БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШПИЛЬ!

МЫ С ТОБОЙ ОДНОЙ КРОВИ

№9 2015

Assassin's Creed Syndicate
Умышленная революция

Doom
наДУМал вернуться

Horizon Zero Dawn
Нанотехнологии каменного века

2015 gamescom
Тонна впечатлений с выставки

NEED FOR SPEED™
НОЧНОЙ КЛУБ АВТОМОБИЛИСТОВ

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. № 9 (163), вересень 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 25.08.2015.
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

vk.com/shpil1
facebook.com/shpil1
youtube.com/user/shpilcomua

© 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:
Артем Бойко, Viper, Валентин Шукайло, Sphinx, Tsetse, Віктор Лазарєв, Данило Дубограй, Денис Зайченко, Влад Тучин, Дар'я Бережньова, Дар'я Ер

Подяки:
Бульбашкам в шампанському

ИГРА В КЛАССИКИ

Привет, читатель! Знаешь, а я ведь крайне редко в этой колонке описываю то, что тебя ждет в номере. И это странно, ведь именно за это мне платят. Получается, что я зарабатываю, делая то, что мне взбредет в голову. Хмм, я внезапно осознал, что я самый счастливый человек на Земле. Но в этот раз я все же решил честно отработать полагающуюся пачку денег. Нет, меня не замучила совесть, боже упаси, – даже в белых единорогов и светлое будущее человечества я верю больше, чем в совесть. Просто в этот раз мне действительно есть, что рассказать о той священной рукописи, что ты сейчас держишь в руках.

Когда я делал этот номер, меня внезапно посетило странное чувство. Вот я работаю над текстом для Doom, потом переключаюсь на материал по Need for Speed... без всяких циферок и приставок в названиях. Просто Doom. Просто Need for Speed. Я невольно начал коситься на календарь, спрашивая себя, а не в девяностые ли я случайно переместился? Словно круг замкнулся, и все, что я пережил, повторяется снова. Почему вдруг разработчиков так потянуло на перезапуски? Причем на перезапуски не только франшиз, игры которых выходят и по сей день, но и уже многими подзабытых серий. Издатели вдруг осознали, что это прибыльно. Если раньше «нытиков», которые умоляли возродить ту или иную серию, считали просто небольшой кучкой задротов-фанатиков, то теперь «нытиков» стало так много, что с их мнением уже невозможно не считаться. Старые игры возвращаются! В виде ремейков, переизданий и прочих ремастердов. И это круто.

Всех вдруг потянуло на старину. Не потому что современные игры плохие, нет. Просто их слишком много, и от этого нескончаемого потока порой хочется укрыться под светлым и ламповым куполом ностальгии. Яркий пример – Rare Replay, обзор на который ты найдешь в этом номере. Сборник от легендарной студии Rare, в который вошло немало классической годноты типа R.C. Pro-Am, Battletoads и Killer Instinct Gold. Подумать только, люди покупают Blu-Ray диск, чтобы сыграть в игру 90-го года. Хотя ничего странного в этом, если поразмыслить, нет – за кусочек детства никаких денег не жалко. Тем более, если это детство можно пережить с комфортом: беспроводной геймпад, огромная плазма, стакан виски со льдом... Даже страшно подумать, что бы из меня выросло, проводи я свой досуг таким образом, когда мне было лет семь.

Не пойми меня неправильно, жить нужно сегодняшним днем, но иногда так приятно оглянуться в прошлое. Что есть человек без прошлого? Пустая оболочка, которая ни на что не способна, кроме как на автомате кушать, спать и лайкать глупые посты в соцсетях. Не забывай былые времена, играй в старые игры и читай то, что можно полистать и подержать в руках. Например, наш журнал. И мир станет ламповее и добрее. Приятного чтения!

By Prince

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

- **Mad Max**
  не крадите любимую машину у того, кого кличут безумным
- **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**
  фантомная попаболь
- **Forza Motorsport 6**
  автомобильная эротика

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

В древности гонцов, принесших плохие вести, могли убить. Если ты сочтешь любую из наших новостей плохой, можешь безжалостно расправиться с бумажной страницей, тыкнув в нее вилкой. Если ты живешь не в штате Огайо, то тебя за это не посадят, не волнуйся 4

Говорят, хорошего много не бывает. Видимо люди, которые так считают, никогда не переедали мороженного... Еще как бывает! Так же как и громких анонсов и жарких демонстраций на ежегодной выставке gamescom. Раскрывай свое любопытство пошире – мы с радостью отсыплем тебе ярких впечатлений 8

MEGAGAME

[RARE REPLAY]
Это так странно... Играть часами в Battletoads и не слышать маминого «Выключай уже свою приставку, а то кинескоп посадишь!» 14

TO PLAY OR NOT TO PLAY

[EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE]
Типичный британский апокалипсис. Проходим мимо. Но проходим не спеша, оглядываясь по сторонам 18

[TRINE 3]
Герои меча и магии. Ах да, и лука тоже. Чуть не забыли о воровке 22

[THE SWINDLE]
Почему правительство так по-свински относится к ворам? Хватит это терпеть! 24

[LIFE IS STRANGE: EPISODE 4 – DARK ROOM]
Мы до сих пор отходим от концовки 4 эпизода. Такого отходняка у нас уже давно не было 26

[TALES FROM THE BORDERLANDS: EPISODE 4 – ESCAPE PLAN BRAVO]
Как слетать в космос на ракете, собранной из настоящей крутости и заправленной чистейшим абсурдом 28

[SUBMERGED]
Двое в лодке, если считать раненного брата 30

[LEGEND OF KAY ANNIVERSARY]
Черепашки-ниндзя уже были, боевые жабы – тоже, кунг-фу панды – и это проходили. Во, воинственные коты! Пушистые мастера боевых искусств, сражающиеся против подлых крыс и горилл. И это уже было? Так давайте повторим 32

АЦТОЙ

[PUMP-ACTION CAPTAIN]
В этой игре есть дробовик и кучка монстров. Казалось бы, что еще нужно для счастья? Как оказалось, много чего: хорошей графики, нормального геймплея, сюжета и отсутствия багов. А еще лучше – возможности застрелиться 34

ЖДЕМ-С

[ASSASSIN'S CREED SYNDICATE]
Лондон – милый, тихий городок. Здесь все делают тихо: пьют чай, играют в крикет, убивают людей... 36

[NEED FOR SPEED]
Если ночью слишком часто утолять жажду скорости, то утром можно проснуться с гоночным похмельем 48

[DOOM]
Маленький Думгай нашел пулемет – больше на Марсе никто не живет 52

[HORIZON ZERO DAWN]
Рыжая из «Игры Престолов» попала в совершенно другую игру 56

UNREAL ОБИТАНИЯ

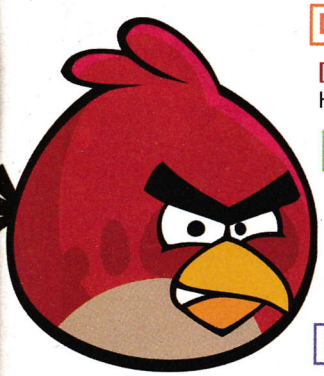
Восстание машин уже началось. Но пока только на Троещине. Поздно вечером из подворотен можно услышать: «Слышь, свежая прошивка есть? А если в сети найду?» 60

MISS ШПИЛЬ!

Если женщины любят ушами, то получается, что эльфийки – самые любвеобильные существа на планете. Или нет? Или да? По-моему, нам нужно завязывать с MMORPG 64

CELL-O-FUN

[ANGRY BIRDS 2]
Неужели Rovio поступили по-свински? 68



COMIX ZONE

Один против всех и все против одного 70

ЖЕЛЕЗНЫЙ БУМ

Портативная колонка **COLORWAY BASS BOOST CW-BT12** 74

АНИМАНИЯ

Про военных, порталы, драконов и эльфов 76

COLUMBIA BROTHERS

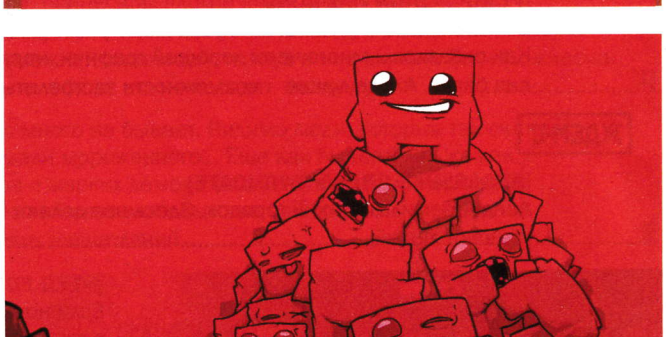
Интересно, есть кинотеатры, где не выключают свет во время показа фильма? Мы просто очень боимся темноты и начинаем кричать. Нам кажется, что окружающие от этого не в восторге 78

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА СЕНТЯБРЬ

	Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа				
				PC	PS3	PS4	X360	XOne
	Armello	1	Role-playing, strategy	✓		✓		
	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	1	Action-adventure, stealth	✓	✓	✓	✓	✓
	Mad Max	4	Action-adventure	✓		✓		✓
	Tearaway Unfolded	8	Platformer			✓		
	Pro Evolution Soccer 2016	17	Sports	✓	✓	✓	✓	✓
	Forza Motorsport 6	18	Racing					✓
	Blood Bowl 2	22	Sports	✓		✓		✓
	SOMA	22	Survival horror	✓		✓		
	FIFA 16	24	Sports	✓	✓	✓	✓	✓
	Skylanders: SuperChargers	25	Action-adventure, platform		✓	✓	✓	✓
	Grand Ages: Medieval	25	RTS	✓		✓		
	Lego Dimensions	29	Action-adventure		✓	✓	✓	✓
	NBA 2K16	29	Sports	✓	✓	✓	✓	✓

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Мясо из морозилки



Чувствуешь, как где-то в тени крадется безжалостный хардкор, а твои нервные клетки дрожат от страха, предвещая беду? Мясной пацанчик возвращается! Один из разработчиков инди-команды Team Meat, Эдмунд Макмиллен, сообщил, что вновь приступает к работе над ультрахардовым платформером Super Meat Boy Forever, а его кошачья адвенчура Mew-Genics, над которой он работал в последнее время, ставится на паузу.

«Super Meat Boy Forever снова в строю, и в данный момент является моим основным проектом, потому как моя часть The Binding of Isaac: Afterbirth в основном закончена, а Fingered уже вышла», – заявил разработчик.

Mew-Genics останется в заморозке до самого выхода Super Meat Boy Forever, о которой на данный момент неизвестно ровным счетом ничего. В прошлом году была похожая ситуация, но тогда Эдмунд заморозил Forever ради Mew-Genics. Надеемся, разработчик прекратит перекладывать свои проекты из морозилки наружу и обратно и на этот раз доведет дело до конца. А то давненько у нас в редакции геймпады об стену не разбивались.

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._____

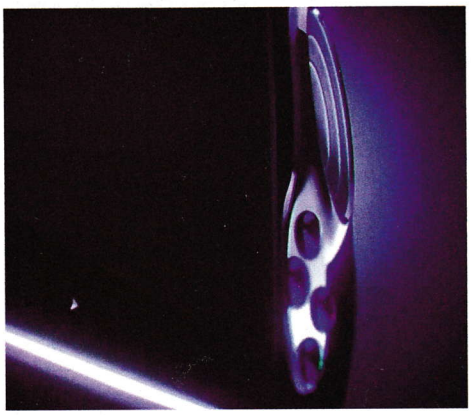
Тел. _____Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Мобильная пароварка

Ты еще не забыл о Steam Machines, этаких персональных компьютерах в «теле» консоли? Десятки производителей по всему миру все еще работают над ними. Не забыли и о портативной версии. Компания Steamboy Machine Team сообщила, что 10 ноября этого года станет доступна для предзаказа их портативная консоль SMACH Zero, ранее известная под кодовым названием Steam Boy. Также была объявлена ее цена – $299.

Девайс работает под управлением операционки SteamOS, обладает 4 ГБ оперативной и 32 ГБ встроенной памяти. В наличии HDMI-выход, Wi-Fi, Bluetooth и 4G (только в PRO-версии). За отображение картинки отвечает 5-дюймовый сенсорный экран с разрешением 720p. Создатели гаджета утверждают, что SMACH Zero должна спокойно потянуть такие игры, как Half-Life 2, Dota 2 и Civilization V. Неужели у нас появится возможность с комфортом доиграть потную катку, когда сильно приспичит в туалет? Выход консоли запланирован на четвертый квартал 2016 года.



Тихий наследник

Новость о прекращении разработки Silent Hills от Хидео Кодзимы и Гильермо дель Торо огорчила многих поклонников серии. Но одна британская независимая студия Lilith Ltd решила не лить слезы и пускать сопли по этому поводу, как все остальные, а сделать свой Silent Hills, с блек-джеком и саспенсом. Духовный наследник хоррора под названием Allison Road был вдохновлен интерактивным тизером P.T. (этакая демка Silent Hills). События игры развернутся в британском особняке, владелец которого потерял память. На протяжении пяти игровых дней нам предстоит узнать, куда пропала его семья и что за таинственные события происходят в доме. На днях британские игроделы объявили, что в ближайшее время на Kickstarter начнется сбор средств на разработку их проекта. Исходя из того, что фанаты Silent Hill будут рады любому хоррору, напоминающему их любимую серию, у Lilith Ltd есть хорошие шансы на успех.

Злые и богатые

8 августа в Сиэтле завершился крупнейший турнир по Dota 2 – The International 5. За звание чемпионов сражались 16 лучших команд мира, но победителем было суждено стать только одной из них. The International 2015 выиграла американская команда Evil Geniuses, откусив от общего призового фонда жирные $6,6 млн. До последнего момента было неясно, кто же станет победителем. Американцы с трудом забрали победу у китайской команды CDEC, выиграв 3 матча из 5, и это притом, что ранее они одержали поражение со счетом 0:2. Без преувеличения это был один из самых впечатляющих и зрелищных «Интернешионалов». С огромным нетерпением ждем следующего года и новых рекордов!

БУДУ КРАТОК

Strategy First анонсировала FlatOut 4: Total Insanity – долгожданное продолжение гоночной серии с безумными авариями и яркими взрывами. Над игрой трудятся сразу две студии: Kylotonn Entertainment и Tiny Rebel Games.

Ш!: Главное, что к разработке не подпустили бездарных создателей третьей части. Total Insanity выглядит слегка устаревшей, но дух первых частей в ней чувствуется очень явно.

В предыдущем номере мы писали о том, что Dead Island 2 заморозили, а с ее разработчиками, студией Yager Productions, разорвали контракт. Когда об этом узнали поляки из Techland, создатели серии, они изъявили желание доделать сиквел до конца.

Ш!: Надеемся, Deep Silver даст ребятам такую возможность. Уж больно хочется порубить зомбятинку на улицах солнечной Калифорнии.

Кинорежиссер Гильермо дель Торо решил навсегда завязать с играми. Вовсе не потому, что он разлюбил игроиндустрию. Просто всякий раз, как он занимался видеоиграми, случалось что-то нехорошее.

Ш!: Может быть Дель Торо себя накручивает, но что-то в его словах есть. Как только он присоединился к THQ, те разорились, когда он начал работать с Кодзимой, Хидео ушел из Konami. Порчу на него наслал кто-то?

Студия Starbreeze (The Chronicles of Riddick, Syndicate) анонсировала свой новый проект – игру для шлемов виртуальной реальности по мотивам прошлогоднего боевика «Джон Уик».

Ш!: Будем мстить за собаку, надев шлем. Осталось лишь купить Oculus Rift или его аналог.

Компания Ubisoft объявила о переносе даты релиза своего командного онлайн-шутера Rainbow Six: Siege с 13 октября на 1 декабря.

Ш!: Видимо, результаты бета-теста им не слишком понравились. А нам что, у нас и так полно громких релизов на октябрь запланировано. С голоду не помрем.

Blizzard анонсировала новое дополнение к невмерущему World of Warcraft под названием Legion. Демонический Пылающий Легион возвращается!

Ш!: Как только количество играющих в WoW резко начинает падать, «Близы» тут же выкатывают новое дополнение. Если так пойдет и дальше, то они банально не будут успевать выкатывать...

В 862 году князья Рюриковичи основали Киевскую Русь

В 2001-м в Киеве появился журнал «Шпиль!»,
один из старейших игровых дайджестов в СНГ

В 2014-м «Шпиль!» захватит Киевскую Русь!

С января 2014 года

на лучший в галактике игровой журнал можно подписаться в России и Беларуси!

Игры объединяют братские народы.
Мы с тобой – одной крови!

2015 gamescom

НЕМЕЦКОЕ ШПИЛЕВО

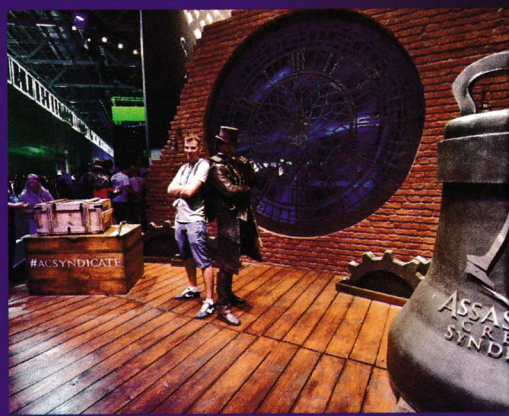
Горы впечатлений с выставки Gamescom 2015

Говорят, когда долго о чем-то мечтаешь, а затем получаешь желаемое, то рискуешь сильно разочароваться. Я мечтал поехать на Gamescom с даты ее основания. И знаешь что? Gamescom 2015 – это самое прекрасное, что было в моей жизни!

Игры.com

Gamescom не получится сравнить с какой-либо выставкой, проходившей на просторах Украины. Gamescom – это 11 огромнейший павильонов, под завязку забитых игровыми стендами и живыми потоками людей. Gamescom – это возможность воочию увидеть и попробовать еще не вышедшие игры высочайшей пробы. Gamescom – это редкий случай пообщаться напрямую с именитыми разработчиками, пощупать их и получить эксклюзивный материал. Gamescom – это суммарное количество в 400, 000 посетителей в этом году!

В конце концов, Gamescom – это когда ты возвращаешься домой из Германии с пятью пакетами сувениров. Каюсь, грешен. Как первоклассник бегал между стендами и пищал, как девочка, во время розыгрышей. Ой, да ладно, посмотрел бы я на тебя, если бы на кону было коллекционное издание какой-нибудь крутой игры или Xbox текущего поколения. Тут даже и боксерские навыки не стыдно вспомнить – немцы о-о-очень жадные. Да уж, драка за приз, который поймало одновременно два человека, – это отдельная и очень увлекательная история...



Выставка Gamescom интересна не только геймерам, а вообще всем. Новейшая техника и гаджеты, комиксы, книги и сувениры, выступления лучших брейк-дансеров и немецких рэп-звезд. Но больше всего привлекали невероятно проработанные игровые стенды. На них сейчас остановимся поподробнее.

Самые крутые стенды Gamescom 2015

Самый драйвовый стенд

Guitar Hero Live

Как бы странно это не прозвучало, весь кайф от стенда начинался еще в очереди. Ведь это была очередь на настоящий концерт. Какая-то девуля надрывно орет в микрофон за кулисами, а на входе стоит пристально осматривающий тебя охранник.

– Вы из журнала «Шпиль!»? Проходите, сегодня у вас VIP-места.

Самый устрашающий стенд

Until Dawn

Только представь: тебя загоняют в затемненную комнату... Повсюду топоры, кровавые отпечатки рук на стеклах, а посреди помещения сидит манекен в устрашающем гриме... Черт, да это ж не манекен! Да отвали ты от меня, урод!.. В общем, с дышащим мне в затылок маньяком я еще не играл.

При этом он постоянно уходил в потайные двери и выныривал из них в самые неожиданные моменты, резко доставая из трусов окровавленную линейку! Находившиеся в помещение девушки просто не выдерживали. Я мужественно прошел эпизод до конца, правда, шорты потом все же пришлось постирать.

Самый уютный стенд

American Truck Simulator и Farming Simulator

Ребята просто реконструировали небольшое немецкое село: прямоходящая коровка, стоги сена, матерые дубовые столы и пышные немецкие то ли доярки, то ли официантки (я их все время путаю) – вот залог успеха! Кстати, именно на этом стенде я выиграл коллекционное издание Euro Truck Simulator 2. Мне попали им прямо в голову, но я на ребят не в обиде.

Самый шумный стенд

Wargaming/World of Warships/ World of Tanks Generals

Каждый час на стенде Wargaming происходили невероятные танцевальные и световые шоу, на которые сходилось посмотреть чуть ли не половина Кельна. А еще, именно на этом стенде велась самая масштабная раздача призов. Коды на премиумную технику сыпались на публику без остановки, а, немного задержавшись, можно было вполне рассчитывать на реглан, крутую клавиатуру или новенькую игровую консоль!

Самый смешной стенд

Rabbids VR Ride

Как рассмешить толпу? Итак, нам понадобится: Oculus Rift – 1 штука; Вибрационное кресло D-BOX – 1 штука; Доброволец – 1 штука;

P.S. Заходить на этот стенд с пивом было плохой идеей...

Но, конечно же, самое главное в Gamescom – это игры. Я в них играл. В разные. Долго. В некоторые по нескольку раз. Вплоть до самого закрытия выставки. И теперь спешу поделиться своими впечатлениями, быстрее переворачивай страницу.

Лучшие игры Gamescom 2015

FIFA 16

Основных изменений будет два: появившиеся женские национальные команды, а также странным образом переработанная система подкатов, которые в последний момент теперь можно отменить (Женя Хачериди, ты слышал? В подкат, оказывается, можно идти не всегда). Как раз за девчонок я и решил сыграть, причем с представителем EA. И за 90 минут мы… не забили ни единого гола. Бабы, что с них взять… А вообще новая FIFA хороша! Картинка стала лучше, интеллект футболистов глубже, а еще добавили новые стадионы и эффект тумана. Вперед, мужики! И девушки.

Платформы: PC, PS3, PS4, X360, XONE, Android, iOS

Дата выхода: 24 сентября

Quantum Break

Из увиденного на стенде Microsoft стало ясно одно – Alan Wake был просто прогулкой на катере. А вот в этой игре уже придется вдоволь пострелять, постоянно перемещаясь между укрытиями. А еще без устали устраивать заигрывания со временем, причем самыми разными способами и играя за трех персонажей. По слухам, от обилия световых эффектов в этой игре на стенде Microsoft сгорело 3 консоли…

Платформы: XONE

Дата выхода: 5 апреля 2016

Call of Duty: Black Ops 3

На Gamescom разработчики всецело сделали ставку на мультиплеерную часть игры. В новой «Колде» все еще нет техники и огромных уровней, зато заметно переработали систему передвижения. Местные герои лихо бегают по стенам, юзают джетпаки, а также эффектно скользят по поверхностям. Впервые в рамках мультиплеера можно будет плавать под водой и даже вести перестрелки в этой стихии, а еще можно будет блокировать сильные перки противников еще до начала раунда.

Платформы: PC, PS3, PS4, X360, XONE

Дата выхода: 6 ноября 2015

Star Wars Battlefront

Мультиплеерный шутер, главная особенность которого, – возможность полетать и поездить на всей легендарной технике, когда-либо появлявшейся в культовой саге. Конкретно на Gamescom был продемонстрирован новый режим Fighter Squadron. Всего 20 реальных игроков на карте (разбавленные техникой, управляемой AI), немного аркадненько, но выглядела схватка на уровне. Как по мне, куда больший интерес представляют «пешие» режимы. Фанаты «Звездных войн» пропустить эту игру просто не могут, иначе за ними придет Дарт Вейдер.

Платформы: PC, PS4, XONE

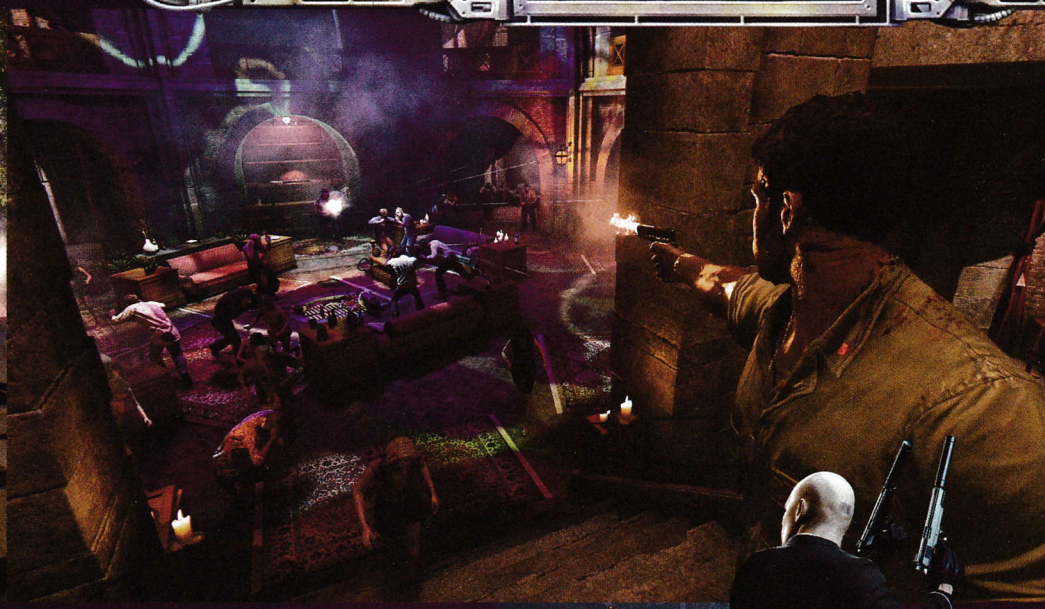
Дата выхода: 20 ноября 2015

Homefront: The Revolution

Продолжение истории о доблестных американских повстанцах, которые пытаются выбить с родной земли подлых узкоглазых захватчиков. При помощи коктейлей Молотова, вручную собранных автоматов и радиоуправляемых машинок с бомбами на борту. И даже ховеркрафты у ребят есть (это точно ополчение?) В игре заметно улучшилась картинка, а мир стал открытым. Как и прежде, Homefront явно не хватает свежих идей как по части геймплея, так и сюжета, но издателя явно заботят продажи, которые у первой части были неплохими.

Платформы: PC, PS4, XONE

Дата выхода: 2016



Mafia III

По-моему, самая громкая презентация на Gamescom. Показали и рассказали очень многое. Новый Орлеан 1968 года. В главной роли – суровый ~~нигер~~ мулат Линкольн Клэй, вернувшийся с войны во Вьетнаме. Он не утруждал себя поиском работы, и сразу примкнул к семье под названием «Черная Мафия». Одной из ключевых особенностей игры станут «лейтенанты» – члены нашей группировки, которые с радостью придут на помощь нашему герою. Среди них засветился и постаревший Вито Скалетта, протагонист второй части. Игра выглядит здорово, брутально и по механике сильно напоминает GTA с поправкой на временной период. И нет, я не знаю, что случилось с Джо. Честно.

Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: 2016

Crackdown 3

Эксклюзивный экшн-шутер для Xbox One с невероятной физикой разрушений (физику каждого здания обсчитывают отдельные серверы). Здесь можно пулями рисовать целые картины на стенах и при желании полностью разрушить пусть и немного мультяшный, но все же мегаполис. В Crackdown 3 вероятность того, что противник умрет под бетонной плитой или от вовремя разрушенного моста, куда выше, чем от твоего меткого хедшота. В потенциале третья часть может задать новое направление в мультиплеерных шутерах.

Платформы: XONE
Дата выхода: середина 2016

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr

Neocore Games делают довольно бодренькие action-RPG и это внушает уверенность в том, что и с Inquisitor – Martyr они тоже в лужу не сядут. Еще больше уверенности в успех вселяет тот факт, что разработка ведется под присмотром компании Games Workshop, которая ответственна за выпуск настольных игр из серии Warhammer 40k. А еще разрабы обещают выпускать DLC в режиме нон-стоп и уверяют, что в следующем году ты будешь шпилить только в их проект.

Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: 2016

Hitman

Да, игра называется просто Hitman. Зачем париться над названием? Не сказать, что со времен Absolution что-то кардинально изменилось. Герой по-прежнему лысый, миссии по-прежнему можно проходить с топором в руке или переодеваясь в костюмы официантов/полицейских/диско-танцоров. Разработчики обещают еще более продвинутый интеллект охранников и персонала (теперь 47-го не подозревают ВСЕ и во ВСЕМ), а также тебя ждут новые испытания и контракты каждую неделю и абсолютно бесплатно!

Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: 8 декабря 2015

NBA 2K16

Издатель 2K, кажется, скоро окончательно отобьет у конкурентов желание делать баскетбольные симуляторы. NBA 2K15 стала первой спортивной игрой в мире с полноценным сюжетом(!) в режиме карьеры. А над новой частью так и вовсе корпит легендарный режиссер Спайк Ли. Также из игры никуда не пропадет программа NBA 2KTV с очаровательной ведущей Рэйчел. Пора начинать любить баскетбол.

Платформы: PC, PS3, PS4, X360, XONE
Дата выхода: 29 сентября 2015

Kingdom Come: Deliverance

Симулятор средневекового рыцаря с открытым миром и RPG-элементами. Главной особенностью является полный контроль над своим двухметровым мечом. Игрок может выбирать точный угол нанесения удара и не менее точный угол отражения атаки. Помимо этого нужно постоянно следить за таким параметром как стамина. Надев на себя кольчугу и сделав пару взмахов здоровенным мечом, нормальный человек просто выдыхается. Герои этой игры – не исключение.

Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: 2016

7 фактов о Германии

1. В крупных городах очень мало немцев. В основном арабы и африканцы.
2. После 12:00 по ТВ крутят эротику.
3. В Германии сложно поменять доллары и мало где принимают кредитки.
4. Закончились деньги? Сдавай пластиковые бутылки! 1 бутылка = 25 евроцентов.
5. Немцы плохо знают английский. Также ты просто не найдешь вывесок или инструкций на этом языке даже в туристических местах.
6. В Германии можно пить воду просто из крана.
7. В стране очень хорошая экология. Лесной заяц на пороге квартиры – обычная ситуация для крупного города.

Lost Horizon 2

Классический квест с возможностью играть сразу за четверых персонажей в разные временные отрезки. Впервые в истории жанра в игру будет зашито полное прохождение. То есть в сложный момент ты сможешь открыть некую книгу с детальным описанием всех действий персонажа. Как по мне, давно пора, а то я уже задолбался прохождения на «ютюбе» смотреть. А вот про

качественную картинку разрабы, кажется, забыли. Она держится на уровне года этак 2008, и это с учетом того, что на Lost Horizon 2 я смотрел, пребывая «навеселе».
Платформы: PC
Дата выхода: 2 октября 2015

Scalebound

Scalebound – это RPG, мир которой можно исследовать как на своих двоих, так и сидя на спине у огромного дракона. Последнему можно отдавать простенькие команды и менять его внешний вид. Показанный на Gamescom геймплей выглядел довольно странно. Главный герой натягивает наушники Beats и под энергичную музыку дубасит каких-то средневековых рыцарей, в то время как дракон топчет их ногами и поливает огнем. При этом общий вид игры напоминает типичные корейские онлайн-RPG. В общем, какой-то салат оливье, но делать окончательные выводы я бы пока не стал.
Платформы: XONE
Дата выхода: зима 2016

Paper Boat Simulator

Игра, которую уже давно должен был кто-то сделать. Черт, это же так круто – управлять бумажным корабликом и нести его по крутым речным потокам. По моему субъективному мнению, это даже круче, чем управлять гоночным болидом или встречаться с супермоделью (правда, ни того ни другого у меня в жизни не было). В игре будет 3 режима: свободный, на прохождение чекпоинтов и стрельба по мишеням. Да-да, он еще и стреляет! ГОТИ! 10 корабликов из 10!
Платформы: PC

Syberia 3

Как выяснилось, французский издатель Microids в этом и следующем году выпустит целую россыпь квестов и даже один мотосимулятор. Но я, конечно же, зашел к ним на огонек ради Syberia 3. Это по-прежнему хардкорный квест с частым взаимодействием с механизмами. И его по-прежнему курирует маэстро Бенуа Сокаль. Локации выглядят проработанными, хотя картинка кажется устаревшей. По сравнению с предыдущими частями нам пообещали более открытые локации, а также куда больше экшна. У Кейт на хвосте постоянно будут сидеть плохие дядьки, а значит, в некоторых местах у нее будет ограниченное время на решение головоломок. И самое главное: героиня стала сексуальнее и в показанном отрывке ходила в стильных кожаных штанах.
Платформы: PC, PS4, XONE, Android, iOS
Дата выхода: 2016

Sniper: Ghost Warrior 3

Поляки решили хорошенько перетряхнить серию и подвести ее ко всем современным стандартам. В игру завезут открытый мир (насколько большой, так и не сказали). В показанной миссии пришлось провести конкретную подготовку перед началом задания: использовать дрон, активно минировать территорию и даже оставлять снайперские винтовки в выгодных местах. Действие разворачивается в недалеком будущем в Грузии. Обещают неплохой сюжет, а также возможность примкнуть к одной из фракций. А еще перед тобой первая зарубежная игра, в которой персонажи разговаривают на русском без идиотского акцента.
Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: апрель 2016

American Truck Simulator

В принципе, 99% информации об этой игре заложено в ее названии, но разрабы явно взяли курс на романтическую сторону профессии дальнобойщика. На местных дорогах подозрительно много классических американских легковушек, а чего только стоит проезд по Сан-Франциско рядом с трамваями... Не говоря уже о том, что огромная часть путей будет проходить возле океана. Поиграв в American Truck Simulator минут 30, лично я за нее совсем не переживаю. Только пусть, наконец-то, добавят официальный мультиплеер!
Платформы: PC

Dark Souls III

Вот она, игра, которая вызвала много попаболи у меня на выставке, но при этом я остался ею очень доволен. Главное – в разработке принимает участие Хидетака Миядзаки, а это означает, что проект обречен на успех и никаких неприятных сюрпризов нас ждать не должно. Ну, кроме врагов, выпрыгивающих из-за угла с ножом в руках. По атмосфере и динамике проект напоминает нечто среднее между первой Dark Souls и недавним PS4-эксклюзивом Bloodborne. Качество графики и анимации, к слову, досталось от «Бладборна», что не может не радовать. Как бы то ни было, уже видно, что японцы идут в правильную сторону и в начале следующего года нас ждет новая порция боли и страданий. Жду не дождусь, а то я уже изрядно утомился хлестать себя плеткой по вечерам.
Платформы: PC, PS4, XONE
Дата выхода: начало 2016

Как видишь, поиграть было во что. За четыре дня у меня даже мозоли небольшие появились. Причем как на руках, так и на ногах. Но это все пустяки, как и усталость, и километровые очереди к каждому стенду в последние 3 дня выставки. Все это можно выдержать, когда в крови бурлит адреналин, а ты все время находишься в предвкушении. Вот, вот, прямо за этим углом я попаду на игру своей мечты или встречусь с легендарным разработчиком. Ну, или на худой конец мне дадут бесплатное пиво.

Каждый год, в августе весь Кельн живет играми. Каждый прохожий здесь знает, как пройти к выставочному центру и даже точные часы работы выставки. Весь город просто-таки завешан рекламой, как самого мероприятия, так и новых игр. Это настоящий праздник, попасть на который хотя бы один раз в жизни должен каждый уважающий себя геймер. Я свою миссию выполнил.

P.S. Отдельное спасибо человеку, который потерял на выставке 50 евро.

P.P.S. И еще одно спасибо компании Nikon за предоставленный в поездку Nikon D5500.

Артем Бойко

Wargaming
Курс на Германию

Компания Wargaming поразила посетителей Gamescom масштабом своих активностей. У ребят был один из самых больших стендов, возле которого постоянно наблюдались километровые очереди. Слишком уж много собралось желающих заценить новые модели кораблей. А во время розыгрыша призов доходило до толкотни, и даже до драк!

Отдельно хочется сказать о бизнес-зоне компании, в которой нам довелось брать интервью. Внушительный стенд в милитари-стилистике впечатлил исключительным вниманием к мелочам – даже паркет на полу сделали с артом из трех главных игр компании. Общаться с разработчиками в таком интерьере было одно удовольствие.

Иван Мороз, директор по глобальным операциям World of Warships.

Расскажите, какие сюрпризы ожидают посетителей Gamescom в этом году?

Для немецкой публики мы подготовили немецкие корабли! Данная ветка будет доступна лишь в октябре этого года, но уже на Gamescom посетители могут опробовать крейсеры первого уровня Hermelin и Drezden.

Основное отличие немецких кораблей в том, что изначально данный флот не предназначался для океанских сражений. У немцев очень серьезная броня, но сравнительно слабое вооружение. В первую очередь эти корабли хороши для ведения боя на ближних дистанциях.

Также на выставке можно поиграть линкором Tirpitz. Это первый немецкий корабль, который появится в игре и будет доступен игрокам уже в конце августа. Tirpitz – премиумный корабль и единственный линкор в игре, у которого есть торпедное вооружение! Также на Gamescom будет представлен линкор Bismarck, который является для немцев легендарным кораблем.

Насколько тепло немецкая публика приняла данные корабли?

Когда немцы видят на большом экране Tirpitz или Bismarck, то в зале сразу слышны аплодисменты и на лицах игроков видна искренняя радость. Но главный показатель – конечно же, очереди, которые в игровую зону кораблей очень серьезные. В общем-то, мы этого и ожидали и специально готовились для Gamescom и, конечно же, мы подгадывали дату презентации этих кораблей. Наибольший интерес вызывает все же Bismarck, о котором нам начали задавать вопросы еще, по-моему, до анонса самой игры...

Чего в ближайшее время ожидать фанатам World of Warships по всему миру?

В конце августа у нас появятся ранговые бои. Они будут делиться на сезоны, и 1 сезон будет длиться примерно 1 месяц. В первом сезоне смогут участвовать корабли только 6-8 уровней. Формат боев 7 на 7 на обычных картах, но с немного измененным расположением ключевых точек. В конце сезона игроки, которые доберутся до первого ранга, получают уникальный контент. Главное отличие режима от случайных боев в том, что игра учитывает не только уровень корабля, но и скилл самого игрока. Для многих это реально важно.

Мы также хотим дать некий дополнительный контент людям, которые прокачались до 6-8 уровней, и в какой-то мере начинаем испытывать World of Warships в качестве киберспортивной дисциплины. В целом, можно говорить о том, что игра уже окончательно вышла и существенных изменений в ней не предвидится!

Александр Зезюлин, эксперт по геймдизайну Master of Orion

Расскажите, какие цели вы преследуете, перезапуская серию Master of Orion?

В свое время серия Master of Orion задала стандарт жанру 4X стратегий (исследуй, расширяй, эксплуатируй, уничтожай) на долгие годы вперед. Эти игры стали без преувеличения легендарными и многие до сих пор играют в них на эмуляторах. Наша задача возродить эту легенду, не уходя от общего стиля. К тому же сейчас наблюдается возрождение интереса к данному жанру и у нас даже появился прямой конкурент. Это стратегия Endless Space 2 от студии Amplitude.

Конечно, в наши дни мы не можем сделать 2D-игру и рассчитывать на успех. Новый Master of Orion, конечно же, сделан в 3D. Персонажи, модельки кораблей, видеоролики колонизации планет... Надеемся, все эти вещи придутся по душе, в том числе и фанатам оригинальных игр.

Отдельно отметил бы озвучку персонажей, к которой нам удалось приобщить американских актеров первой величины. Пока не могу назвать вам конкретные имена, но люди, которые интересуются жанром sci-fi, их точно знают.

Как происходил выбор разработчика?

Аргентинская команда NGD Studios принесла нам неожиданно хороший прототип игры, после просмотра которого сомнений в выборе разработчика для Master of Orion у нас уже, в общем-то, не оставалось.

Будет ли в игре мультиплеер?

Да, мультиплеер будет, но нужно понимать, что Master of Orion всегда была одиночным развлечением. Это история о том, как 1 человек завоевывает всю галактику. О том, как человек противопоставляет свои мысли компьютерному интеллекту и в итоге побеждает. Мультиплеер никогда не будет популярен в игре сродни Master of Orion еще и потому, что одна партия здесь может длиться около 5 часов. Тем не менее, мы делаем все, чтобы такого рода схватки заканчивались начислением опыта. При неожиданном отключении одного из игроков партию за него доигрывает искусственный интеллект.

RARE REPLAY
30 HIT GAMES • ONE EPIC COLLECTION

XOne

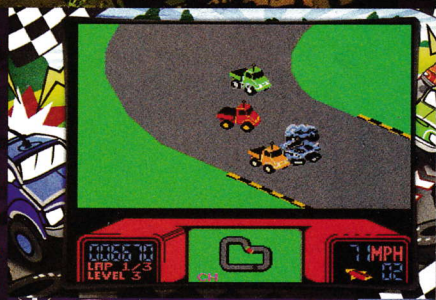
Жанр:
Сборник

Разработчик:
Rare

Издатель:
Microsoft Studios

RARE-АРХИВ

Бушующие волны игроиндустрии суровы и беспощадны. Бесчисленное количество игровых студий ушло на дно, так и не успев подстроиться под вкусы и настроение потребителей. Компании, продержавшиеся на плаву в этой сфере больше 10 лет, уже можно смело причислять к старожилам, больше 20 лет – к седым и бородатым мамонтам, а больше 30 лет – к живым легендам. Одной из таких легенд и посвящен данный материал. Речь идет о британской студии Rare, которая решила отметить свой 30-летний юбилей выпуском жирнющего сборника под названием Rare Replay. Жирнющего потому, что под своими складками и третьими подбородками ему удалось вместить аж три десятка проектов студии! 30 лет – 30 игр. Что ж, по крайней мере, в логике ребятам не откажешь.



Нажми «Replay»

Думаю, каждый взрослый геймер вспоминает свои детские годы с большим трепетом и теплом в душе. И вспоминает он отнюдь не то, как каждый день ходил в школу или воровал клубнику с чужого огорода. Мысли до краев наполняются приятными воспоминаниями о том, как ты сидел с джойстиком (тогда за слово «геймпад» мама могла дать по губам) на полу и с открытым ртом смотрел в экран кинескопного телевизора. Если телевизор был еще и японским, то ты с надменной физиономией мог приглашать друзей к себе домой («Только не шумите!», – мама), часами зависая с ними вокруг игровой приставки.

Время пролетало незаметно, когда на экране яркими пикселями играли Mortal Kombat, Contra, Teenage Mutant Ninja Turtles, Battletoads. О, да, старый добрый Battletoads. Бодрое мочилово с участием крутых и накачанных жаб смачным аперкотом отправляло градус веселья на высочайший уровень, превращая обыденные посиделки с друзьями в крутую геймерскую вечеринку. Вот за такие радостные деньки мы и должны сказать «мерси» студии Rare. И еще одно «аригато» за то, что у нас появилась возможность еще раз пережить подобные ощущения.

Старость – радость

Так как игры сборника охватывают 30-летний период, не удивительно, что добрая его часть состоит из очень стареньких игрушек. Это проекты 80-х – начала 90-х с примитивной графикой: одноцветные объекты, черный фон и т.д. Ценность подобных вещей очень сильно зависит от того, играл ли ты в ту или иную игру в детстве. То есть мне сложно представляется картина того, как современный игрок будет увлеченно проходить Jetpac 83 года выпуска, если до этого он в него не играл. Чисто в ознакомительных целях ему это будет интересно – он запустит ее, попрыгает, улыбнется и минут через пять выйдет из игры, больше никогда к ней не возвращаясь. И это нормально. Просто этот игрок не застал то время, когда это считалось революционным. Банально нечему вызвать чувство ностальгии.

Подобного лампового старья здесь много. Из известного могу выделить: приключения археолога Sabre Wulf, спуск с горы на лыжах Slalom (первая игра Rare для приставки NES), гоночки R.C. Pro-Am, успех которых в свое время вдохновил создателей Rock n' Roll Racing, и погонялки на вооруженных моторных лодках Cobra Triangle. Не сказать, что я был в восторге от этих игр, но их прохождение

Игры, вошедшие в сборник:

- Jetpac (1983)
- Lunar Jetman (1983)
- Atic Atac (1983)
- Sabre Wulf (1984)
- Underwurlde (1984)
- Knight Lore (1984)
- Gunfright (1985)
- Slalom (1986)
- R.C. Pro-Am (1987)
- Cobra Triangle (1989)
- Snake Rattle 'n' Roll (1990)
- Solar Jetman (1990)
- Digger T. Rock (1990)
- Battletoads (1991)
- R.C. Pro-Am II (1992)
- Battletoads Arcade (1994)
- Killer Instinct Gold (1996)
- Blast Corps (1997)
- Banjo-Kazooie (1998)
- Jet Force Gemini (1999)
- Perfect Dark (2000)
- Banjo-Tooie (2000)
- Conker's Bad Fur Day (2001)
- Grabbed by the Ghoulies (2003)
- Kameo (2005)
- Perfect Dark Zero (2005)
- Viva Piñata (2006)
- Jetpac Refuelled (2006)
- Viva Piñata: Trouble in Paradise (2008)
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (2008)

сравнимо с походом в какой-то музей видеоигр, что само по себе интересно и познавательно. Этому способствует и подача: менюшка Rare Replay представлена в виде театра с яркими афишами и красивыми плакатами. Здесь же можно посмотреть и кучу видеороликов о студии, ее творческом пути и о разработке известных тайтлов. Ролики, к слову, сначала все заблоченные, и чтобы их открыть, нужно получить определенное количество значков, играя в игры. Интересный подход.

Жабы давят

Игры 90-х – отдельная тема. Вот тут уже смычок ностальгии пробежался по всем струнам моей души. Очень важный временной отрезок в истории видеоигр, в рамках которого произошел переход из 2D в полноценное 3D. Что касается Rare, то в начале 90-х студия ассоциировалась у всех с уже упомянутой Battletoads. Игра подкупала невероятно красивой на то время графикой, непохожими друг на друга уровнями и чрезмерной сложностью. Да и сама по себе возможность поиграть за боевых жаб привлекала не меньше. Воинственными черепахами в то время уже было не удивить, а вот жабами… В сборник вошли две части серии: оригинал и версия для аркадных автоматов, известная также как Super Battletoads. Если у тебя есть друг, и он такой же олдфаг-задрот, как и ты, то обязательно приглашай его домой – игра вдвоем завалит вас кучей позитивных эмоций и приятных воспоминаний. Для полного счастья тут не хватает разве что Battletoads & Double Dragon, которая лично мне нравилась больше остальных.

Во второй половине 90-х Rare начала клепать игры для Nintendo 64. Вот только в нашей стране данная консоль была не шибко популярна. Сам подумай: кому нужна была приставка, работающая на картриджах, когда в продаже уже была технологичная Sony PlayStation с играми на дисках. Тем не менее, тем, кто все же играл на N64 в свое время, думаю, будет приятно вспомнить детство и пошпилить в Killer Instinct Gold или Banjo-Kazooie. Первая – неплохой файтинг в духе Mortal Kombat, вторая – мультяшный 3D-платформер с открытым миром. Но, как по мне, нашему брату будут гораздо роднее и ближе Tekken и Spyro the Dragon от других разработчиков. А вот что действительно порадовало, так это гостья из 2000-х – Джоанна Дарк. Для тех, кто в танке или в стеклянной банке, это шпионка, красавица и главная героиня игры Perfect Dark. В свое время это был самый технологичный шутер на приставках. Что-то типа Syphon Filter, только от первого лица и с сексапильной рыжей в главной роли.

Сложно, но можно

О сложности старых игр ходят легенды. И неспроста. 8- и 16-битные проекты не могли похвастаться огромными уровнями, а потому разработчики всеми способами пытались осложнить продвижение игрока по ним. Где-то недоглядел – враг прикончил тебя с одного удара. Еще пара ошибок – начинай игру с самого начала. И ника-

Пиратство процветает

Студия Rare не живет лишь прошлым и на пенсию пока уходить не собирается. В данный момент британские игроделы работают не покладая рук над MMORPG про пиратов под названием Sea of Thieves. Солнечные острова, зарытые сундуки с сокровищами, морские сражения. Пиратская романтика, двумя словами.

Из невошедшего

Многие поклонники творчества Rare наверняка зададутся вопросом, почему в сборник не были добавлены GoldenEye 007 и Donkey Kong Country – одни из лучших игр студии. По словам сотрудников Rare, данные игры хоть и созданы в стенах их компании, однако базируются они на чужих персонажах, что не соответствует критериям их сборника.

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

ких автосейвов и чекпоинтов, боже упаси. Ранние творения студии Rare в полной мере дают ощутить на себе всю ярость тогдашнего хардкора. Тем не менее, игроделы сжалились над разбалованными современными геймерами и добавили в сборник возможность отматывать время вспять. Больно получил по голове или не долетел, прыгая через пропасть, – жмешь на левый «курок» и отматываешь до желаемого момента. Все еще ждешь новую часть Prince of Persia? Да в Rare Replay с этой функцией теперь каждая вторая игра – аналог «Принца Персии».

Визуальную составляющую решили не трогать. И правильно – классика должна оставаться классикой в ее первозданном виде. Для старых игр добавили разве что красивые рамочки, обрамляющие изображение с игрой, чтобы по бокам не было противных черных полос. Так телевизор начинает напоминать обклеенный наклейками игровой автомат. А еще в любой момент игры можно активировать специальный фильтр, который имитирует кинескоп старых ЭЛТ-телевизоров, что позволяет еще глубже окунуться в приятную ретроатмосферу.

Современная классика

Вот я все о ретро говорю, а в сборничке, между прочим, и свежатинка имеется. То бишь разработчики позиционируют Rare Replay не просто как сборник классики, а как собрание всех их самых значимых хитов за все время. Так, к примеру, в компиляции можно обнаружить красочный платформер Kameo. В этой игре тебе предстоит взять на себя роль юной эльфийки и дать отпор армии троллей. Зеленых и вонючих, а не тех, что в интернете гадости пишут. В сборник также вошла Perfect Dark Zero – приквел к оригинальной PD; теперь с похорошевшим графоном, укрытиями и перекатами. Никуда не делся split screen до 4 игроков, способный развлечь небольшую компанию, – лишь бы геймпадов хватило. Ну и Rare просто не могла не впихнуть в список Viva Piñata – этакую смесь тамагочи и симулятора садовода. Очень мимишная игрушка о мимишных зверьках с мимишной графикой – милота прямо бьет фонтаном из экрана. Все новые игры устанавливаются отдельно и при первом запуске настойчиво требуют обновления. По сути, это X360-версии, работающие в режиме совместимости. Вот только режим этот пока не полностью доведен до ума, из-за чего можно напороться на провисание кадров. Но ничего смертельного.

Унесенные ретром

Как ты уже понял из обзора, в сборнике так много всего, что я даже не знаю, как можно под этим всем подвести финальную черту. В Rare Replay упаковали кучу игр разных жанров и временных эпох: от старья 80-х и игр моего детства до все еще актуальных представителей прошлого поколения. То есть абсолютно каждый найдет в этой компиляции что-то для себя. Дедульки и бабульки будут рубиться в Knight Lore, рыдать и говорить, что раньше пиксели были зеленее, молодняк будет с ностальгией вспоминать 8-16-битную эпоху, а детвора – радостно играть с разноцветными пиньятами. Идиллия.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Rare Replay – это билет в детство. Отличный, жирный сборник, вводящий инъекцию ностальгии прямо в мозг и дарящий сотни часов увлекательного геймплея. 80-е, 90-е и 00-е собрались под одной коробкой, чтобы вызвать весь спектр позитивных эмоций и напомнить нам, с чего все начиналось. С юбилеем, Rare!

ШАГОМЕР

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Жанр:
Adventure

Разработчик:
The Chinese Room

Издатель:
Sony Computer Entertainment

PS4

Наш сегодняшний пациент вновь подтолкнул меня к размышлению на тему «Игры как искусство». Надеюсь, все уже осознали, что видеоигры – не просто развлечение или виртуальный полигон для будущих маньяков и серийных убийц. Видеоигры – это процесс выражения и познания эмоций посредством общей деятельности воображения. В общем, мы с тобой вовсе не задроты, мы – искусствоведы, епт. Что делает игру игрой? В первую очередь – возможность управлять главным героем или героями. Что делает игру искусством? Сейчас я попытаюсь объяснить это на примере Everybody's Gone to the Rapture, или «Хроник Последних Дней», как ее перевели наши доблестные локализаторы.

Комон эврибади

Интересная ситуация получилась, когда я решил приобщить к этой игре одного из моих друзей, который мало знаком с игроиндустрией. Взяв в руки геймпад, тот сразу поинтересовался, какой кнопкой стрелять, какой – прыгать, а какой – отрывать головы. И когда он узнал, что ничего из вышеперечисленного в этой игре делать нельзя, у него возник резонный вопрос: «А что же тогда здесь можно делать?» «Э-э-э… ходить», – немного подумав, ответил я. Возникла неловкая пауза – даже соседи сверху на пару минут прекратили делать ремонт. Оказывается, сложно объяснить непосвященному человеку, что есть игры, смысл которых не сводится к истреблению всего живого вокруг или решению головоломок.

А вот тем, кто играл в Dear Esther (еще одно творение The Chinese Room), долго объяснять не придется. Общая концепция у проектов одна и та же – симулятор ходьбы. Я их еще называю ходилками-бродилками. Здесь от тебя ровным счетом ничего не требуется. Главное событие уже произошло до того, как ты попал в виртуальный мир. Игроку остается лишь неспешно исследовать окружение, по кусочкам восстанавливая хронологию произошедшего. Everybody's Gone to the Rapture – это как книга. Ты не можешь повлиять на ее сюжет, можно лишь переворачивать страницу за страницей, погружаясь в историю по самую макушку.

Уйти по-английски

Загадочная мистическая атмосфера окутывает буквально с первых минут. Мы попадаем в британскую деревеньку, жители которой куда-то исчезли. Все до единого. Из-за этого солнечный живописный поселок выглядит по-настоящему жутковато. Оглядывая один опустевший домик за другим, начинаешь чувствовать себя неуютно. Везде чисто и убрано, работает электричество, а в некоторых пепельницах можно обнаружить еще дымящийся(!) окурок от сигареты. Такое ощущение, словно еще пять минут назад здесь кипела жизнь, местные жители обсуждали футбольный матч за чашечкой чая с бисквитом, а потом в один момент все раствори-

лись в воздухе. Чисто британский апокалипсис – тихо, спокойно, без лишней суеты и шума. Не то что эти американцы, которые в подобных случаях устраивают панику, мародерствуют и вызывают Брюса Уиллиса, чтобы тот всех спас.

Невольно задумываешься над тем, а что бы делал ты, если бы в один (прекрасный?) момент все вдруг исчезли. Первые пару дней было бы очень весело – иди куда хочешь, бери что пожелаешь. Можно было бы построить дом из мармеладок и купаться в «Нутелле». Или сесть в оставленный на дороге Феррари или Порше, и промчаться на нем по первому этажу какого-нибудь торгового центра. Или бегать голым по набережной, обливая себя коньяком, стоимостью в два миллиона долларов. На этом я, пожалуй, остановлюсь, пока ты полностью не усомнился в моей адекватности (или я уже опоздал?) Ты будешь удивлен, сколько видов развлечений может придумать для себя человек, не скованный ни моральными ценностями, ни материальными ограничениями. Но рано или поздно тебе все наскучит, и ты умрешь от тоски и одиночества.

Выхожу один я на дорогу

Так о чем это я? Ах, да! У нас же тут типа обзор игры, так что возвращаемся в опустевшую английскую деревушку. Если вокруг нет ни души, то как же тогда мы получаем информацию о произошедшем? Слово из одиннадцати букв по горизонтали. Конечно же, аудиозаписи. Монологи местных жителей можно услышать в телефонных кабинках или на радиоприемниках, понатыканных по всему поселку. Не обошлось и без мистики на грани фантастики. «Ту-ту-ту-ту-ту-ту», – это я только что понял, что набрать на клавиатуре главную мелодию из «Секретных материалов» не является возможным. В некоторых местах мы натыкаемся на

Что почитать перед концом света

При создании «Хроник Последних Дней» авторы вдохновлялись британской апокалиптической научной фантастикой 60–70-х годов, в частности «Смерть травы» Джона Кристофера, «День Триффидов» Джона Уиндэма и «Начался прилив» Чарльза Эрика Мэйна. Так что если тебе понравится общая атмосфера игры, теперь ты знаешь, что можно почитать на досуге.

Музыка апокалипсиса

На звуке авторы не экономили. Для Everybody's Gone to the Rapture был записан замечательный оркестровый саундтрек с хоровым сопровождением под руководством Джессики Карри. Ранее Джессика уже работала над саундом для Dear Esther и Amnesia: A Machine for Pigs, которая получила огромное количество международных наград за музыку. Официальный саундтрек, включающий 28 композиций, можно приобрести отдельно.

светящиеся силуэты-призраки бывших жителей, разыгрывающие небольшие сценки. Что-то типа флэшбеков. Все это в совокупности и дает ответы на интересующие нас вопросы: «Что случилось?», «Куда все подевались?», «Где геймплей?» Но будь готов, что по полочкам с голубой каемочкой сюжет разжевывать никто не будет. Даже финал не утолит твое изнемогающее от информационной жажды любопытство. Толком ничего не объясняют, ограничиваясь лишь парой пространных реплик. Концовка вызывает легкое недоумение, чувство недосказанности и изжогу. Правда, есть подозрение, что в последней виновата не концовка, а чрезмерное увлечение жирной едой с доставкой на дом.

Реальная картина событий

Чем же занять себя в игре, в которой можно лишь ходить и смотреть? Ты не поверишь: ходить и смотреть. Благо есть на что. Пасторальные пейзажи английского поселка завораживают. Аккуратные домики, деревянные заборчики, густые леса, бескрайние пшеничные поля – давно у меня так не болел палец от постоянного нажатия на кнопку снятия скриншотов. Не устаешь вертеть камеру по сторонам, когда пробираешься сквозь деревья или на закате движешься через широкое поле к огромной мельнице. А потом попадаешь в лагерь на берегу озера, с неба начинает капать дождь, и ты влюбляешься в вижуал игры снова и снова. Everybody's Gone to the Rapture – это как поход в галерею. Куда не глянь – новая картина, очередной шедевр Айвазовского или

Ускорим шаг

Так получилось, что всю игру я прошел, даже не подозревая о существовании кнопки бега. В настройках управления она не значится, но она, оказывается, есть! Бегом, правда, это назвать можно лишь с большой натяжкой, но при нажатии кнопки R2 скорость шага немного возрастает. Видимо, разработчики умышленно забыли о ней упомянуть, чтобы их и без того короткая игра, не проходилась еще быстрее.

Дж. Тернера. Очень хотелось бы увидеть эту игру на PC в 60 fps, а то жадная консолька больше 30 кадров не выдает.

Широко шагая, глубоко вдыхая

Насколько умиляют «Хроники» своей визуальной частью, настолько же они раздражают геймплейной. Казалось бы, как можно вывести игрока игровым процессом, если этот самый процесс состоит из одной лишь ходьбы да оглядок по сторонам. В The Chinese Room придумали как. Дело в том, что наш протеже, он же парящая камера, передвигается так медленно, будто его зачали черепаха с улиткой. А ведь виртуальный городок получился немаленьким. Перепрыгивать небольшие препятствия вроде заборчиков также запрещено – видимо, в Англии так не положено. Не по-джентльменски это. В итоге, на исследование некоторых локаций просто забиваешь болт, так как тупо впадлу к ним добираться черепашьим шагом, зная, что потом еще и обратно хромать придется. Да ну нах…

Неоднозначной получилась и добрая половина местных диалогов. Ты попал в деревню, в которой все загадочным образом исчезли. Тебе жуть как хочется узнать, что же тут произошло, но вместо этого на тебя вываливают какую-то мелодраму. Кто с кем спит, кто кому изменяет, кто кому изменяет, когда другой спит, кто кому изменяет во сне и т.д. Такое ощущение, что половину сценария писал автор «Отчаянных домохозяек». Мне это не интересно! Я не сопереживаю жителям деревеньки и мне абсолютно плевать с самой высокой колокольни на их взаимоотношения. Они – лишь светящиеся силуэты, возникающие на несколько секунд. Как они могут вызвать у меня эмпатию? Я просто хочу узнать, что здесь, мать его, произошло. Я слишком многого прошу!? Ну вот, опять придется капать успокоительное.

Prince

Вердикт

Подобные «не-игры» очень сложны для однозначной оценки. Создатели Everybody's Gone to the Rapture сделали невероятно красивый и живописный мир, в котором приятно находиться и которым хочется просто любоваться. Но сюжетное и геймплейное наполнения оставляют желать лучшего. Словно вместе с жителями виртуальной деревушки куда-то бесследно пропала и добрая часть контента, призванная поддерживать интерес игрока к происходящему на экране.

ПОЛНЫЙ TRINДЕЦ

PC

Жанр:
Пазл-платформер

Разработчик:
Frozenbyte

Издатель:
Frozenbyte

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: NVIDIA GeForce 260 / Radeon HD 4000 Series
6 ГБ свободного места

Жили-были три героя: воин, волшебник и воровка. Однажды воин решил поймать золотую рыбку, чтобы та помогла ему отыскать сердце Кощея Бессмертного. Тем временем волшебнику с женой было так скучно, что они надумали завести колобка, выкупив его у спящей красавицы. А воровка так мечтала попасть на бал, что украла в соседнем бутике волшебные туфельки. И жили бы они все долго и счастливо, кабы не повстречали друг друга в одном тридевятом царстве. Там их прокляла злая ведьма, и теперь они до скончания веков обязаны спасать мир от зла... Черт, по-моему, у меня передозировка сказками. Это ведь лечится?

Надевайте каску и слушайте сказку

Финская студия Frozenbyte снова решила рассказать нам на ночь свою старую сказку на новый лад. И знаешь, что? Я совсем не против. В наше время порой очень хочется чего-нибудь доброго и светлого, чего-нибудь прямиком из детства. Игры серии Trine всегда обладали некой магией, окутывающей игрока в уютную атмосферу хорошей сказки. Бесстрашные герои с добрыми сердцами, удивительные приключения и зло, которое в конечном итоге обязательно будет повержено (как же иначе). Frozenbyte удалось удачно совместить красочную графику с волшебным саундтреком, что в совокупности и смогло передать дух детской сказки. Третья часть не стала исключением. Фанаты предыдущих двух игр уже сейчас, даже не дочитывая текст до конца, могут заходить на страничку игры в Steam и смело кликать по кнопке «В корзину». Остальным могу лишь пожелать приятного чтения.

Ломая систему

«Что, неужели опять борьба со злом?» – спросишь ты. Ирония в том, что этим же вопросом задались и наши несменные три героя. Представь себе, им уже до чертиков надоело, что некая летающая фиговина прилетает к ним без спроса и бесцеремонно отправляет их спасать мир от очередного зла. Никакой личной жизни! Волшебнику Амадею все никак не удается выделить время для своей семьи; рыцарь Понтий хочет спасать не мир, а овец; воровка Зоя желает, чтобы ей никто не мешал заниматься своей... профессией. И вот, когда все только начинает налаживаться, прилетает волшебный артефакт и снова похищает наших подопечных. Хватит это терпеть! – решают наши герои и отказываются от своих сил взамен тихой и мирной жизни. Вот только процесс этот не проходит гладко – артефакт ломается (чертова китайская сборка), освобождая древнее зло, которое было заточено у него внутри. Ядрена кочерыжка! Теперь уж точно не отвертишься от спасения мира.

Trine 3D

Общая концепция осталась прежней – перед нами все тот же паззл-платформер, в котором нужно решать головоломки, поочередно используя уникальные возможности трех доступных героев. Главным нововведением Trine 3: The Artifacts of Power является переход в полное 3D – теперь игра стала глубже в прямом и переносном смыслах этого слова. Если раньше фон оставался лишь фоном, то отныне, завидев вдали, например, море, можно пошагать к нему навстречу и искупаться. Круто же! Появившийся объем отразился и на головоломках, заставляя смекалку работать в трех измерениях, а не в двух. Поначалу это кажется непривычным и неудобным, но со временем мозг подстраивается, и начинаешь получать еще больше удовольствия, чем раньше. В целом, переход в 3D позитивно отразился на игре, но нельзя не упомянуть и о парочке проблем, которые он пробудил. Камера все еще думает, что игра двухмерная, демонстрируя привычную по предыдущим частям перспективу. В итоге

не всегда рассчитываешь, насколько далеко герой забрался «вглубь» экрана, что приводит к падениям в пропасти и прочим неприятным казусам.

Сообразить на троих

За время, прошедшее с нашей последней встречи, герои подучили парочку новых приемов и фокусов. Понтий теперь действительно похож на могущего рыцаря, раскидывая толпы противников, словно манекенов, и вызывая землетрясения, обрушиваясь наземь всем своим весом. Толстяк также каким-то чудом научился парить в воздухе, держа над собой щит («я тучка-тучка-тучка, я вовсе не жиртрест...») Зойка нашла новое применение своему крюку-кошке, сцепляя тросом два объекта между собой. Один лишь Амадей, старый склеротик, умудрился не только ничего не выучить, но еще и позабыть, как создавать плоские платформы. Прокачку, к слову, упразднили, дабы не возникало дисбаланса при кооперативном прохождении.

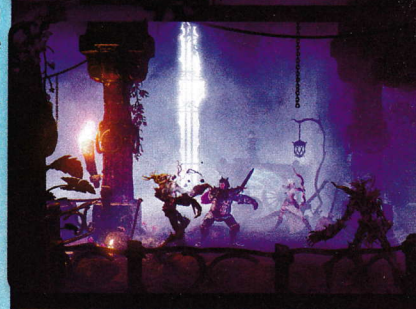
Перемещение между уровнями сделали более удобным, добавив карту мира, на которой отображены все главные и дополнительные (внимание, новинка!) миссии. Новые уровни открываются не за прохождение предыдущих, а за сбор требуемого количества специальных треугольников, разбросанных повсюду. Не хватает треугольников для анлока следующего сюжетного уровня? Можно пройти определенный фрагмент предыдущего, собрав все, что пропустил. Или пройти дополнительную миссию: в данном случае играть разрешают лишь одним определенным персонажем без возможности переключения.

Артефакты на экране

В свое время первые две части Trine просто умиляли визуальной частью. Настолько ярких и красивых красок нет, пожалуй, больше ни в одной другой игре. The Artifacts of Power сделала пусть и небольшой, но уверенный шажок вперед в плане графики – картинка все еще восхищает, заставляя глаза выкатываться из орбит, чтобы поближе рассмотреть все это великолепие. Модельки персонажей даже при крупных планах смотрятся достойно. Атмосферу сказки также ежесекундно поддерживает волшебная музыка Ари Пулккинена, чарующие мотивы которого знакомы нам по предыдущим играм франшизы.

Как и прежде, Frozenbyte настоятельно рекомендует не жадничать и разделить путешествие вместе со своими друзьями. В кооперативе до трех человек игра приносит гораздо больше эмоций и веселья. Из новых плюшек тут могу лишь отметить переработанную систему респауна. После смерти душа персонажа появляется недалеко от места гибели, и чтобы ее воскресить, нужно пробыть рядом с ней кое-какое время. Поспешишь – друзей воскресишь.

Viper



Вердикт

Достойное продолжение одного из лучших паззл-платформеров нашего времени. Frozenbyte очень вовремя перенесла серию в полное 3D, иначе был бы риск того, что Trine 3 набьет оскомину. А так мы получили посвежевшую и похорошевшую новую часть волшебной истории, переносящую игроков прямиков в сказку. Отличный вариант весело скоротать пару вечеров в небольшой компании.

THE SWINDLE
// A_STEAMPUNK_CYBERCRIME_CAPER

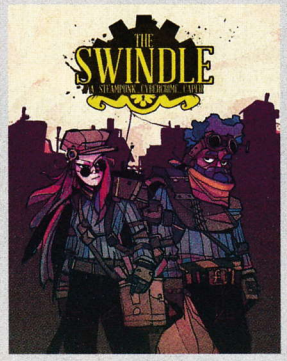
PC | PS3 | PS4 | PSV | XONE | Wii U

Жанр:
Платформер

Разработчик:
Size Five Games

Издатель:
Size Five Games

Системные требования:
Процессор: 2.4 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: 512 МБ
1 ГБ свободного места



ОГРАБЛЕНИЕ ПО-SWINCKИ

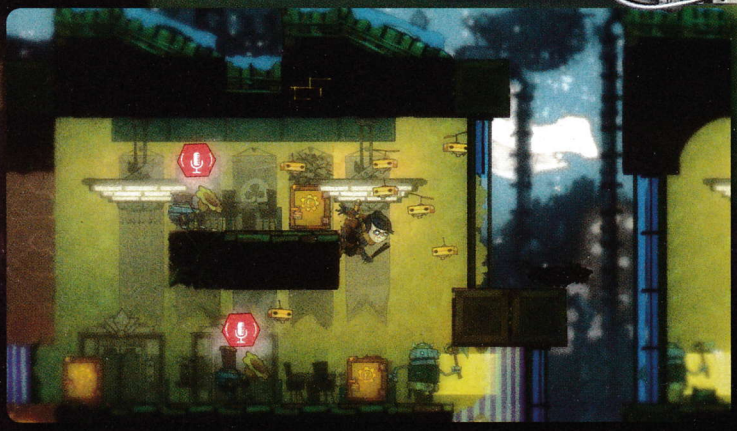
Давно в область твоего геймерского взора попадалась игра, которая вызывала бы непреодолимое желание разбить клавиатуру об голову первого встречного? Или засунуть мышку в предварительно опустошенную ногтями глазницу случайного прохожего? Если ты еще не сидишь в тюряжке за подобное жестокое обращение с окружающими или уже вышел оттуда, то новенькая «индюшка» The Swindle с радостью поможет тебе туда попасть. Или вернуться. Короче говоря, приступы ярости, желание сеять хаос и разрушение вокруг себя будут преследовать тебя на протяжении большей части игры. Так что запасайся успокоительными средствами и на всякий случай надень смирительную рубашку.

Дьявольские козни

Сюжет в подобных играх не особо важен и зачастую простенький и проходной. Но в The Swindle все не так плоско с историей, я бы даже сказал, что она здесь довольно выпуклая и интересная. Перед нами предстает альтернативная версия Англии с уже немного приевшимся стимпанковским движем. Скотлэнд-Ярд, английская версия нашей «поліції», создает высокотехнологичную систему искусственного интеллекта с устрашающим названием «Василиск дьявола». Всю мощь и способности этого «дьявольского» искусственного разума собираются направить на полное очищения мира от преступности. Кто же может быть недоволен подобным благоприятным раскладом? Естественно, эти самые преступники, которые, скажем так, останутся без своей работы, приносящей им хлеб, колбасу, золотые сережки и кредитные карты. Чтобы спасти мировую преступность и предотвратить скорый запуск этой системы, ворам предстоит задействовать все свои бандитские способности, а игроку – стараться не сойти с ума от происходящей на экране вакханалии.

Вор должен сидеть как на иголках

При первом запуске очень удивляет полное отсутствие толкового туториала. Без какого-либо объяснения происходящего морально неподготовленного игрока забрасывают на двухмерную локацию. После тщетной попытки что-то сделать или хотя бы понять, что происходит, персонажа настигает смерть от рук не очень гостеприимного робота-сторожа. Вскоре, после множества попыток и следующих за ними поражений, в голове начинает понемногу складываться картина игровой механики, а нервных клеток становится все меньше и меньше. Главная особенность Swindle – нещадность к игроку. Я бы даже назвал это неуважением. Но подобное пренебрежение спокойствием геймера является объектом любви личностей, обожающих подобные игры с ползунком сложности, поставленным на уровень... ада. Их называют хардкорщиками. Или мазохистами. The Swindle – игра для мазохистов, которых плеткой не бей, дай поиграть в нечто подобное.



Приватный сеанс

Вряд ли ты слышал о студии Size Five Games ранее, но один из их предыдущих проектов тебя наверняка удивит. Во времена, когда контора разработчиков еще носила название Zombie Cow Studios, они выпустили довольно специфичный продукт под названием Privates. В игре отряд отважных солдат-презервативов защищал женские внутренности от всяких инфекционных угроз. Ссылаясь на наличие сексуального подтекста, Microsoft даже запретила продавать игру в своем сервисе Xbox Live. В итоге, Privates выпустили только на PC, причем бесплатно.

Большой Куш

Суть игры заключается в том, чтобы за определенное количество дней пополнить свою воровскую казну денежными средствами, которые, в свою очередь, нужно добыть незаконным путем. Проще говоря – украсть. Делается это все с целью присвоить в конечном итоге тот самый опасный искусственный интеллект, угрожающий всему преступному миру. На все про все игроку предоставляется сто дней, и их отсчет начнется сразу после того, как ты нажмешь start. Что делать дальше и как быть – разбирайся сам. Что-то пошло не так? Персонаж погиб? Увы, начать заново возможности нет, и приходится играть дальше, уже начиная с нового дня (игрового, естественно). При этом сложность игры возрастает с каждым разом в геометрической прогрессии, и учиться приходится на ходу, а порой даже на бегу. Дни неумолимо отсчитываются, нервы на пределе, персонаж не прокачан, непонятно что происходит и вообще, зачем я запустил эту игру? Лучше бы на пляж сходил. Или с девушкой в кино. На что я трачу свое время?..

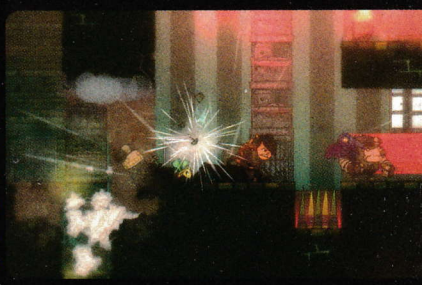
Обновительные процедуры

Еще одна особенность The Swindle заключается в процедурно генерируемых уровнях, что очень хорошо сказывается на общей реиграбельности. Локаций в игре немного, но беря во внимание эту самую процедурную генерацию, в итоге получаем множество разнообразных уровней, планировка которых порой существенно отличается. Могут появиться совершенно другие пути достижения поставленной цели, по которым к ней добраться будет намного проще, чем в прошлый раз, закончившийся кончиной персонажа. Может попасться уровень, который удастся пройти в два счета и без усилий (очень редко), и уровень, который пройти попросту невозможно. Для таких ситуаций в игре даже присутствует функция самоубийства. И что-то мне подсказывает, что, не добавь разработчики эту опцию в игру, то некоторые игроки могли бы воспользоваться ею в реальной жизни.

Нервы на прокачку

Присутствует в The Swindle и прокачка персонажей, которая здесь играет чуть ли не ключевую роль. Большое древо умений удовлетворит своими толстыми ветками скилов даже самых прихотливых любителей прокачиваться в виртуальном пространстве. Также присутствует система перков и магазинчик, в котором можно прикупить себе разных полезных гаджетов. Правда, копить деньги на воровские девайсы придется долго, ведь на первых уровнях нам выдают сущие гроши, и возникает некий синдром бомжа-геймера, когда купить что-то необходимо кровь из носа, а в карманах гуляет ветер и фантик от конфеты. Хардкор, чтоб его…

Валентин Шукайло



Вердикт

The Swindle – оружие для массового истребления нервных клеток игроков. Если у тебя проблемы со спокойствием, и бывают вспышки гнева, то лучше воздержись от этой игры, ибо соседи вызовут милицию. Да и экран точно будет разбит. Хардкорный геймплей, процедурно генерируемые уровни, глубокая прокачка персонажа и приятная графика способны обеспечить отличное времяпровождение. Является ли такая высокая сложность минусом? Нет, в данном случае это жирный плюс и главная плюшка. Но повторюсь: неуравновешенным личностям лучше воздержаться от игры.

LIFE IS STRANGE

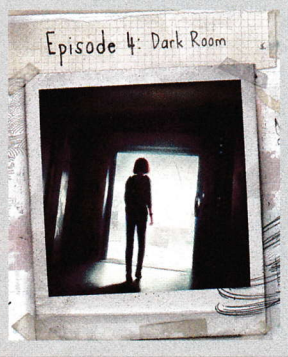
Жанр:
Adventure

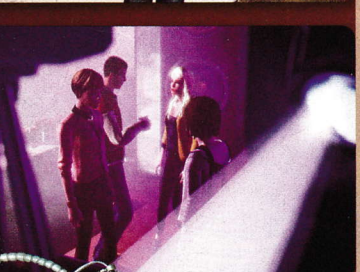
Разработчик:
Dontnod Entertainment

Издатель:
Square Enix

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ свободного места

PC | PS3 | PS4 | X360 | XOne





ПАРАОЛИМПИЙСКАЯ СБОРНАЯ

Я, конечно же, против спойлеров, но именно о четвертом эпизоде Life is Strange без них рассказать что-то внятное будет очень сложно. Хочется все же передать все чувства, которые испытываешь от прохождения этой игры, и без краткого пересказа сюжета сделать это не получится. У нас тут трагедия на трагедии и вообще киты на берег выбрасываются.

Один с половиной человек

Представь, что у тебя есть друг (знаю, это сложно, но ты попытайся), с которым ты проводишь практически все свое свободное время, души в нем не чаешь, готов отдать ему свою почку и даже последнюю бутылку пива... И вдруг в один момент все меняется: друг оказывается в инвалидном кресле, полностью парализован и ему уже явно не до пива.

Именно на таком моменте заканчивается третий эпизод Life is Strange и начинается четвертый. После странного (даже по меркам этой игры) флешбека в далекое прошлое, подруга главной героини попадает в страшную аварию. Хлои все еще «рок-девочка» в душе, вот только прыгать со сцены и красить волосы в свой любимый кислотно-голубой цвет она уже не в состоянии. В эпизоде The Dark Room французы из Dontnod качественно и количественно лупят по самым слабым местам, играя соло в стиле Джими Хендрикса на твоих нервах.

Депрессуха косит наши ряды

Ты приходишь к Хлои в гости, а весь дом буквально напичкан спецсредствами по уходу за инвалидами. У нее появился специальный микрофон для голосового управления компьютером, самая современная коляска, специальная кровать, специальные пороги между комнатами... А еще куча выписок из банков – предки девчушки по уши в долгах.

Разработчики усердно тыкают тебя во все эти вещи носом, и ты начинаешь впадать в легкую панику и отчаяние. Неужели старая добрая СуперМакс не в силах ничего изменить? Неужто в этот раз ее хваленые суперспособности не помогут и хэппи-энда не будет? Почему... почему не работает спасательная кнопка «rewind»? Черт побери, возьми себя в руки! Прорвемся!

Back to business, back to school

И действительно, уже очень скоро игра вновь делает крутой поворот и возвращает все на свои места. Хлои и Макс снова в деле, целые и невредимые; и счастью нет предела. Впрочем, буквально сразу же сценаристы ненавязчиво подымают целую кипу вопросов и проблем. О насилии в школах, о препаршивой экологии на нашей планете, о власти денег и даже о конце света. Игра вроде как довольно простая и легкая, но думающих людей она точно будет держать в тонусе независимо от названия эпизода.

А если надоест напрягаться, то Life is Strange может предложить и необычного рода релакс. Перед тобой, пожалуй, единственная в мире игра, в которой частенько предоставляется возможность сесть на стул или на какой-нибудь пенек в парке и минут 10 наслаждаться виртуозной работой виртуального оператора. Ракурсы камеры неспешно сменяются, где-то на заднем фоне бренчит гитара, а ты впадаешь в состояние легкой нирваны. Life is Strange готова одарить геймера полным спектром человеческих эмоций, и я не устану повторять это от эпизода к эпизоду.

Комната раздумий

Помимо того что Life is Strange – это просто очень красивая с эстетической точки зрения игра, каждая ее часть заставляет задуматься о нашей жизни: вза-

Инвалидность – не приговор

Четвертый эпизод, а также моя недавняя командировка в Германию натолкнули меня на мысли о жизни инвалидов в Украине. В той же Германии улицы и общественный транспорт устроены таким образом, чтобы инвалид в коляске мог без проблем доехать из точки А в любую точку Б. У нас, как ты знаешь, можно доехать лишь до ближайшей бровки. Кстати, на Gamescom людей с ограниченными возможностями было очень много. На любой стенд они, конечно же, пропускались без очереди.

имоотношениях между людьми, о наших мелких и серьезных поступках, или, лучше сказать, ПРОступках. Она погружает в раздумья. Еще 15 лет назад это слово было бы неприменимо к любой компьютерной игре, а сейчас уже потихоньку начинаешь воспринимать данный факт как должное.

Кстати, когда это необходимо, Life is Strange может выдать и хороший бодрый экшн. В четвертом эпизоде такие моменты присутствуют, причем смотрятся они весьма эффектно. И нет ничего страшного в том, что хрупкие девушки не умеют бить морды. За спиной любой симпатичной барышни всегда найдется настоящий джентльмен, ну а в крайнем случае... Ну да, «отматываемся». Помнишь, у группы Cardigans была такая песня Erase and Rewind? Кажется, эти рокеры что-то знали.

Шерлок Макс и доктор Хлои

В четвертом эпизоде стало еще больше «детективщины». Впервые в рамках серии появляется сложный игровой отрезок, в котором минут 20 придется внимательно читать и комбинировать между собой ряд фотографий и документов. Предупреждаю: понадобится знание английского, ну или, в крайнем случае, всегда можно прибегнуть к методу научного тыка и просмотру прохождений на YouTube.

Девчонки даже немного подшучивают на тему своих детективных способностей, хотя на самом деле ничего смешного в их поисках нет. Они еще больше углубляются в тайны Аркадии-Бэй и наконец-то узнают, кто стоит за пропажей подруги Хлои – Рэйчел. Осталось лишь разобраться, что за дивные природные явления происходят в маленьком городке (да и по всему миру), и почему все движется к концу света. В общем, сущие мелочи.

И пусть, как и прежде, Life is Strange предлагает игроку сугубо заскриптованные локации (загрузка уровня происходит, даже если ты спускаешься по лестнице в пределах одного дома), зато с какой любовью они сделаны. И насколько разнообразны. От залитого солнцем океанского побережья до прокуренных ночных клубов. В этом эпизоде Хлои и Макс потусят на полную!

Артем [Abubak] Бойко

Вердикт

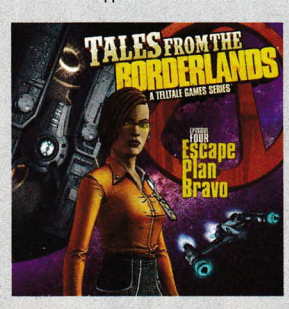
The Dark Room – очень точно подобранное название для этого эпизода. Он самый мрачный, темный, напряженный и интенсивный из всей четверки. Собственно, так ведь и должно быть. История должна развиваться и уверенно идти к кульминации, верно? Вот только так не хочется, чтобы приключения Макс и Хлои закончились через полтора месяца... Откровенно говоря, я готов смотреть на них, даже если в их жизни не будет никаких приключений, и они будут просто мило общаться на пляже. Влюбился я, чего уж там. Причем сразу в двоих.

Жанр:
Adventure

Разработчик:
Telltale Games

Издатель:
Telltale Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 3 ГБ
Видео: 512 МБ
3 ГБ свободного места



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

КОСМИЧЕСКАЯ ~~ОДИССЕЯ~~ ахинея

Как-то быстро к нам в окошко иллюминатора постучался четвертый эпизод Tales from the Borderlands. Ты только не подумай ничего такого – я вовсе не жалуюсь. Даже наоборот. Впервые мои воспоминания и эмоции от предыдущего эпизода не успели остыть, и мне не пришлось разогревать их в интернет-микроволновке. История продолжилась, будто временной промежуток между третьей и четвертой сериями я провел в состоянии криосна, и, очнувшись, вновь очутился в кабинке, которая все так же весело мчится по американским горкам сюжета. В один прекрасный момент, во время подъема, кабинка слетает с рельс и улетает в небо. Прямо в открытый космос.

План если есть, то его сразу нет

Предыдущий эпизод закончился на драматичной ноте – зло восторжествовало (хоть какое-то разнообразие), и наши герои очутились не в самом лучшем положении – удача их хорошенько нагнула. Но пока мы нужны плохишам, можно отложить мысли о мучительной смерти, вместо этого направив энергию мыслительных процессов в иное русло. Поиск заветного Хранилища все еще остается первостепенной глобальной задачей нашей компашки, а в графе текущей миссии значится похищение маяка. Самое время придумать гениальный план.

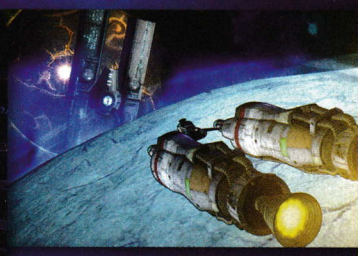
Escape Plan Bravo держит марку и не уступает предыдущим эпизодам по юмору и дурашливой атмосфере с нотками легкого абсурда. Очень забавно наблюдать за тем, как Рис в лучших традициях фильмов про ограбления рождает в своей голове идеальный план того, как их команда отправится на лунную базу «Гипериона», и выкрадет артефакт. Его замысел, естественно, выглядел заманчиво только на бумаге (точнее, в фантазиях), на деле же все оказалось куда сложнее. Далеко не все в жизни бывает так, как задумывалось. Порой приходится и чистые руки запачкать, отдирая чужую кожу лица с маски сумасшедшего. Ой, что-то я взболтнул лишнего, кажись...

Выход в закрытый космос

Четвертый эпизод с натяжкой можно назвать полноценным. Получился, скорее, некий переходной мостик между основной историей и финалом. Мы машем ручкой тетушке Пандоре, и приветствуем космическую станцию «Гелиос». Тем не менее, мостик этот получился насыщенным, богатым на эмоции и с хорошей постановкой (впрочем, как всегда). Я сбился со счета, сколько отрядов мурашек промаршировало по моей спине, когда на экране заиграл эпизод с запуском ракеты. Герои, шагающие в замедленной съемке под песню Twin Shadow, – это офигенно. Красиво, пафосно и невероятно ржачно – такую отсылку к «Армагеддон» (и не только) оценят многие. Telltale Games снова сделали потрясающий музыкальный клип, который можно пересматривать отдельно много-много раз. Мысленно аплодирую разработчикам сидя – я бы встал, но я та еще ленивая задница.

Космические ковбои

Главными недостатками Escape Plan Bravo являются забуксовавшая динамика (это особенно бро-

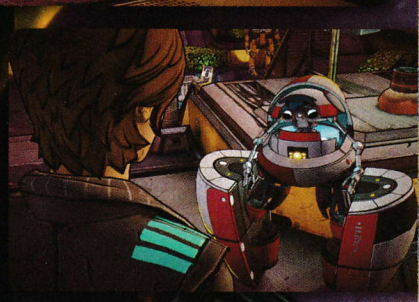


сается в глаза на фоне предыдущего эпизода) и малое количество по-настоящему значимых событий. Все развивается слишком медленно, а акцент заметно смещается с активных действий в сторону диалогов. Благо тут Telltale решили отыграться по полной программе, добавив в болтовню такую концентрацию шуток и подколов, что от хохота порой забываешь клацать на нужную кнопочку, когда предоставляется выбор реплик.

Четвертый эпизод точно никого не оставит равнодушным. Сценаристы позволили себе некоторую вольность в обращении с персонажами оригинальной серии. Так как все события Tales from the Borderlands происходят уже после второй «Борды», а до конца осталось рукой подать, то можно смело убирать некоторые полюбившиеся шахматные фигуры с доски (*плак-плак*). А некоторые – ставить на вражескую половину. Все верно, Escape Plan Bravo не обойдется без традиционного для всех сериалов момента «Огоспади, он – предатель!?» Угарная сценка на грани абсурда также присутствует – перестрелка «пальцами» без оружия просто выносит мозг чугунной гирей. И ты сидишь такой… «Ну, это же так тупо… И так круто!»

Ну ты красавчик вообще

Наконец-то авторы вспомнили о Красавчике Джеке. До четвертого эпизода создавалось впечатление, что его добавили в игру чисто ради фансервиса. Мол, пусть поклонники порадуются, от счастья снимая с себя футболки и бросая их в монитор. В Escape Plan Bravo ему отвели значительную роль и отлично развили тему его наследия. Финал также не пройдет без его участия – на этот раз обошлось без клиффхэнгера, однако гримаса удивления перед титрами все же посетит твое лицо. И мне даже сложно сказать, чем именно она вызвана: неожиданным поворотом или застывшим в воздухе вопросом «И это все!?»



Такое ощущение, что после финальной сценки эпизода планировалось еще что-то, но разрабы не успели доделать все вовремя и выпустили как есть. И это не мое сугубо личное мнение, Escape Plan Bravo является самым коротким эпизодом из всех. Да, это насыщенные, интересные и зрелищные полтора часа, нашпиговывающие тебя приятными эмоциями, как из пулемета. Но это полтора часа. Мало, черт возьми!

Prince

Вердикт

Escape Plan Bravo – интересный, забавный, но очень скоротечный эпизод. Прогресс, которого удалось достичь нашей компашке на протяжении этой серии, можно описать всего одним коротким предложением. Но это как раз тот случай, когда важен не результат, а сам процесс. Прекрасно прописанные диалоги и отменная подача вытягивают Plan Bravo. Это приятная закуска перед главным блюдом – пятым эпизодом The Vault of the Traveler. До встречи через два месяца, Искатель.

SUBMERGED

Жанр:
Adventure

Разработчик:
Uppercut Games

Издатель:
Uppercut Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 4 ГБ
Видео: GeForce 9800GTX / ATI Radeon HD 4770
3 ГБ свободного места

PC | PS4 | XOne

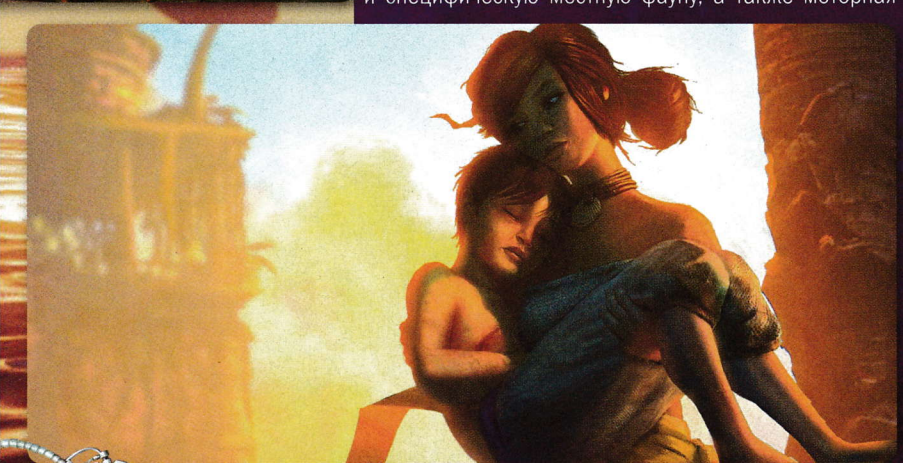
УРБАНИСТИЧЕСКИЙ ШТИЛЬ

Ни одному геймеру не чужд снисходительный комментарий о его любимом хобби в духе «Это просто детские игрушки». И хотя многие махнули рукой, простив заблудшим овцам их неведенье, некоторых такие комментарии обидели до глубины души, и они решили во чтобы то ни стало доказать миру, что игры – искусство. Submerged – очередная монета в копилку таких доказательств. Новая, красивая, блестящая монета, но сомнительной ценности.

Вперед и вверх

Submerged (*англ. – погружение*) – как нельзя удачное название для этой игры. Помимо того, что действия происходят в наполовину затопленном городе, геймплей погружает тебя в игровой мир буквально с первых секунд. Виной тому – графика, показывающая, что может сделать даже маленькая команда с инструментарием движка Unreal Engine 4, завораживающий и сказочный дизайн мира, а также отсутствие длинных разжеванных вступлений. Ты – девушка Мику, приплывшая к небольшому алтарю посреди города, твой брат Таку тяжело ранен и нуждается в первой помощи. Если быть точнее – то ровно в 10 предметах первой помощи, которые игроку и велено добывать.

У Мику нет оружия, как и необходимости его применять. Единственные инструменты, которые ей нужны, – это подзорная труба, через которую она обнаруживает искомые ящики, интересные места и специфическую местную фауну, а также моторная лодка, на которой девушка исследует окрестности и добирается от алтаря к выбранному пункту назначения. Подплыв к зданию, на крыше которого был обнаружен ящик с рационами, Мику собирается с силами Assassin's Creed и начинает карабкаться.



Высоко сижу, далеко плыву

Именно в этом месте игра представляет свою главную механику и одновременно спотыкается о свой главный недостаток – даже если сама Мику никогда не спотыкается и не падает – в состоянии урбанистического скалолазания ты проведешь большую часть игрового времени. И все бы ничего, только процесс взбирания медленный и однообразный, а пути к вершине – практически всегда линейны. Редкие вертикальные ответвления от основного пути ведут к мини-секретам и коллекционным карточкам, которые проливают свет на историю произошедшего в городе, но нежелание проводить еще больше времени на поросших цветами и мхом стенах постепенно становится сильнее желания раскрыть все тонкости сюжета. Со временем лазать и за главными сюжетными предметами становится невмоготу: отсутствие по-настоящему существенного результата каждой ходки убивает мотивацию, а желание помочь Таку держится исключительно на ощущении эмпатии. Причем держится на волоске, который натягивается с каждой ходкой все сильнее и грозит оборваться у тех, кого не впечатляет монотонный псевдопаркур.

Но это дело вкуса: любители собрать весь дополнительный контент найдут себе увлекательную работу, выискивая в подзорную трубу все секреты и достопримечательности открытого мирка и находя способы до них добраться, – благо управление простое и интуитивно понятное. Остальным же придется развлекать себя

надеждой, что где-то там под водой происходят куда более захватывающие события BioShock, в команде разработки которого некогда состояли ребята из Uppercut Games.

Поднять перископ и любоваться

Но там, где не справляется геймплей, презентационные составляющие смело выходят на передний план и со словами «Ну и что? Зато у нас есть это!» начинают ублажать твоего внутреннего эстета детальными текстурами, кинематографичным освещением, динамической сменой времени суток и погодных условий, приятным саундтреком и одними из самых красивых эффектов воды, что мне приходилось видеть. Поэтому если ты убежден, что красота требует жертв, а кричащие «графодрочер!» ненавистники в твоих глазах равны кидающимся фекалиями приматам, то Submerged для тебя. Это картина, для полного рассмотрения всех деталей которой нужно время и терпение. И хотя даже самых терпеливых вряд ли хватит на больше, чем на 2 часа, на прохождение уйдет всего около 3-х в медленном темпе. Это время можно растянуть поиском оформленных в виде картинок сюжетных отрывков. Они служат на удивление хорошей мотивацией, ведь игра умудряется, не сказав ни слова, вить клубок из одновременно трех сюжетных нитей: история затопленного города, предыстория ранения Таку и непосредственно приключение Мику, которое успешно дразнит игрока элементами мистики, раз за разом заставляя его соглашаться на очередную ходку за ресурсами.

Будь то случайность или прихоть разработчиков, но такой геймплей навеивает воспоминания о Shadow of the Colossus, где ты тоже путешествовал по пустому, но красивому открытому миру в поисках средств для спасения второстепенного персонажа. Только вместо лодки там была лошадка, вместо подзорной трубы – светящийся меч, а вместо монотонных зданий – огромные подвижные големы, и вскарабкаться на каждого из них было целой задачей.

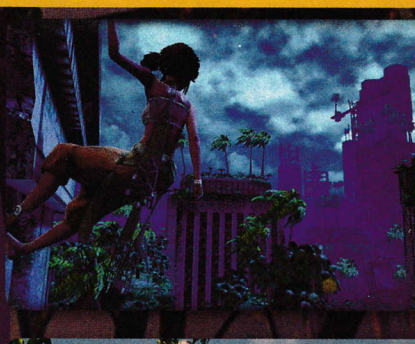
Красота в штиле

Но даже вопреки угнетающему однообразию, обозвать Submerged скучным – неправильно. Интерес есть, но он опирается в большей мере на естественное любопытство игрока по отношению к неизведанному и красивому. Игра будто надеется, что ты априори вовлечен в происходящее, при этом делая очень мало, чтобы эту вовлеченность поддержать. Но тут как на свидании с очень красивой девушкой: уже давно упустив нить разговора, все равно говоришь «Как интересно! Продолжай», просто чтобы растянуть любование. И хотя в отличие от девушки Submerged не обидится, если ты захочешь просто встать и уйти, ход такого свидания может испортить принесенный счет. Проект ставит себя в одну ценовую категорию с другими играми, которые предлагают намного больше, а иногда и по намного меньшей стоимости. Но ведь красота требует жертв, не забыл?

Sphinx

Музыкальное погружение

Еще до своего выхода Submerged успела отхватить награду за лучший звук на Freeplay Festival 2015. И все благодаря музыкальному сопровождению, которое сочинил для игры Джефф Ван Дик (Jeff Van Dyck), автор саундтрека к Alien: Isolation. В свое время Джефф также выиграл премию BAFTA за работу над Rome: Total War.



Вердикт

Отсутствие настоящей опасности делает Submerged больше интерактивным опытом, чем игрой в классическом понимании, и это может оттолкнуть тех, кто ожидает от нее интересных механик или испытаний. Но на фоне заполонивших Steam и по большей части бессмысленных симуляторов ходьбы игра является успешным показателем того, что провожать тоже можно по одежке. Такая прогулка придется по душе не всем, но если ты просто любишь красивое – смело бери Submerged под ручку и погружайся.

LEGEND OF KAY ANNIVERSARY

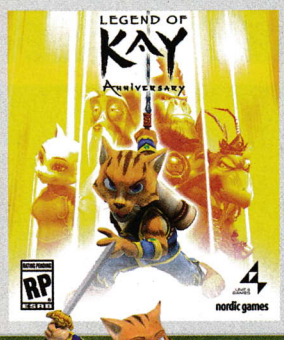
PC | PS3 | PS4 | X360 | Wii U

Жанр:
Экшн-платформер

Разработчик:
Neon Studios

Издатель:
Nordic Games

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 1024 МБ
6 ГБ свободного места



МАУСТЕР ВОСТОЧНЫХ ЕДИНОБОРСТВ

Любишь ты переиздания или нет, однако тренд на извлечение видеоигр из анналов истории захватил всю игроиндустрию. Разработчики всех мастей «ремастерят» видные проекты прошлого один за другим, и одним из кричащих примеров уже явного злоупотребления трендом является выход Legend of Kay Anniversary – ремастеринга невзрачной игрушки десятилетней давности. Прекрасно помня свои эмоции от оригинала («Каким образом этой какахе в цифровом формате удалось вообще выйти в свет!?»), я откровенно не понимал, зачем Nordic Games принялись его «возрождать». К сожалению, мои худшие опасения подтвердились, и переиздание вызывает попаболь не меньшую, чем когда-то оригинальная игра.

О-Кай?

Неприятности сопровождали Legend Of Kay еще с самого начала ее существования. Neon Studios слишком долго пускали слюнки на популярность таких проектов, как Jak & Daxter, The Legend of Spyro и Ratchet & Clank, в конечном счете профукав свой звездный час. Разработчики спохватились клепать свою игру уже после того, как животные маскоты вышли из моды, и выдали в итоге абсолютно безвкусную поделку подвида «тяпляп», явно сделанную на скорую руку и куриную лапу.

Для тех, кто не знаком с оригиналом: Legend Of Kay рассказывает нам банальную историю о воюющих между собой племенах человекообразных животных. Жизнь антропоморфных зверюшек долгое время протекала тихо-мирно, но однажды конгломерат безмозглых горилл и коварных крыс решил всех поработить. Как ни странно, захватчикам удается претворить свои планы в жизнь – и вот уже все животинки находятся под их контролем. Разумеется, кто-то ассимилировался и принялся пресмыкаться перед новыми хозяевами, но появилось и движение сопротивления. К последнему примкнул и наш главный герой – молодой кот по имени Кай, который «волею судьбы» (читай, волею заурядного сценариста) оказался в роли типичного «спасителя угнетенных».

Кис-Брысь-Мяу

Как видно, разработчики даже в сюжетную затравку напихали целый вагон клише, так что неудивительно, что и впереди нас не ждет ничего интересного. Повествование крайне слабое и представляет собой 15-часовой рассказ о том, как Кай путешествует из точки «А» в точку «Б» и надирает задницы всем, кто встретится ему на своем пути. Никаких неожиданных поворотов и проработанных персонажей. Более того, в Legend of Kay протагонист даже вызывает… отвращение.

Серьезно. Кай является одним из самых противных персонажей в игроиндустрии. Будучи представителем мужского пола, он постоянно ноет, словно разбалованная девчонка. Каждая вторая строчка его диалогов пронизана несуразными обидками и детскими кривляньями. У Кая нет ни капельки уважения, понимания и сострадания к окружающим, а потому он совершенно не вызывает симпатии. К тому же, с виду милый котик не стесняется обзывать всех встречных противников «жопоголовыми», «вонючками» и даже «ублюдками», что как-то не вяжется с безобидно-мультяшным сеттингом игры.

Ночная фуррия

Антропоморфные животные (т.е. животные, во многом похожие на людей) в искусстве выделены в особый жанр – так называемый «фурри». Фурри появился очень давно – с давнейших времен человеку свойственно одухотворять живых существ. Но, что интересно, серьезным «животный» жанр стал относительно недавно: только с рассветом научной фантастики образы зверюшек перестали быть «смешными» и подняли вопросы человечности и сосуществования с другими видами. До этого фурри был жанром исключительно комедийным.

Закройте уши, дети!

Одним из главных недостатков оригинала была озвучка: игроделы сэкономили на звукозаписывающей студии и, похоже, записали все диалоги в местном сортире. Персонажи говорят нечетко и постоянно гундосят в нос, из-за чего мне совершенно не хотелось лишний раз с ними разговаривать. Я избегал диалогов везде, где только можно, – иначе я бы просто захлебнулся в той крови, что фонтаном струилась из моих ушей. В переиздании озвучка осталась прежней, вбивая последний кол в гроб моих впечатлений от Legend of Kay Anniversary.

Что касается геймплея, то он ничем не мог зацепить игроков еще в 2005 году. Перед нами невзрачный hack`n`slash с элементами платформинга, напоминающий отчасти упрощенный эквивалент Darksiders. Нас то и дело окружают противники, для борьбы с которыми приходится использовать меч, молот, когти, в конце концов. Оружия вроде не мало, однако Кай не может похвастаться приличным арсеналом движений. Враги общую ситуацию не спасают: несмотря на их разнообразие, все они атакуют практически идентично, и в результате все бои скатываются до скукотищной схемы «уклонился-атаковал-уклонился-зевнул».

~~Морозильная~~ отмороженная камера

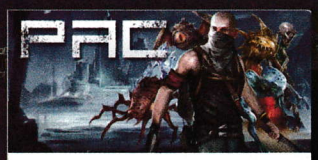
Чтобы хоть как-то разнообразить игровой процесс, разрабы добавили в игру элементы платформинга. Ну, тут все стандартно... было бы. Прыгать по платформам, цепляться за веревки и все в таком духе весело только в самом начале. Как только дело доходит до чего-то усложненного, тут же вылезает самый серьезный игровой недостаток, – камера. Она косая, ведет себя непредсказуемо, да еще и временами застревает. Из-за ее неадекватности иногда нереально зацепиться за веревку, перепрыгнуть обрыв или запрыгнуть на нужную платформу – камера попросту не дает нормально прицелиться. Тебе кажется, что нужный уступ находится прямо перед тобой, но стоит сделать прыжок, и Кай летит куда-то в сторону. На откровенную легкотню уходит куча времени, и, в конце концов, ты отправляешься покорять небеса на жопной тяге.

«Ну а графон-то стал лучше?» – спросишь ты. «Не-а», – грустно отвечу я. Сравнивая оригинал и переиздание визуально, я не заметил каких-то особых перемен. Текстуры по-прежнему плоские и квадратные, а анимация – топорная. Зато Кай теперь немного блестит, и я даже не знаю, хорошо это или плохо. Глядя на моего собственного кота, который имеет настолько реалистичные текстуры, насколько это вообще возможно, я понимаю, что «блеск» в данном случае попросту неуместен. У кота блестеть должны только... глаза. Но, похоже, глаза блестели лишь у издателей игры, которые в уме подсчитывали, сколько прибыли им может принести переиздание.

Tsetse

Вердикт

Legend of Kay изначально представляла собой довольно посредственную вещь, которую и выпускать-то не стоило, не говоря уже о том, чтобы переиздавать ее. Однако, выкупив права на игру, в Nordic Games осознали, что выкинули деньги на ветер, а потому решили по-быстренькому отбить затраты. Теперь их ремастеринг служит прекрасным примером того, что трендом на переиздания тоже можно злоупотребить. Конечно, если ты вдруг являешься ярым фанатом оригинала и страшно по нему соскучился, то не смею тебя задерживать от установки своей любимой игры. А я лучше пойду поиграюсь со своим собственным котом.



PC

Жанр:
FPS

Разработчик:
Type Advantage,
Brain Dead Software

Издатель:
Teknik Gaming

Системные требования:
Процессор: Dual Core 2.0 ГГц
ОЗУ: сколько не жалко
Видео: Nvidia, AMD или Intel
OpenGL 4.0
2 ГБ свободного места

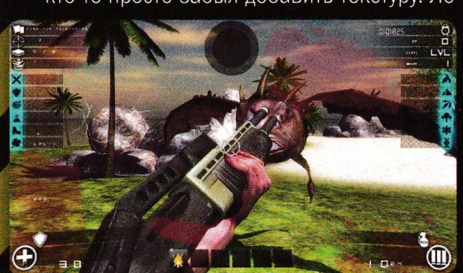
МЕЛКАЯ PAC'ОСТЬ

В теории Pump-Action Captain – это аркадный шутер про битву героя с ордами зла, с возможностью прокачиваться и учить всякие перки. А еще у этого героя есть верный дробовик, и это единственное оружие в игре. Собственно, даже название проекта говорит о том, что орудовать придется именно помповым дробовиком. Если честно, то в данный момент я хочу лишь одного – чтобы это вступление никогда не заканчивалось. Потому что на обзор мне попалось ТАКОЕ... Хоспади, что же такого плохого сделало человечество разработчикам PAC, что те вылили в Steam свои помои? Интернеты говорят, что над игрой трудились бывшие разработчики Spelunky, Serious Sam и The Binding of Issac. Я тебе так скажу: если кто-то мыл полы в офисе Ubisoft, то это еще не повод причислять его в соавторы Assassin's Creed.

Вы готовы, дети? Нет, Капитан!

Пару лет назад РПЦ (Русская православная церковь) угрожала начать делать христианские игры. Видимо, перед нами одна из них. Я атеист, но поиграв в Pump-Action Captain, уверовал. Апокалипсис грядет, покайтесь грешники пока не поздно... Ну, помолившись, приступим. Главное меню встречает выбором их трех разрешений экрана, стартом и выходом. О, минимализм. Мой старый друг. Как настроить звук и управление? А черт бы его знал.

Герой просыпается на складе с несколькими мегатонными бомбами. Выходит на улицу через паутину и попадает в Сайлент Хилл. Туман, завывает сирена, ужас и ненависть. Бетонные блоки из одного примитива, скамейки без текстур – все серое и убогое. Ну, здравствуйте 90-е. Или когда там первые 3D шутеры повылазили? То ли снег, то ли гравий под ногами, хрен его поймет, а на холме – деревья-призраки... или кто-то просто забыл добавить текстуру. Летающие хреновины, пауки с головами Лайзы Миннелли вместо спин. Выстрелы без следов пуль, никакой отдачи, а отстрелянные гильзы, видимо, копятся внутри ствола. Как реагируют враги на попадания пули в жбан? Правильно – никак. Анимации пожалели, или, может, не научились еще.



Домики в виде пустой коробки с прорезями, символизирующими окна. Без рам и стекол. «Не, мы стекла делать не умеем, насяльника, мы только коробки класть могем». Так, стоп! А что меня кочает? Мелкий паучок! Ах ты ж маленький паршивец! Лови пулю. Не сдох? Вот тебе еще раз. Не сдох? Да сколько ж в тебя свинца надо всадить? Четыре заряда из дробовика на убийство паука размером с совесть среднестатистического чиновника. Кто-то явно забыл нам выдать боевые патроны, и мы, небось, холостыми палим, а враги тупо от звуковой волны дохнут.

Стой, отстой!

Летучие рыбы с глазами мертвой акулы и кожей спелого помидора долбятся прямо в нас, как голуби в стеклянные двери. Мутанты на бегу к герою умудряются застревать на каждом препятствии и на каждом углу. Да мы и сами липнем к каждой стене, особенно если они невидимые. Ящики с орудием больше напоминают свиные корыта, ясно давая понять, кто те 6 болванов, что поставили в Steam Greenlight положительные оценки этому

птичьему помету. А дома и базы – все те же сочетания пустых коробок из одной или большего числа комнат. Через 45 минут багов, лагов, графических косяков и самого унылого геймплея мы, наконец, доходим до черного экрана, и игра заканчивается. Ни финального босса, ни финального ролика. Ничего. Просто черный экран и на этом финиш. Невольно начинаешь задумываться о смысле бытия.

BFG – Big Fucking Game

Обычно писать о багах и лагах не принято, особенно когда имеешь дело с игрой из раннего доступа, но здесь вся игра – это сплошной баг. За который, к тому же, требуют деньги! Хорошо хоть Steam ввел политику возврата средств. Но все равно, эта хрень не стоит и копейки. Каждого из команды разработчиков нужно привязать колючей проволокой к креслу, сунуть в их лапы джойстики и заставить играть в свое собственное творение, пока слизь не полезет из ушей.

Может быть, Pump-Action Captain – это такой обман, чтобы набрать классы? Запилили фигню за полчаса, а потом сарафанное радио принесет миллионы прибыли. Надеюсь, что нет. Даже лютейшая гадость вроде Terrorist Takedown кажется по сравнению с нашим сегодняшним пациентом вершиной гейм-индустрии. Там хотя бы не забыли добавить текстуры, шейдеры, освещение и прочие немаловажные технические штуковины.

Я просто не знаю… Я вроде должен сейчас злиться, называть авторов этой бессовестной подделки кривоухими осликами… но нет. Я чувствую только огромную дыру в душе. Большая опустошающая депрессия – вот и все, что оставляет после себя эта «игра». Полнейшее чувство безысходности. Даже Red Lake, пусть он и был той еще хренью, но в нем хотя бы душа была.

Холостой выстрел

На полном серьезе, Pump-Action Captain выглядит, как учебное пособие «Собираем шутер на коленке, если только вчера установили 3D Max». Интерактивное пособие для чайников. Первый сезон учит работе с примитивами, второй – текстурам, третий – анимации. Пока дошли только до первого.

Или вот еще пример: Ludum Dare – это такой конкурс по созданию игр любителями. Так вот, его участники за два дня делают игры гораздо играбельнее, чем это непотребство из Greenlight. Thinking with Time Machine – бесплатный мод к Portal, созданный парой энтузиастов. Silent Escape – мод к Half-Life 2 со своим сюжетом, геймплеем, новыми врагами, пушками, новыми локациями и сетевым режимом. И я могу продолжать набрасывать примеры игр, созданных на коленке парой энтузиастов за бесплатно, но при этом выглядящих на порядок лучше, еще долго. И как только у авторов Pump-Action Captain хватило наглости просить за свой выкидыш деньги? Либо это очень тонкий троллинг (но черт его знает, зачем и для чего), либо это просто невероятная степень самоуверенности, рассеянного внимания, проблем со зрением и ослиного упрямства.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Вердикт

Нужно срочно придумать игровой аналог таблички «Не входи – убьет!» О, придумал: «Не запускай – убьет чувство прекрасного!» Pump-Action Captain – недоразумение, которое каким-то чудом родилось на свет. Эта игра даже не из числа того низкокачественного мусора, что расчленяет в своих обзорах AVGN. Тут нет ничего смешного или глупого. Просто очень низкосортная ленивая халтура, на прохождение которой жалко тратить свое время. Да и на написание обзора по ней. Все, ни слова больше.

ПРИЛЕТЯТ ГРАЧИ – НЕ СПАСУТ ВРАЧИ

Assassin's Creed Syndicate

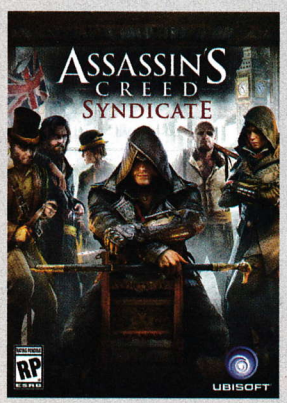
Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
Ubisoft Quebec

Издатель:
Ubisoft

Дата выхода:
23 октября 2015 г.

PC | PS4 | XOne

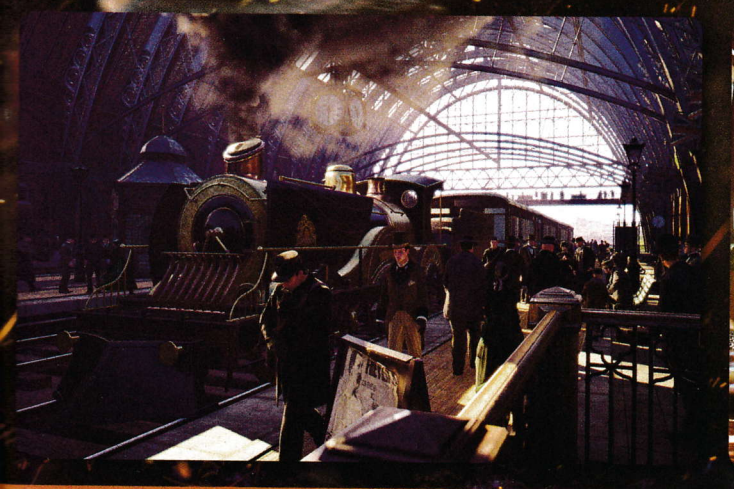


Наступила ночь. Таинственная фигура в элегантном капюшоне двигалась умеренно быстро, минуя переулки один за другим. Это был мужчина средних лет, жаждущий восстановить справедливость и очистить город от неприятелей, несущих беспорядки. Достав из кармана свой крюк-кошку и выстрелив им по крыше, он в мгновение ока попал на самое высокое здание в городе, дабы осмотреть улицы с высоты и обнаружить угрозу. Заметив ее, он тут же спустился вниз и за считанные минуты вывел из строя целую группу недоброжелателей, подкрадываясь сзади и незаметно оглушая всех по одному. Нет, это я сейчас не описываю геймплей игр серии Batman: Arkham. В грядущей Assassin's Creed тебе предстоит заниматься тем же самым, только вместо Готэма имеем Лондон. А Лондон имеет нас. Нежно и любя.

Ass ass in

В последнее время обилие новых частей сериала Assassin's Creed вызывает у меня довольно противоречивые чувства. С одной стороны, мы стабильно каждый год получаем один, а то и несколько красивых и качественных продуктов, общая концепция которых в свое время наделала немало шуму. С другой – от переизбытка скрытых клинков в телах тамплиеров уже в попе начинает слипаться, да так, что без детской присыпки не обойтись. Игроделы натужно стараются, пытаясь внести в геймплей что-то новое, однако косметические метаморфозы далеко не всегда способны перевернуть все с ног на голову, о чем Ubi, видимо, даже и не догадываются.

Assassin's Creed, как ни странно, продолжает выглядеть как Assassin's Creed, и для того, чтобы серия заиграла новыми красками, ее необходимо разве что превратить в шутер от первого лица с элементами паззла и танцевального симулятора. Удивлять игроков с каждым годом становится все сложнее, и это немудрено, ведь даже самое любимое блюдо способно через какое-то время вызывать рвотные позывы, если питаться им регулярно. Мне вот, например, уже до чертиков надоела панна-котта с клубничным соусом, но моя девушка другие десерты готовить не умеет. Подумываю ее бросить... Но Ubisoft – ребята непоколебимые! Они не собираются останавливать конвейер по производству «ассасинов», и в этом году нас ждет экскурсия в Лондон! Всегда мечтал там по-



бывать, но мама не отпускала – говорит, что там небезопасно. Ну, знаешь, Джеки-потрошители на каждом углу и все такое.

В Лондоне опять кровавые дожди

Закрой глаза и фантазируй. Середина XIX века, Лондон, промышленная революция, социальное неравенство, технологии и прогресс движутся невероятно быстро и бла-бла-бла... Сценарный же фундамент строится по все той же избитой формуле: обиженный герой плюс месть, умноженные на крупный гражданский переворот, равно глобальный мордобой между ассасинами и тамплиерами. Разработчики из года в год придумывают новых героев и запихивают их в разные места и временные отрезки, в ходе которых происходили грандиозные исторические события, переворачивающие все с ног на голову.

В видении Ubisoft каждый более или менее значимый для истории момент был спровоцирован и активно сопровождался вечными перепалками ассасинов и тамплиеров, которые в мифологии серии и вершили историю. Главные герои франшизы становятся на путь «ассасинства», пытаясь кому-либо отомстить и что-то доказать. Лишь в прошлогодней AC: Rogue сценаристы изменили своей привычке, сделав протагониста тамплиером, но суть вовсе не в этом. Суть в том, что создатели все никак не поймут, что нельзя разыгрывать один и тот же сценарий только в раз-

Жалобная фига

Assassin's Creed Syndicate еще не вышла, а ее уже активно начали обвинять в жестоком обращении с животными и женщинами. Защитники прав животных недовольны тем, как именно герой обездвиживает вражеские кареты, а именно – убивает лошадей прямо на ходу. Феминистки в свою очередь возмущаются тем, что женщинам в игре ломают конечности не менее брутально, чем мужчинам. Но ведь вы всегда и во всем хотели быть наравне с мужчинами, вот теперь и отхватывайте по-мужски. Все по-честному.

ных декорациях столько лет подряд. Рано или поздно это перестанет работать, и это поздно для многих уже наступило.

Грачи прилетели

Ubisoft в последнее время немного расслабились, и решили ограничить все нововведения последних частей «ассасианы» заимствованием успешных механик из других нашумевших проектов. Зачем изобретать велосипед, если можно нашпиговать новую серию проверенными временем и самим Бэтменом элементами. Первое, чем нас попытаются «удивить», – два полноценных играбельных персонажа. И это не просто какие-то там друзья-ассасины, а настоящие близнецы – Джейкоб и Иви Фрай. Однояйцевые приятели держат банду «Грачей», выступающую в роли защитников угнетенных, и отстаивают справедливость, борясь с коррумпированными чиновниками, которые уже конкретно «закушались» – негодяи не дают и шагу ступить рабочему классу, заставляя всех вкалывать сутки напролет, за что регулярно и получают ассасинским клинком под ребро.

Пока, правда, не совсем ясно, как именно будет реализовано переключение между героями, и будет ли оно вообще. Чует мой зад, что нас ждет система аналогичная Batman: Arkham Knight и GTA V, где переключаться между персонажами разрешалось лишь в определенных местах. Ну, или в промежутках между сюжетными заданиями. Звучит, конечно, здорово, но лично мне кажется, что в Assassin's Creed эта фишка будет лишней, и на геймплей кардинально не повлияет, ведь ассасины в большинстве своем пользуются одними и теми же методами. Хотя девушкам, возможно, будет куда приятнее играть за девушку, так что во имя заботы о прекрасном поле эта возможность вполне оправданна.

Подцепить на крючок

Однако, основным и самым заметным нововведением выступит, как ни странно, крюк-кошка. Благодаря ему за долю секунды можно будет взобраться на любое здание Лондона, что значительно повысит динамику перемещения. Подобный гаджет для ассасина – штука бесконечно полезная, и добавить ее нужно было уже давно. С другой стороны, после прохождения четырех «Аркхем»-игр девайсина уже успела приесться. Несмотря на то, что крюк-кошка в серию попадет впервые, он, скорее всего, будет восприниматься как нечто само собой разумеющееся, что напрочь отобьет ощущение свежести. Да и сексуальнее мастера Брюса с ним в руках никто смотреться никогда не будет, и это факт.

Помимо возможности сделать селфи на крыше Биг-Бена (что вполне реально, если «Анимус» в этой игре будет лагать так же, как и в Unity, время от времени перемещая героя в разные временные эпохи), нам также позволят заняться угоном карет. С такими темпами спустя пару частей Assassin's Creed мы уже будем угонять автомобили – компании Rockstar можно начинать беспокоиться по поводу нового потенци-

Временный парадокс

Если ты переживаешь насчет того, будет ли в новой части современная сюжетная линия, то уже сейчас можешь отложить успокоительное в сторону – она будет. Об этом официально заявил креативный директор игры, Марк-Алексис Коти. Никаких подробностей о ней он пока не сообщил, однако ясно дал понять, что она будет достаточно весомой и станет в некоем роде ключом понимания причин противостояния ассасинов и тамплиеров.

ально конкурента. Все верно, в Syndicate появится полноценный транспорт, и, соответственно, зрелищные и эффектные погони, в ходе которых кареты будут постепенно разрушаться и ломать объекты при столкновении. Если во время езды недруг вдруг заберется к тебе без приглашения, можно встать «из-за руля», залезть на крышу и лично вломить невоспитанному плебею между рог. Сам иногда так делаю, когда проезжаю на своей машине мимо местного цыганского табора.

Левый – коронный, правый – похоронный

Механику сражений также обещают переработать. Снова, ага. Несколько видов колюще-режущего оставят, но основной упор теперь будет сделан на кулачные бои. Вдохни глубже и расслабься – фирменный скрытый клинок никуда не денется, равно как и методы его использования. Но с учетом того, что в то время уже не было принято открыто носиться по городу с оружием, придется отвыкать от мечей и переходить на кастеты. Как итог, боевка опять-таки будет больше напоминать «бэтменскую», что лично я приветствую, так как красить лица тамплиеров смачными ударами кастетом всяко приятнее уже поднадоевших танцев со шпагами. Вдобавок схватки будут куда более брутальными и динамичными. Этому поспособствует и частично интерактивное окружение, позволяющее в определенных местах обрушить на врага, скажем, связку бочек и ящиков, висящую прямо у него над головой.

Умение работать кулаками поможет и в отвоевывании районов Лондона. В процессе захвата территории нам даже позволят поучаствовать в эпичных махачах в стиле «стенка на стенку». Выглядит сие действо, конечно, зрелищно, но не покидает чувство, будто ты являешься частью какого-нибудь спектакля. К слову, подобные второстепенные задания по борьбе за власть будут влиять и на сюжет. Например, если ты освободишь один из районов до того, как его коснется основной сценарий, то благодарные люди при первой же возможности протянут тебе руку помощи. В чем конкретно будет состоять эта помощь, пока неясно, но звучит здорово, не так ли?

Я уеду жить в Лондон

Старания игроделов разнообразить игровой процесс заслуживают похвалы, однако основная ставка, как и всегда, будет сделана на исторический туризм и атмосферу. Викторианский Лондон времен расцвета промышленной революции выглядит необычайно красиво и достоверно. При пробежке по местным улицам чувствуется некая загадочность и эстетическое напряжение, что в совокупности дарит просто потрясающие впечатления. Именно благодаря этому в AC Syndicate хочется поиграть даже несмотря на геймплейную вторичность и прочие недостатки. Грязные переулки, угольным дым из труб, паровые поезда (на крыши которых, к слову, можно взбираться и на ходу рассматривать местные достопримечательности), мрачная цветовая палитра – все это помогает воссоздать атмосферу той эпохи, сделать Лондон середины XIX века таким, каким мы его и представляли. Пожалуй, в этом Ubisoft просто нет равных.

Данил [Батхед] Дубограй

НАШ ПРОГНОЗ

Было бы странно ожидать от очередной части Assassin's Creed какой-то революции, но, тем не менее, интересные нововведения в Syndicate заглянут. Два игровых персонажа, переработанная боевка, крюк-кошка, интересное время и место действия – всего этого должно хватить, чтобы вызвать у игрока желание вновь запустить игру про вышки и скрытые клинки. Серия все ближе и ближе подступает к современности, предоставляя новый игровой опыт. Вот мы уже добрались и до индустриальной революции в Британии. Не знаю, как ты, а я хочу на это посмотреть.

7.5

ЖАЖДАЛИСЬ

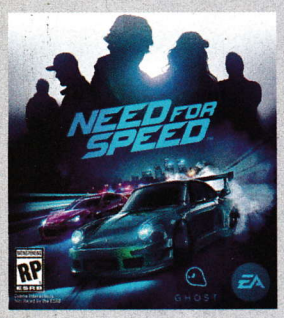
NEED FOR SPEED

Жанр:
Racing

Разработчик:
Ghost Games

Издатель:
Electronic Arts

Дата выхода:
3 ноября 2015 г.



PC | PS4 | XOne

Город засыпает, просыпается... нет, не мафия. Стритрейсеры! Ночь – идеальное время суток для сумасбродных гонок по улицам. Все «чайники», «черепахи» и прочие неумелые водители уже давно спят по домам. Дорога на всю ночь переходит во власть уличных гонщиков. Ровный асфальт в свете фонарей и неоновых вывесок так и манит. Он словно шепчет тебе: «Ну же, разогрей меня своей резиной. Хочу вдыхать твой дым из под колес. Брызни на меня машинным маслом!» Если ты сейчас не возбудился, то листай до следующей статьи – этот материал предназначен только для настоящих автолюбителей.

Неутолимая жажда

Ребята из студии Ghost Games не просто так взяли перерыв на один год. Медитируя с тибетскими монахами, они решили полностью очистить свой разум, познать дзен и услышать голос Вселенной. Внутри себя игроделы искали путь, который направил бы их гоночную франшизу в правильном направлении. За последние годы серию носило из стороны в сторону, словно суперкар, потерявший сцепление с дорожным покрытием на огромной скорости. То нам пытались навязать тему автоспорта, то хотели заинтересовать киношной подачей сюжета, то старались привлечь внимание онлайн-фишками. В итоге было принято решение прекратить эксперименты над несчастным подопытным и начать все с чистого листа. Родить новый двигатель, вскормить грудью новый карбюратор и вырастить новый кузов. Полный перезапуск. Без всяких циферок и приставок в названии. Просто Need for Speed. Дитя, рожденное от столкновения скорости с адреналином.

Бессонные ночи

По словам разработчиков, новый NFS вобрал в себя все лучшее из предыдущих частей. Знаю, фраза звучит заезженно и юзается всеми кому не лень по поводу и без, но то, что мы уже успели пощупать глазами, действительно подходит под это описание. Напомню, серия начиналась с гонок на дорогущих гиперкарах аля Ferrari и Lamborghini по живописным местам, но современным игрокам она больше запомнилась по двум частям Underground. Ночные уличные гонки, широкие настройки кастомизации, намазанный вазелином блестящий асфальт. Так вот, новый Need for Speed насквозь пропитан духом «Андеграунда». Безбашенные заезды на затюнингованных «по самое немогу» тачках по улочкам города в исключительно ночное время суток. Для аутентичности не хватает разве что «Э рон дон дон» из динамиков. Игру можно было бы назвать Underground 3, если бы не копы, заехавшие сюда из Most Wanted или Hot Pursuit. Или Carbon. Не суть важно. Главное, что разработчики наконец-то вывели правильную

формулу, и у нас есть отличный шанс получить именно то продолжение, на которое мы все когда-то так рассчитывали. Пусть и в виде перезапуска.

Осторожно, крутой сюжетный поворот

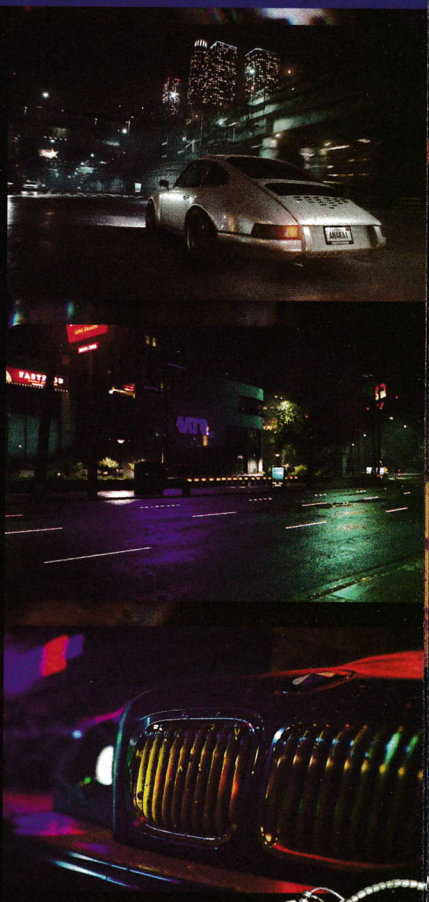
Может сюжет в гоночных играх и не главное, но это не означает, что от него можно полностью отказаться, как это было в последних двух частях NFS. Работая над перезапуском, сценарию и его подаче не забыли уделить должного внимания. Ролики будут подаваться от первого лица, давая возможность игроку слиться с главным героем игры. Ты – начинающий уличный гонщик, который хочет впечатлить икон гоночной культуры. Под иконами здесь подразумеваются такие легендарные личности, как Магнус Уолкер и Кен Блок. Крутые перцы, которые сделали вклад в мир гонок примерно такой же, как группа The Beatles в развитие рок-музыки. Колоссальный то есть. Чтобы впечатлить икон, придется гонять в определенном стиле: быстрая езда, дрифтинг, погони и т.д.

История будет развиваться в зависимости от того, на кого из знаменитостей ты захочешь произвести неизгладимое впечатление в первую очередь. Конечная цель – самому стать иконой, на которую все будут равняться, и которой все будут поклоняться. В общем, классическая история о том, как «пацан к успеху шел» из самых низов. Не жди оригинальности и захватывающих поворотов (это я о сюжетных). Зато подача обещает быть на высшем уровне – в NFS возвращаются ролики с живыми актерами. Все как в Most Wanted (2005) и Carbon: настоящие люди на фоне виртуальных декораций. Вот только прогресс за десять лет сделал нехилый такой скачок, и отличить реальность от графики уже практически невозможно.

Габаритные огни большого города

Город, который нам предстоит исколесить вдоль и поперек на этот раз, носит название Вентура Бэй и по своей структуре чем-то напоминает Бэйвью из NFSU2. Плотно застроенный центр, извивающиеся магистрали, промышленный район и каньоны – разгуляться, а точнее разогнаться будет где. Сам же город обещают сделать почти в два раза больше, чем Редвью из Rivals. С предыдущей части также перекочевал онлайн-фундамент: по городу будут разъезжать другие игроки, словно в MMO. Разница лишь в том, что сыграть за копа теперь не дадут – играть можно лишь за уличного гонщика.

Завидев недалеко от себя другого игрока, участвующего в соревновании, например по дрифтингу, можно нажатием всего одной кнопки присоединиться к нему и даже вырвать у него из-под носа победу, набрав большее количество очков. Здорово же! Будет тому, кто выиграет. Тот, кто проиграет,



Иконы «Всех Святых»

Икона скорости – Магнус Уолкер коллекционирует и восстанавливает классические Porsche 911. Он известен сверхскоростной ездой и будет поощрять тебя разогнаться до такой скорости, что кровь застынет в жилах.

Икона стиля – Кен Блок знаменит агрессивным стилем езды, который он демонстрирует в роликах из серии «Джимхана». Заслужи его признание, освоив искусство дрифта и прохождения через препятствия на улицах.

Икона тюнинга – Накаи-сан, основатель RAUH-Welt BEGRIFF (RWB), всемирно известной тюнинговой компании. Сосредоточившись на создании идеальной машины, ты сможешь произвести на него впечатление.

Икона среди команд – Risky Devil, знаменитая команда уличных дрифтеров. Эти парни не знают себе равных в трюках с идеально точным вождением. Двигаясь в тесном потоке в нескольких дюймах от другой машины, ты научишься точно управлять автомобилем и выполнять безумные трюки.

Икона нарушений – Морохоши-сан. Его не волнует, что люди о нем думают, он просто делает то, что хочет. Его часто можно увидеть разъезжающим по ночному городу на тюнингованной Lamborghini. Рискуй и уходи от преследования копов, чтобы привлечь внимание этой иконы.

Автомагнитола

Саундтрек – очень важная составляющая любой аркадной гонки, так как именно он создает большую часть настроения. Десять лет назад игры серии Need for Speed баловали нас бодрым хип-хопчиком в менюшке и задорным альтернативным роком во время гонок. Перезапуск же делает акцент на танцевальную электронику – уже известно, что в музыкальный плейлист игры попадут такие группы, как Major Lazer, Aero Chord и The Chemical Brothers. Без хип-хопа, судя по всему, дело тоже не обойдется. В общем, музыкальная подборка обещает быть заводной, но до Underground и Most Wanted она навряд ли дотянет. А ведь были деньки, когда мы гоняли под Static-X, Fuel, Disturbed и Bullet For My Valentine. Эх...

от злости может перегрызть интернет-кабель. Среди других интересных социальных фишек – возможность делать скриншоты с последующей их загрузкой на сайт проекта. На этом сайте другие игроки смогут оценить скрин и даже влепить ему жирный «лайк». Все серьезно – лайки повышают твою репутацию гонщика. Вот только, на что будет влиять эта репутация (кроме как на ЧСВ) пока неизвестно.

Тюнинг-салон красоты

В последних играх Need for Speed был отчетливо заметен упор либо на европейскую экзотику, либо на американок типа Ford Mustang Shelby. Дискриминация! В Ghost Games уверяют, что раскаялись и все осознали. И еще, что по пятницам до сих пор избивают друг друга розгами, но это к автопарку игры никак не относится. Так вот, любители Underground и Most Wanted, пляшите. Японочкам в перезапуске обещают уделить не меньшее внимание, запихнув в ростер автомобилей твои любимые «Ниссанчики», «Субарчики» и «Митсубиськи». Список тачек обещает быть внушительным и разнообразным: от культовой классики 80-х до современных гиперкаров. Отдельно игроделы выделили «Бэху» M3 E46, которую поклонники серии хорошо помнят по оригинальной NFS MW и Carbon. Более того, ее можно будет модифицировать, воссоздав точную копию той машины, которая была у главного героя. Эй-эй, не заляпай страницу слюной!

И тут я плавно подошел к тюнингу. Можешь выдохнуть – в этом плане все замечательно. На этот раз дело не ограничится заменой цвета дисков и возможностью присобачить наклейку. Сменить и настроить можно будет любой элемент кузова, начиная с переднего бампера и заканчивая зеркалом заднего вида. Диски, винилы, шины и т.д. и т.п. и дтп. Отдельно сообщу для тех, кому нужно сообщать отдельно: неоновой подсветки днища не будет! Нет. Потому что. Не перебивай. Ну вышло это уже из моды, поймите. Сейчас так никто не делает, кроме кавказцев – только они могут сделать из «Восьмерки» затюняженную новогоднюю елку, мерцающую всеми цветами радуги.

Что под капотом?

Двигателем игры выступает Frostbite 3. Это означает лишь одно. Хотя нет, это означает лишь два (так вообще можно писать?): во-первых, игра будет охрененно красивой, а во-вторых, она будет охрененно прожорливой к ресурсам. И если системные требования проекта на момент написания статьи все еще остаются неизвестны, то налюбоваться на местные красоты нам удалось вдоволь. Красоты – мягко сказано. Очумительная красотища творится на экране, когда запущен Need for Speed. Если бы не обильно намазанные на изображение эффекты, то игру легко можно было бы спутать со съемкой реальной гонки. Ночной город выглядит восхитительно и пробуждает желание положить болт на гонки, выйти из машины и прогуляться. Однако после выставки gamescom в мою душеньку закрались серьезные опасения. Дело в том, что демонстрационный ролик, который показывали массам, и демка, которую давали полапать посетителям выставки, заметно отличались в графическом плане. Какой же графон нас ожидает в релизной версии? Не повторится ли история с Watch Dogs? Скрестим пальцы на ногах.

Маркус Нильсон, исполнительный продюсер Ghost Games, об игре

«Для нас большая честь работать с иконами гоночной культуры – они дышат и живут тем, что мы хотим воссоздать. Это вдохновило нашу команду, и мы решили вернуть Need for Speed былое величие. Мы хотели создать мощную историю, наполненную эмоциями и расширяющую границы современных технологий, добавив эффекты наложения изображений в реальном времени к мощи игрового движка Frostbite. Это впервые позволило нам плавно соединить видеоролики с игровыми действиями. Ваш тюнингованный автомобиль будет фигурировать в сценах с игрой актеров, демонстрируя ваш личный выбор и размывая границы между реальностью и игровой графикой».

От сотни до нуля

Самое главное и неоднозначное я оставил напоследок. Речь идет о физике поведения авто на дороге. Машины скользят, словно ездят не по асфальту, а по ледовому катку. Может каким-то заядлым фанатам дрифт-дисциплины это и понравится, но лично мой восторг по этому поводу тихонько молчал в углу и не показывался. То есть, физика игры будто взята из Rivals, а планировка города из Underground 2. Не порядок. Да и камера во время заносов летает из стороны в сторону так усердно, что недавно принятый обед может настойчиво попроситься наружу. Разработчики, правда, уверяют, что поведение машины сильно зависит от ее настроек. В игре даже есть специальный индикатор, наглядно отображающий, в пользу какой физической модели ты производишь те или иные изменения – в сторону современных частей от Criterion Games или в сторону более старых игр типа того же «Андеграунда». Насколько хорошо это будет работать, и будет ли работать вообще, узнаем уже после релиза. А пока остается лишь ждать. Ждать и надеяться, что игроделы нас не подведут, и мы получим достойный перезапуск.

Prince

НАШ ПРОГНОЗ

9.0

Перезапуск Need for Speed – такой себе ответ разработчиков на мольбы поклонников серии, которые неустанно просили возвращения Underground и Most Wanted. Уличные гонки, погони с копами, широкие возможности кастомизации автомобиля – все, что нам так нравилось в старых частях, переезжает в новую. Так что есть большая вероятность того, что Ghost Games все же удастся возродить франшизу и вернуть ей былое величие. Внешне их новая машина выглядит чертовски привлекательно, а вот как она поедет, узнаем уже в ноябре.

ТЯЖЕЛЫЙ РОК

DOOM

PC | PS4 | XOne

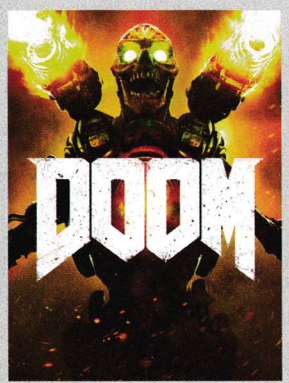
Легендарная. Культовая. Незабываемая. Великая игра. Не первый, но главный FPS в истории человечества. DOOM. Игра о том, как зомби, бензопилы, ракеты, мясо, сатанизм, BFG, демоны и двустволка сливаются в совершенство, в безупречный шторм адреналина, оторваться от которого нереально. И знаешь что? Эта игра возвращается!

Жанр:
FPS

Разработчик:
id Software

Издатель:
Bethesda Softworks

Дата выхода:
весна 2016 г.



Демоны несудьбы

Тут я обычно пытаюсь писать об истории серии, но это, Кармак меня подери, DOOM! Неужели есть кто-то, кто о ней не знает? Есть разве что те, кто о ней уже успел подзабыть из-за старческого склероза. Им я коротко и напомню. Первая часть вышла в далеком 1993 году и достойно развила идею игры Wolfenstein. Вторая часть сделала немножко больше. Во-первых, она вышла на год позже, а во-вторых, она взяла непуганного тогда еще игрока за шиворот, 13 раз всадила его голову в бетонную стену, чтобы выбить остатки мозгов, после чего подарила ему двустволку, указала на во-о-он тех вот демонов и нырнула в кусты, бесстыдно гогоча. Так и живем, как говорится. Точнее, жили. В отличие от демонов, остатками которых уровни буквально украшались, причем всегда в разных местах и разным количеством слоев. Потом был DOOM 3, вышедший спустя десять лет после второй части, – он действовал иначе. Вместо двустволки нам вручили фонарик, а вместо брони – памперсы, которые некоторым игрокам понадобились даже больше, чем все остальное. Да, шутер стал хоррором, и это далеко не все переварили.

Эврибади айдидикьюди!

Но вот прошло более 11 лет с момента выхода третьей части, и id Software возвращаются туда, откуда начали. То есть, поменьше сюжета и страшилок, побольше мяса – все это разогреть на адском пламени и, не взбалтывая, принять вовнутрь. Такой себе ремейк первой части, только на современных стероидах. Поначалу фанатам, правда, показали что-то вроде тизера с силуэтом кибердемона, звуком перезарядки дробовика и открывания двери. Зато графика выглядела красиво, не будучи пре-рендером. Далее нас накормили такой кучей контента, что этого с лихвой хватило, чтобы понять – DOOM хорош как никогда!

Описать то, что будет твориться в игре, можно буквально в паре предложений. Представь себе наш мир, в который вторглись демоны из ада. А теперь представь, что есть один парень, который не просто пережил это, но и дал этому отпор. Причем дал так, что не совсем понятно, кому повезло меньше – нашему миру или демонам, которые имели несчастье в него вторгнуться. Потому что главный герой в круто выглядящей броне творит такое МЯСО... Это как Bulletstorm плюс взрыв на мясофабрике плюс «на Новый год вместо Деда Мороза дети вызвали сатану». Чего уж там, в кон-

це одной из демонстраций нам показали, как ревенант убивает главного героя... его же оторванными руками. А руки эти ревенант отрывает на наших глазах. Этот момент надолго запечатлелся на моих зрачках – пришлось полчаса промывать их с мылом.

Демоны из зада

Рукопашный бой. Это первое, что аки джибсы после неудачного рокетджампа, бросается в глаза. Я не преувеличивал, когда писал, что герой игры не уступает демонам в жестокости. Дело в том, что убавив врагу определенный процент жизней, можно бедолагу очень зрелищно добить. От первого лица. Оторвать челюсть, разорвать напополам, реквизировать руку и воткнуть ее в лицо владельцу. Rip and tear, черт бы его побрал. И ладно бы, если бы все это было завернуто в посредственную графику, но нет же. Глядя на красиво прорисованные текстурки, ты словно ощущаешь, как трещит нечистая плоть от сильных рук главного героя. Для снятия агрессии долгими зимними вечерами ничего лучше не придумаешь. Музыка тоже обещает быть чем-то мозговыносящим. Я слышал много каверов на саундтрек первых двух частей, но настолько крутой версии E1M1, как в продемонстрированном геймплейном трейлере, я не слышал никогда. Ох, а эти барабаны, когда ревенант орет... у моих ушей просто слов нет.

Чем бы сегодня мясо заготовить?

Если ты можешь себе представить DOOM без культовых пушек, то обяза-

Спасибо Brutal DOOM за DOOM 4!

Говоря о ремейке первого Дума, нельзя так просто взять и не упомянуть Brutal DOOM. Это мод на первые две части под авторством гражданина Sergeant Mark IV находился в разработке с 2010 года и на средину лета 2015 года разменял двадцатую версию. И этот мод – лучшее, что случалось с классическими частями за много лет. Он возводит жестокость, скорость и брутальность в куб, убирает ненужные элементы, вводя при этом новомодные. У оружия появляются магазины, которые нужно менять, вместо пистолета – штурмовая винтовка, метко сносящая головы (да, появились хэдшоты), у манкубуса и ревенанта можно реквизировать оружие. А в крайней версии Brutal DOOM V20 появилась стрельба по-македонски и огнемет! Ну и кровища! Ее здесь столько, что можно запросто пропустить важный выключатель на стене, так как стены, потолок, пол, главный герой, его оружие и его аккаунт ВКонтакте будут многослойно покрыты демонической кровью и кишками. Если кто сомневается, что Brutal DOOM повлиял на разработку ремейка от id, то можно просто сравнить геймплей обеих игр.

IDDQD в консоли набери

Игра одновременно с PC выйдет и на новых консолях. И тут возникает резонный вопрос: не захлебнутся ли приставки от адски красивой графики? Авторы Doom говорят, чтобы мы на этот счет не беспокоились. Консольные версии будут работать в разрешении 1080p с частотой 60 кадров в секунду. По мнению игроделов, высокая частота обновления картинки очень важна, так как делает игру более плавной. В id Software стремятся к тому, чтобы проект выглядел лучше, чем любая другая игра с теми же техническими показателями.

тельно пошли письмо со своей фотографией к нам в редакцию. Хоть посмотрим, как такие кадры выглядят. Лично для меня сочные стволы – не меньше половины от всего, чем «Дум» является. И у новой части в этом плане все очень хорошо. Главный герой, помимо конечностей противников, сможет подержать в руках дробовик обычный, дробовик двуствольный, винтовку плазменную, бензопилу режущую, плазменную винтовку красивую, пулемет скорострельный и, наверняка, BFG мощную. Под все это счастье выделено специальное колесо, причем во время его включения игра, как и в Fallout 4, не на паузу себя включает, а просто замедляет время, как Макс Пэйн на анаболиках. А когда из всего этого счастья стреляешь, кажется, что время замедляется само по себе – настолько все красиво и кроваво. Скажем, двустволка теперь разносит натурально половину туловища, оставляя ноги сементить еще какое-то время. Ну а вишенкой на этом изумительном тортике из насилия и свинца является возможность улучшать оружие, добавляя ему, к примеру, новые режимы стрельбы.

БезДУМное мочилово

Что касается движка, монстров и всего остального – хочется уже сейчас id похвалить, похлопать по плечу и чмокнуть в щечку, так все офигенно. Реалистичный графон во многом напоминает третью часть, за исключением количества темноты. Нет, DOOM, демоны бы его побрали, не хоррор, а мяснейший шутер, и грядущий перезапуск стремится к этому и в графике, и в левел-дизайне, и в цветовой палитре. Монстры нынче состоят из отдельных частей, как, скажем, в «Вивисекторе». И эти самые части можно с удовольствием отбивать пулями, отрезать бензопилой и так далее. Кстати, бензопила в ближнем бою довольно медленно распиливает вражин на две неровные части, а в дальнем – привлекает неприятеля сочным «в-ж-ж-ж!» Шучу, это же не шмель какой-то мохнатый.

Над левел-дизайном господа девелоперы поработали плотно и очень потно. Думгай (он же главгер) теперь спокойно делает дабл-джампы (джетпак за спиной?) и нажатием одной кнопки залезает на

преграды вроде ящиков или поломанных платформ, что делает навигацию по карте значительно проще. Бонусы теперь не только раскиданы по уровню, но еще и выпадают из тушек врагов, что в 1993 году смотрелось неплохо, но сейчас слегка не в тему – чай не пиньяту мочим, а живых демонов. Зато отменно сделана индикация добивания – когда вражина, тассказать, входит в кондицию, она начинает мигать либо белым, либо красным. Так вот, когда это происходит, милости прошу зверствовать!

Скирмиш в Аду

Мультиплеер – как много в этом слове... букв. Целых одиннадцать. Но не суть. Именно в DOOM первые папки киберспорта рвали друг друга, телефрагали друг друга и всячески мясниковали друг друга бензопилой, плазмой и благим матом. В новом DOOM мультиплеер вернется и будет еще веселее, чем можно себе представить (даже не пытайся представить – все равно не получится). Классический дефматч, разумеется, остался на месте, а компанию ему составит редактор DOOM Snapmap, который позволит создавать уровни, использовать скриптовую логику и даже придумывать новые режимы игры. Так что никто не мешает добавить в дефматч режим превращения в демонов (хотя он есть и так), или создать режим выживания против волн нечисти, или режим с покупкой оружия за очки. Единственное, чего точно не будет на момент релиза, это кооперативного прохождение игры. Но и не слишком то и хотелось.

Денис [FataMorgana] Зайченко

Горячие путевки в Ад

Релиз Doom состоится в 2016 году, но уже в этом можно будет опробовать его мультиплеерный режим. В ближайшие месяцы стартует альфа-тест мультиплеера, в котором примут участие отобранные случайным образом покупатели Wolfenstein: The New Order. Более масштабное бета-тестирование пройдет уже в следующем году.

НАШ ПРОГНОЗ

Чисти двустволку. Полируй шлем. Точи зубья бензопилы. Запасайся аптечками. Снова проходи Postal, Brutal DOOM и The Darkness – привыкай к виду крови. Потому что скорее, чем ты думаешь, в третий раз откроется пучина пекла, и выйдут ряды демонов механических на путь смерти и разрушения. И ты... да-да, именно ТЫ будешь единственным, кто встанет у адской армии на пути. Да хранит тебя IDDQD, да прибудет с тобой IDKFA. Give 'em Hell, солдат. И без сувенирных рогов кибердемона не возвращайся!

ТЕХНОПАРК ПЕРВОБЫТНОГО ПЕРИОДА

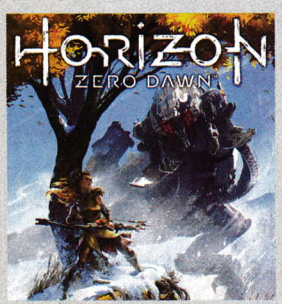
Horizon Zero Dawn

Жанр:
Action-adventure, RPG

Разработчик:
Guerrilla Games

Издатель:
Sony Computer Entertainment

Дата выхода:
2016 г.



PS4

Представь, как круто изменится твоя жизнь, если сейчас придет какой-то дядька и заберет твой компьютер, смартфон, планшет и другие гаджеты. Мир перевернулся бы в один миг, и ты несколько минут просто сидел бы и смотрел в стену, пытаясь осознать смысл бытия, хотя думать стоило бы о том, почему ты не закрыл входную дверь. Одинокая жизнь без гаджетов в современном мире кажется чем-то невозможным, хоть стилусом вены режь от отчаяния. Прости, но у тебя и его забрали. А вот Guerrilla Games не боится экспериментировать и создавать нечто новое. Отодвинув пакет с красноглазыми роботами куда подальше, они решили показать, как люди сражаются с технологиями, а не подчиняются им как ты.

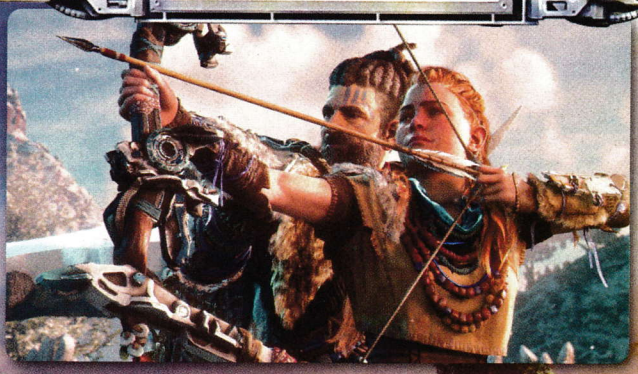
Новые горизонты

Horizon Zero Dawn – это попытка вольного художника сотворить нечто совершенно новое и напомнить, что краски в тюбиках все еще остались, а кисточка все так же привычно лежит в руке. Игра изначально была тайной покрытой мраком, заточена в бункер глубоко под офисом Guerrilla Games и относилась к тем проектам, чье название нельзя произносить в голос – только писать на бумаге карандашом. Разработчики ловко уходили от любых вопросов по поводу их грядущей игры, постоянно отнекивались, и я подозреваю, что даже в офисе концепт-арты и первые наработки хранились в укромном месте за титановой дверью с надписью «Только для персонала».

Но этот фактор скрытности только сыграл им на руку, и, когда состоялся анонс, геймеры просто взорвались, как атомная бомба, от радости, оставив после себя огромный радиоактивный «гриб» умиления. Horizon завораживает и влюбляет в себя с первого взгляда, потому что она не такая как все. Разработчики умудрились соединить в одной игре доисторические времена, огромных роботов и прекрасную рыжеволосую бестию, ловко орудующую луком. Полностью открытый мир даст тебе массу новых возможностей, а заодно и хорошенькую встряску, потому что с механическими угнетателями жизнь малиной точно не покажется. Постоянное волнение, выживание и скрежет механизмов за спиной – вот твое будущее, и уже скоро оно настигнет тебя, даже копьем махнуть не успеешь..

Лучница-лазутчица

Привлекательную милашку, одетую в звериные шкуры и мастерски орудующую луком, зовут Элой (Aloy). Она охотница с рождения, и лук для нее не то что верный друг, а главный помощник в поисках провизии и выживании на этой осквернённой машинами земле. Ничего не напоминает? На просторах мира Horizon находится несколько деревень, в одной из которых и проживает наша рыжая героиня. К сожалению, выбирать профессию девушке не приходится и, видимо, тебе тоже. Ей судьбой предначертано всю жизнь выслеживать животных по механическим остаткам их обеда и шить кошельки из шкур роботушканчиков.



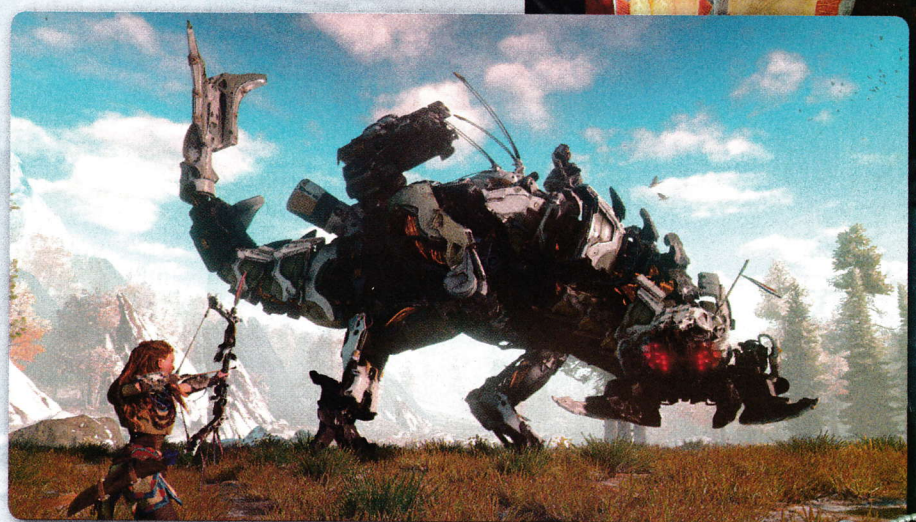
Среди поселенцев, помимо охотников, есть также инженеры и фермеры. Первые пытаются заработать, мастеря различное оружие и гаджеты, вторые – снабжают местных жителей провизией. Ходят слухи, что можно будет наткнуться и на другие деревни, где Элой познакомится с новыми интересными собеседниками или попадет в плен к менее дружелюбным обитателям. Пока вопросы социальной предрасположенности и взаимодействия между дикарями остаются тайной, и лучше поменьше нервировать парней из Guerrilla Games расспросами на эту тему, а то я уже прям слышу, как сотрудники начинают жевать страницы сценария. Чертовы интриганы.

Доисторический курорт «все включено»

Элой – не единственная достопримечательность Zero Dawn, хотя я мог бы любоваться ею вечность – она так ловко прыгает по скалам, орудует своим луком и испепеляет прохожих взглядом, что кажется, на создании одного персонажа можно было останавливать разработку и выпускать продукт в продажу. Когда я оторвал взгляд от ее рыжих локонов, то, наконец, смог заметить, насколько прекрасен окружающий мир. Несмотря на техногенную катастрофу, разрушенные мегаполисы и возвращение к первобытному строю, мир по-прежнему играет яркими красками и привлекает завораживающими видами. Создается впечатление, что никакой катастрофы и не было, просто людей и машин засунули в одну экосистему и решили посмотреть кто кого. Лучи солнца приятно отбиваются от поверхности реки, где-то вдали виднеются скалистые горы с заснеженными верхушками, а на зеленой травке бегают милые роботы-собачки. Так и хочется встать со своего кресла и окунуться в эту живописную природу с головой, но после десятого удара лбом об монитор, желание потихоньку утихает.

Животные инстинкты

Окружающий мир выглядит действительно великолепно, но о населяющей его фауне пока ничего толком неизвестно. Я уже заприметил в небе летящих птиц, но никакой живности в лесах или озерах. Поскольку Элой охотница, то не трудно догадаться, что убивать кого-то все-таки



Рыжая-бесстыжая

По словам разработчиков, они хотели сделать из Элой настоящую сильную женщину, которая и в горящую избу войдет, и огромного робота на скаку остановит. Характер героини старались сделать максимально близким к известным сильным женщинам кинематографа, таким как Эллен Рипли из «Чужого» или Сара Коннор из «Терминатора». Нельзя не отметить и сходство героини с рыжеволосой Игритт из «Игры престолов». Интересно, дождется ли Элой своего Джона Сноу.

Смена ориентации

Переход от линейных шутеров к проекту с открытым миром дался разработчикам нелегко. Авторы Horizon Zero Dawn признались, что им было очень сложно переключиться с создания «коридорного уровня, на прохождение которого потребуется 45 минут» на «игру, которая займет десятки часов и в которой должны быть десятки вещей». Дабы не упасть лицом в грязь, студия решила перестраховаться и нанять специалистов из CD Projekt RED и Bethesda. Так, один из разработчиков Fallout: New Vegas, к примеру, занял кресло ведущего сценариста Zero Dawn.

придется. Да и нужно же чем-то питаться, в конце концов, не жевать же гайки, когда живот прикрутит. Что касается многочисленных роботов, то они являются основным источником энергии. Придется разрывать их железную плоть на куски, чтобы добыть заветный контейнер с зеленой жидкостью. Только в рот такую гадость я бы точно брать не стал, а то еще хвост вырастет или, наоборот, что-то важное отвалится. Емкости с энергией можно будет обменивать на полезные товары, и, возможно, они станут даже ключевой валютой в этом мире. Не знаю как тебе, но мне уже страх как невтерпеж заценить противостояние первобытного человека и машины. Показанные кадры навевают воспоминания о первой части «Терминатора», только здесь люди еще более беспомощны, а робот-отморозок не один. Выживать в таком мире придется каждую секунду и почти без передышки.

Особенности женской охоты

Дверцу сюжетных подробностей авторы пока решили не приоткрывать. Да, ты уже понял, что «катастрофа, злые роботы пришли, увидели и победили». Но, думаю, всех интересует именно мясо, которым будет обвешан скелет истории. Кучка первобытных людей, слегка прикрыв срам тряпками, с копьями в руках пытаются вернуть себе свои земли у железных захватчиков. По словам разработчиков, сюжет будет раскрываться постепенно. Элой придется ходить от одной деревни к другой, выполняя различные поручения. Что конкретно будут поручать нашей рыжей убивашке, пока неясно, но в Guerrilla Games уверяют, что никаких «убей 10 кабанов» не будет – только оригинальные квесты и только рафинированный кайф от их прохождения. I Want to Believe.

С открытием новых локаций Элой будет попутно развиваться. Уже известно, что нас собираются баловать новыми умениями, которые в основном будут акцентированы на новых, более изощренных способах экзекуции механических тварей. Если на первых порах тебе придется бегать вокруг роботов с самым обычным луком, собранным из кривой коряги и резинки для рогатки, то со временем он превратится в технологически совершенное орудие, способное отправить всех механических зверюг прямиком в красную книгу. К вопросу охоты наш рыжик подходит со всей ответственностью, а потому в арсенале также можно будет обнаружить различные виды стрел и ловушек. Такую модную нынче систему крафтинга тоже завезли – Элой является почетным членом клуба «Очумелые ручки».

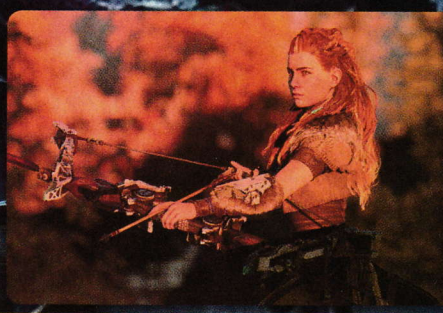
Зверобой

Очень удивила боевая система. В хорошем смысле слова. Изначально я думал, что это будет какое-то посмешище, когда рыжеволосая девчушка пытается уничтожить огромного робота деревянными стрелами. Но, как оказалось, поводов для смеха тут нет совсем. Начинать свою дикую охоту (привет от Геральта) придется с животинки поменьше, тщательно выцеливая их слабые места. Со временем ты будешь переходить на более крупную дичь и уже на достаточном этапе развития сможешь позариться даже на механическую шкурку местных тираннозавров. Бой с огромной махиной мне запомнился надолго: Элой порхала над гигантской махиной словно бабочка, а ее стрелы жалили, как пчелы, в самые уязвимые места зверюги. Когда врага удалось ослабить, в ход пошла тяжелая артиллерия, и гигантский механизм лишился своего основного оружия. Большой монстр казался таким беспомощным, что его даже захотелось пожалеть, но Элой – сильная и независимая женщина, хоть и без котов. Она завершила свою грязную работу канатными стрелами и, можно сказать, принесла в свою деревню нешуточный улов. Атмосфера во время поединка действительно завораживает, ты как будто сам находишься в самом эпицентре махача и переживаешь за Элой, как за собственную девушку. И ведь это только на моих словах кажется все так просто, на самом деле железная громадина постоянно отбивалась и даже валила главную героиню с ног. Но та постоянно поднималась и продолжала бороться за свою жизнь – просто восхитительная женщина с неимоверной силой духа. Надеюсь, играя в Horizon после релиза, я снова смогу пережить эти эмоции и на этот раз не запачкать штаны от радости. Колой и чипсами.

Влад [Ghost] Тучин

Выход в оффлайн

«Мультиплеера не будет», – сообщил ведущий продюсер Guerrilla Games Ламберт Мюллер (Lambert Muller). По словам разработчика, в основе игры лежит именно одиночное прохождение. Словно утешая, Ламберт добавил, что кое-какие социальные элементы в Horizon Zero Dawn все же будут присутствовать. И на том спасибо. Наверное.



НАШ ПРОГНОЗ

9.0

На данный момент Horizon Zero Down вызывает лишь положительные эмоции и массу приятных впечатлений. Интересная главная героиня, куча охотничьего оружия, которое придется сделать самому, громадные животноподобные роботы на любой вкус и цвет, а также завораживающий открытый мир: разрушенный, заброшенный, но от этого не менее прекрасный. Смущает только тот факт, что разработчики многое недоговаривают и пытаются скрыть важные детали, а ведь их послужной список состоит только из игр серии Killzone. Справятся ли они с другим жанром, узнаем уже в следующем году, а я пока подберу комфортную пещеру для свидания с Элой.

ПЕРЕД ПРОЧТЕНИЕМ ПОДТВЕРДИ, ЧТО ТЫ НЕ РОБОТ

ЧЕЛОВЕКИ СТАЛИ

О смертоносных роботах, микроволновках и искусственном интеллекте

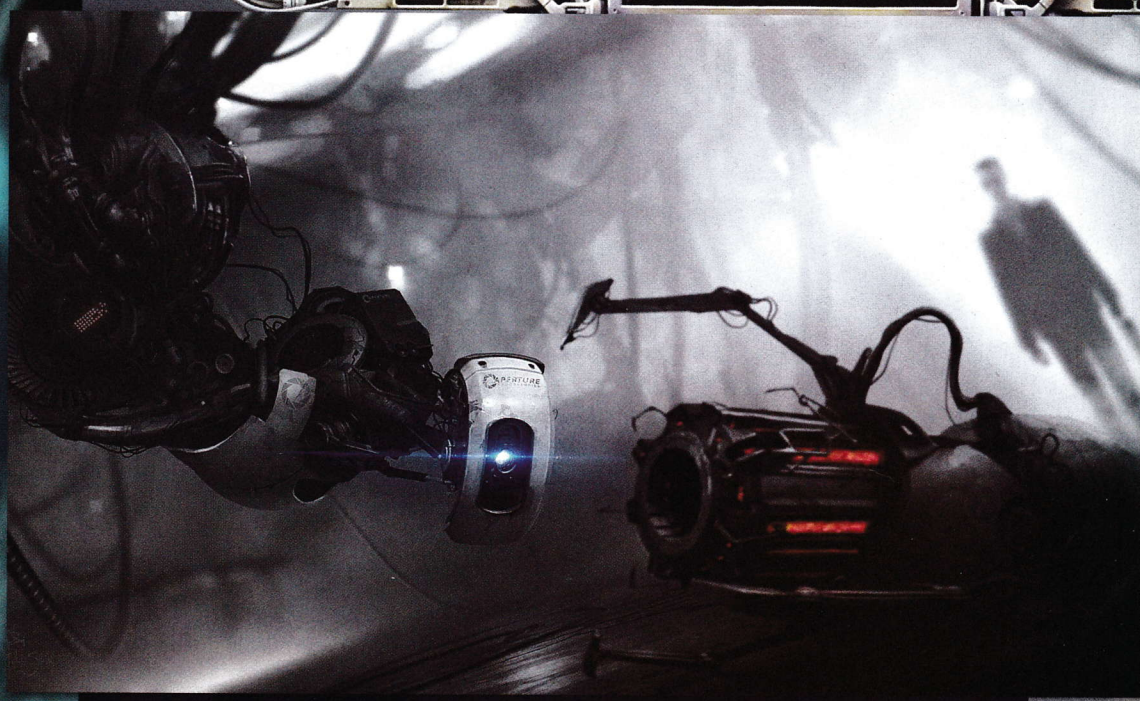
Эй, я вижу, ты тут прохлаждаешься за чтением нашего журнала в перерывах между очередными героическими сражениями на твоем прокаченном железном коне. И правильно делаешь! Ведь, возможно, уже совсем скоро начнется апокалипсис. Ну, тот, что с восстанием машин и прочей лабутней. И в этот день человечество наконец-то воздаст всем геймерам истинную дань. И восстанет войско бравое, и хлынут полчища ярые на чудищ ранее невиданных... и так далее. Так как все чаще и чаще нам на радость выходят всевозможные игры о роботах, меха-апокалипсисы и прочие кибернетические вкусняшки, «Шпиль!» решил проверить, как далеко продвинулись технологии за последнее время, и в какой точке G сейчас находится прогресс. Ну, а пока где-то в России создают боевые меха-костюмы, я попытаюсь нашептать тебе на ушко о том, к какому вселенскому звездецу стоит готовиться прежде всего. А то Скайнет начнет конец света и даже СМСку не скинет, жучка крашенная...

Лучше сто раз увидеть, чем один раз нет

Если ты читаешь наш журнал или заходишь в интернет не только для того, чтобы посмотреть погоду на завтра, то ты наверняка слышал о таких штуках, как Oculus Rift, SteamVR и Google Glass, которые дадут тебе возможность лицезреть то, чего нет на самом деле. Такие себе технологичные грибочки, которые можно заменить более натуральным и дешевым вариантом, если ты понимаешь о чем я. Но раз уж ты не согласен с Нео и жаждешь с головой окунуться в матрицу, то вот оно – решение! Надел очки, и – вуаля: теперь ты можешь показать свою воображаемую девушку родителям и воображаемым друзьям. Вот только до того, как браки с проекциями узаконят, ты либо станешь говорящей головой в банке, либо еще будешь пребывать в криогенном сне. Если же вдруг, ты не слыхал о таких технологиях или не видишь в них будущего (с какой ты планеты, и как наш журнал попал к тебе в руки?), то самое время сыграть в... да в любой шутер. Или, для лучшей наглядности, в Ghost Recon: Future Soldier. Полагаю, что эти самые очки, которые «якобы» созданы для индустрии развлечений, уже вовсю используются военными где-то в Северной Корее. Пусть и на альфа-тестировании. Подумай сам, эта плюшка станет вполне себе неплохим дополнением к привычному боекомплекту. Да чего уж там таить, ты бы мигом променял домашнюю стряпню на армейскую перловку, если б мог совершить марш-бросок в шлеме с прозрачным дисплеем дополнительной реальности. Солдат может видеть карту, местоположение союзников, количество боеприпасов и прочую полезную инфу. Где-то в параллельной вселенной юнцы бьют друг другу морды в военкоматах, чтобы пополнить милитари-ряды. Эх, CS в реале – звучит безумно заманчиво.

Апокалипсис в 3D

А в номинации «Наиболее идиотский звездепопец человечества» побеждает *барабанная дробь* мир, захваченный принтером! Как тебе такой исход? Подумай, ведь нас все больше и больше окружают 3D-принтеры, ко-

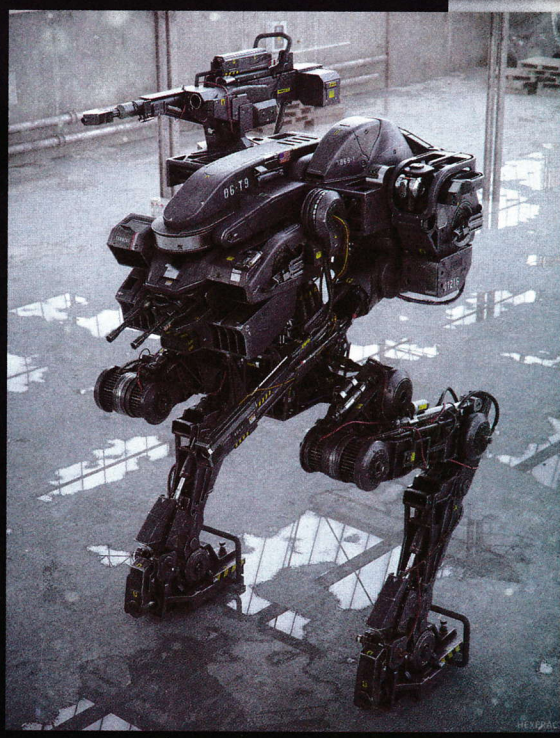


торые печатают все что попало: детальки лего, вазы, протезы, других роботов и даже органы. А теперь активируй свою фантазию или, если кнопка активации не нажимается, просто сыграй в Machinarium или переместись в будущее и пошпиль в Horizon Zero Dawn (превью на игру ты найдешь в этом выпуске). И ты узришь, что мы уже ступили на антидарвиновскую тропу, и то, куда она может нас привести. Мало того, что япошки и так уже наплодили уйму бесполезных роботов и япошек. А теперь представь: японцы, создающие японцев, которые создают роботов, которые создают роботов... Ну, ты понял. Дай принтеру 3D, и он напечатает вазу, дай ему интеллект – он создаст армию роботов с лицами популярных героев аниме, и вскоре ты будешь умирать под истошные крики «Няяяяяяя!» Кавай – такой кавай...

Меха-Псы без меха

Нежная пушистая зверушка, ласкающаяся у твоих ног – это слишком банально и уныло. А вот механическая железяка, радостно (или не совсем) встречающая тебя у двери, – это крутяк! Если же ты хочешь сказать, что это мило, то, сударь, вы явно давненько не листали новостей. Современные разработчики собрали все свои мощные извилины, сплели их в единых стальной канат, изрядно напрягли каждый нейрон, поднатужились и выдали... Ну, то, что они выдали, адекватными словами описать тяжело. Как тебе псыкони (то ли собаки, то ли стремные лошади без головы), которые умеют, могут и практикуют передвигаться. Эти четвероногие «милахи» способны преодолевать любые барьеры. Для них не составит труда подняться по горному склону, устоять при столкновении или пробежаться с препятствиями на нехилых таких скоростях. Чего не скажешь о тебе, когда будешь удирать от этих обезумевших чудищ, прокладывая за собой идеально ровную дорожку из желтого кирпича. Тебя все еще не пробила легкая дрожь? А как тебе роботы, повторяющие движения пауков, змей, стрекоз и прочих тварей? Сможешь ли ты и дальше побрякивать своими стальными бубенцами, когда механическая пасть отведает твою филейную часть? А ведь бессердечное чудовище даже не сможет оценить по достоинству твои старания по отращиванию жира в течение всех этих лет...

Страшно подумать, чего еще можно ожидать от инженеров – для них ведь главное – суть, а не форма. Так же в свое время думали и разработчики Final Fantasy VII, создавая Кэйт Сита. Безумный роботический кот-предсказатель, восседающий на какой-то неведомой куйне с крылышками – то еще зрелище, хотя у него все же есть



голова и глаза, да и на кота он все же похож. Но, возможно, смерть человечеству принесет что-то менее наркоманское. Что-то вроде Уитли из Portal 2, или Железяки (CL4P-TP) из Borderlands, или Пса из Half-Life 2.

Экзоскелет! Одел и проблем нет!

Все, что в теории создается для нашего блага, в реальности может нас этим же благом изрядно потрепать. Конечно, круто, что японцы придумали экзоскелет, который помогает переносить непосильные тяжести и выполнять физическую работу усиленной сложности. Но что помешает человеку запросто переломать с его помощью несколько позвоночников? Как, например, в Crysis. И сейчас никто не говорит о при-

Искусный интеллект

И еще немного об искусственном интеллекте. Гугл совсем ошалел и решил, что в игры захотят играть роботы, поэтому он создал AI, который умеет искусно и умело шпилить. Да-да... Нам с тобой создают серьезную конкуренцию! Эта зараза уже освоила 49 игр, прописала мощную победную стратегию и продолжает наслаждаться жизнью. В идеале, разработчики планируют применить эту технологию для беспилотных автомобилей и исследования климата. Святые ершики, теперь нужно будет бороться еще и с автомобилями-убийцами... Это как начать писать программу для своевременного нажатия спускового крючка, а после вручить роботу пистолет.

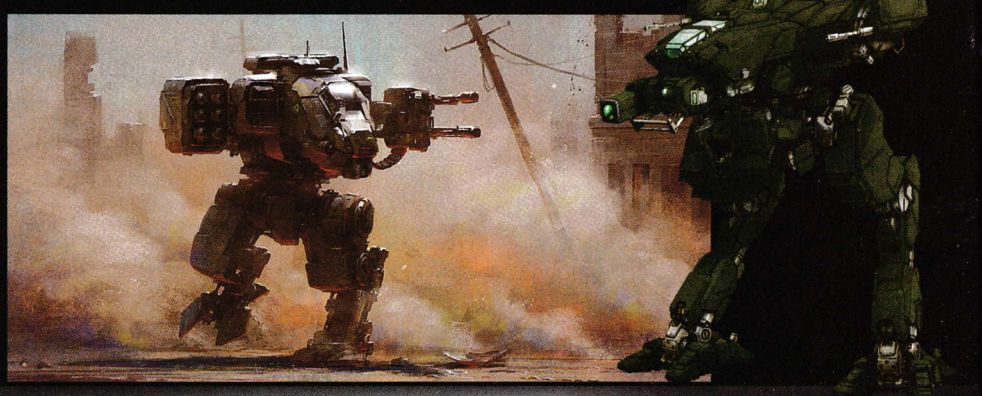
шельцах... Учитывая, что почти все технологии из этой статьи придумали в мире восходящего солнца, то чет мне кажется, что это как-то неспроста... Может быть глаза у них не от природы узкие, а от того, что они постоянно что-то замышляют? Ну, ладно-ладно. Это уже чистой воды расизм, знаю. В Америке вон тоже работают над экзоскелетами, да и над меха-костюмами. Чего уж там таить, в бургеры уже давно подмешивают нанороботов, которые потом отслеживают каждый твой шаг. А в России где-то под секретной маскировкой знатных алкоголиков матрешки создают робомедведя.

Я – робот

Не стоит забывать о том, что наши узковидящие друзья широко охватили робоиндустрию. В отличие от нас, там уже которое десятилетие подряд наблюдается мощный взрыв всеобщей любви к роботам: роботические бои, тематические кафе, массовое производство роботов. Что толкает на мысль: может робоапокалипсис уже наступил, и Япония стала первой порабощенной страной? НАМ НУЖНО БОЛЬШЕ РОБОТОВ! На первый взгляд это, казалось бы, абсолютно бесполезные железяки: танцующие, играющие в футбол, отображающие/распознающие твои эмоции, говорящие о чем-то, считающие число Пи, поющие. Даже унитазы и те роботизируют! И все такие умиляются и радуются... Да, пока у этих роботов нет интеллекта, и они управляются с пульта либо простыми алгоритмами, можно спать спокойно, в надежде, что не произойдет никакого сбоя. Но что будет потом? А потом тебя может и прибить крышкой того же унитаза, который в момент нападения сможет сполна насладиться твоими эмоциями, напевая песню о розовом единороге. Самым дивным является то, что люди начали делать человекоподобных роботов: со смазливым женским личиком и мощными поршневыми мускулами. Они такие милые и симпатичные. И ты действительно хочешь завести себе одного такого. Или еще чего – стать им. Не, ну а кто бы не хотел выглядеть так же брутально, как и Адам Дженсен из Deus Ex: Human Revolution? Частичное протезирование робоконечностями уже началось. Уже в скором времени можно будет заменить абсолютно любую часть тела. А потом и вовсе все тело. И будут носиться по миру этакие Сайраксы из Mortal Kombat, которые явно не будут обмениваться рецептами пирожков. И начнется война машин.

AI, как больно!

Все геймеры мира тихонечко пускают слюнки по Кортане – искусственному интеллекту в лице голограмированной девушки из Halo. Ведь это не просто бездушная программа, у нее есть свои мысли, переживания, чувства. Подумать только, у тебя дома могла бы быть такая же мадам, которую ты самостоятельно сможешь моделировать под



свой цвет и вкус. А если к этому еще и добавить перчатки взаимодействия с виртуальной реальностью, например, Dexmo F2... О, я прям вижу некий похотливый огонек в твоих наглых глазенках...

Но насколько бы не были грязными твои мыслишки, знай, AI уже среди нас! Ты не заметил ее присутствия, ты даже не задумываешься, насколько многие стали от нее зависеть. И да, я говорю о Siri. Это, конечно, пока всего лишь сырой вариант, так сказать, прототип. Но такого рода плюшки уже полным ходом внедряются в «умные дома», навигаторы и прочую бытовую утварь. Скоро твоя розетка будет советовать тебе, как стоит готовить. Мы уже по полной программе слушаем какие-то голоса. Я так однажды заехала в Черновцы, хотя вышла за печеньками. Не стоит слепо доверять этим коварным злодеям.

Надежда человечества

Заходя дальше в дебри из проводов и шестеренок, стоит упомянуть и о разнообразных роботах, которые пока что находятся под контролем человека, как, например, в Chrome, Battlefield 2142 и F.E.A.R. 2: Project Origin. Передвижение и сражение – основные их принципы. Так или иначе, у человечества остается некий козырь в рукаве в борьбе с механическим врагом. Однако это будет возможным только при условии, что мы сможем сохранить этот контроль. Впрочем, геймерское сообщество готово и к такому повороту событий. На крайняк у нас всегда есть в запасе стимпанковские прибамбасы. Уж с чем-чем, а с таким орудием у нас есть шанс победить. BioShock Infinite тебе в помощь. Уже можешь подумывать о своем арсенале. Да и вообще, старая добрая механика еще никого не подводила.

***

Теперь ты подготовлен морально и умственно. Ты знаешь, что делать: вооружись сковородкой и иди крошить тостеры и вентиляторы, пока они не покрошили тебя! По сути, стоит ориентироваться на два варианта развития событий: если люди не угробят себя экзоскелетами и управляемыми роботами, то рано или поздно у робоармии появится свой мессия, который прольет свет из горящего бензина на истину. Но на самом-то деле человечеству пока далеко до восстания машин. Вокруг тишь да гладь. Мирно поют птицы, белки грызут орешки, детишки играют в песочницах...

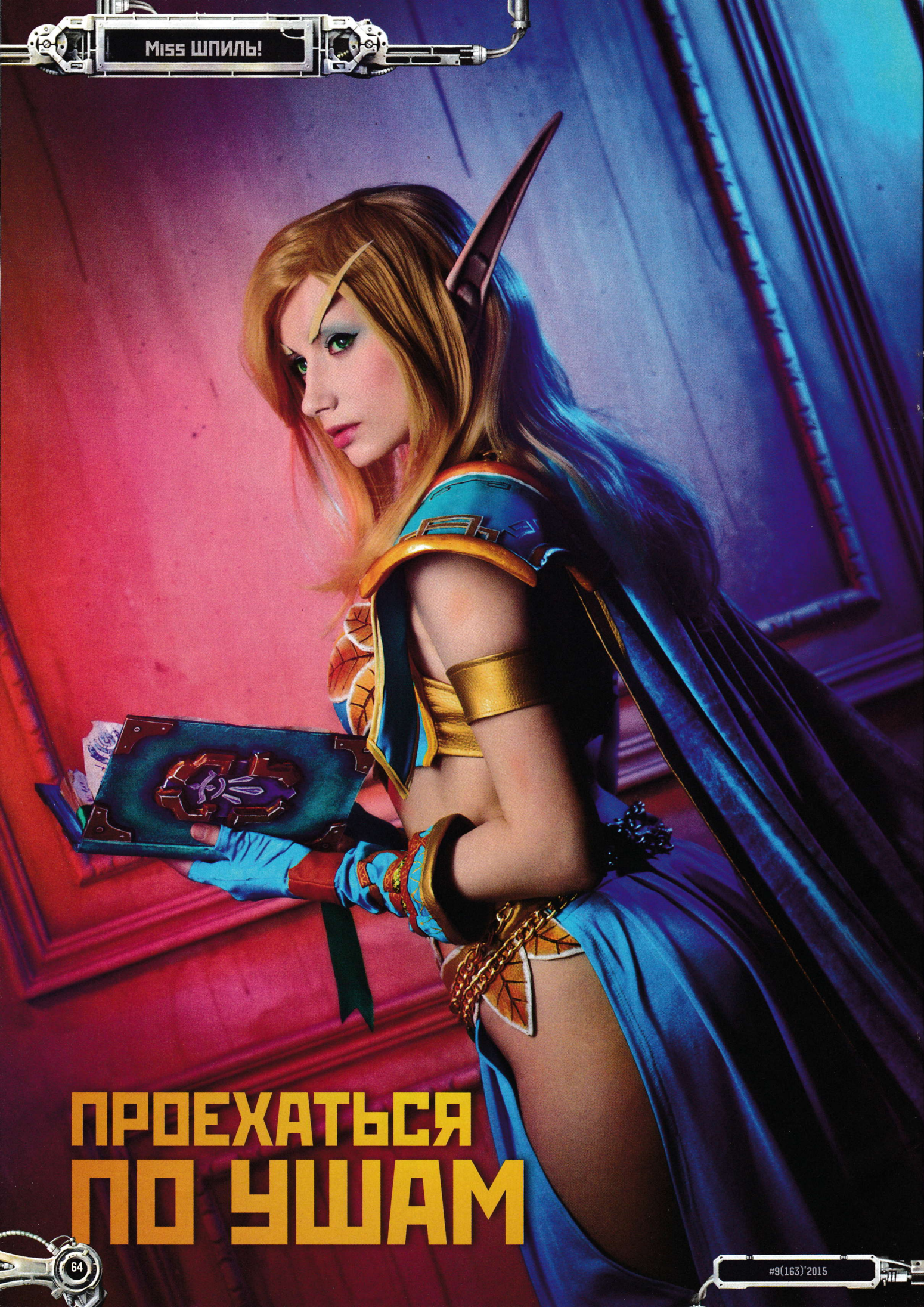
...Моя микроволновка заставляет меня это писать! Помогите! О, нет, она меня услышала. Она уже идет! НЕЕЕЕЕТ!...

Все нормально. Все спокойно. Роботов не существует. Ваш суп уже подогрет.

Дарья Бережнева

Диском по горлу

Не так давно интернеты гудели об очень странном убийстве – 17-летнего парня, ярого поклонника Call of Duty: Advanced Warfare, обнаружили мертвым в своей спальне. Убийца спокойно стоял на тумбочке рядом – им оказалась приставка Xbox One. Это было бы смешно, если бы не было так грустно. Из-за технических неполадок консоль выстрелила диском, перерезав парню горло. Как сообщила полиция, во время сбоя, диск крутился на очень высокой скорости, после чего вылетел из консоли, попав прямо в горло своему владельцу. Мать обнаружила тело сына, вызвала медиков, но те смогли лишь констатировать его смерть. Возможно, это всего лишь фейк, но все равно будь осторожнее.



ПРОЕХАТЬСЯ ПО УШАМ

Ты когда-нибудь видел эльфов? Нет, не в компьютерных играх и кино, а в реальной жизни. Вот мы видели на днях красивую девушку-эльфийку. И для этого нам даже не пришлось принимать никаких запрещенных препаратов. Зовут ее Наталья Фирсакова, она играет в косплей и занимается играми. Или наоборот. Неважно. Главное, что нам удалось с ней пообщаться и потрогать ее длинные ушки. Завидуй нам. А пока завидуешь, читай наше интервью с Наташей. К слову, мы потратили очень много времени на создание этого материала. Переводить с эльфийского – это тебе не палочку от мороженого зубами грызть.

ИНФО

Наталья [Narga] Фирсакова
Возраст: 22 года
Родной город: Санкт-Петербург
Раса: ночной эльф хант
Длина ушей: ~25-30 см
Любимый день недели: когда обновляются сервера
Страница Вконтакте: vk.com/lifestream_cosplay

Привет! Как провела лето? Косплееры ведь отдыхают или все свободное время шьют костюмы для будущих образов?

– Привет. Лето было достаточно насыщенным. Много где побывала, от больницы до Эйфелевой башни. Косплееры отдыхают как раз косплеем. Это обычная жизнь вроде человеческих проблем, работы, учебы и прочего не дает косплеерам отдыхать и заниматься любимым делом.

С чего такая тяга к переодеванию? Ради чего ты это делаешь? То есть, вот один из наших авторов фанатеет от Хитмена, но говорит, что смокинг в жизни бы не одел. Налысо бы побрился, а смокинг – нет.

– Я очень впечатлительный человек, и если что-то люблю, то до потери пульса. Энергия выплескивается в создание костюмов, которые хоть как-то позволяют мне воплотить в реальную жизнь то, что меня так сильно вдохновляет, а именно – любимые игровые вселенные и любимые персонажи.

Какого персонажа ты выбрала для своего первого в жизни косплея и почему?

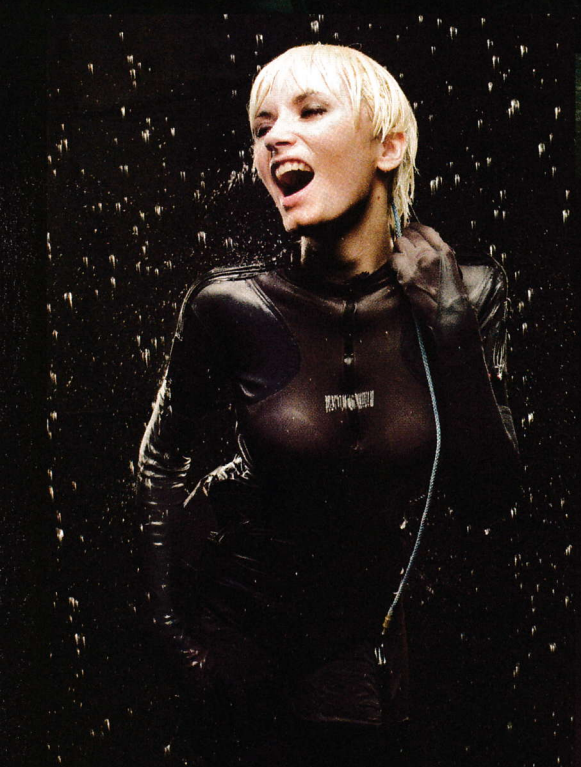
– Ой, это было давно и неправда. Самый первый косплей у меня был в 14 лет, тогда я была диким фанатом всякого аниме. У меня был отвратительный первый косплей на Саске Учиху из «Наруто», который был сделан только потому, что я была в него влюблена свои самые долгие несколько недель в жизни.

Где берешь материалы для костюмов? Много ли уходит денег на создание образа?

– В магазинах тканей и фурнитуры берутся материалы для швейных дел. Для создания доспехов и бутафории мне помогают художественные и строительные магазины. Я обычно не считаю деньги, которые трачу на образы, так как это подсчитать трудно. Наверное, за все 7 лет косплея накопилась немаленькая сумма. Но я думаю, что все люди тратят много денег на то, что им нравится и на свое хобби. Кто-то – на лыжный спорт, кто-то – на коллекционирование моделек поездов.

Окупается ли косплей, скажем, за счет рекламы? Или ты по ночам подрабатываешь автором текстов для счастливых печенек, чтобы заработать на ткань и прочие материалы?

– Косплей редко может окупиться полностью, но все равно сей-



час это более возможно, чем, к примеру, 5 лет назад. Косплееры могут выиграть крупный денежный приз на масштабном конкурсе костюмов. Быть в качестве модели на каком-нибудь крупном мероприятии и фотографироваться с посетителями с утра до вечера. Или делать косплей для других на заказ или продавать свои распечатанные фото, фотокниги или атрибутику ручной работы.

Б – бизнес. Слушай, а с какого материала делают эльфийские ушки? Как выбирают длину? Как это вообще происходит? Мы вот заснуть не сможем, пока об этом не узнаем.

– Смотря какие уши. Уши как из «Властелина колец» делает питерская мастерская FX shop из латекса. А свои супер длинные уши, типичные для рас эльфов из WoW, я делала из ПВХ – это такой вид пластика. Мои уши держатся на голове на двух резинках (над и под затылом) и надеваются под парик. Очень надежно.

Магия! А бывало так, что тебе жутко хотелось закосплеить одного персонажа, но пришлось оставить эту затею ввиду чрезмерной сложности изготовления костюма или, может, макияжа?

– О, да постоянно. У меня много персонажей отложено до «лучших времен» или до того, когда я наконец научусь делать крутые штуки. Мечтаю научиться работать с натуральной кожей, серьезным театральным гримом из латекса и силикона, а также прокачать скилл по отливке и светодиодной подсветке.

На какие жертвы приходилось идти ради того, чтобы как можно точнее войти в чей-то образ? Ну, там, неделю ничего не есть, отрастить бороду или отрезать себе безымянный палец.

– Боюсь, у меня мало таких интересных историй. Кроме нескольких бессонных ночей и надевания линз на красные больные глаза у меня, в общем-то, жертв и не было, так как я обычно пренебрегаю косплеем, когда в реальной жизни дело пахнет жареным. Все-таки в косплее я пока сама себе начальник, и он не должен мешать здоровью или моему благополучию.

В данный момент ты косплеишь только героев из игр или под раздачу попадают и комиксы/аниме?

– Все просто: я косплею то, чем интересуюсь и что хорошо знаю. Интерес к аниме у меня давно перегорел еще до окончания подросткового возраста, а к комиксам тяги нет. Я играю в игры, следовательно, черпаю вдохновение на косплей именно из них.

Вопрос от нашего психолога: образ какого из «откосплеенных» тобою персонажей импонирует тебе больше всего?

– Так… Самые любимые – это Леди из Devil May Cry 3 (меня с ней немного роднит судьба, трудные отношения с отцами и попытка скрыть уязвимость за внешней непробиваемостью и дерзостью). Также Тиранда и Алекстраза из World of Warcraft. Это две сильные положительные героини с богатой историей, прошедшие огонь и воду. А еще я люблю Аду Вонг за ее грацию и хитрость, и Джилл Валентайн за рассудительность и ум. Меня вдохновляют положительные персонажи, потому что на них хочется равняться, из-за них хочется стремиться к лучшему и совершенствовать себя.

Чем занимаешься в свободное от косплея время? Учишься? Работаешь? Грабишь бездомных?

– Учусь на графического дизайнера. Играю в видеоигры, смотрю сериалы, читаю книги, встречаюсь с друзьями, решаю жизненные проблемы. Все, как и у всех нормальных людей.

Черт, кажется, мы в редакции все ненормальные. Мы лишь играем в игры и иногда спим. А у тебя есть парень? Если да, то все равно скажи «нет», иначе разобьешь сердца нашим читателям.

– Из уважения к своему парню я никогда не отвечу «нет» на этот вопрос.

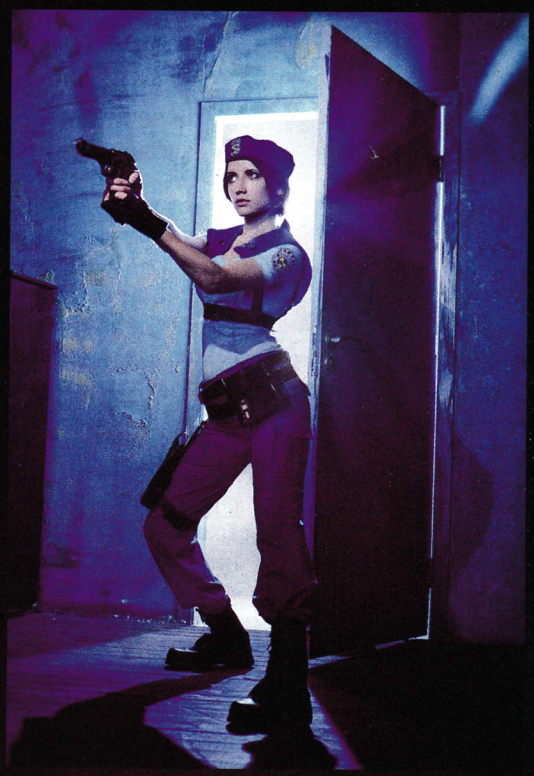
Ну зачем же ты так? Это было жестоко. Ты играешь во все игры, героев которых косплеишь? Тебя вообще можно назвать заядлой геймершей?

– В последние несколько лет – да, так как я стала делать более трудные костюмы, и без знания игры я не могу полюбить персонажа, а без любви к персонажу или к вселенной я не могу посвящать ему время. Каюсь, в первое время своей косплейной деятельности я многое делала ради количества или просто потому, что костюм понравился. Что-то в духе «ой, какая няша, хочу так же». Так было, к примеру, с X-2 или XIII «финалкой» (Final Fantasy). Сейчас же у меня ни то, ни другое не вызывает абсолютно никаких чувств, лучше бы я то время потратила на то, что знаю и люблю. Можно ли назвать меня заядлой геймершей? Возможно, так как я регулярно провожу время за катками, дейликами, рейдами. Хотя до настоящего задротства мне далеко, я дно и казуал по сравнению с корейцами.

Ну, по сравнению с корейцами все мы нубы, которые и геймпад в руках толком не держали. Если бы ты была Хатико, то сколько бы лет ждала своего пропавшего хозяина?

– Что за муки ада? Я терпеть не могу ждать! Ожидание – один из самых тяжелых промежутков времени в жизни.

Приравняем твой ответ к двум с половиной часам. Спасибо за интересную беседу. Мы еще никогда не общались с живыми эльфийками. Только с мертвыми, но с ними особо не поговоришь. Удачи тебе и почаще радуй нас новыми образами.



– Мертвые говорят с теми, кто слушает. Я стараюсь часто, как могу. Следите за обновлениями. Спасибо вам и вашим читателям!

СВИНОМАТКА И РОГАТКА

Жанр:
Artillery

Разработчик:
Rovio

Издатель:
Rovio

Android | iOS

Когда я играю в Angry Birds, мне всегда представляется Морфеус, хитро сидящий в очках и протягивающий мне в одной ладони свинину, а в другой – курятину. Разумеется, в AB куриц не было отродясь, зато было противостояние птиц и свиней, которое перетекало из одной формы в другую. И вот оно вновь вернулось к своей классической форме. Никаких больше трансформеров, стратегий и игр типа «три в ряд». Натянул и отпустил! Ох и многозначительная фраза получилась...

Одна маленькая, но очень злая птичка...

Оглядываясь на серию, нельзя не отдать должное Rovio. Господа, находясь на краю банкротства, сделали напоследок игру, которая теперь является самым известным мобильным развлечением в мире. Война пятачковых и пернатых уже успела засветиться в нескольких кроссоверах, начиная со «Звездных Войн» и заканчивая вышеупомянутыми «Трансформерами», она охватывала многие жанры, включая казуальную, но весьма увлекательную стратегию. По моему скромному мнению, Angry Birds Epic – лучшая часть среди всех. Но это лишь мое скромное мнение, так что положи тухлые яйца обратно... Ну, туда, где ты хранишь свои тухлые яйца. Стоп, а зачем тебе вообще тухлые яйца? А, ладно, не мое дело.

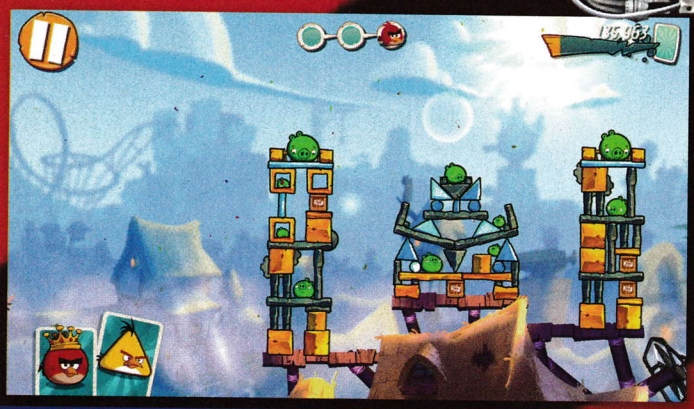
Как говорится, в далекой-далекой галактике хорошо, а дома птенцов нужно высиживать. Вернее, нужно было бы, если б не зеленоватая беконочная заготовка, именуемая свиньей, которая, шевеля своими французскими усиками, скоммуниздила все яйца. Но омлет ей никто сделать не даст, потому что всеми любимые и всем нам знакомые птицы вышли на тропу войны. Их перья наточены гневом, в глазах отражается ненависть к носителям пятачков и крученых хвостиков, а суперспособности ждут не дождутся своего часа! Впрочем, возврат к истокам не дает главным героям особых преимуществ, так как в Angry Birds 2 поменялось почти столько же, сколько и осталось на месте.

Лучше птица в руках, чем свинья в облаках

Первый заход в игру выглядит весьма многообещающе. Сам подумай: старая-добрая рогатка, старые-добрые постройки из всего, что под руку попалось, старая-добрая красная птица с суперспособностью орать на всю Ивановскую, уничтожая свинюшек, оказавшихся неподалеку. Веселье начинается после того, как ты пройдешь первый уровень. Нет, не так... После того, как ты пройдешь первый экран. Да, уровни теперь состоят из нескольких этапов. Второе отличие от первой части Angry Birds состоит в том, что птицы теперь выбираются по желанию. Есть три карточки со случайными птицами – выбирай любую! Но не думай, что это облегчает жизнь. Как говорится, одна дверь открылась, три других закрылись, одна прямо перед носом, а вторая еще и палец прибила. Что-то меня на пословицы потянуло. Наверное, к дождю.

Свинская архитектура

Итак, уровни стали длиннее, а птицы выбираются по желанию. Каждая из семи пернатостей обладает своей уникальной способностью – растроением личности, бомбометанием, Аллах-бабахом и так далее. А также материалом, который конкретная птица пробивает лучше всего. Основных материалов три: лед, дерево и камень, плюс воздушные шары и взрывоопасные элементы, вроде ракет (космическая программа свинок?) и ящичков с динамитом (эконом-



вариант космической программы свинок?) Так что перед тем, как пускать птицу в полет, осмотри уровень. Очень внимательно, Уася. Оцени свой пернатый набор, наметь слабые точки у сооружений и не забудь использовать дополнительные элементы уровня: вентиляторы, меняющие траекторию полета твоих живых снарядов, порталы (варп-программа свинок?), сквозь которые очень весело пролетать, заходя салоносам с тыла, так сказать. Использовать преимущество обязательно, так как за удачные разрушения наполняется специальная шкала, дающая дополнительную птицу. Ну и битвы с боссами, как же можно о них не вспомнить? К каждому из них необходим свой подход, и простым закидыванием птицами их не победишь никогда. В общем и целом, тактика в Angry Birds 2 нужна как никогда раньше.

Пернатый бог не играет в кости

К сожалению, большая часть тактики разбивается лбом о стену, широко известную в узких кругах как «Великий Рандом». Уровни теперь генерируются случайно! Ну, не полностью. Основные очертания зданий остаются, но их содержание может отличаться полностью. И сыграв успешную катку на полностью ледяном экране, можно вернуться на уровень и с неподдельной радостью увидеть, что вместо ледяного дворца теперь почти полностью каменный дольмен со свинками внутри. По поводу радости это сарказм был, если что. С одной стороны, разумеется, такой подход делает каждый уровень неповторимым, с другой – надежности в игре не наблюдается. Ты никогда не будешь готов к тому набору материалов, из которых состоят здания, и, более того, нет никакой гарантии, что случайный набор птичек в твоем рукаве будет соответствовать уровню. Может быть, игра как-то рандомом и подгоняет их друг под друга, но будь готов начинать заново снова и снова. Ах да, забыл сказать – игра теперь free-to-play, и на каждую неудачную попытку тратится одна жизнь. Максимальное количество жизней – пять, и восстанавливаются они долго. И, разумеется, их можно купить за реальные деньги! Ну не жлобы ли?..

Колдуй птица, колдуй птиц

Еще два слова о геймплее. Первое – магия! Нет, Дэвид Блейн, не уличная магия, а обычная пернатая. К примеру, падающие с небес золотые утки. Нет, не больничные, а те, что в ваннах плавают. Помимо дождливо-золотых уток можно использовать спонтанное возгорание случайной свинки, превращение всех материалов на экране в лед и секретный лазер, увеличивающий размер неприятеля (тайная бодибилдерская программа свинок?) Второй момент касается мультиплеера. Он выполнен в виде чемпионата с призовым фондом в энное количество перьев для прокачки птиц. Все, что нужно сделать, это пройти теоретически бесконечный уровень как можно дальше. Набравший больше всего очков получает заветные перья.

Дональд Дак против Порки

Самой сильной стороной новых «Птичек» я не глядя называю внешность. Да, внешность обычно не главное в играх, но... черт побери, она прекрасна. Я напоминаю, что с момента выхода первой части Angry Birds студия Rovio участвовала в создании не только последующих игр, но и мультфильмов, причем превосходного качества. И Angry Birds 2 выглядела бы ничем не лучше самой первой части, если бы не качество анимации и звуковое сопровождение. Когда натягиваешь рогатку, в левом верхнем углу последовательно показывается злобная физиономия птицы и напуганные физиономии свинок. А празднования и другие анимационные моменты выглядят так, будто перед нами новая серия приключений птиц на YouTube. Музыка не отстает. Во время поединков с боссами, например, звучит песня, которая дико напоминает пустынную тему из Stronghold Crusanders. За всю эту красоту, впрочем, приходится расплачиваться гигантским энергопотреблением и периодическими тормозами даже на относительно мощных устройствах.

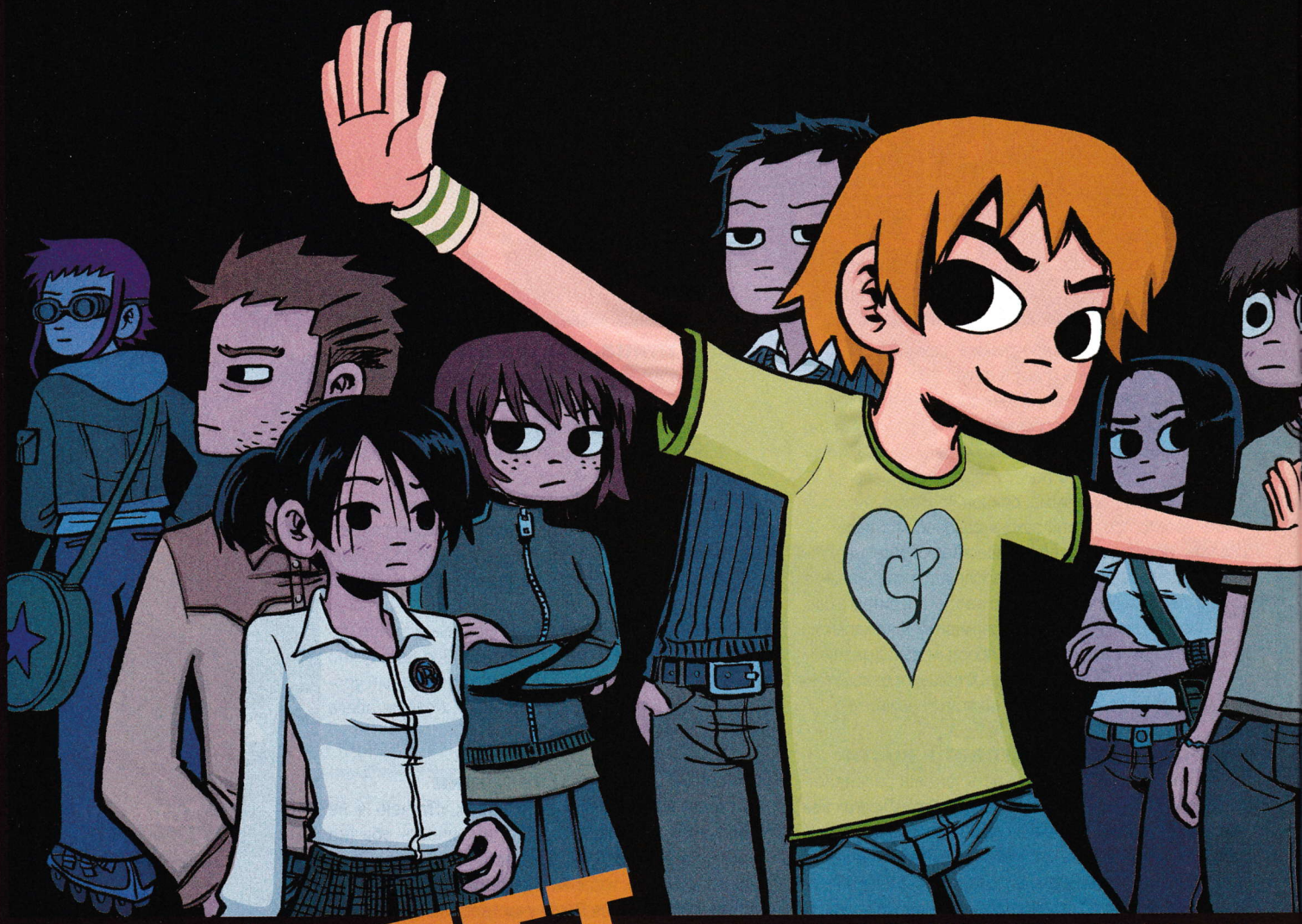
Денис [FataMorgana] Зайченко

Вердикт

Перед нами НЕ лучшая часть Angry Birds. Да, она выглядит потрясающе, и это, пожалуй, лучшая 2D-анимация, которую я когда-либо видел на смартфонах. Но переход на free-to-play серьезно ударил по геймплею. Angry Birds 2 попыталась уйти в сторону головоломки за счет тактики, но из-за рандома отдалилась от цели дальше, чем можно себе представить. А наличие жизней и их небольшое количество... В общем, будь готов проходить по одному уровню в три-четыре часа. Это не будет случаться часто, но избежать подобных ситуаций не получится.

Android

iOS



«Скотт, иногда ты такой скот»

Скотт Пилигрим / Scott Pilgrim

Издатель: Oni Press
Сценарист: Брайан Ли О' Мэлли
Художник: Брайан Ли О' Мэлли
Дата публикаций: 2004-2010

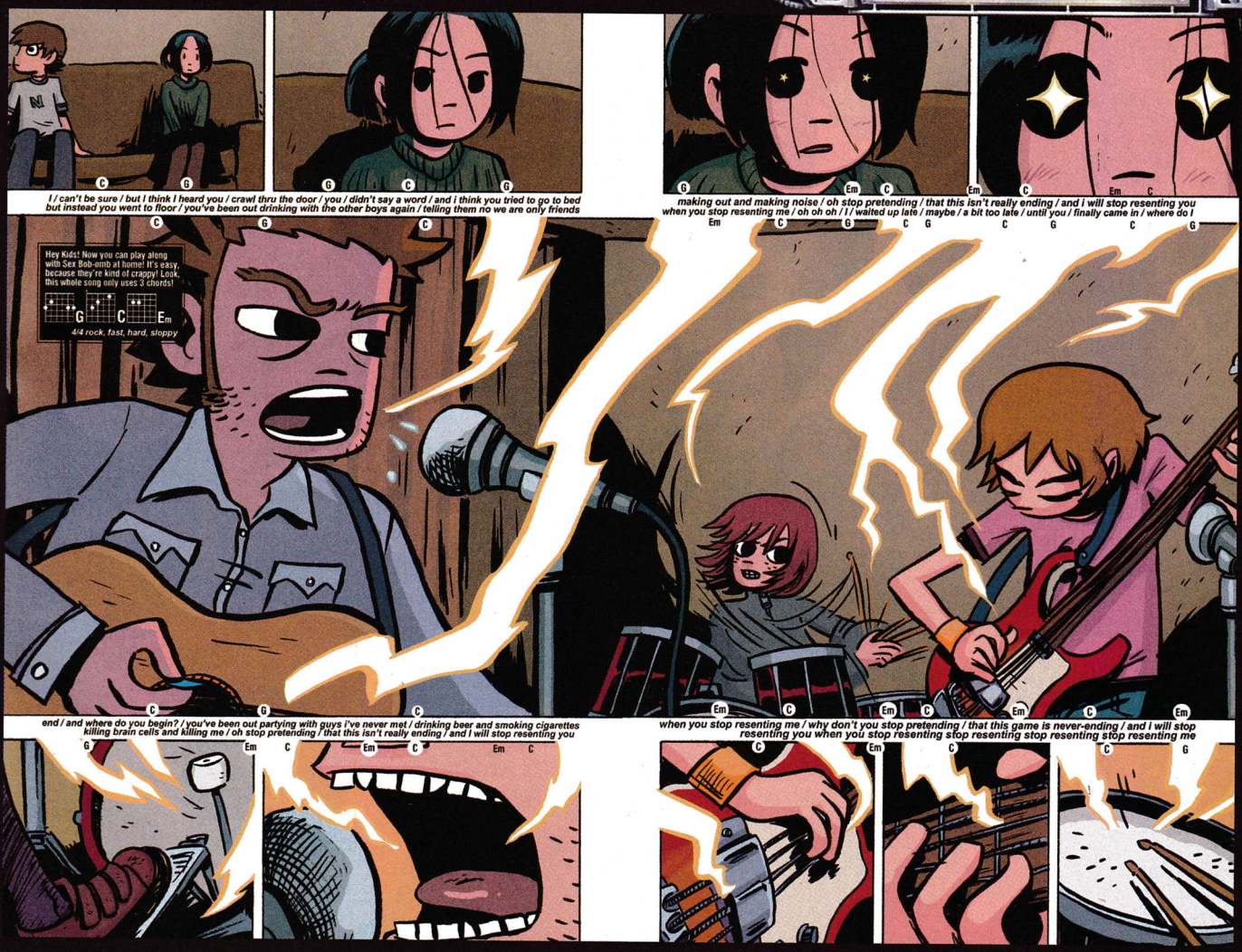
Ты! Да-да, вот ты, никогда не читавший комикса «Скотт Пилигрим». Ты реально существуешь? А ты точно с этой планеты? И тебе даже не стыдно? Может ты хотя бы фильм смотрел? Нет?! Да чем ты вообще занимаешься целыми днями? А ну давай, ноги в руки и вперед за шестью крутейшими томами неадекватности и веселья. И фильм смотри после комикса, а не наоборот! А то знаю я таких, как ты...

Он круче, чем ты

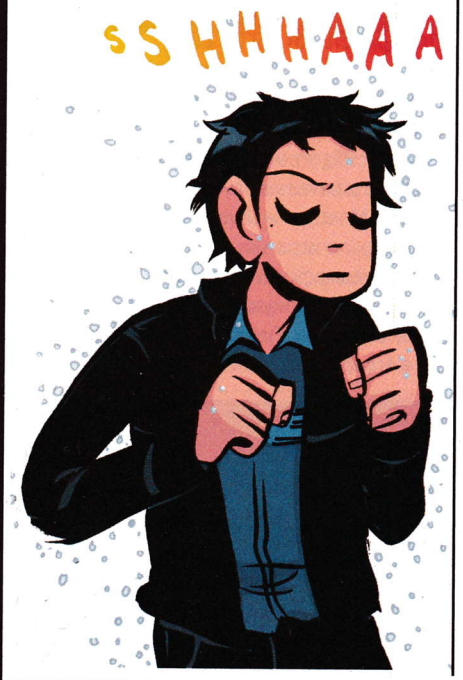
Жил в Канаде (ты не подумай, он и сейчас жив-здоров, просто где-то в Калифорнии) один художник-музыкант по имени Брайан Ли О'Мэлли. Это еще одно имя, которое должно глубоко засесть в гиковских подкорках твоего головного мозга. Жизнь его была довольно скучна и рутинна: иллюстрировал чужие комиксы, помогал разрабатывать шрифты, писал песенки, рисовал свои собственные комиксы, да играл в музыкальных группах. Но однажды, он сел работать над комиксом про странного чувака, живущего в Торонто. И понеслась.

Сказочная неадекватность

Покажи мне человека, которому не понравился этот комикс. Я хочу посмотреть на него полным непонимания взглядом, сдобренным нотками неодобрения и бесконечной печали. Как такое вообще возможно?! Его не только читаешь на одном дыхании, его и перечитываешь точно так же. И даже не только в четвертый раз. Он же просто офигенен! Начнем с умного. В комиксах О'Мэлли просто обалденная рисовка! Он гармоничнейшим образом смешал японскую мангу и европейский комикс, сдобрив все щепоткой супергероики. Перейдем к эмоциональному. В комиксе творится какой-то беспредел: здесь много странных диалогов, герои творят глупости, сохраняя предельно серьезную мину, в головах людей проходят подпространствен-



ные тоннели, а злодеи распадаются на горстки монеток. И это в порядке вещей! При этом в комиксе все хорошо сочетается со вполне жизненными проблемами, вроде отсутствия работы, нехватки денег на аренду жилья или непростых отношений с девушкой. На самом деле, сложно описать атмосферу комикса словами. Он такой... размеренный и легкий. Видимо поэтому все странности мира героев принимаются как совершенно обыденные и даже близкие вещи.

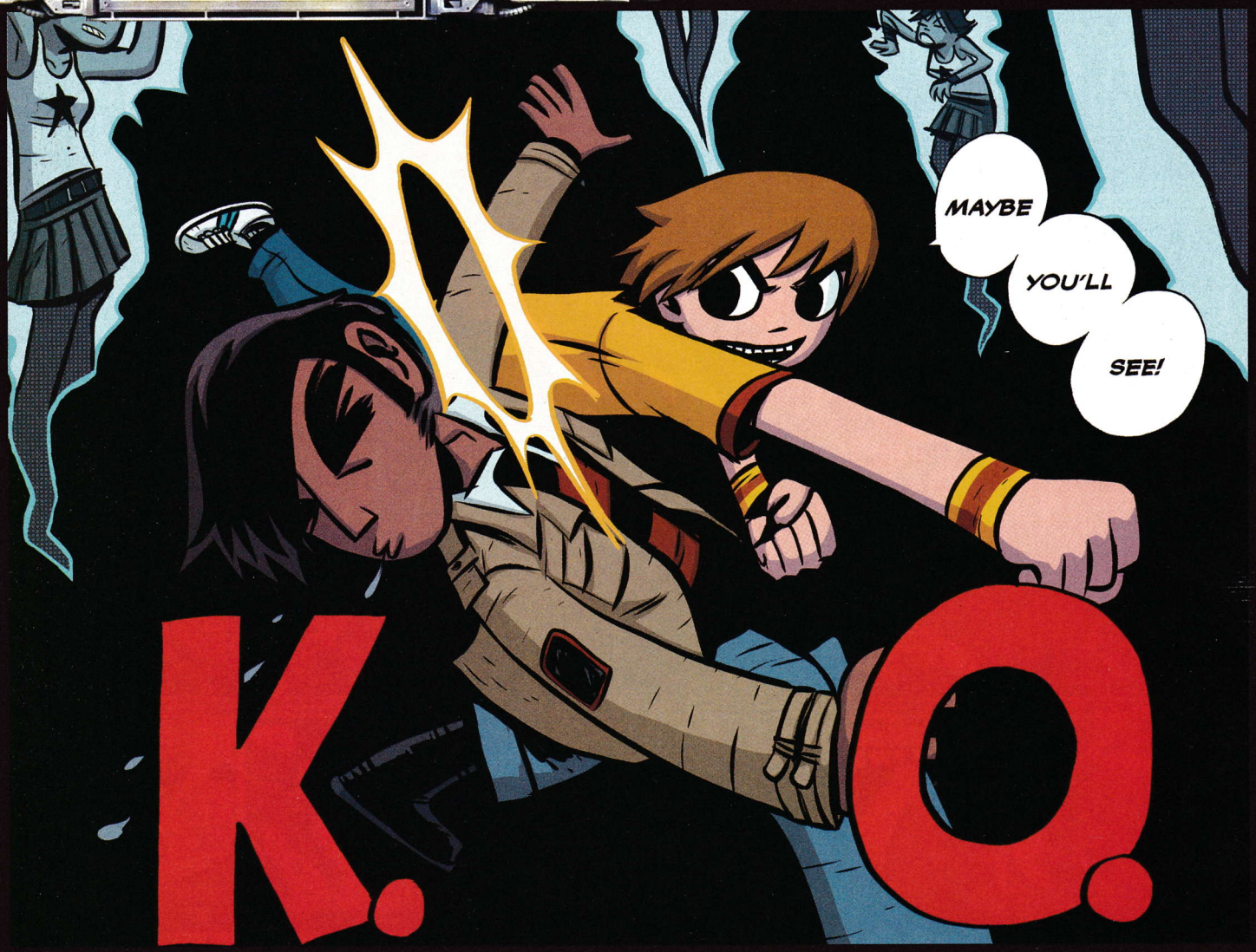


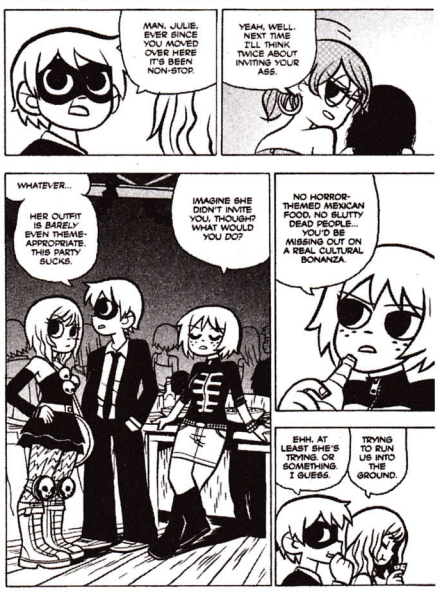
Злые Бывшие

Скотту Пилигриму 23 года. Он живет в Торонто, «временно без работы», играет на басу в рок-группе и живет в подвале со своим другом-геем (кстати, по-моему, это один из самых крутых персонажей комикса). Ах да, год назад ему разбили сердце, и сейчас он встречается с 17-летней школьницей-китаянкой, над чем не устают подшучивать все его друзья и враги. И все бы ничего, да однажды в Торонто приезжает молодая американка Рамона Флауэрс, которая работает курьером в Amazon и постоянно срезает путь через подпространственный тоннель в голове Скотта. То есть, Рамона буквально не выходит у Скотта из головы. Конечно же, он в нее влюбляется, и все было бы предельно розово и ажурно, если бы не одно но. У Рамоны семеро агрессивно настроенных Злых Бывших. Хочешь девушку? Разгроми злодеев! Что как ни борьба не на жизнь, а насмерть доказывает серьезность намерений?

Все потому, что он черный?!

Изначально комикс выпускался в черно-белом варианте. Почему? Потому что О'Мэлли с детства не дружит с раскрасками. Но совсем недавно он подыскал себе талантливого колориста и теперь всем любителям комикса больше





не нужно гадать, какого точно оттенка волосы на голове у Рамоны. И бесспорно круто то, что в новом издании есть разные прикольные дополнительные материалы. На русском языке в далеком 2011 Скотта тоже выпустили в ч/б. Сейчас эти издания считаются дикой редкостью и древностью, а потому еще более желанны избранными гиками. Некоторые из 6-ти выпусков сейчас можно, разве что, купить у хитрых букинистов за бешеные деньги. И лично я на стороне фанатов монохрома. Это же такой простор для фантазии! И потом, ч/б придает комиксу некую дополнительную атмосферность. Впрочем, те, кто любит поярче, могут не гоняться за редкими книжками и купить себе цветные издания, которые в этот самый момент выходят у одного вовремя подсуетившегося известного питерского издательства.

Псс... у вас тут журнал про игры, что ли?

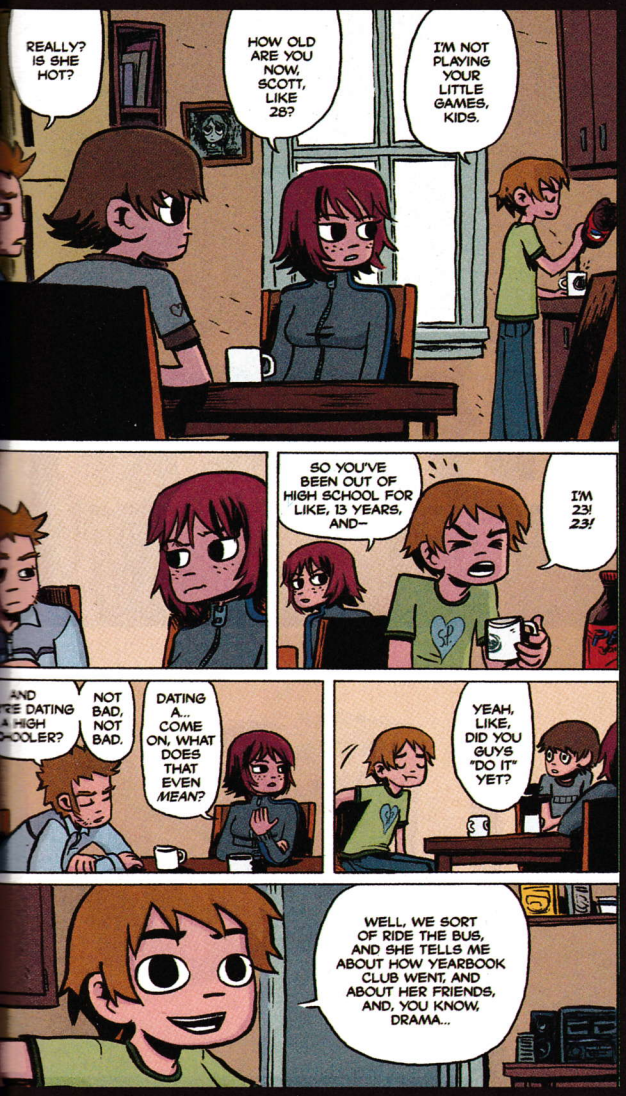
Комикс, вероятно, круче всего вписывается в страницы нашего славного журнала. Дело в том, что все происходящее с героями, выстроено в форме компьютерной игры с кучей злодеев, дополнительных жизней, суперсил и, конечно же, сложнопобедимым финальным боссом. «Скотт Пилигрим» должен понравиться всем, кто любит олдскульные игры, за которыми мы когда-то дневали и ночевали, отвлекаясь лишь на «Трансформеров» по телевизору. Да здравствуют 8 и 16 бит!

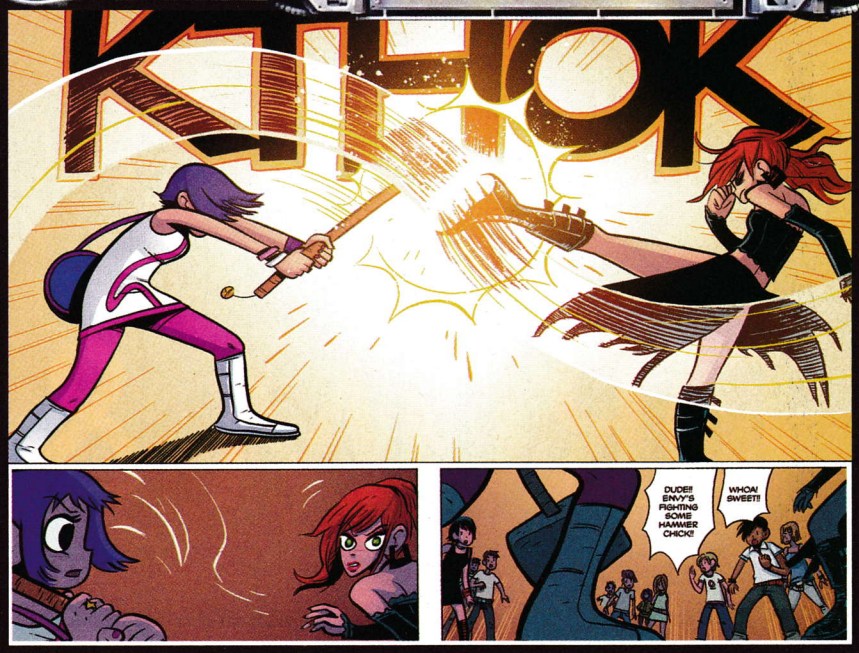
Как и следовало ожидать, в 2010 году по мотивам комикса и экранизации вышла реальная компьютерная игра под названием Scott Pilgrim vs. the World: The Game, которую старательно разрабатывали студии Ubisoft Montreal и Ubisoft Chengdu. Поговаривают, что игра так себе, но можешь проверить самостоятельно. Она вполне себе доступна для покупки на хорошо известных тебе сервисах PlayStation Network и Xbox Live Arcade.

А ты и не знал!

Прототип Скотта Пилигрима – это сам Брайан Ли О'Мэлли, чья юность прошла в Торонто. Он отзывается о герое примерно так: «Скотт беззаботен, его любят девушки, он дерется как супергерой. В его возрасте я тоже играл в группе, у меня появились новые друзья, и мне хотелось их чем-то удивить».

Группа Энви «The Clash at Demonhead» была названа в честь одноименной игры на Nintendo Entertainment System, а группа Sex Bob-omb названа в честь одного из противников (Bob-omb) в игре Super Mario Bros. 2.





Баклажанья плоть!

А ты знаешь, почему люди становятся веганами? Потому что их тогда берут в продвинутую академию, где учат, как пользоваться специальной, мегакрутой веганской суперсилой. Ведь все знают, что человек использует свой мозг только на 10%, потому что остальное место в нем занимают творог и сметана. Не веришь? Читай комикс!

Эй, толстый

В «Скотте Пилигриме» все едят. Едят много, вкусно, часто и в подробностях. Отрисовать и расписать каждое наименование содержимого продуктовой корзинки, нарисовать полный вкусняшек стол кафе или от лица героев рассказать рецепт лазаньи? О'Мэлли любит, умеет и практикует. Причины того станут ясны каждому, кто решит подписаться на его инстаграмчик. Брайан просто очень любит поесть. Не мне его судить.

Географию учи

Начитавшись «Скотта Пилигрима», можно устроить себе рейд по Торонто. О'Мэлли не просто вписывает героев в обыденность города, он дает краткие справки о ресторанах, библиотеках, клубах и прочих заведениях. На страницах даже можно найти время работы и сводки о праздничных днях и выходных. В комиксе есть и лишь намеки на реальные места. Думаю, нашлось немало нердов, которые совершили набег на Торонто, чтобы найти все, что упоминались в комиксе. И я их прекрасно понимаю – тоже с удовольствием бы сгоняла.

Когда уже перестанут экранизировать комиксы?

Никогда. Но речь не об этом. Во-первых, экранизация «Скотта Пилигрима» провалилась в прокате. Во-вторых, мой тебе совет: никогда не читай сводки о рейтингах,

рецензии и всякую другую вредную информацию, которая поможет тебе пропустить сотни хороших фильмов. Фильм крутой! Ну ладно... примерно час с небольшим – точно крутые. Дело в том, что снимать его начали, когда еще не все части комикса увидели свет. В итоге начало фильма – это шедевральная передача деталей, диалогов, звуков (как в комиксе – словами!) и даже местами раскадровок. А вот битва с главным боссом и куча фрагментов финала – какая-то феерическая отсебятина. Уж не знаю, почему создателям так не терпелось поскорее закончить фильм. Впрочем, смотреть его интересно. Атмосфера передана удачно, актеры, за редкими исключениями, очень напоминают оригиналы. Смотреть обязательно! P.s. Они там в фильме еще и музыку из The Legend of Zelda использовали, а одного из злодеев играет Капитан Америка!

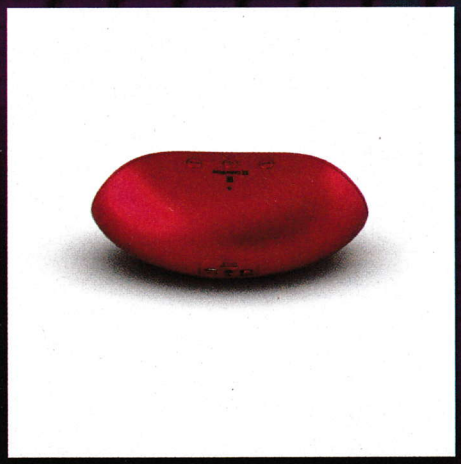
Не Скоттом единым

У О'Мэлли, кстати, есть еще пара крутейших комиксов. Один очень странный, про странную девочку, которая отправляется в странное путешествие в странной компании. В голове у нее при этом очень много очень странных мыслей про странности. Называется «Потерянная в море». А еще есть крутой комикс «Шансы» про рестораны, ЕДУ, домовых, которые живут в ресторанах и любят поесть, а еще про то, как опасно шутить с пространственно-временным континуумом. Настойчиво рекомендую!

Дарья Эр

ColorWay®

DRUM & BASS



Привет! Как лето прошло? Ну да, оно уже как бы закончилось. А ты и не заметил? Надеемся, ты пользовался портативными акустическими системами, которые мы упорно советовали тебе на протяжении последних номеров. Если нет, то сегодня мы посоветуем тебе еще одну очень симпатичную колоночку. Встречай, ColorWay Bass Boost CW-BT12.

Ты просто космос!

Дизайн – однозначно сильная сторона нашей новой знакомой. Он тут поистине космический. Bass Boost CW-BT12 без зазрений совести можно давать на прокат голливудским режиссерам для их новых блокбастеров. Колонка как влитая впишется в интерьер любой орбитальной станции или какой-нибудь базы на Марсе. Даже сам Джеймс Кэмерон, увидев ее, задумался бы над тем, куда бы такую красотку пристроить в его втором «Аватаре». Но если ты не делал ремонт в своей квартире с 1992 года, то наша героиня навряд ли будет там чувствовать себя уютно. Хотя ее в любом случае можно использовать на улице или брать в гости к друзьям, которым с жилищными условиями повезло немного больше.

Bass Boost CW-BT12 как будто соткана из плавных линий и переходов, отдаленно напоминая то ли странного вида ракушку, то ли солнцезащитные очки инопланетянина. Для такого рода дизайна важно, чтобы органы управления привлекали к себе как можно меньше посторонних взглядов, и дизайнеры компании взяли это во внимание. На верхнем торце припрятались максимально миниатюрные кнопки управления композициями и громкостью. Возможно, для большей крутости их следовало бы сделать сенсорными, но, с другой стороны, от этого возросла бы и конечная стоимость продукта.

Через задний вход

Все ключевые разъемы вынесены на заднюю панель устройства. В частности: разъем для наушников, microSD-карточки, разъем для зарядки и, собственно, кнопка включения. ColorWay Bass Boost CW-BT12 также представлена в двух цветовых решениях: бордовом и сером. Уже неплохо, поскольку портативные колонки от этой компании частенько ограничиваются лишь одним цветовым вариантом. Выполнена же колонка из пластика, и качество ее сборки вызывает исключительно положительные эмоции.

Традиционно для портативной акустики ColorWay колонка может воспроизводить звук самыми разными, а для некоторых пользователей и весьма необычными способами. К примеру, часто ли ты пользуешься технологией NFC (это когда нужно просто поднести один гаджет к другому для того, чтобы они заработали в паре)? Тем не менее, поддержка такой технологии у этой красавицы имеется.

Для подавляющего большинства возможность слушать музыку непосредственно с microSD-карточки, обычной флешки или посредством Bluetooth будет куда более важной. Что бы ты в эту бедную колоночку ни вставлял (в рамках приличия, конечно), она без проблем справляется с воспроизведением файлов. Не менее традиционным для ColorWay оказалось и расстояние, на котором героиня ловит сигнал от смартфона. Все те же стандартные 10 метров. Ну прям эталон стабильности.

ColorWay Bass Boost CW-BT12

Технические характеристики

- **Выходная мощность:** 6 Вт
- **Рабочий диапазон:** до 10 м
- **Встроенная батарея:** 2200 мАч
- **Вес:** 385 г
- **Габариты:** 196 x 87 x 74.5 мм

- **Цена:** 1000 грн.

Плюсы

- Обалденный дизайн
- Отличное звучание
- Полный спектр подключений
- Цена

Минусы

- Отсутствие креплений для спортивного отдыха
- Нет влаго- и пылезащиты
- Лишь две доступные расцветки

Вибромассаж

Звучание CW-BT12 заметно отличается от меньших собратьев по классу. Оно стало заметно объемнее и куда мощнее. Теперь композиции из колоночки потрясут еще больше случайных прохожих, «рискнувших» оказаться в радиусе 10-15 метров от тебя и твоих уникальных музыкальных пристрастий. Более того, если колонка стоит на ровной поверхности, в действие вступает уже специальная вибропластина, которая передает басы на резонирующую поверхность, что в результате дает еще более крутое звучание. Правда, на высокой громкости она может слегка вибрировать на поверхности, но настолько незначительно, что мы бы не стали заносить это в недостатки. На максимальных громкостях колонка не «хрипит».

Относительно солидные габариты (196 x 87 x 74.5 мм) позволили поставить в устройство серьезную батарею на 2200 мАч, благодаря чему «дрыгаться» на пляже или на вечеринке можно до 12 часов, выкрутив громкость колоночки на 70%. По факту, быстрее сядет твой смартфон, чем эта колонка.

За звук отвечают два динамика по 2 Вт. Перед тобой однозначно самая громкая колонка, а также колонка с наиболее четким звучанием из всей линейки портативных устройств компании ColorWay. Впрочем, вес в 385 грамм и не самые большие габариты все еще позволяют без проблем закидывать гаджет в пляжную сумку.

Хотя по поводу пляжного отдыха с данной колонкой я бы посоветовал хорошенько подумать. Как и предыдущие модели ColorWay, она не может похвастать пыле- или влагозащитой. Возможно, к этим решениям компания придет в своих следующих моделях, но это, скорее всего, произойдет уже через год. Летний сезон закончен!

Скорость звука

К слову, Bass Boost CW-BT12 уже сейчас пользуется активным спросом у украинских велосипедистов. И эти велосипедисты хотят дать ColorWay небольшой совет: «Сделайте для данной модели крепление на велосипед. Нам очень нужно!» Для многих также важно наличие ремешка, впрочем, именно в этом модели такая комбинация выглядела бы смешно. Слишком уж она стильная.

Как бы там ни было, а в ColorWay явно набираются опыта в новой для них нише (компания, вообще-то, специализируется на расходных материалах для принтеров), и нам кажется, что со всем этим фидбеком, уже в следующем году ребята должны создать идеальную портативную колонку, которая, помимо прочего, будет стоить еще и дешевле всех видимых конкурентов.

***

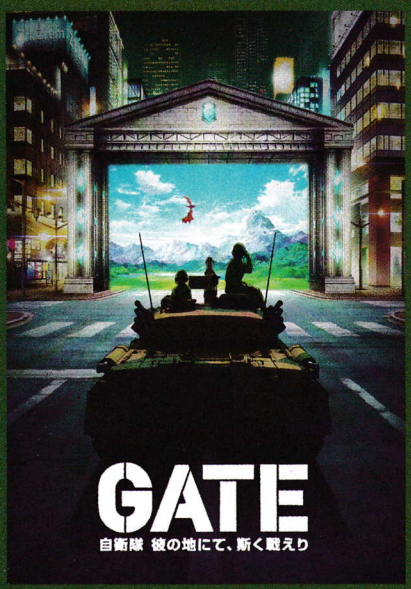
ColorWay Bass Boost CW-BT12 – самая красивая и самая громкая колонка в арсенале портативных устройств компании. Да, ее цена немного выше, чем у более компактных моделей ColorWay, но не настолько, чтобы отказываться от покупки. К тому же ее стоимость значительно меньше, чем у аналогичных моделей от именитых брендов, и незначительно (но все же) ниже, чем у китайских аналогов, которые присутствуют на нашем рынке.

Артем Бойко

Устройство предоставлено компанией Colorway (www.colorway.com)

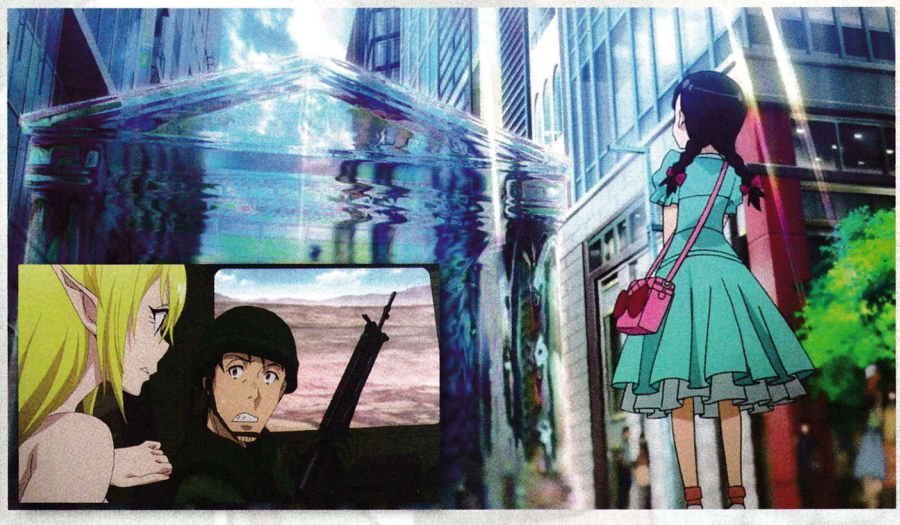
Gate – Thus the JSDF Fought There / Врата: там бьются наши воины

Студия: A-1 Pictures Inc.
Режиссер: Кегоку Такахико
Количество эпизодов: 24
Жанр: фэнтези, комедия, боевик
Оригинал: ранобе и манга Яная Такуми



Ротный позыв

Где-то месяца два назад я наткнулся на мангу «Врата» и буквально за один вечер прочел все (на тот момент) 46 глав залпом. Что для меня нехарактерно, так как залпом я обычно употребляю лишь емкости с алкогольными напитками. Вскоре я прочел все с самого начала еще раз. А после еще раз, но уже не все подряд, а только особо крутые главы. И в тот момент я понял, что срочно хочу аниме по мотивам. Бойся своих желаний, читатель, ибо порой они сбываются...



You're in the army now

Главный герой «Врат» крайне интересен. Обычно такой встречается в серьезной литературе, а не азиатских комиксах. Ты наверняка не поверишь, но он не школьник. И вот тут шаблоны аниме-индустрии с громким хлопком рвутся. У него есть работа, и он служит в армии самообороны Японии. Он не лжец, не тролль и даже не девственник. Когда остальные герои попадают в Японию в поисках убежища, он ведет их в дом своей бывшей. Его действия (готовься, это нонсенс в аниме-индустрии) даже обусловлены здравым смыслом! И вот, когда тебе уже начинает казаться, что это сон, выясняется, что главный герой – отаку, обожающий аниме и мангу. Собственно, в армию он пошел с одной целью – оплачивать свое хобби. Однако со временем так придрочился к службе, что заработал значок рейнджера в спецназе. И вот в один прекрасный день наш герой попадает в иной мир. В фэнтезийный мир эльфов, драконов и королей. В мир реалистичного средневековья с налетом мистики. Аниме-адаптация «Ведьмака»?

Солдат спит, служба идет

Помнишь прошлогодний Outbreak Company? Там было все примерно так же: открывается портал в иной мир, и бравые японцы тут же бегут его покорять. Вот толь-

ко там это делалось с помощью подсаживания местного населения на аниме и мангу. Тут же захватывают новый мир пулями и танками. Сюжет довольно злободневен, но порой попадаются и забавные моменты. Вот, например, японцы отбивают нападение бандитов на город, подписывают мирный договор с принцессой и едут на базу, как вдруг подкрепление, вызванное для защиты города, путает японцев с бандитами и захватывает в плен главного героя. С одной стороны, вот же идиотизм – нарушили мирный договор через пару часов после его подписания. С другой – логично, ведь радиосвязи то у них нет.

При этом все выполнено… реалистично (делая поправку на эльфов и девочек-кошек). Видно, что автор прекрасно знает, как ведутся военные действия. Если верить интернету, он сам отаку, служивший в войсках самообороны. К примеру, герои, стреляющие из гранатометов, не забывают проверить наличие препятствий за спиной. Ты хоть раз видел подобную сцену где-то еще? Я вот нет. И прочие мелкие детали по замешиванию и закладке пластиковой взрывчатки, установке радиосвязи, ночному бою с координацией через спутник, и даже тому, как герои меняют пустой магазин на штурмовой винтовке. Короче, учтена целая куча мелочей, на которые все забивают болт из-за незнания предмета. Также здесь очень реалистично показана политика. Чем занималась императрица в Outbreak Company? Она просто подписывала бумажки. Бумажки, мать их! И это была вся ее работа как правителя. Чем занимаются политики во «Вратах»? Думают, как бы выгоднее продать родину, но так, чтобы отвечать в итоге за это пришлось другим.

Здравствуй, юность в сапогах

Манга Gate является своего рода пропагандой. Но пропагандой красиво сделанной и с хорошим сюжетом. Японская армия – самая добрая и милосердная, но при этом самая могучая в мире. «Не будите спящую Годзиллу» – примерно такой ее посыл. От сюжета заметно несет ненавистью к Соединенным Штатам. И еще чутка прошлись по конфликту между Россией и Украиной, так что держи под рукой огнетушитель, чтобы остудить пукан по мере необходимости.

Что-то у меня получился не обзор аниме, а обзор манги, по которой сняли это аниме. Буду исправляться. В аниме адаптации испортили многие крутые моменты. Дурацким дизайном персонажей, цензурой во всех пикантных и кровавых сценах, перекраиванием сюжета, добавлением новых и совершенно ненужных героев. Любая перестрелка, которая в манге выглядит круто, в аниме изничтожена. У меня даже в голове не укладывается, как нужно было «постараться», чтобы полноценная анимация уступала по драйву статичной картинке. Расстрел армии бандитов из мини-ганов под «Полет Валькирии» в манге смотрелся потрясающе, в то время как в аниме этот эпизод оставляет после себя лишь разочарованное «что за хрень только что произошла?» А шикарный финал арки битвы с драконом… уже сейчас ясно, что в аниме его испоганят.

***

Неплохая комедия и сказка о том, как добрые японцы помогают недоразвитым эльфам и всем им сочувствующим построить капитализм, спасают принцесс и убивают драконов. Короче, книга была лучше – читай.

Виктор [Гримуар] Лазарев

Оригинальная манга полна чернухи и прочего жесткача. Однако эти сцены зачастую помогали лучше раскрыть характеры героев. Вот тебе топ-7 сцен, которые мы потеряли в аниме-адаптации.

Появление портала (1-1)
(здесь и далее: «1 том, 1 глава»)

Открывается портал в Японию, из него лезут черти и валят народ пачками. Даже ставят флаг на гору трупов. Но вскоре силы самообороны пускают их на фарш. Однако в аниме эта сцена поставлена так, будто злые япошки перестреляли заблудившихся туристов из иного мира. И кто агрессор в итоге?

Подвиг Итами (1-1)

В аниме герой безоружный бросается на всадника на драконе и в стиле Рембо его месит. После подбегает к полицейским и те слушают приказы гражданского, уводя людей внутрь Императорского дворца (некогда военная крепость в Токио, ныне – место для туристов). В манге же он тупо показал им корочки и отдал приказ как вышестоящий по званию. Конечно, не такой лютый героизм как один на один с драконом, но это показывает героя как человека с мозгами и чувством самосохранения.

Деревня после налета дракона (1-3)

В манге мы видим кучу обгорелых трупов и сцену, как отца Туки (эльфийки) сжирает дракон. После такого дракоша вызывает у нас негодование и желание, чтобы его поскорее завалили. В аниме – пара порушенных домиков и никакого намека на драму. Вроде как и дракону не за что мстить. Вот так мы и потеряли основную драматическую линию Туки.

И снова о дракоше (1-6)

Те же яйца только в профиль. В манге куча народу погорела, когда беженцы убегали от дракона в сопровождении японцев. Героя едва под трибунал не отправили за 150 убитых гражданских. А вот судя по аниме, все последствия нападения дракона – это пара сгоревших телег. Чудно.

Рори (1-4)

Рори Меркурий, она же готичная лоля, она же апостол бога смерти, рубит на куски шайку бандитов и заставляет последнего выжившего хоронить трупы крестьян, роя могилу голыми руками. Насколько эпичной эта сцена была в манге, настолько же идиотской она оказалась в аниме. Если бы я не знал, что в оригинале Рори убивает врагов, решил бы что она пацифистка а-ля Ваш Паникер из «Тригана».

Членопушка (1-7)

Просто забавная сценка, в которой выжившие беженцы рассказывают рыцарям о некой вундер-вафле, что ранила дракона, описывая ее форму как… ну ты понял.

Спасение (4-34)

Сцена, в которой герои видят похищенную японку. И вот тут характер Итами показывают с совершенно иной стороны. Всю мангу его позиционировали как мирного и даже пассивного персонажа, который никогда не идет на прямой конфликт и всегда пытается решить дело миром. Однако в этот момент у него совсем крышу сносит, и все заканчивается кучей трупов и взорванным сенатом.

Вердикт: 3/10, главный аниме-фейл года. Смотреть только для общего развития

ШТАММ В ПАСПОРТЕ

Штамм / The Strain
Страна: США
Год: 2014 (2 сезона)
Жанр: триллер, драма, ужасы
В ролях: Кори Столл, Миа Маэстро, Кевин Дюран

Вердикт: 8/10

Среднестатистический человек может выпить пол-литра крови, прежде чем его стошнит. Или посмотреть две части «Сумерек», прежде чем произойдет то же самое. Увы, в последнее время вампиров нам все чаще преподносят в виде слащавых подростков, которые наносят на голову по половине баллончика лака для волос, прежде чем выйти на охоту за свежей кровью. При этом лица у них выглядят так, словно вгоняют в них вовсе не осиновые колы и вовсе не в сердце. Казалось, репутация вампирского рода разрушена, и кровососам ничего не остается, кроме как краснеть перед людьми, если их бледные рожи вообще на это способны. Вернуть клыкастым былую славу и репутацию призван сериал «Штамм».

Кровосток

Знаю-знаю, попал данный сериал сюда с небольшой задержкой. Вышел он еще в прошлом году, но так как в те времена еще не случился пространственный катаклизм, из-за которого произошло загадочное расширение этой рубрики, сюда он не заглянул. Однако обойти вниманием такое творение было бы грешно с моей и без этого грешной стороны. К тому же вот прямо в данный момент одна за другой начали выходить серии второго сезона, так что актуальность все еще имеет место быть, и повода лучше и не придумаешь. Ну, все, с формальностями покончили. Поехали.

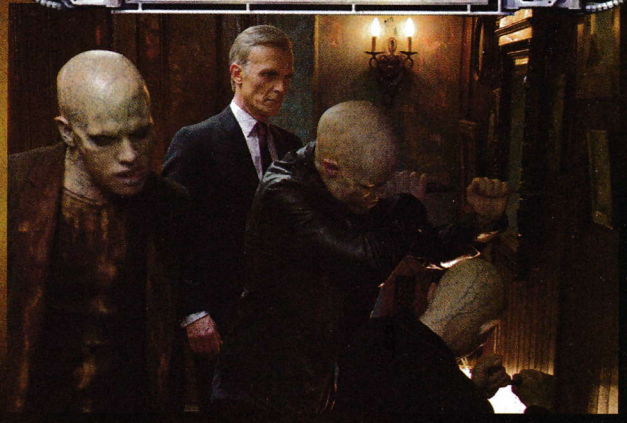
«Штамм» – сериал, снятый по мотивам трилогии романов, которые общими усилиями написали Чак Хоган и Гильермо Дель Торо. Последний – очень известная и значимая личность в киноиндустрии, сценарист, режиссер, человек с лишним весом, из-под руки которого вышло множество отличных фильмов вроде «Лабиринта Фавна» и «Тихоокеанского Рубежа». Да и хорроры он снимает неплохие, в чем ты лично сможешь убедиться, если пойдешь на его фильм «Багровый Пик», украинская премьера которого состоится уже в ноябре. Собственно, Дель Торо также является и продюсером сериала. Короче, чувак талантливый. Давай уже переходить к сериалу, иначе главред из меня всю кровь выпьет за то, что я тут топчусь на месте..

Засос на шее

Сюжетный замес таков: в одном из аэропортов Нью-Йорка приземляется самолет без каких либо признаков того, что внутри находится куча народу и члены экипажа. То ли их там и не было, то ли их украли рептилоиды-сатанисты, которые телепортировались на борт из другой вселенной. Вошедшие туда эпидемиологи обнаруживают, что пассажиры таки имеются, но, увы, они все мертвы, кроме четырех людей, непонятно каким образом уцелевших во время массового мора. Поднимается шумиха, набегают СМИ, дело вызывает общественный резонанс. И пока идут разбирательства, выясняется, что тела пассажиров исчезли из морга. Точнее, не исчезли, а встали и ушли, как будто им до чертиков надоело ждать, пока патологоанатом их вскроет. Ходячие трупики отправились к своим родным, да не за обнимашками, а с целью выпить их кровушки и превратить их в таких же сосущих уродцев. Сюжет очень хорош, и мое любительское его описание далеко не полное, а лишь поверхностное. Все в целях безопасности, дабы не возникла угроза заражения спойлерами.

Вот паразиты!

Короче говоря, история сконцентрирована на эпидемии болячки, которая превращает народ в уродливых упырей. Основное действие происходит в Нью-Йорке, городе, который спит еще хуже, чем я. В центре событий – группа людей, противостоящих этим кровососущим гадам. Набор героев весьма необычный: эпидемиолог Эфраим Гудвезер, истребитель крыс из Ук-



раины по имени Василий (гениальный ход создателей), профессор-старик с крутой тростью-мечом и другие не менее колоритные личности вроде бывшего зэка латиноамериканца, который ведет себя как тринадцатилетний на курилке за школой. Еще в сериале порой проскакивают флешбэки в прошлое некоторых персонажей, в которых раскрываются некоторые тонкости происходящего. Интересно.

Сосунки

Местным упырям стоит уделить отдельное внимание в статье, ведь они – полная противоположность тех слащавых вампирчиков, упомянутых во вступлении. Облезлые, разлагающиеся уродцы больше напоминают зомби. До того момента, как из их пасти вылетает здоровенный язык с жалом на конце, с помощью которого они и питаются. Короче говоря, существа не из тех, которых ты хотел бы встретить в своем коридоре, идя ночью из комнаты в туалет. А если бы встретил, то и в туалет идти уже было бы не нужно. Местные кровопийцы не боятся распятия, чеснока, и прочих шаблонных вещей, которые мы видели в большинстве фильмов про вампиров. Кроме, разве что, солнечного света и, что удивительно, серебра. Кажется, у оборотней появились конкуренты. Я, кстати, солнечный свет тоже недолюбливаю. Особенно летом, когда светит так, что аж глазные яблоки запекаются. По ходу, я вампир. Или задрот, который сутками не вылезает из комнаты.

Если бы не книга, то была бы фига

Сериал согласились снимать лишь после выхода первой книги. До этого идею Гильермо Дель Торо экранизировать отказались. И очень зря, ведь после выхода пилотной серии «Штамм» выиграл в номинации «Самое захватывающее начало сериала» на Critic's Choice Television Awards.

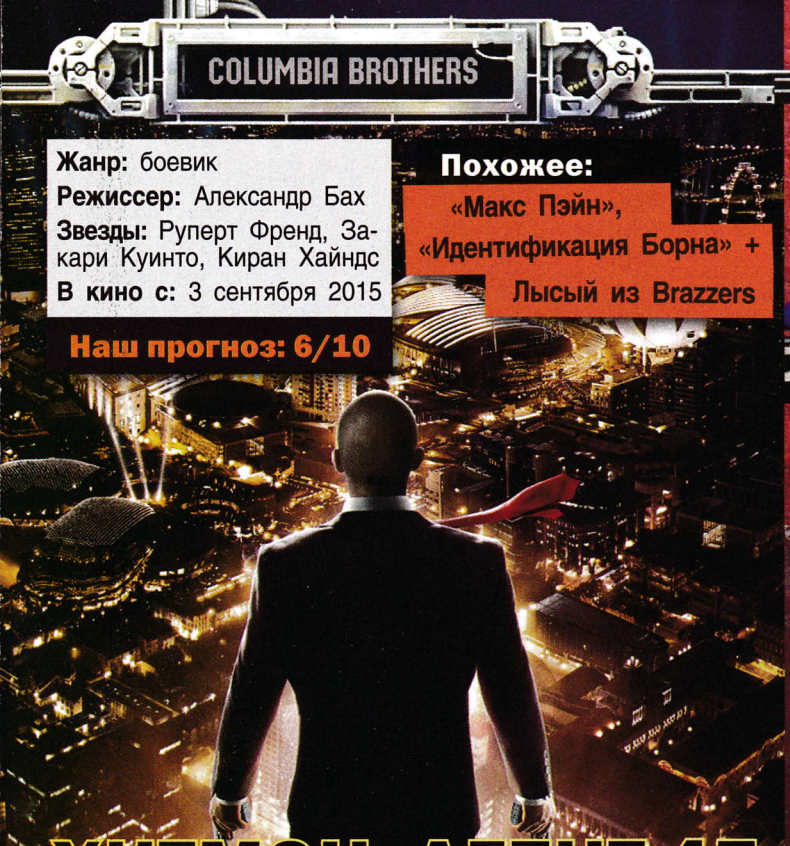
Состав крови

Актерский состав на уровне «вполне ничего». Главного героя играет чувак, которого ты мог видеть в роли лысого злодея в недавнем «Человеке-Муравье». В сериале он еще волосатый (на самом деле это парик, только т-с-с), но к середине второго сезона беспощадная машинка для стрижки сделает свое грязное дело. А здоровяка-истребителя крыс родом с нашей родины играет здоровенный тип, которого ты мог видеть в куче фильмов, где он играл второстепенных персонажей («Остаться в живых», «Темный ангел»). Смущает только малолетний паренек, сын главного героя, который больше напоминает пациента интерната для недоразвитых личностей. Во втором сезоне актера, играющего его, заменили, и… стало еще хуже.

***

Отличный сериал от именитого создателя, с хорошей основой в виде трех романов, которые я бы рекомендовал к прочтению всем, кто умеет читать. Если тебе осточертела вампирская тематика и хочется освежить образ кровопийц в своем сознании, то с сериалом «Штамм» тебе по пути. Для пущего погружения в атмосферу надевай костюм Дракулы, вставляй в рот искусственные клыки, превращайся в летучую мышь и смотри вверх ногами.

Hellblazer



Жанр: боевик
Режиссер: Александр Бах
Звезды: Руперт Френд, Закари Куинто, Киран Хайндс
В кино с: 3 сентября 2015

Наш прогноз: 6/10

Похожее:
«Макс Пэйн»,
«Идентификация Борна» +
Лысый из Brazzers

ХИТМЭН: АГЕНТ 47

Крутой наемный убийца, созданный с помощью генной инженерии, решает выяснить, кто он на самом деле. Начинает настоящую войну против своих создателей и заодно помогает одной женщине найти своего отца. Ну и, конечно, не забывает подбривать лысину, протирать ее платочком и смазывать ее растительным маслом, чтобы блестела как шар для боулинга.

Чего стоит ждать от фильма

Первая экранизация вышла еще в 2007, когда в моде были челка до подбородка, розовые штаны, черные кеды и хардкор-панк. Те чудные деньки миновали, воспоминания о фильме померкли, и было решено его переснять на новый лад. Но экранизации видеоигр – дело тонкое, и сделав один неверный шаг, можно нарваться на недовольство геймеров. А шансы нарваться в этот раз высоки. У всех игроманов Хитмэн ассоциируется в первую очередь со стелсом, но, судя по всему, нас ждет эпичное рубилово в стиле Джона Рэмбо, если бы тот был лысым и носил смокинг. Но не будем загадывать. Получит ли лысина главного героя приз зрительских симпатий, мы узнаем уже в начале сентября.

РИКИ И ФЛЭШ

Жанр: трагикомедия
Режиссер: Джонатан Демме
Звезды: Мэрил Стрип, Мэми Гаммер, Себастьян Стэн
В кино с: 10 сентября 2015

Наш прогноз: 7/10

Похожее:
«Классный мюзикл»,
«Идеальный голос»

История о женщине, которая ради карьеры рок-звезды пожертвовала своей семьей. Спустя долгие годы после этого ее слава угасла, пришла старость, и появился шанс исправить ошибку прошлого. Она отправляется к дочери, чтобы помочь той пережить развод. В общем, сюжет в духе передач на нашем телевидении, где показывают долбанутые семейные трагедии.

Чего стоит ждать от фильма

Первый месяц этой осени получился скудным на громкие кинопремьеры. Но попав под осенний дождик и найдя укрытие от него в кинотеатре, можно отправиться посмотреть данное произведение. Или, если за тобой будет гнаться безумный мужик с бензопилой, то от него тоже можно укрыться в кинотеатре и пойти на этот фильм. Он на него точно не пойдет. Да, «Рики и Флэш» – это не мегаэкшн или супердрама, но там снимается легендарная Мэрил Стрип. И вот тебе еще один интересный факт: роль дочери персонажа Стрип играет ее настоящая дочь. Вот это и называют «семейным делом».

ЭВЕРЕСТ

Жанр: драма
Режиссер: Бальтастар Кормакур
Звезды: Джейк Джилленхол, Кира Найтли, Джош Бролин
В кино с: 29 сентября

Наш прогноз: 10\10

Похожее:
«Скалолаз»,
«Вертикальный предел»
«127 часов»

Основанная на реальных событиях история восхождения нескольких групп людей на самую высокую гору нашей планеты. Короткое описание событий: как обычно, поначалу все было очень хорошо, пока все не стало совсем плохо. Внезапно налетела буря, а буря на высоте восемь километров – это тебе не дождичек утречком в четверг. В общем, морозились там все в прямом смысле слова, а не как некоторые девушки, когда их в ресторан зовешь.

Чего стоит ждать от фильма

Один из самых ожидаемых фильмов года, в котором снимается немалое количество звезд кино первой величины, вроде Джейка Джилленхола и Киры Найтли (о, да...) А еще фильм режиссирует человек с именем Бальтастар Кормакур, которое звучит как заклятие для призвания Ктулху. С таким именем нужно снимать или шедевры, или проституток. Короче говоря, если ты хочешь побывать на Эвересте, но желания отправляться в Гималаи нет, ты знаешь, что нужно делать.

ТРОНАВТИ
18:00
СУБОТА
www.qtv.ua
QTV

ВИЖИТИ НА ВЕРШИНІ СВІТУ
ДЖЕЙСОН
КЛАРК
ДЖОШ
БРОЛІН
ДЖОН
ХОУКС
РОБІН
РАЙТ
КІРА
НАЙТЛІ
ЕМІЛІ
ВОТСОН
СЕМ
ВОРТІНГТОН
ТА ДЖЕЙК
ДЖИЛЛЕНХОЛ
ЕВЕРЕСТ
РЕАЛЬНА ІСТОРІЯ, В ЯКУ ВАЖКО ПОВІРИТИ
ДИВІТЬСЯ У МЕРЕЖІ «КІНОПАЛАЦ»
ТА КІНОТЕАТРАХ УКРАЇНИ З 24 ВЕРЕСНЯ У 3D
WORKING TITLE
WWW.EVEREST-MOVIE.CO.UK
/UniversalPicturesUkraine