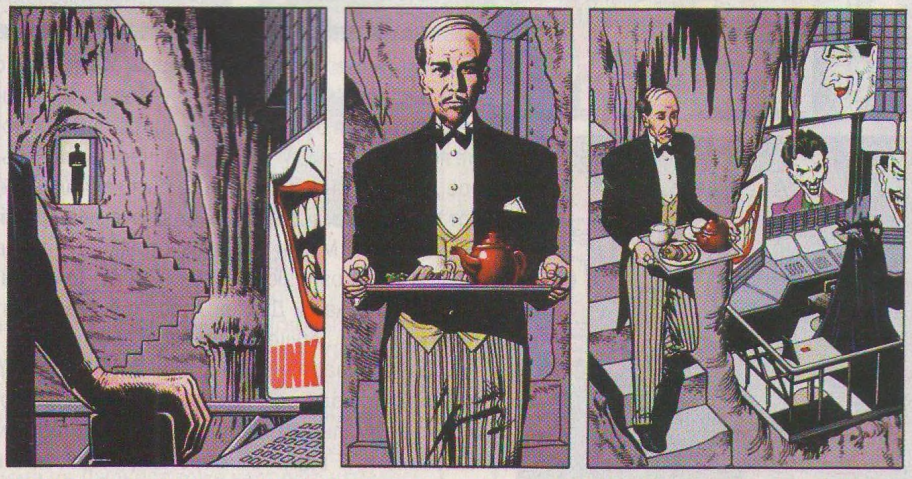
Начну с банальности – комикс мне понравился. Есть в нем что-то сумасбродно-философски-привлекательное. Но вот логика действий персонажей местами терпит серьезные испытания. Хотя о чем это я... это же Бэтмен с Джокером! Так вот, приходит как-то раз Бэтмен в психиатрическую больницу, чтобы поговорить по душам с Джокером. Я не шучу. Все было именно так. Он просто взял и пришел в лечебницу, чтобы сказать: «Слушай, чувак, я последнее время много думал, почему мы вдруг такие враги? Ведь в итоге или ты меня убьешь или я тебя». Если у тебя сейчас возникли ассоциации с глубокими взаимоотношениями мальчика в очках и безносого мужика, то я как никто тебя понимаю. Непонятно, зачем вообще Бэтмен «много думал» и что его побудило к подобным откровениям? Лично для меня это так и осталось нерешенной загадкой. Джокер, впрочем, оказался подставным размалеванным мальчишкой, в то время как настоящий сбежал. Клиника в шоке. Бэтмен рвет и мечет. Все как всегда.

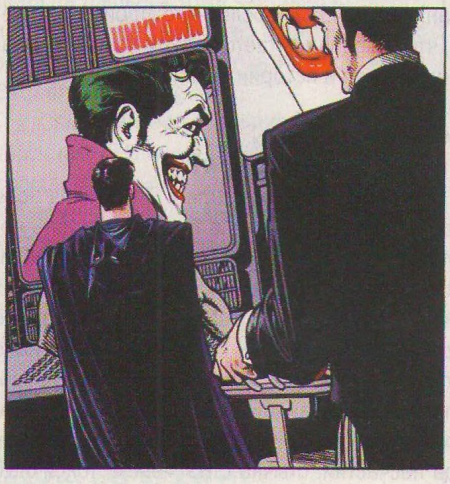
## А если найду?

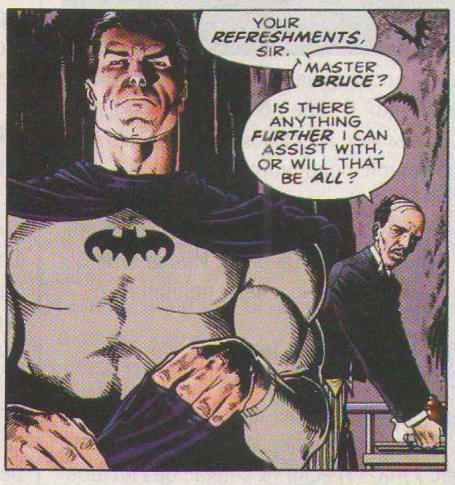
Милый улыбчивый сумасшедший всего-то решил приобрести себе Парк Развлечений, а заодно парализовать Барбару Гордон и на примере ее отца кое-что дока-





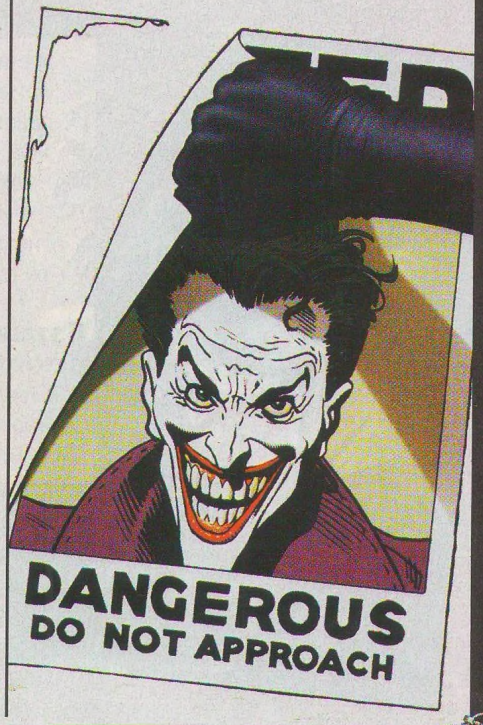



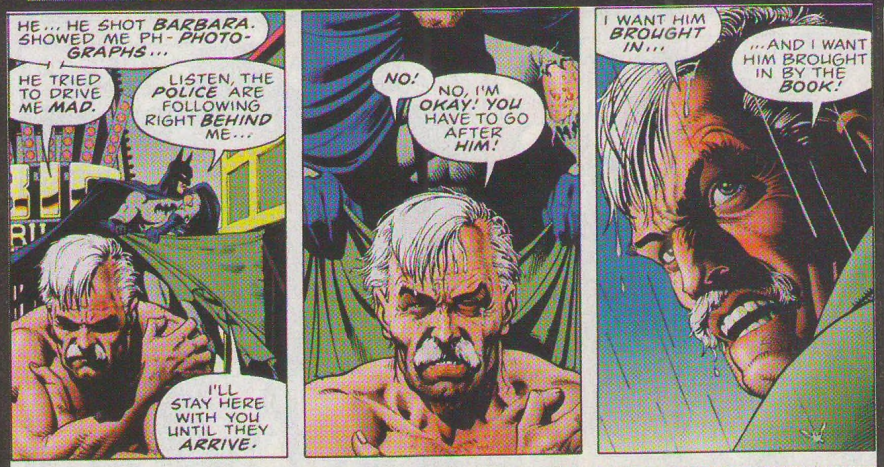


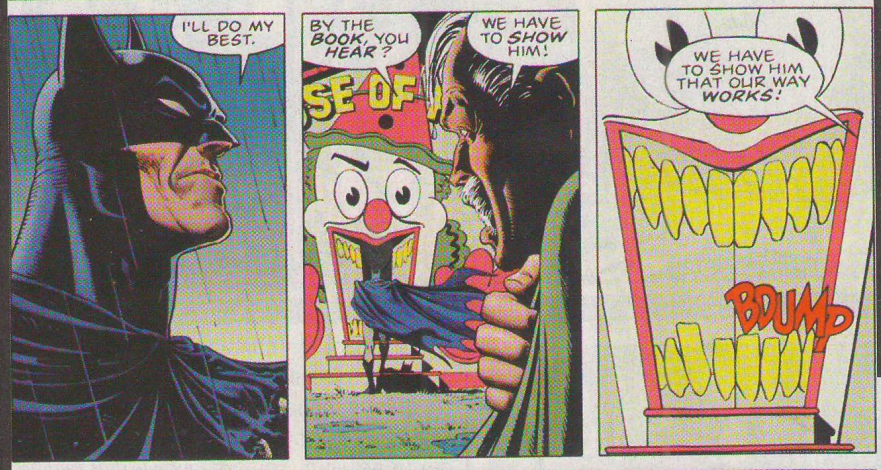



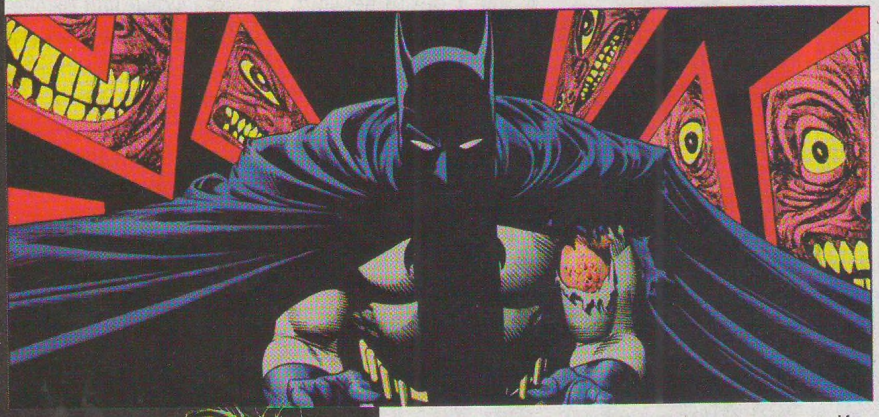

зать. Доказать, что каждый «совершенно обычный человек» только и мечтает, чтобы поскорее слететь с катушек, потому что в этом суровом мире жестокости и случайностей так жить гораздо приятнее и проще. Интереснее и страшнее всего то, что местами Джокер кажется вполне правым. Напевая заводную песенку про безумие, тот отправляет раздетого догола комиссара в компании чудовищных карликов на милый аттракцион, посвященный трансляции фотографий его голой окровавленной дочери. А Бэтмен тем временем бегает по злачным местам города, рвет плакаты и разыскивает беглого психа. Бегает он, кстати, крайне безуспешно, пока Джокер собственноручно не высылает ему приглашение в Парк.

Бэтс тут же мчит туда, бросается к несчастному обнаженному, но все же сохранившему рассудок комиссару, а потом бежит вершить суд «по закону» над Джокером. Дальше много беготни по не очень-то и веселому Дому Веселья, разбитых стекол, порванных костюмов, кровавых ран и философских монологов Джокера о том, что он на самом деле такой же, как и все – бедный и несчастный сумасшедший, которого когда-то подкосил не особо удачный день. Потом еще немного драк и финальная сцена под дождем. Скажешь, звучит слишком мелодраматично? Так и есть. Джокер сидит на земле мокрый и понурый, а Бэтмен тем











временем продолжает свою речь в духе «Как же так? Давай я тебе помогу, и мы уйдем в закат друзьями». На самом деле, единственной причиной подобного поведения Бэтса может быть только то, что он где-то в глубине души считает себя точно таким же странным психом, как и Джокер. Иначе стал бы он так подозрительно к нему прикипать?

## Бэтмен, который живет с поехавшей крышей

Так что, вот тебе один довольно таки интересный вопрос: «Нормальный ли вообще человек – Брюс Уэйн?» И если ты сейчас без колебаний ответил «вполне», то потрудись объяснить, с чего вдруг нормальному и адекватному миллионеру захочется бегать ночами по городу в костюме летучей мыши? И не надо сейчас про печальное детство. Оно много у кого было печальным, вот только в костюмах грызунов ночами шарятся не все. Алан Мур в комиксе отражает вполне конкретную позицию. Бэтмен – псих. Точно такой же псих, как и Джокер, просто с ума сходит тише и как-то... общественно полезнее что ли.

Заканчивается комикс анекдотом. Джокер на какую-то долю секунды даже кажется совершенно нормальным, разве что очень уставшим человеком. И вдруг он берется рассказывать странный анекдот, после чего происходит нечто, что сегодня считается одной из самых знаменитых сцен в истории комикса.

> «Джокер – анархист. Он полностью предан хаосу. Несмотря на то, что с виду у него нет никакой цели, Алан Мур очень ясно показал, что Джокер стремится к одному: доказать, что он не такой уж и монстр, каким мог бы стать в результате событий прошлого. Что любой на его месте был бы таким же, если не еще хуже».
>
> Кристофер Нолан

## «Хочешь знать, откуда эти шрамы?»

Помимо прочего Batman: The Killing Joke выдает очередную версию того, откуда есть пошел Джокер. Жил, значит, на свете один неказистый инженер, уволившийся из перспективных химиков и подавшийся в stand up. Комик из него выдался аховый, а ведь беременную жену надо было чем-то кормить. Вот он и решает провернуть с местной бандой «всего одно делишко» на своем бывшем химзаводе. Дальше следует череда несчастий, стычка с Бэтменом, токсичный пруд и, как итог, – поехавшая крыша при разукрашенном лице. История, кстати, неплохая. Но дабы не рушить всеобщую неуверенность в прошлом Джокера, Алан Мур вписывает в одну из его речей открытый намек на то, что вариантов прошлого должно быть много, чтобы можно было выбирать. А еще, что он и сам уже не помнит, что из всего этого реально, а что – нет.





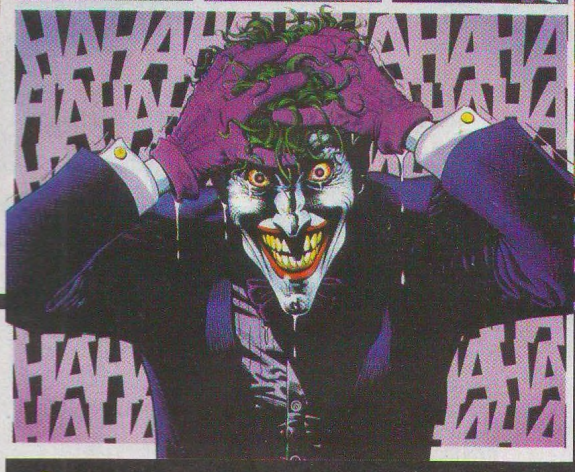












HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA

## Seagate Desktop SSHD 1 TB ST1000DX001




SEAGATE

# УДАЧНЫЕ МУТАЦИИ

**Большинство наших читателей наверняка знают, как расшифровывается аббревиатура HDD. Многие также разберутся и с комбинацией букв SSD. Но что на счет SSHD? Геймер, который дружит с логикой, сразу бы предположил, что это, должно быть, жесткий диск, который совместил в себе все лучшее от двух типов винчестеров. И знаешь что? Он был бы прав!**

### Золотая середина

Относительно недавно ключевые компании на рынке жестких дисков начали серийное производство именно такого рода винчестеров. Как и подобает гибриду, наш герой застрял где-то посредине между характеристиками традиционных HDD и SSD. Он прогнозируемо немного меньше, легче и тоньше, чем обычные HDD и значительно меньше греется (рабочие температуры держатся в районе 30 с хвостиком градусов).

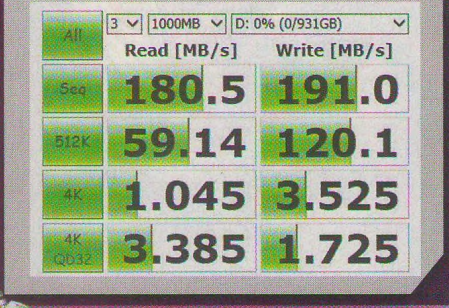
Но все же чисто визуально он больше похож на «здоровяков», чем на тоненьких и продающихся в смелых дизайнах и цветах SSD-малявок. Здесь у нас абсолютно «рабочее» исполнение с неприкрытыми от взора компонентами и микросхемами. Копирует он HDD и в некоторых основных параметрах. Так, у нашего героя абсолютно стандартные характеристики вращения шпинделя, а также доступные объемы в 1, 2 и 4 ТБ. Но есть один небольшой нюанс...

### Так вот где флешка зарыта...

Кодовое название «нюанса»: дополнительная флэш-память объемом в 8 ГБ. То есть перед нами не твердотельный накопитель в полном значении этого слова. Это обычный жесткий диск, но с памятью небольшого объема типа MLC, которая используется для кэша, то бишь хранит на себе временные или часто используемые файлы и, соответственно, ускоряет их загрузку.

Тут, конечно, в силу вступает фактор случайности, но за несколько дней тестирования, которые диск был у меня на тесте, могу сказать, что он довольно адекватно оценивал мои предпочтения и действительно ускорял работу часто используемых файлов! Кстати, эти 8 ГБ ты никоим образом не сможешь отредактировать или, упаси боже, форматнуть. Диск данное пространство скрывает от твоих любопытных глаз и решает самостоятельно, как именно нужно его использовать.

**Скорость записи и чтения**




### Эй, не так быстро!

Примеры из практики. После, скажем так, специальной замены своего новенького HDD-шника на тестовый, мой компьютер начал включаться немного быстрее (и выключаться, кстати, тоже). Работа с браузером, файлами и папками на рабочем столе вышла на немного иной, более быстрый уровень. Если ты часто открываешь одни и те же файлы или папки (а это делает подавляющее большинство пользователей), то сразу же оценить разницу. Если хочешь больше конкретики: система стала загружаться полностью за 3,5 секунды. Еще чуть-чуть и мы достигнем сверхзвуковой скорости. Конечно, в сравнении со связкой «HDD + хороший SSD» все преимущества гибридов сходят на «нет», но и проводить такие сравнения не совсем корректно, так как стоимость таких комплектов будет в разы выше.

***

SSHD-шники реально могут внести конкретный переполох в, казалось бы, устоявшуюся геймерскую схему «HDD – для медиафайлов и игр, SSD – под операционку». И, что немаловажно, на такой покупке можно хорошо сэкономить. Что касается ультимативной эффективности, то пальму первенства здесь по-прежнему занимают чистокровные SSD. Впрочем, винчестер такого типа объемом на приемлемый в современных реалиях 1 ТБ могут позволить себе сущие единицы даже в среде олигархов, в то время как покупка обозреваемой модели от Seagate не заставит тебя закладывать дом или квартиру.

*Abubak*

**Технические характеристики:**

- **Форм-фактор:** 3.5
- **Технология:** SSHD (гибрид)
- **Интерфейс:** SATA3
- **Вес:** 402 г.
- **Цена:** 2000 грн.

**Плюсы**

- Максимальная скорость на часто используемых файлах
- Экономия на SSD
- Тихий
- Холодный

**Минусы**

- Проигрыш по показателям чистокровным SSD



*Устройство предоставлено компанией Seagate (www.seagate.com)*

# ПЛЯЖНЫЙ ГЕРОЙ

Colorway®

**Ребятки, девчушки, там это... лето вот уже на дворе. Надеемся, вы вели активную подготовку к сезону пляжей, пикников и оголенных особей противоположного пола. И мы сейчас вовсе не о покупке новых плавок и купальников. Сегодня поговорим о новой портативной акустической системе от компании ColorWay, мощным звуком которой ты и сможешь заманивать в свои сети этих самых оголенных особей противоположного пола на пляжах и пикниках.**




**ColorWay CW-BT28**

## Звуковая волна

Встречают, как известно, по дизайну, и с ним у героя сегодняшнего обзора все хорошо. ColorWay CW-BT28 в меру брутален, но при этом лишен острых, опасных углов. В целом колоночка похожа на уменьшенную копию популярных в свое время бумбоксов, а ее дизайн можно смело назвать «пацанским». Даже цветовое исполнение колонки выбрать не получится. Оно всего одно – черное. Эй, девушки, вы куда? Дочитайте статью до конца, я же старался...

Как бы там ни было, а все кнопочки, сеточки динамиков, да и вообще все элементы гаджета идеально подогнаны один под другой. Корпели над этой моделью явно люди с прямыми руками. Но главное даже не в этом, а в том, что на пляже тебя услышат все окружающие. Общая мощность в 10 Ватт – это тебе не шуточки (по крайней мере, когда мы говорим о портативной акустике). Ее выдают два пятиватных динамика и пассивная вибропластина, которая работает в стиле сабвуфера, усиливая глубокие басы. От звука не убежит никто в радиусе 10 метров!

## Музыкальный загар

Музыку на колонку можно передавать, прибегнув к одному из трех вариантов. По старинке при помощи обычного AUX-кабеля. По новинке (на самом деле нет) по Bluetooth, причем колонка способна поймать сигнал в радиусе 10 метров от твоего смартфона или плеера. Даже если тебя понесет, и ты начнешь выделывать «дикі танці», держа в руке смартфон, – не беда. К слову, фишка именно этой модели в том, что гаджет может одновременно подключиться к двум устройствам, что будет крайне актуально, и что самое главное – честно по отношению к твоим друзьям, у которых звуковые пристрастия, конечно же, лучше (по их мнению). Что-что? Я не рассказал о третьем варианте? Я просто выждал драматическую паузу. Так вот, знакома колонка и с такой новомодной, но пока еще не набравшей популярность технологией, как NFC. Для синхронизации устройств нужно просто прислонить нужным местом твой смартфон к колонке и немного подождать, пока они информационно не «совокупятся».

## Король вечеринок

Для того чтобы твоя «пати» не закончилась раньше времени, девайс оснастили аккумулятором на 4000 мАч. В переводе на человеческий язык – если ты будет слушать ColorWay CW-BT28 на 70 процентах мощности, то она будет радовать слух окружающих около 24 часов без подзарядки. Невероятный, как для портативной акустики, результат, с которым мало кто может потягаться.

Осознавая потенциал такой мощи, создатели устройства придумали ей дополнительное, необычное применение. При желании к колонке посредством обычного USB-кабеля можно подключить другой гаджет (к примеру, смартфон) и «перекинуть» на него часть энергии. То есть, по сути, перед нами еще и полноценный power-банк. Для удобства пользователя уровень заряда колонки можно проверить благодаря трем световым индикаторам. К слову о дополнительных функциях. Гаджет умеет работать и в качестве гарнитуры. Для приема звонка нужно просто нажать соответствующую кнопку на колонке, после чего в нее же и говорить – на борту хитрые создатели припрятали микрофон.

***

ColorWay CW-BT28 – это ультимативный гаджет с прицелом на лето, который, помимо отличного звучания, сможет еще и выручить тебя в случае разрядки смартфона. Он точно внесет в твою жизнь больше ярких красок. Хм, забавно, это же и есть слоган компании ColorWay. Ну что же, тогда все сходится!

***Артем Бойко***

**Технические характеристики:**

- **Выходная мощность:** 10 Вт
- **Рабочий диапазон:** до 10 м
- **Встроенная батарея:** 4000 мАч
- **Вес:** 425 г.
- **Рекомендованная цена:** 1280 грн.

**Плюсы**

- Отличное звучание
- Масса дополнительных фишек и функций
- Емкая батарея

**Минусы**

- Лишь одна доступная расцветка
- Отсутствие защиты от воды и песка

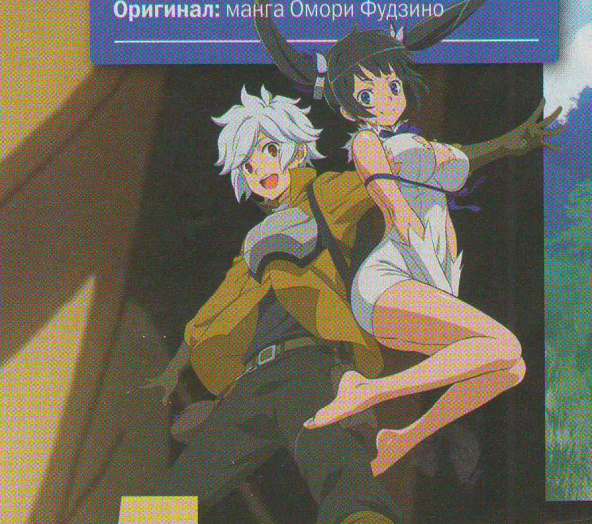


*Устройство предоставлено компанией Colorway (www.colorway.com)*

**Danmachi / Может, я встречу тебя в подземелье?**

**Студия:** J.C. Staff
**Режиссер:** Ямакава Есики
**Количество эпизодов:** 12
**Жанр:** фэнтези, комедия
**Оригинал:** манга Омори Фудзино





# Дети подземелья

**Не более месяца назад я испытал на себе феномен Баадера-Майнхофа. Если кратко: столкнувшись с чем-то новым и ранее невиданным, позже наткнешься на это еще раз. Вот и я месяц назад совершенно случайно наткнулся на мангу с длиннющим названием Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatte Iru Darouka, а тут как раз и аниме подоспело. Оригинальная манга – ни рыба ни мясо. Замороженный пельмень какой-то. А потому шанс получить достойную экранизацию был крайне низок. Сейчас в аниме-индустрии очевидно дефицит и студии гребут все, что длиннее одного тома. Хотя сцена с бегущим по городу героем, с ног до головы покрытым кровищей минотавра, которая разлетается по всем сторонам, снята отлично и вызывает улыбку. Но ведь одна сцена сериал не вытянет.**

## Боги убоги

Зачин у сюжета классический – с неба на бренную землю спустились супер-пупер боги, ибо им стало скучно плевать с Олимпа на головы смертных, и они решили на себе испытать все тяготы жизни людей. Мазохизм – явление не редкое и среди богов, оказывается. Ну а дальше началась типичная грызня за власть, мол, какой бог самый чОткий на районе. И чтобы боги не раскуярили весь мир к чертям, доказывая кто из них самый крутой, задача их прославления легла на плечи простых искателей приключений. Им не впервой.

## За деньги дере-дере не купишь

Главный герой – один из «избранных». Живет в городке Орарио и время от времени наведывается в данжены. Все верно, классические подземелья из MMORPG в этом мире существуют как нечто реальное и материальное. Персонажи ходят по подземельям, убивают монстров, побеждают боссов, собирают лут. Все как в «Линейке» и «ВОВке». И вот наш пострел по имени Бэм загорелся желанием найти в данжене не эпическую секиру и даже не «штаны заднего ума» (помогают трезво оценить последствия принятых ранее решений), а... девушку. Парень спит и видит, как натыкается на пленненную коварными гоблинами прекрасную эльфийку и спасает ее. И делает ее своей девушкой, естественно. В общем, у паренька «комплекс героя» во всей красе. И спермотоксикоз.

Но на высоких уровнях данженов «мамзели в беде» не водятся, а чем ниже спускаешься, тем опасней становится. И вот забрел Бэм в подземелье с огромными монстрюгами, с полным файр-резистом и приготовился уже сложить голову, как вдруг прекрасная пышногрудая красотка спасает его. Сбылась мечта идиота. Вот она, заветная сцена спасения! Только немного не в том направлении. Но любовь нельзя откатить, а потому протагонист решает во что бы то ни стало стать самым крутым на сервере и все-таки добиться ляжки и дойки прекрасной воительницы. А поможет ему в этом... богиня.

## Все бабы как бабы, а моя – Богиня

Правда, богиня – это громко сказано. Служит и почитает ее всего один агнец – Бэм. А потому толку от нее никакого, помимо приготовления ужина и баффа в виде моральной поддержки. Мдя, стоило бы парню записаться в сектанты к Азалину, Векне, Ллотх или Тиамат на худой конец. Чем злее божество, тем больше кошель и глубже бассейн с девушками. Но главное – не сдаваться, упорно идти к мечте, и в итоге твой клан обязательно станет самым крутым, и ты точно влюбишь в себя прекрасную воительницу! А вот будет это или нет, ты уже узнавай сам. Лично меня первые эпизоды совсем не впечатлили.

Что мангака, что экранизаторы, оба схожи с типичным шеф-поваром солдатской столовой. Экономят на всем – картошке, тушенке, соли и даже на воде. Тут та же картина без масла. Вроде и шутки есть, но не смешно. И обнаженка в наличии, но кровь не приливает. И битвы присутствуют, но только сон нагоняют. Ненужная экранизация насквозь вторичной истории. Не трать время.

*Виктор [Гримуар] Лазарев*

**Вердикт:** 4\10, только для самых неприхотливых любителей фэнтези



# Любовный обманс

**OreGairu 2 / Романтическая комедия моей юности хуже, чем я ожидал**

**Студия:** Feel
**Режиссер:** Ойкава Кэй
**Количество эпизодов:** 12
**Жанр:** комедия, драма, повседневность
**Оригинал:** ранобэ Ватару Ватари

**Сколько нужно циников, чтобы угробить одну романтическую комедию? Правильный ответ – хватит и одного. Сейчас мода на черствых циничных героев, которые ненавидят весь мир, но пытаются помочь каждому индивиду в отдельности. Хаус, Бэкстром, Шерлок, гм... Декстер. Поиск правды разуверившихся в правде правдоискателей – нынче самый ходовой товар. Вот подошла очередь и школьника Хатимана Хикигая. Парень даром, что школяр, но фишку уже прохавал и взрослый не по годам. Посуди сам: постоянно жалуется на жизнь, врать в лицо не боится, от проблем тупо убегает. Какой будет романтическая комедия, если главный герой воспринимает каждое проявление внимания с женской стороны как расставленный капкан, которого нужно избежать любой ценой?**



## Добро пожаловать в клуб

Дружба, любовь, сила юности – коллективные мифы, придуманные жалкими людишками для поддержания собственного эго. Примерно таково было содержание сочинения Хикигаи. Однако в социальных зоопарках, вроде школ, правда не особо ценится. Напиши Хатиман очередную сахарно-сопливую писульку о любви и юности, все бы сошло ему с рук, но данное сочинение, словно вожжа, угодило под хвост его учительнице. Вот она и сплавила своего проблемного ученика в клуб «взаимопомощи». Есть такие в японских школах. В подобные клубы приходят школяры и учителя со своими проблемами, а клуб по мере своих возможностей помогает их исправить. Тема не новая. Уже использовалась и в угарном аниме «Скет Дансе», и в уныло-плагиаторском «Волчица и семеро ребят», и в «Ящике Медаки», и еще черт знает в скольких аниме. В итоге в клубе набирается аж трое участников плюс учитель, демонстрируя нам букет из четырех основных типов темперамента: меланхолик, флегматик, сангвиник и холерик. Ху из ху, сам разберешься. Это тебе небольшой квест.

## Два кольца, два конца, два сезона...

Что действительно удалось автору оригинального ранобэ на славу, так это подчеркивание жизненной несправедливости. Главные герои – Юкино Юкиносита и Хатиман Хикигая – оба циники, оба далеки от серой массы и занимаются в основном одним и те же. Но почему же Юкино является звездой школы и чуть ли не иконой для поклонения, а Хатиман – изгой и враг всего живого? Задумайся на досуге. Это тебе не макулатурного Коэльо читать, тут философия посерьезней «Фауста» Гете.

Анимеху, как и ее главного героя, метало из стороны в сторону. Первый сезон делала студия Brains Base под руководством режиссера Есимура Ай. Второй же скинули на студию Feel, сменили режиссера, и что-то в анимешке неуловимо поменялось. В глаза бросается переделанный графон. Картинка стала ближе к ранобэ, что, как по мне, не пошло ей на пользу. Сейю (японские актеры озвучивания), как и коней на переправе, не сменили, но атмосфера все же изменилась. Комедии стало больше, а накал драмы заметно снизился. Над грустными сценами из первого сезона не грех было и слезу пустить (мужскую и скупую), во втором же они в основном вызывают недоумение. Но не буду раньше времени трубить тревогу, стоит дать шанс OreGairu 2 и делать окончательные выводы уже после того, как выйдет больше серий.

***Виктор Лазарев***



**Вердикт:** 7\10, рекомендуется циникам и меланхоликам

# СОСНОВЫЙ



**Сосны / Wayward Pines**
**Страна:** США
**Год:** 2015 (1 сезон)
**Жанр:** драма, триллер, детектив
**В ролях:** Мэтт Диллон, Карла Гуджино, Тоби Джонс

**Вердикт: 9/10**

**Тематика произведений в стиле «ой, господи, куда это я попал?» довольно популярна на Западе. Самый известный представитель телешоу с подобным сюжетным ходом – сериал «Твин Пикс», который с момента своего выхода и по сегодня оброс слоем фанатов в толщину больше, чем самые толстые участки литосферы. И если какой-то безумный смельчак им заявит, что этот их «Пикс» – несусветная белиберда для непонятно кого, его ожидает расчленение в комнате с красными шторами рядом с танцующим карликом, одетым под цвет штор. Ты сейчас скажешь, что, мол, если во вступлении упомянули «Твин Пикс», то «Сосны» – жалкий клон, на который не стоит тратить свое время. И будешь не прав!**

## Последний пикс моды

Чтобы логически завершить вступление, я добавлю: «Уэйуорд Пайнс» не имеет, в целом, ничего общего с «Твин Пикс», кроме немного схожей атмосферы и закрученного в три погибели сюжета. На этом закончим упоминать культовое творение Дэвида Линча и перейдем к соснам. Я не шучу: отправляйся в лес, находи сосну и читай под ней. Кстати, вполне вероятно, что страницы журнала сделаны из этого же дерева. Совпадение? Не думаю. Парад баянистых шуток объявляю открытым. Смотри не заблудись в лесу, журнал ведь тоже может потеряться. Жалко его.

Сериал снят по мотивам романа Бэйка Крауча (могу поспорить, что ты раньше никогда не слышал этого имени), а сам роман был написан, похоже, по мотивам наркотического трипа в полнолуние. Иначе объяснить цепочку событий, происходящую в сериале, под силу только тому человеку, который употребляет то же, что и Крауч. Увы, автор текста уже бросил прием подобных веществ после того, как они сбросили его с реактивного единорога в черную дыру, а потому помочь в этом деле не может. А еще автор текста начал писать о себе в третьем лице. Не к добру это.

## Отсосны

Уэйуорд Пайнс – подозрительный маленький американский городок, который стал местом не менее подозрительного исчезновения двоих агентов ФБР. На их поиски были отправлены еще двое агентов, но уже не ФБР, а секретной службы, один из которых – главный герой Итан Берк. По дороге их машину таранит грузовик, однако Итан остается жив-здоров и к тому же уже находится на месте назначения – в местной больнице. После небольшой прогулки по местности и общения с жителями главный герой понимает, что попал. Попал в место весьма сомнительное и крайне странное. Попытки дозвониться домой, коллегам или заказать пиццу успехом не увенчались. Исследовав местность, Итан приходит к выводу, что тут творится полный п****ц, и ему следует как можно быстрее ретироваться отсюда куда подальше. Но... дальше я не расскажу. Если заинтересовался, то сам посмотришь.

## Лесной болван

С первой же серии «Сосны» выливают на зрителя тонны загадок, порождающих вопросы, которые, в свою очередь, требуют ответа. Точнее, люди требуют ответов. Порой сами создатели не способны совладать с тем, что породили, и в итоге получается что-то вроде пары последних сезонов «Остаться в живых». Но в этот раз все должно пройти гладко. К слову, чтобы развлечь

# ВЗДОР





себя, можно пытаться самому предугадать ход событий, а потом осознать, что ты малость туповат для этого.

Благодаря чудесному сервису от гугла я узнал, что название города переводится как Своенравные Сосны. С одной стороны, это забавное название и даже смешное, с другой – существуют ведь деревни и городки с названиями вроде Бухалово или Дурь. Лучше уж жить в Своенравных Соснах, чем в Мразях или Парашино. Городок действительно своенравен, абсолютно каждый из живущих тут – подозрительная личность, да и много всего непонятного понатыкано то тут, то там. Никто в добром здравии тут жить не стал бы. А если бы и стал, то в добром здравии был бы недолго.

## Место под соснами

Закрученный в морской узел сюжет вполне многообещающий и ко всему прочему, по заявлениям создателей, в некоторой мере отличается от первоисточника в виде книги. Наблюдать за происходящими событиями действительно интересно. Но не обошлось без ощущений, словно происходящее на экране совершает половой акт с содержимым черепной коробки зрителя. Но такие фантомные ощущение – всего лишь побочные эффекты подобных сложных сценариев.

Актерский состав сериала многие называют звездным, но, как по мне, не такой уж он и звездный. И пусть мне надают звездюлей за сомнение в звездности звезд. Да, Мэтт Диллон довольно неплох, но вот остальные справляются на среднем уровне. Возможно, проблема в том, что персонажи в целом немного плоские, за что сериал и подвергают критике некоторые рецензенты. Но не я. Меня вообще нельзя причислять к «некоторым». Я особенный. Мне так родители в детстве говорили.

## Ничего ЛИНЧного

Еще год назад стало известно, что Дэвид Лин
один из создателей «Твин Пикс», возродит с
риал и лично поставит девять эпизодов трет
его сезона для канала Showtime. Все шло х
рошо, прежние актеры с радостью согласили
вернуться к своим ролям, процесс создани
практически стартовал. Вдруг из-за финанс
вых разногласий Дэвид Линч покинул проек
и все пошло под откос. Фанаты в истерик
но уже 16 мая режиссер написал в своем тви
тере, что «Твин Пикс» вернется. Как будут ра
виваться события можно только гадать.

***

На многих ресурсах «Сосны» называли одним из самых ожидаемых сериалов этого года. Теперь, когда он предстал перед нашим взглядом, можно сделать заключение: ожидания оправдались. Мистический сюжет с нотками саспенса и своеобразная атмосфера происходящего определенно привлекут зрителей, желающих во время просмотра пощекотать мозг тайнами. К тому же, одним из исполнительных продюсеров является М. Найт Шьямалан («Таинственный лес», «Явление»), тот еще любитель напустить таинственности в свои творения. К просмотру обязательно.

*Hellblazer*

# МИР ЮРСКОГО ПЕРИОДА



**Жанр:** приключения, фантастика
**Режиссер:** Колин Треворроу
**Звезды:** Крис Пратт, Брайс Даллас Ховард, Омар Си
**В кино с:** 11 июня 2015

**Наш прогноз: 9/10**

**Похожее:** «Затерянный Мир», «Кинг Конг», «Парк Юрского периода 1-3»

Спустя двадцать лет тот самый парк, который наполнил твое детство ночными кошмарами о динозаврах, наконец-то вновь открыл свои врата для всех желающих. Казалось бы, все хорошо: счастливые посетители, добрые динозаврики, сладкая вата. Но вдруг все перевернулось с ног на голову: посетители в ужасе, злые динозаврики, сладкая вата вперемешку с недоеденными останками людей. И все из-за того, что ученым взбрело в голову сделать генномодифицированного динозавра, который вышел не совсем добрым, не очень милым и не особо дружелюбным. Кто-то еще сомневается, что ГМО – опасно для жизни?

## Чего стоит ждать от фильма

Брахиозавров, бронтозавров, диплодоков, тираннозавров, птеродактилей, велоцирапторов, дилофозавров, трицерапторов и прочих страшилозавров, которые дружной компанией помогут тебе погрузиться в атмосферу ностальгии по девяностым, когда за кассету с первой частью этой эпопеи люди продавали своих детей (одного из наших авторов точно продали). Еще там будут крутые спецэффекты и какой-то там Крис Пратт. К слову, некоторые динозаврики будут не бездушными компьютерными модельками, а олдскульными, кукольными. Это так мило.

# ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ 2

**Жанр:** комедия
**Режиссер:** Сет МакФарлейн
**Звезды:** Марк Уолберг, Аманда Сайфред, Лиам Нисон
**В кино с:** 26 июня

**Наш прогноз: 9/10**

**Похожее:** «Гриффины», «Альф», «Бобер»

Говорящий плюшевый медведь, ведущий аморальный образ жизни и не вызывающий своим существованием удивления у окружающих, решает выйти замуж и завести детей. Но на его пути становятся социальные службы, сомневающиеся в том, что плюшевый медведь способен быть достойным отцом. Странные какие-то. Медведь вместе со своим корешем Марком Уолбергом, недовольные таким вопиющим безобразием, бросают вызов социальной системе. А также бросают вызов здравому смыслу людей, которые будут смотреть этот фильм.



## Чего стоит ждать от фильма

Искрометного юмора в стиле МакФарлейна. В этот раз шутки про половые органы должны выйти на абсолютно новый уровень. Если ты любитель черного сортирного юмора и хочешь пополнить свой запас острот, то бери компанию друзей и смело отправляйся на фильм. Еще один повод пойти на сиквел – выдающийся актерский состав. Но насколько смешным не вышел бы фильм, он все равно не переплюнет лучшие эпизоды «Кривого Зеркала». Так сказала наша уборщица тетя Зина. А она не может врать.

# АСТРАЛ 3



Молодая девушка с травмой нижних конечностей вместе со своей семьей переезжает в новую квартиру, где вместо спокойствия и уединения их поджидает коварная паранормальная канитель подозрительного происхождения, угрожающая их психическому и физическому здоровью, нарушающая общественный покой и вызывающая резкое извержение строительных материалов из заднепроходного канала. Нет, речь идет не о соседях, которые любят по утрам играть в строителей и соревноваться, кто больше дырок просверлит дрелью в стене. Для решения данной проблемы семья решает обратиться за помощью к даме с экстрасенсорными способностями, которая охотно откликается на их зов.

## Чего стоит ждать от фильма

Создатели обещают, что в третьей части нам стоит ожидать того же, что и в прошлых двух, только умноженное на три. С математикой у нас проблемы, зато с жанром хоррор мы знакомы хорошо. Предыдущие части «Астрала» – одни из самых качественных представителей ужастиков. Их просмотр глубокой ночью может стать причиной вызова скорой помощи для личностей со слабым фиброзно-мышечным полым органом, решивших, что совет принимать успокоительные средства перед просмотром – идея для слабаков. Если ты дорожишь здравием своего сердца, то перед походом на фильм употреби некоторое количество корвалола. Примерно 15-20 капель, растворенных в 30-50 мл воды, перед едой (попкорном).

**Жанр:** хоррор
**Режиссер:** Ли Уоннелл
**Звезды:** Стефани Скотт, Дермонт Малруни, Энгус Сэмпсон
**В кино с:** 4 июня 2015

**Наш прогноз: 8\10**

**Похожее:** «Паранормальное явление», «Заклятие», «Синистер»


ТРОНАВТИ
18:00
СУБОТА
www.qtv.ua
QTV

# НАДЕЖНОСТЬ - **это не цвет...**



Надежность - это
Seagate NAS HDD.




SEAGATE