09 228 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

QUAKECON 2016

by Hennady

FURI
ТОЛЬКО ВПЕРЕД

DEUS EX
НОВЫЕ ЛЮДИ

ZERO ESCAPE
НЕКУДА БЕЖАТЬ

POKÉMON GO
СТАРЫЕ МОНСТРЫ

INSIDE • CIVILIZATION VI • DISHONORED 2 • WE HAPPY FEW • THIS IS THE POLICE
QUAKE CHAMPIONS • ZERO ESCAPE: ZERO TIME DILEMMA • DWARF FORTRESS
PREY • HEADLANDER • CHAMPIONS OF ANTERIA • DREAMFALL CHAPTERS • FURI

9 771560 258026 16009

ВСЕ ГОТОВО ДЛЯ НАЧАЛА БЕЗЖАЛОСТНОЙ ПОВЕСТИ



THIS IS THE POLICE

УЖЕ ДОСТУПНА В **STEAM** И НА **GOG.COM**

Студия WEAPPY представляет «ЭТО ПОЛИЦИЯ»
В ролях ДЖОН СТ. ДЖОН • ДЖОН ДЖ. ДИК • БРАЙАН МИСЛИВИ • СОЛ ЭЛКИНС
ТОМ МАКАР • КЕВИН ЛУЗЗИНИ и АНДРЕЙ БОГДАНОВИЧ

18+

VHS

РЕКЛАМА

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Главный редактор сайта Олег Чимде
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская, Денис Майоров
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD,
80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD,
38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD,
12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016
© Igromania, 1997-2016
Тираж 33 230
Circulation 33 230

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



В 2016 году делать в России журнал про видеоигры может человек либо истовый, либо наивный. То есть вон тот печальный парень на иллюстрации выше. В «Игромании» я проработал почти пять лет. Последние полтора года плотно занимался журналом сначала вместе с Геворгом, а потом еще самостоятельно отработал шесть номеров, всякий раз повышая планку. Каждый выпуск был отдельным приключением: посленовогоднее посвящение по возвращении из Remedy, созерцание ночного Амстердама, самый лучший научно-фантастический номер по «Стартреку», ад и угар на E3.

Для меня история подходит к концу – после этого номера принтовой «Игроманией» будет заниматься другой человек. Ухожу громко: за недолгое время команда «Игромании» смогла перезапустить журнал и превратить его в издание, которое не стыдно держать в руках. Каждый месяц мы отправляемся за рубеж, общаемся с ключевыми фигурами игровой индустрии и делаем так, чтобы «Игромания» не была очередным сборником рецензий с оценками, а стала для вас артефактом, источником самых классных текстов и предметом для коллекционирования.

Несколько лет назад я листал EDGE, Game Informer и другие иностранные журналы и не думал, что когда-нибудь у нас получится сделать настолько же качественное издание в плане наполнения и дизайна. Сейчас же мы лучшие, даже не из-за отсутствия ощутимых конкурентов, а потому, что фигачим вопреки всему и все еще способны надрать задницу любому. Делать видеоигровой принт сегодня – словно стать последним самураем, что самоотверженно бежит с клинком навстречу ружьям. И все причастные к видеоигровому принту такие же сорвиголовы.

Обычно к концу всякой истории мы видим духовное развитие персонажа – и тут в отношении журнала ничего не меняется. Повторю те же слова, что и шесть месяцев назад: это все еще труд самых разных людей и колоссальный объем внутренней работы, на которую не всегда обращают внимание. Наш журнал внутри напоминает огромную живую экосистему, которая работает на самоотверженности, компромиссах и человеческом отношении.

Можно сказать много слов – и все будут лишними, поэтому просто поблагодарю тех людей, с которыми бок о бок трудился все это время. Спасибо принтовому отделу, спасибо ребятам с сайта, спасибо Ивану Ефимову за лучшие обложки на свете. Спасибо Саше Милованову, с которого для меня началась движуха в «Игромании». Спасибо тебе, дорогой читатель.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 27 сентября.

Для вас старался Ян Кузовлев, а также лучшая группа сдачи: Евгений Загатин, Денис Недыпич и Мария Луговская.

kuzovlev@igromania.ru ● instagram.com/piccadillyjim

ОТ РЕЖИССЁРА ФИЛЬМОВ
ЭДВАРД РУКИ-НОЖНИЦЫ
ЧАРЛИ И ШОКОЛАДНАЯ ФАБРИКА
АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС

ФИЛЬМ ТИМА БЁРТОНА

ДОМ СТРАННЫХ ДЕТЕЙ МИСС ПЕРЕГРИН

12+

CHERNIN ENTERTAINMENT

В КИНО С 6 ОКТЯБРЯ В 3D

РЕКЛАМА

20th CENTURY FOX



by Hennady

22 WE HAPPY FEW
КОГДА МЕНЯ ОТПУСТИТ

38 INSIDE
СОННАЯ ЛОЩИНА

6-13 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Quake Champions
8 Prey
10 Dishonored 2
12 The Elder Scrolls: Legends

14-17 ГИЛЬДИЯ

14 Кому нужны сложные игры

18-29 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

18 Civilization VI
22 We Happy Few
26 Champions of Anteria

30-81 ВЕРДИКТ

30 Deus Ex: Mankind Divided
38 Inside
42 This is the Police
46 Dreamfall Chapters
50 Technomancer
54 Sherlock Holmes: The Devil's Daughter
58 Hard Reset Redux
62 Headlander
66 Zero Escape: Zero Time Dilemma
70 Lego Star Wars: The Force Awakens
74 Starbound
78 Furi
80 Carmageddon

82-109 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

82 Все о Pokemon Go
96 Юбилей Dwarf Fortress
102 Мир Overwatch



78 FURI
САМУРЕЙВЕР

42 THIS IS THE POLICE
СИМУЛЯТОР ГЛАВРЕДА

62 HEADLANDER
УЛЕТЕЛА КУКУШЕЧКА

ПОСТЕРЫ

Игромания
Deus Ex: Mankind Divided

НАКЛЕЙКИ

Furi
We Happy Few
Zero Escape: Zero Time Dilemma
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

РЕКЛАМА

Обложка
Weappy 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3

by Hennady

30
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
WE ASKED FOR THIS

110-123 ИГРА МЕСЯЦА С LG

110 «Ведьмак 3»: Бесконечное полотно
112 Туристический гид по Велену
116 Отдыхаем в Туссенте
120 Фотоохота на чудовищ

124-133 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

124 LG: железо в широком формате
126 Гарнитура SVEN AP-G888MV
128 Ноутбук DEXP Achilles G118
130 Тест Toshiba OCZ RD400
132 Разумный компьютер

134-141 ПОЧТА

134 Отвечаем на вопросы читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Новый мир

82
POKEMON GO
УСЛЫХАВ СУДЬБЫ ПРИЗЫВ

QUAKECON

QUAKE CHAMPIONS

НЕ ВПЕРВЫЕ НА АРЕНЕ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



У ID SOFTWARE, как говорят разработчики, много проектов, но мало людей, поэтому основную работу по Champions делают в нью-йоркско-питерской Saber Interactive. Но это не значит, что разработку отдали им на откуп целиком

Буквально год назад мы бурно радовались, когда **id Software** очень правильными словами описывали свой будущий **Doom**. Пушки, кровища, ритм – именно то, чего от той игры ждали, и было очень приятно осознавать, что разработчики это понимают.

Главное слово: скорость

Каким бы диким ни был перезапущенный Doom, его все-таки время от времени обвиняли в том, что «дум-марин» стал медленнее бегать. Понятно, почему темп снизился: в ранних Doom и Quake прицеливаться на геймпаде было бы принципиально невозможно, а новая игра все же адаптировалась под все актуальные платформы.

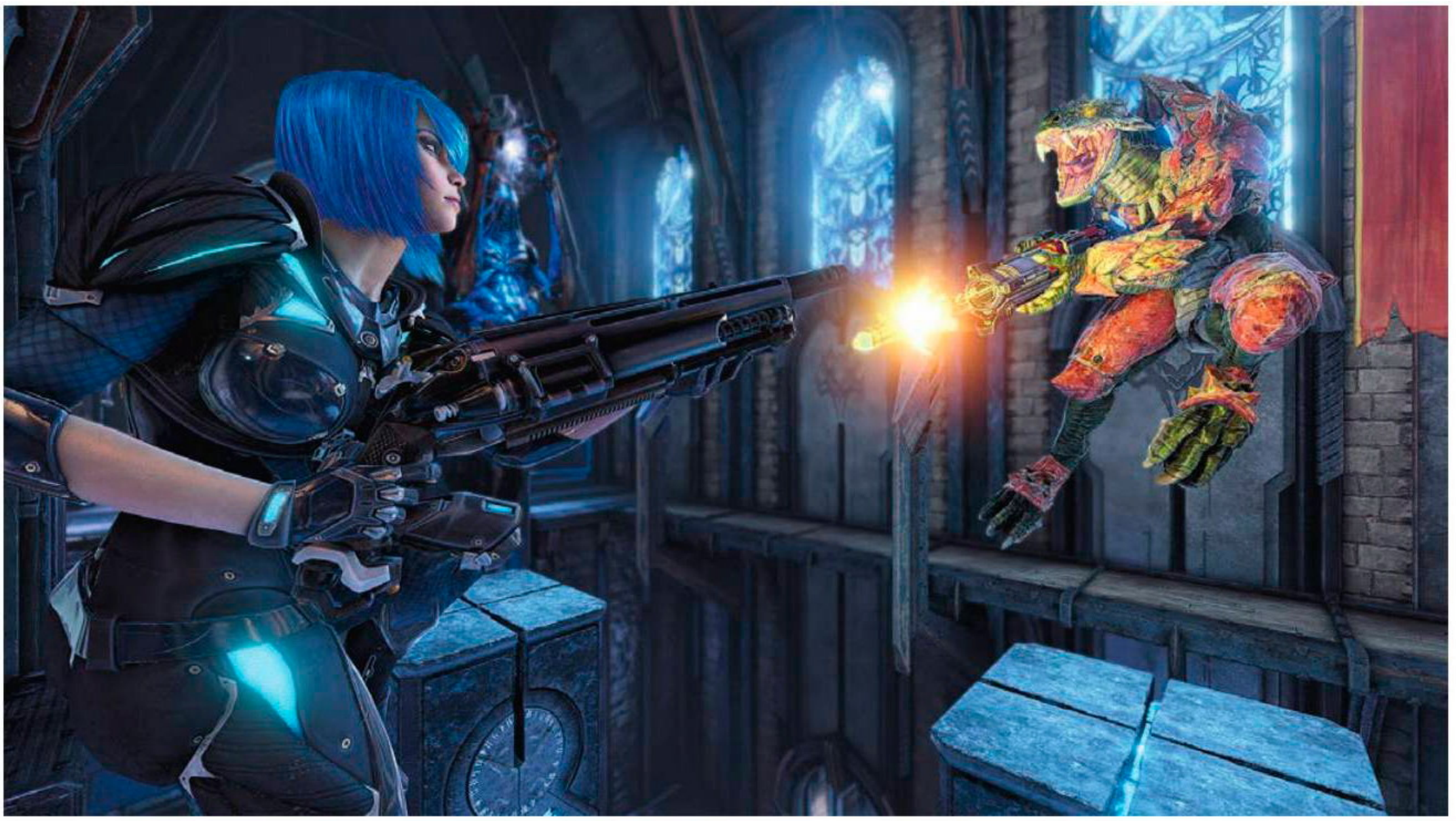
А вот **Quake Champions** будет эксклюзивом для PC. И первым же словом, прозвучавшим на презентации, было «скорость». Посмотрите геймплейный ролик. Сравните новинку с любым шутером с консольными корнями. Да, именно в таком темпе игрались вторая и третья Quake. И именно в таком темпе будет играться Quake Champions.

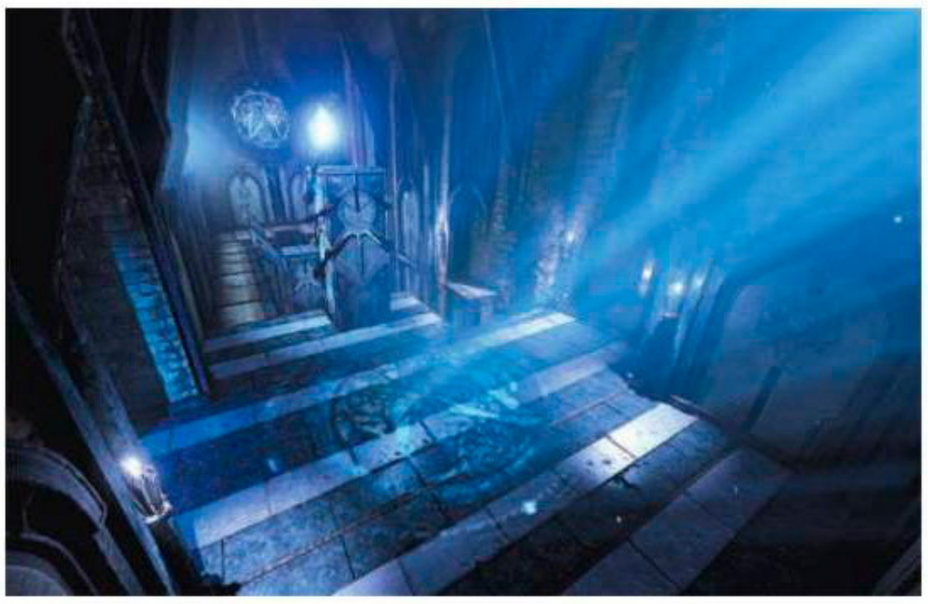
Это самый что ни на есть классический аренный мультиплеерный шутер. С оружием, появляющимся на карте строго по таймингу. Со сложной и запутанной структурой уровней, где преимущество имеет тот, кто изучил все уголки и заранее наметил все маршруты. С рокетджампами, наконец, – прыжок на взрыве ракеты здесь подбрасывает на добрые семь этажей. И распрыжка есть, и стрейфджампинг. Почти всем продвинутым техникам передвижения, которым вы научились лет пятнадцать назад, в Quake Champions должно найтись применение.

Теперь здесь тоже есть герои

Главное нововведение относительно Quake 3 (**Quake 4** и **Enemy Territory** в расчет не берем, они хорошие, но слишком... другие) в том, что появились герои и навыки. Разделение по классам не такое жесткое, как в **Overwatch**, где на каждого приходится по одной пушке и вороху умений. В Champions пользуешься любым оружием, которое удастся найти на карте, просто вдобавок у каждого героя есть приятный бонус, способный помочь в бою и отчасти изменить манеру боя.

Сами герои нам знакомы, просто в **Quake 3: Arena** они были строго декоративными образами, а тут обрели свои способности. К примеру, Visor умеет время от времени подсвечивать силуэты врагов сквозь стены, а Nyx (допускаем, что родственница Mynx из третьей части) на несколько секунд становится невидимой и неуязвимой, скрываясь от вражеского огня.







Ranger телепортируется на короткие расстояния (вспомните транслокатор из **Unreal Tournament**), Scale Bearer разгоняется и сносит всех на своем пути, разрывая в клочья (как бык на корриде или, если угодно, Джаггернаут из людей Икс). Ящеролюд Скорлагг отличается чуть большей живучестью, чем прочие, и умеет плеваться кислотой, оставляя лужи-ловушки. Знакомый еще по третьей части Анарки ускоряется, новичок Галина расставляет усиливающие или замедляющие тотемы и так далее.

При этом многие умения действуют по принципу «камень, ножницы, бумага». Если разогнавшийся Скейлбирер побежит на Минкс, а та вдруг развоплотится – он просто пробежит насквозь и получит выстрел в спину. А вот против Визора уловка бесполезна: если он просветит окрестности, то увидит и невидимку. Перезаряжаются умения секунд по тридцать-сорок, в зависимости от персонажа, а единственный способ это ускорить – собирать на карте бонусы в виде песочных часов.

Пушки – их вы уже видели

Что до оружия, то здесь получается дикое сочетание арсеналов первой и третьей Quake. Большей частью, впрочем, это проверенный набор из Q3: автомат, дробовик, молниемет, рэйлган, перчатка с циркулярными пилами, ракетница. Из первой части взят только гвоздемет. Он помощнее автомата, но пули долетают до цели не мгновенно, нужно просчитывать упреждение.

Какая судьба постигла гранатомет, плазменную пушку и, самое главное, BFG – не известно. Вернее, разработчики-то, конечно, знают, но пока не говорят.

■ ■ ■

О том, как Quake Champions будет распространяться (платно, бесплатно, с подпиской?), в id не говорят. Еще не знают. Игра точно должна выйти в следующем году, и разработчики уверены, что у них получится встряхнуть жанр сетевых соревновательных шутеров. Вещи типа **LawBreakers** подозрительно бодро стремятся в ту же нишу, но все-таки именно с Quake в свое время начался киберспорт.

И пора бы уже ветерану в него вернуться. ■

ВСЕГО НА СТАРТЕ ОЖИДАЕТСЯ ДЮЖИНА ГЕРОЕВ. Потом их станет больше, хотя тут, конечно, есть сложность с соблюдением баланса

РУКОВОДИТЕЛЬ РАЗРАБОТКИ Тим Уиллитс отдельно обращает наше внимание на то, что способности – это как бы еще один набор пушек, с которыми можно экспериментировать. Все герои заточены под борьбу – никаких танков и лекарей

PREY

ХВАТИТ БЫТЬ ЖЕРТВОЙ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Помните старую поговорку «как вы лодку назовете, так она и поплывет»? Почему-то название **Prey** для видеоигры – такое же проклятие, как «Беда» для пассажирского судна. Первая часть оказалась жутким долгостроем, который начали разрабатывать еще в середине девяностых, а закончили с грехом пополам только в 2006-м после череды смен разработчиков и концепций.

Потом анонсировали вторую часть, и ее постигла та же судьба. Не успели игроки порадоваться будущему проекту про межзвездного охотника за головами, как тот скоропостижно закрыли. Но буквально пару месяцев назад, на E3, объявили, что вместо второй части грядет перезапуск, занимается им известная по **Dishonored** и **Arx Fatalis** студия **Arkane**, да и вообще это будет не просто шутер, а научно-фантастический экшен про эксперименты над человеком и одиночество в глубоком космосе.

Главного героя нам представили еще в тизере – это ученый по имени Морган Ю (может быть мужчиной или женщиной), последний живой человек на станции «Талос-1», медленно дрейфующей по орбите Луны. На станцию эту напали инопланетяне, с виду напоминающие гибрид теневых монстров из **Ico** и некроморфов из **Dead Space**. Эдакие ожившие тени или сгустки дыма, к тому же с особыми силами. Самые мелкие способны копировать форму любых бытовых предметов. Для геймплея это означает, что врагом может оказаться буквально всё – урна, пепельница, фикус в горшке. Даже валяющийся на земле пистолет, который вы по привычке броситесь подбирать.

Залог выживания – осторожность и недоверие ко всему. Пинайте коробки, стреляйте по огнетушителям и всегда будьте готовы к тому, что пропущенный вами чемодан обратится в монстра у вас за спиной и укусит за задницу.

Более крупная разновидность пришельцев уже антропоморфна и умеет быстро-быстро скакать с места на место. Еще более крупная просто может одним пинком загнать героя в могилу.

Чтобы сражаться с монстрами, у героя есть вполне типичный арсенал – разводной ключ, пистолет, дробовик и прочее. Кроме того, у него есть древо умений почти как в **Deus Ex**. Можно прокачать силу рук и научиться бросаться тяжелыми коробками. Или освоить быстрый бег и избегать конфронтации.

Кроме того, у героя есть и суперсилы – как обычные, вроде кинетического толчка, раскидывающего всех перед вами, так и чисто «свои». Разработчики Prey и вам даруют способность к мимикрии. То есть вы можете превратиться в любой встреченный на уровне предмет. Допустим, чтобы попасть в узкое окошко регистрации, герой просто стал кофейной кружкой и внаглую закатился в узкую щель. А чтоб забраться

РАЗРАБОТЧИКИ УТВЕРЖДАЮТ, что масштабных перестрелок в Prey почти не будет. Оружия на космической станции не так уж много, и решать проблемы чаще придется смекалкой и хитростью







на высокий уступ, скопировал какой-то механический агрегат размером с кулак и потом пальнул под себя кинетическим толчком. Легкую машинку подбросило высоко в воздух и приземлило в нужной точке.

Пока публика отходила от неожиданного поворота, разработчики показали еще одно устройство – пушку GLOO. Она стреляет неким аналогом монтажной пены, мгновенно застывающей в точке попадания. Этой пеной можно «приклеивать» монстров, затыкать отверстия в трубах, из которых вырывается огонь, и даже натурально строить лестницы! Неприступных мест на карте просто не остается – что угодно можно залить пеной, после чего вскарабкаться наверх или перебраться через пропасть.

Сама станция представляет собой одну большую открытую локацию, можно идти в любом направлении и все исследовать. Никакой уровневой структуры – только цели в разных углах. Где-то придется летать в невесомости (например, чтобы пробраться в дыру в обшивке и утащить оттуда ключ), где-то просто расчистить себе дорогу огнем.

Любой предмет можно разобрать на ингредиенты. А потом использовать их, чтобы распечатать на 3D-принтере то, что вам нужно. По словам разработчиков, материализовать разрешается любую вещь. Кстати, «разбиралка на ингредиенты» выглядит как вакуумная граната, всасывающая в себя все в некотором радиусе. С ее помощью можно и расчищать завалы, и расправляться с противниками. Только, судя по всему, запас этих гранат очень ограничен.

Обещанная Prey про охоту на космических преступников производила соблазнительное впечатление, и очень жаль, что тот проект закрыли. Но эта новая Prey кажется не только интересной, но и оригинальной. В ней есть немножечко от **Portal** и Deus Ex, много от Dead Space и **System Shock**...

И еще – капелька стиля от Arkane Studios, которая, кажется, просто не умеет создавать обычные игры. Тут даже приборчик, позволяющий развивать умения и составлять карту местности, герой каждый раз вставляет себе в глаз, вызывая оторопь у неподготовленного игрока. Заинтриговали, нечего сказать.

Лишь бы проклятие неправильно названной яхты в очередной раз не сыграло с Prey злую шутку. ■

МОЖНО БУДЕТ свободно ходить как по самой станции, так и за ее пределами – в условиях нулевой гравитации. Говорят, что за счет этого одно прохождение может быть совершенно непохожим на другое

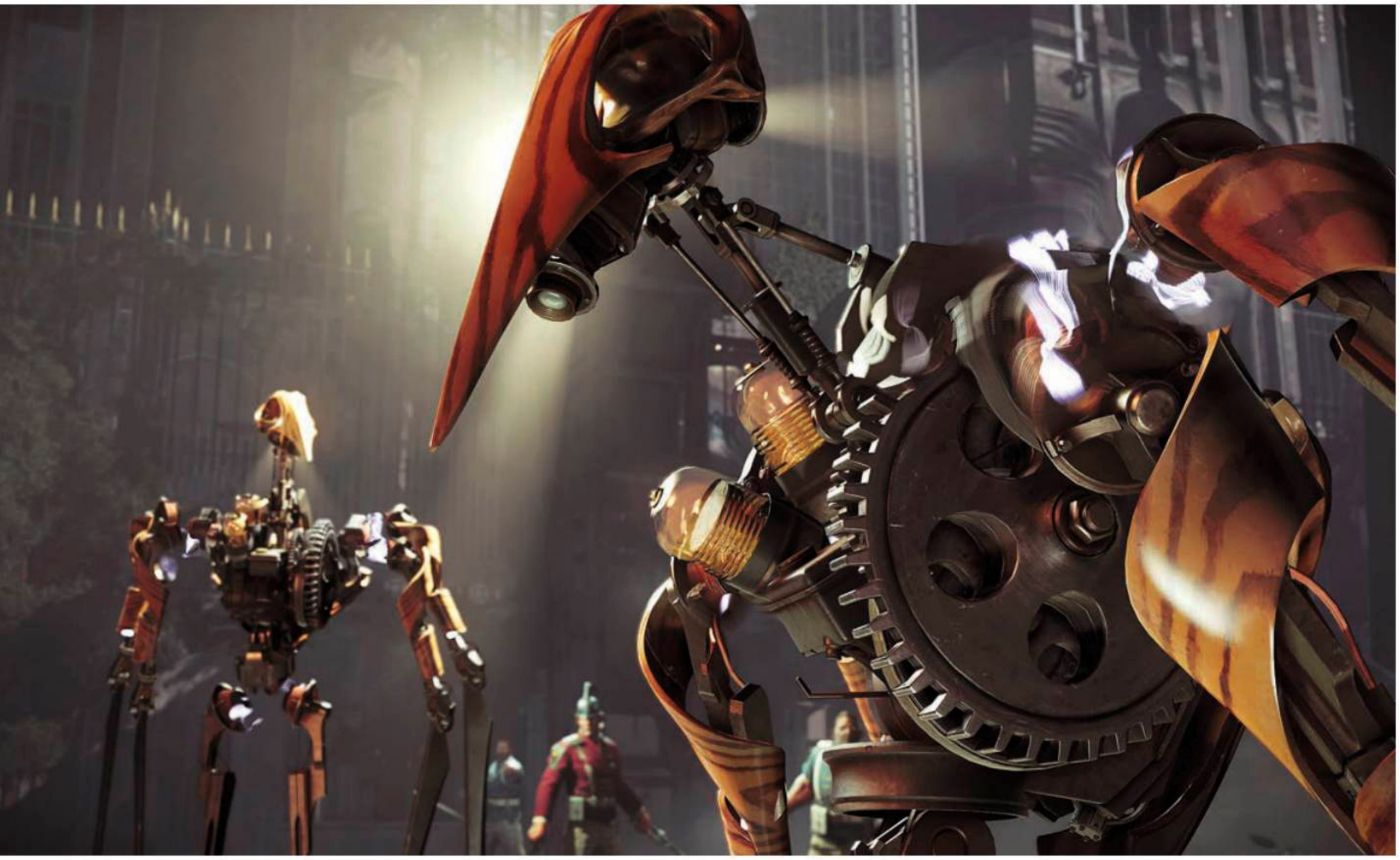
ВЛИЯНИЕ АРТА ИЗ DISHONORED, особенно из солнечной второй части, ощущается достаточно сильно. И обратите внимание на лица персонажей

QUAKECON

DISHONORED 2

ЕЩЕ НЕМНОГО ПОДРОБНОСТЕЙ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Как вы помните, во второй части Dishonored главных героев уже двое. После событий оригинальной игры прошло полтора десятка лет. Маленькая девочка Эмили Колдуин, которую мы тогда защищали что есть сил, выросла и стала императрицей, заняв трон убитой матери.

Но это лишь один род ее деятельности. Словно какой-нибудь Брюс Уэйн, решительная Эмили в случае очередной вселенской несправедливости преображается в народного мстителя с платком на лице, скрывающим ее личность. Она сильна, ловка, быстра и владеет целым списком магических приемов, не уступающим по силе талантам Корво.

Что именно входит в арсенал боевитой императрицы, разработчики показывали еще на E3. А презентация на QuakeCon 2016 была полностью посвящена умениям Корво Аттано.

ГРАФИКА
сильно похорошела – в первую очередь в вопросе прорисовки лиц. А то к персонажам из первой части уже успело пристать обидное прозвище «псевдолюди»

Безупречный телохранитель

Решать, за кого играть, напомним, придется в самом начале игры. Кампания у обоих героев общая, но отличается в деталях – иные диалоги, иная реакция публики, иные концовки. Их, кстати, будет очень и очень много, и все зависят от принятых вами по ходу игры решений.

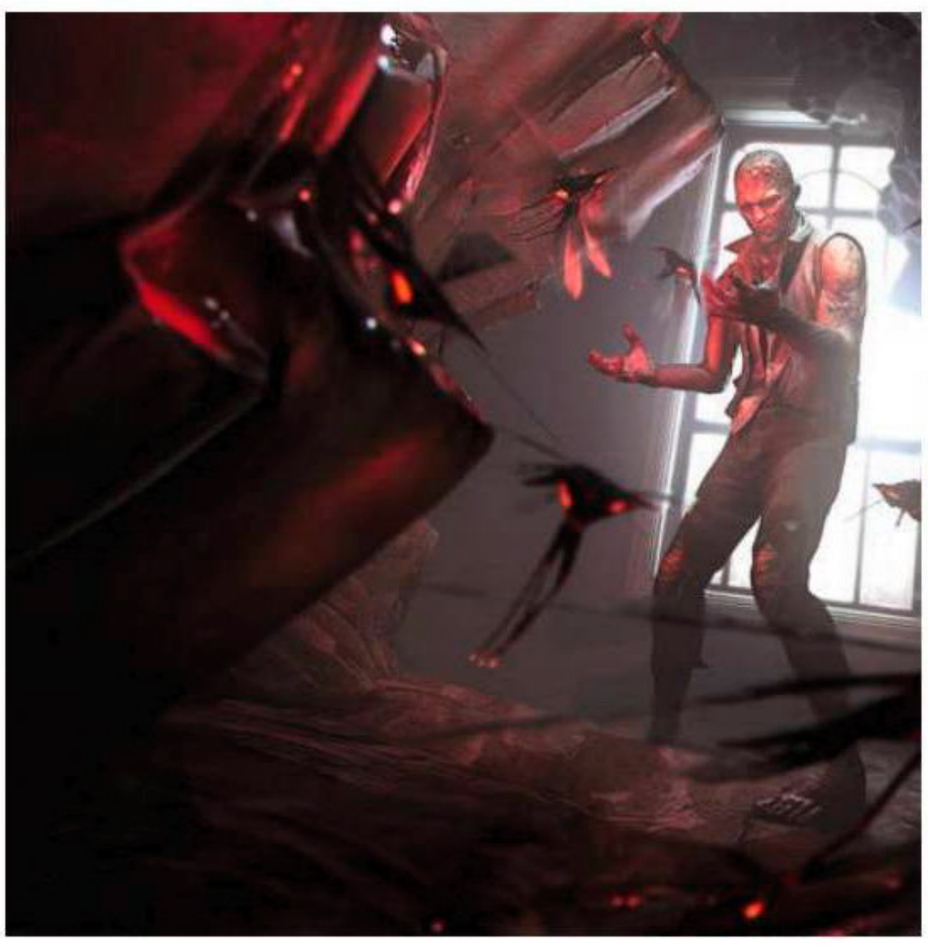
Разумеется, отличается и стиль прохождения, но нельзя сказать, что один из героев предпочитает действовать скрытно, а второй лезет в открытый бой. Нет, и Эмили, и Корво в этом отношении вполне равнозначны, так что выбирать стоит на основании исключительно личной симпатии. Ну и списка умений, конечно же.

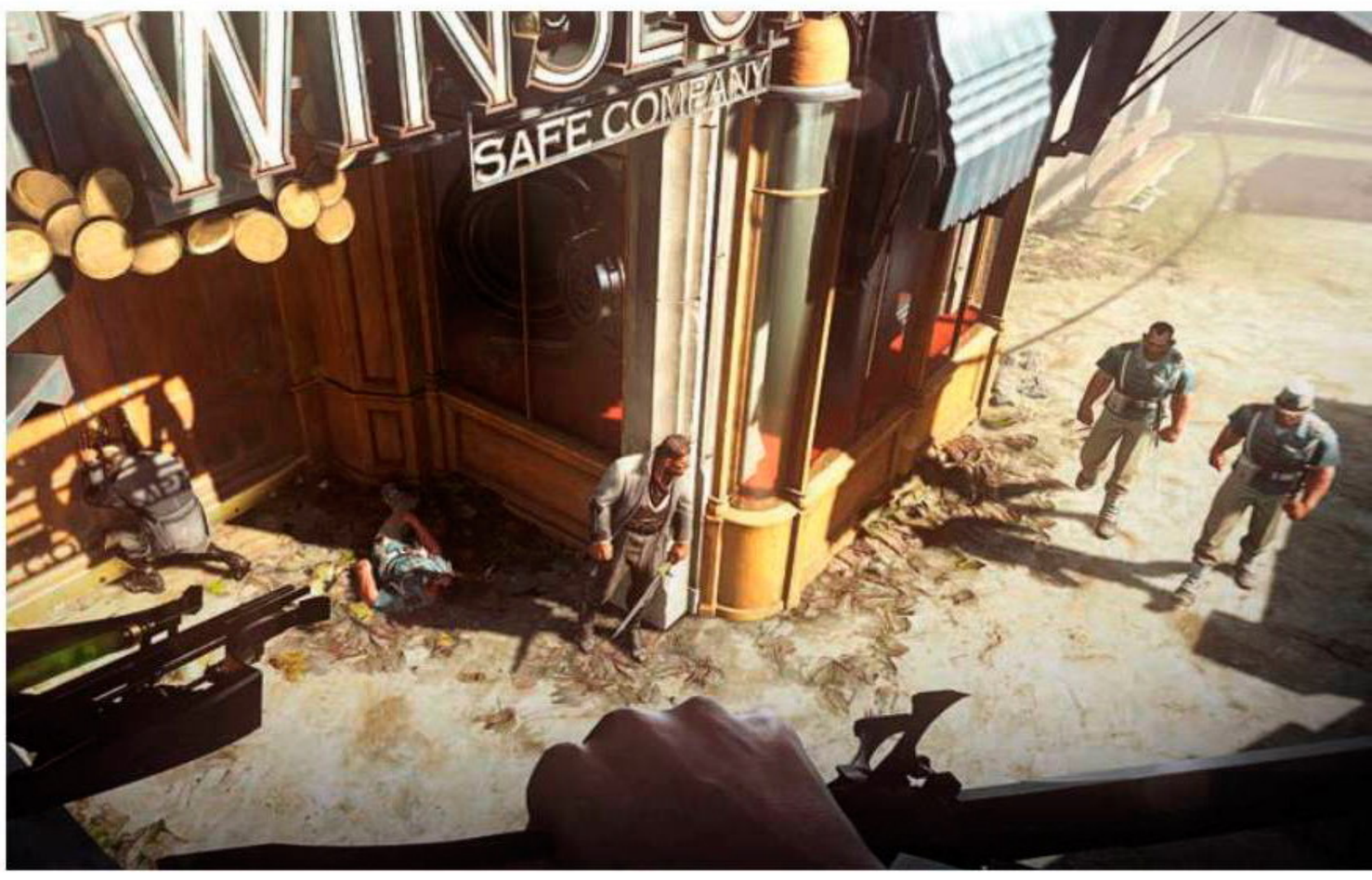
Способности Корво, по большому счету, остались прежними, но их немного модернизировали. Например, он по-прежнему умеет телепортироваться на короткие дистанции, но теперь ничто не мешает ему совмещать это с нанесением урона. «Скакнув» к очередной жертве, он может без промедления воткнуть ей в горло клинок.

Обычный призыв стаи крыс улучшается до призыва сразу нескольких армий грызунов, которые могут просто убить противника или сожрать его труп, не оставив свидетельств преступления. Вселение теперь тоже работает не только с крысами и рыбами, но и с летающими кровососами – что увеличивает свободу перемещения.

Никуда не делось и управление временем. На презентации Корво провернул хитрый трюк: по заданию ему нужно было доставить кое-чье тело в нужное место. Тело было сразу выброшено с балкона, а сам Корво замедлил время, спрыгнул на случайного прохожего, раздавив его всмятку, а затем снова «запустил» время и спокойно поймал тело внизу.







Сам себе хозяин

Как и в первой части, главное, чего хотят добиться разработчики, – полной свободы в выборе пути. Не хотите жертв – пусть так, крадитесь за спинами, ползайте под потолком, ждите, когда персонажи договорят и сами покинут помещение, через которое вам надо пройти. Не хотите оставлять после себя никого живого – отлично, можете резать глотки со спины, можете брать в одну руку меч, а в другую пистолет и драться со стражей в открытую.

Для тех, кому первая часть казалась слишком простой (а таких немало, ведь спецспособности действительно делали из Корво супергероя), разработчики предусмотрели хардкорный режим без магии. В самом начале вы можете отказаться от слияния с магической сущностью, что зачтется и как сюжетный выбор, и как более сложный режим «на ачивку».

Основным местом действия станет город Карнака. Он не только яркий и солнечный в противовес темному и мрачному Дануоллу из первой части, но еще и сильно отличается по архитектуре. Здания тут стремятся ввысь, что, таки да, означает больше перемещений по вертикали. Вдобавок разработчики напирают на то, что каждая миссия в их новой игре будет не простой, а тематической, выдержанной в особом стиле и с каким-то особым правилом, меняющим подход к игре.

Скажем, однажды герой попадет в особняк, где много лет назад произошло преступление. А с собой у него будет призма, через которую можно видеть прошлое. Так миссия и пройдет, с фактически разделенным надвое экраном, где в правой части вы видите уже опустевшие комнаты, а в левой – кипящую в особняке жизнь. И при этом вы сможете перемещаться туда-сюда во времени, что-то менять в прошлом и смотреть, что меняется в будущем. ■

В ЭТОМ МИРЕ
все, как правило, вооружены одновременно и холодным оружием, и огнестрелом. Можете комбинировать, можете отдать предпочтение чему-то одному

ЯРКИЙ СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ
отнюдь не делает игру менее мрачной и депрессивной. Авторам Dishonored как-то удается сохранять эту атмосферу упадка с проблеском надежды

QUAKECON

THE ELDER SCROLLS: LEGENDS

ЗАЧЕМ ДОВАКИНУ КАРТЫ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



СПЕЦЭФФЕКТОВ,
ясное дело, море разливанное. А арена интерактивна, можно мышкой подсвечивать на ней таинственные символы

Открытое бета-тестирование **The Elder Scrolls: Legends** стартовало одновременно с началом QuakeCon. Сейчас любой желающий может зарегистрироваться на сайте Bethesda и лично опробовать их коллекционную карточную игру. А она ценна не только тем, что там встречаются знакомые персонажи и понятия. К ней прилагается недурная игровая механика, которая позволит проекту помериться и с **Hearthstone**, и с отделившимся от «Ведьмака» гвинтом. Так, во всяком случае, предполагается. А что на деле?

Основы основ

КАК И HEARTHSTONE,
игра предназначена только для электронных устройств – слишком много в ней механик, которые невозможно воплотить при помощи обычных карт

Базовые правила здесь вызывают в памяти все-таки скорее Hearthstone. Есть две колоды, есть игровое поле, куда выкладываются карты-существа, а их, в свою очередь, можно усиливать картами-предметами или воздействовать на них картами-заклинаниями. Каждая карта имеет стоимость в мане (как водится в TES, та называется magicka), на первом ходу у каждого из игроков по одной единичке, и каждый ход прибавляется еще по одной, пока не станет десять.

Игроки по очереди разыгрывают карты из руки, пока хватает маны, и натравливают друг на друга существ. У последних могут быть особые свойства: кто-то вынуждает атаковать именно его, кто-то убивает с одного удара независимо от запаса здоровья противника, кто-то усиливает соседа или ослабляет противников.

Все это прекрасно знакомо каждому, кто хоть раз в жизни запускал Hearthstone, поэтому лучше поговорим об отличиях. Поле здесь дополнительно разделено на две линии – левую и правую. Существа на одной линии не могут атаковать врагов на другой, так что, если ваш супермощный страж стоит слева, а все враги сгруппировались справа, толку от него не будет.

Для обеих линий могут действовать дополнительные правила. Например, если это теневая линия, то все выложенные на нее существа остаются неприкасаемыми: их нельзя атаковать, пока они не атакуют сами. Или это может быть ветреная линия, и тогда время от времени существ будет случайным образом «сдувать» с нее на соседнюю.

Цветовая дифференциация штанов

Герои в бою не участвуют. Да и нет тут их, по большому счету, – просто картинка с аватаркой. А колоды делятся на классы по совершенно другому принципу, более близкому к принципам **Magic: The Gathering**, по цветам.

Есть пять базовых характеристик, которым соответствуют пять цветов: красный – сила, зеленый – ловкость, фиолетовый – выносливость, желтый – сила воли, синий – интеллект. В колоде можно смешать максимум два цвета, а то и вовсе оставить один. Характеристики при этом дают общее понимание игровой стратегии. В красной колоде с наибольшей вероятностью окажутся мощные существа с большой атакой, в фиолетовой – наоборот, с непробиваемой защитой. Зеленая колода будет полагаться на яды и воровство чужих

карт, желтая – на массу мелких существ с быстрыми атаками, синяя – на заклинания.

Разнообразие карт даже в пределах одного цвета настолько велико, что стратегия может оказаться какой угодно. В одну колоду умещается от полусотни до семидесятикарт, что дает куда большую вариативность, чем в том же Hearthstone.

А чтобы карты не простаивали без дела, разработчики ввели дополнительные механизмы, позволяющие набирать их из колоды в руку. К примеру, после потери каждых пяти очков здоровья вы немедленно берете из колоды еще одну карту (если эта карта будет принадлежать к типу «пророчеств», вы сможете разыграть ее немедленно и без затрат маны). Так что иногда бывает даже выгодно несколько раз подставиться под удар, чтобы нагрести побольше.

Помимо «пророчеств», есть и другие специфические механики. К примеру, карты «поддержки», которые просто лежат себе рядом с колодой и усиливают одновременно всех на поле боя.

Будущее Сиродила

Между партиями вы растете в уровнях, получаете новые карты, а лишние распыляете и затем можете купить новые. Здесь все вполне стандартно, включая и то, что в игре есть кампания с сюжетом, рассказывающая о дальнейшей судьбе империи: ее пытаются подмять под себя эльфы.

Те, кто с серией The Elder Scrolls знаком плотно, получат от игры дополнительную выгоду. Это и продолжение той самой истории, что тянется еще со времен **The Elder Scrolls: Arena**, и просто возможность подержать в руках карты со милыми сердцу изображениями и послушать знакомые реплики («Раньше меня тоже вела дорога приключений...»).

Местами разработчики проявляют чувство юмора. Скажем, тут есть легендарная карта «Восторженный фанат» – тот, что банным листом цеплялся к вам после победы на арене в **Oblivion**. Здесь он, во-первых, имеет свойство «страж», вынуждающее противника атаковать именно его. Во-вторых, будучи убитым, он через какое-то время возвращается. Ну а в-третьих, вообще не может атаковать и сопротивляться. Просто путается под ногами, ломая противнику тактику. Да, черт подери, именно таким – раздражающим и бесполезным – мы его помним!

■ ■ ■

Что там в The Elder Scrolls: Legends с балансом и метагеймом, мы узнаем, когда поиграем хотя бы месяц. На первый взгляд, все по уму. Карт прорва, свойства у них очень разные и порой неожиданные, партии играются быстро, задорно. Но ни одна коллекционная карточная игра не застрахована от того, что в ней со временем накопают пару-тройку самых выигрышных комбинаций и будут использовать только их.

Legends только-только начинает свой путь, впереди еще масса патчей и дополнений. Пока что только на ПК, в будущем – на iOS и Android. Пошатнуть Hearthstone не так-то просто (если вообще возможно), но... попробовать-то стоит! ■

В TES: LEGENDS
тот, кто ходит вторым, получает не одну единичку магии сверх обычного, а сразу три! Но использовать их можно только по одной за ход

ВОН ТЕ ТУЧКИ
в кружочке на правом краю означают, что линия – теневая. Выложенные туда карты не могут быть выбраны целью на первом ходу





КОМУ НУЖНЫ СЛОЖНЫЕ ИГРЫ

ОБЪЯСНЯЕМ НА ПРИМЕРЕ FURI

ЭМЕРИК ТОА

ГОТОВЬТЕСЬ
страдать и ненавидеть

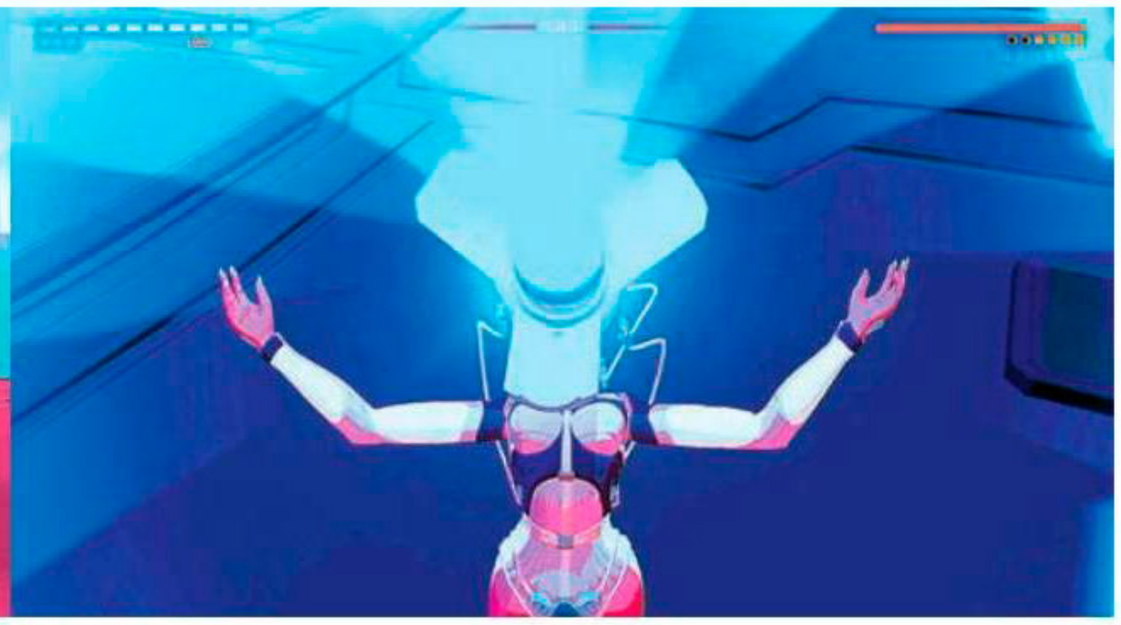
После релиза Furi мы получили просто фантастические отзывы от некоторых игроков: люди буквально сходили с ума от игры, влюблялись в нее сильнее, чем я мог даже мечтать. Но другие игроки и рецензенты, напротив, игрой не прониклись и даже чувствовали себя отвергнутыми ею. И за это они Furi раскритиковали.

Ситуация вполне честная, но есть один нюанс: не все игры годятся для вас. Это и называется разнообразием. И это хорошо.

Разумеется, бывают и откровенно средненькие, и плохие игры. В них что-то упущено, и потому совсем немного людей может их оценить. Но я не думаю, что это о Furi. Как было верно подмечено в некоторых обзорах, Furi – игра, которую либо любят, либо ненавидят. И, верьте или нет, но так все и задумывалось. Игра разработана так, чтобы вызвать у игрока мощное чувство удовлетворения. И ей это удается, пусть для достижения цели и приходится «расстраивать» игрока. В этом тексте я расскажу, как мы пришли к такой идее и как ее реализовали.







ЖЕНЩИНА-ПРОЖЕКТОР
придет по вашу душу

АРТ-ДИЗАЙН
выделяется ярким сюрреалистичным окружением

ДИЗАЙН
персонажей эффектный и запоминающийся – чего и стоило ожидать от Такаси Окадзаки, работавшего над «Афросамураем»

ГЛАВНОЕ В ИГРЕ
вызвать правильную эмоцию

СОЗДАНИЕ ИГРЫ, НЕ ПЫТАЮЩЕЙСЯ УГОДИТЬ ВСЕМ

После того как мы сделали Combo Crew для мобильных платформ, я и мой партнер Одри (Одри Лепринс – исполнительный продюсер и автор сценария) начали размышлять о том, какой будет наша следующая игра. Это было в 2013 году. Инди-сектор уже стал огромным, но мы прекрасно понимали, что он вырастет еще. Мы знали, что рынок станет более насыщенным, еще более «фрагментированным». Мы так же понимали, что в 2016 году рынок игр на iOS и в Google Play будет совсем не тем, что в 2010 году, Steam будет тонуть в релизах каждый день и даже совсем юные консоли (PS4 и XONE) станут распоряжаться магазинами, полными самых разных игр.

Мы все это осознавали, и, чтобы оставаться в первой десятке инди-студий, нам требовалось сделать нечто «выдающееся». Игру, что будет выделяться всеми возможными способами. Игру, имеющую престижество.

ААА-игры могут похвастаться большим бюджетом, талантами, командами, способными достичь величия с огромным размахом. История, картинка, персонажи, геймплейные фишки, режимы, продолжительность... Они пытаются использовать все, чтобы угодить всем. Они целятся в массовую аудиторию.

Мы верим, что во имя конкурентоспособности маленьким студиям следует идти в противоположном направлении. Мы слишком малы, чтобы быть лучшими во всем, но мы можем быть лучшими в чем-то одном. Мы можем сделать что-то по-настоящему крутое. Можем позволить себе не угождать всем и каждому. Сделать что-то такое, что многие не оценят, зато небольшая прослойка игроков сочтет действительно запоминающимся.

«Я не знаю, каков ключ к успеху, но ключ к провалу – пытаться угодить всем». Эта фраза стала нашим главным руководством к действию на ближайшие три года. Каждое решение касательно Furi принималось в расчете на то, чтобы сделать запоминающуюся игру для небольшой прослойки «изголодавшихся» игроков – любителей японских персонажей и японских экшенов. Каждое решение принималось с тем, чтобы сделать игру уникальной и сфокусированной на одной идее.

Если сравнить Furi с представителями мейнстримового beat'em up, вроде **God of War**, то разница наших подходов станет очевидна. Они нацелены на реализм, мы же предпочитаем сюрреализм. Они нацелены на оркестровый саундтрек, мы же предпочитаем электронную музыку. Давайте не будем соперничать с этими ребятами, ладно? Они нацелены на массы, мы – нет. Никаких компромиссов. Мы адресуемся к нишевой аудитории, но своих фанатов намерены очаровать навсегда.

О БОРЬБЕ С ПОЛУМЕРАМИ И ПРИНЯТИИ СИЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ

Это смелая стратегия, но осуществить ее сложно. Особенно на протяжении двух лет разработки, когда тебе как творческому директору бросает вызов собственная команда, бросают вызов тестеры, журналисты, пишущие превью, комментаторы трейлеров... да все, кто хоть как-то причастен к игре.

Любой дизайнер, который сейчас меня читает, поймет, о чем я говорю. Эта борьба с полумерами – ключ к успеху в изначальной стратегии «не пытаться угодить всем». Если сдашь назад, то потеряешь суть, и все закончится.

Вот примеры моих спорных решений. Даже некоторые из тех, кому игра понравилась, с ними не согласс-







ны. Я не говорю, что это нельзя было сделать иначе или лучше. Если бы я мог, я многое в игре улучшил бы: например, обучение и «прогулочный» режим. Однако некоторых спорных решений я все-таки придерживался бы. Именно они делают Furi тем, что она есть. Дальше будут спойлеры!

ПУТИ

В Furi между сражениями вставлены «прогулочные» эпизоды, когда вы просто слушаете предысторию, а ваш таинственный приятель в маске кролика вас поучает. Вы изучаете уникальное в визуальном отношении окружение, отражающее характер босса, с которым вам предстоит встретиться, и слушаете музыку.

Эти эпизоды важны, потому что объясняют смысл игры через историю, выстраивают напряжение и дают игроку передохнуть между битвами с боссами. Я знаю, что многим хардкорным игрокам это не нравится, но в большинстве отзывов Furi описывают словами от «классная игра» до «значимый опыт».

Как дизайнеры мы настаиваем на том, чтобы заставлять игрока прогуливаться (даже в автоматическом режиме, для чего есть специальная кнопка) по три-четыре минуты. Никакой массовки для сражений. Никаких очков опыта, чтобы заниматься гриндом. Никакого лута.

БОЕВАЯ СИСТЕМА
предельно динамичная, вдохновленная японским геймдизайном

ДО СИХ ПОР ПОМНЮ, как в самый разгар разработки твитнул это: «Когда ты делаешь что-то новое, 90% процентов людей скажут, что ты все делаешь неправильно. Нужно много мужества, что придерживаться своего видения.»

СЕКРЕТНАЯ КОНЦОВКА, СБРАСЫВАЮЩАЯ ВАШИ СОХРАНЕНИЯ

На одном этапе игры есть замаскированный выбор – вы можете просто перестать сражаться. Хорошей концовки в игре нет, все они в чем-то и хорошие и плохие. Вы сами решаете, за что вы сражаетесь и хотите ли сражаться вообще. Нам было важно сделать «истинную концовку».

С другой стороны, это можно считать и простой пасхалкой. Очередным трофеем в списке. Поэтому я настоял на решении сбрасывать сохранение игрока, когда он открывает эту концовку. Некоторые разозлились, ведь игру приходится проходить заново. Некоторые разозлились, поскольку выбрали эту концовку случайно (вот они имеют право злиться, ведь они – побочные жертвы радикального дизайнерского решения).

Но есть один момент:

– Я нашел секретную сцену.

– О, это концовка, мирная, в игре-то про сплошные дуэли.

– Черт! Мои сохранения стерлись! Они не шутили, игра вправду закончилась!

Это часть того, что Furi пытается донести. Сюрпризы, адреналин, напряженные эмоции.

НЕТ ПУТИ НАЗАД С «ЛЕГКОЙ» СЛОЖНОСТИ

У игры три уровня сложности. Стандартный (Furi) требует от игрока усилий – нужно много терпения и настойчивости – и доставляет массу удовольствия, когда игрок завершает на нем игру. Сложный (Furiest) – экстремально трудный режим, где сражения с боссами переделаны и паттерны поведения противников другие. Мы знаем, что те игроки, что прошли Furi на этой сложности, действительно любят игру и понимают ее, иначе они просто не смогли бы ее пройти.

Последняя сложность (прогулка) – исключительно простой и короткий путь для игроков, не желающих слишком сильно вникать в игровой процесс. Некоторые жалуются, что не могут переключиться на режим «прогулка» всего на один бой, а потом вернуться к стандартной сложности.

Такой возможности нет не потому, что мы хотим наказать игроков. Как раз наоборот. Будь такая возможность, у игроков возникало бы желание включить легкий режим сразу как они столкнутся с по-настоящему трудной ситуацией. Они испытали бы искушение переключаться между уровнями сложности и потеряли все удовольствие от прохождения серьезного испытания.





ЛОЖНОЕ ВОСПРИЯТИЕ ЗАДЕРЖКИ ПРИ УКЛОНЕНИИ

В игре есть возможность очень быстро уворачиваться от атак, на время становясь неуязвимым. Некоторые игроки жалуются, что способность лагает и в момент уклонения случается задержка. Никакой задержки нет, просто уклонение происходит, когда вы отпускаете кнопку, а не когда нажимаете.

Причина в том, что, держа кнопку, вы можете «зарядить» уклонение, чтобы отпрыгнуть еще дальше. Это делает сражения с боссами глубже. Однако эта идея даже внутри команды оспаривалась очень горячо. Мы могли назначить уклонение на две разные кнопки – быстрый рывок и заряженный рывок, но игра от этого слишком усложнялась.

Это лишь несколько спорных решений, которые мы обсуждали. Но со временем я решил придерживаться плана, а не зависать на попытках прийти к компромиссу. Естественно, я вносил массу правок в дизайн игры, когда слышал жалобы или получал конструктивные комментарии. Я не говорю, что хорошо быть узколобым. Но стоит идти на некоторый риск, чтобы придерживаться своих идей. Я благодарен Одри и всей команде The Game Bakers и Sony за то, что они это понимали. Они все поддерживали мое видение с самого начала разработки.

СОЗДАВАЯ СИЛЬНОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ

Причина моей любви к видеоиграм: они создают эмоции. Через игровой процесс, историю, картинку и музыку они могут вызвать любую эмоцию. Uncharted 4 способна прекрасно отвлечь, P.T. попросту выносит мозг, Journey создает ощущение «связи», Monument Valley заставляет почувствовать себя умным и «поэтичным».

Люди говорят, что игра сложная. Да, большую часть времени так оно и есть. Furi требует терпения (а это не самое распространенное качество), и это игра о контратаках – ты выжидаешь и наказываешь противника, а не агрессивно напираешь на него, как в большинстве современных игр.

Но самые упорные игроки с каждым разом играют все лучше. Furi – как игра на гитаре, а каждый босс – как новая фраза. Ты начинаешь играть, и у тебя ничего не получается, но с каждым разом выходит все лучше и лучше. Это не то, что нравится всем, но зато, когда наконец побеждаешь босса, ощущение испытываешь чудесное. Удовлетворение от сражения пропорционально тому, сколько сил ты в него вложил. Когда игрок преодолевает разочарование и боль и наступает облегчение, а мы получаем такие отзывы:

В современной индустрии наметилась тенденция ценить игры, которые не особенно «парятся». Бал правит Metacritic, а формулой успешной игры становится такая: сделать что-то с одной значимой фишкой и без особых изъянов. Нам предлагают делать игры, которые не расстроят, не разозлят игроков. Но сам я вижу все больше проектов, стремящихся быть нервирующими, «острыми». Они пытаются вызвать у игрока шквал разнообразных эмоций, даже рискуя оказаться «нон грата» для широкой аудитории. Это замечательно. И это стоит лишь приветствовать. ■

СОЧЕТАНИЕ МЕХАНИК
shoot'em up и beat'em up в игре проработано как надо

САУНДТРЕК
состоит из оригинальных композиций, написанных талантливейшими электро- и синтвейв-музыкантами

«ПРОШЕЛ FURI. Чувствую себя выжатым лимоном. Черт подери, какая концовка. Какой опыт. Какая игра. Потрясающе»

ШЕСТЬ ЧАСОВ С CIVILIZATION VI

ПОДОЗРИТЕЛЬНО ХОРОШО

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЧТО? Шестичасовая пресс-сессия в Civilization VI
ГДЕ? Варшава, Польша

Первые подробности о шестой части главной стратегии про путь человечества от изобретения колеса до экспедиций на альфу Центавра (или, если так сложится, до выжженной бомбами пустоши) звучали подозрительно.

Во-первых, слишком мало времени прошло после выхода последних обновлений для **Beyond Earth**.

Во-вторых, слишком... специфическими показались некоторые идеи.

В конце лета я съездил в Варшаву и сыграл в **Civilization VI**, сделав около ста пятидесяти ходов за Францию и шестьдесят за Японию. Увидел многое. Подозрений меньше не стало, но они уже другого рода: пока все подозрительно хорошо.

НА МЕСТЕ ПОЧТИ ВСЁ

Каждый раз, переключаясь на свежайшую часть «Цивилизации», обращаешь внимание на то, как мало всего стало. До: хорошо знакомая, предельно отточенная игра с горой правок и дополнений. После: что-то совершенно новое, полностью перестроенное, непривычно красивое... что-то, над чем еще работать и работать.

Civilization VI, напротив, создает впечатление, будто в ней уже все есть. Есть, к примеру, шпионаж и механизм создания своих религий, которые в пятой части появились только с дополнением **Gods & Kings**. Есть и туризм, и связанные с ним реликвии, и много чего еще. По большому счету, в этот раз Firaxis в целом не так далеко отошла от предыдущей части, но это позволило ей погрузиться вглубь и разобраться с частными проблемами, уже достаточно долго мешавшими серии.



ЗА ОСНОВУ взяли, конечно, пятую часть. Это значит – гексы, правило «по одному отряду на клетку» и многое другое. Однако практически все особенности здесь так или иначе доводят до ума

НАУКА И КУЛЬТУРА ТЕПЕРЬ РАВНОПРАВНЫ, НО НЕ РАВНОБОКИ

Раньше те, кто делал упор на культуру, в войне ощутимо уступали научным цивилизациям. В шестой части эту проблему пытаются решить, сделав вместо одного древа технологий два. В одном – прикладные знания, от сельского хозяйства и пресловутого колеса до термоядерных реакций и технологий будущего. В другом – разного рода гуманитарные идеи (civics), включая формы правления, военные доктрины, культуру и искусство.

Первые исследуются за очки науки, вторые – за очки культуры. Поэтому теперь



ОПРОБОВАТЬ ШПИОНОВ В ДЕЛЕ НЕ УДАЛОСЬ – но вот они, родимые. Конкретно на этом скриншоте видно, что можно вытягивать из чужого города деньги, налаживать агентурную сеть и воровать реликвии. Но это явно не все





ПОЧТИ КАЖДАЯ «гуманитарная» дисциплина дает набор модификаторов к текущим политикам, которые тут же можно включить в дело. Дескать, ваш народ так обрадовался новому открытию, что не против, чтобы вы немножечко поменяли строй без штрафов

ЕЩЕ ОДНА новая вещь – система «эврик». К каждой научной или философской идее прилагается ачивка, достижение которой уполовинивает время, необходимое на ее изучение. Скажем, когда вы основываете город на побережье, изучить мореплавание становится вдвое легче. Логично!

вполне возможна ситуация, когда технически отсталые мушкетеры под влиянием более совершенной идеологии и передовых управленческих идей собираются с духом и уничтожают, скажем, танк, который в иной ситуации мигом вдавил бы их в землю.

Институты власти тоже устроены иначе. Продвигаясь по «гуманитарному» древу развития, вы, как и раньше, открываете новые формы правления. Но отныне эти формы отличаются типами модификаторов к ним. Скажем, у классической демократии чуть больше ячеек под «карты» с дипломатическими бонусами, но она запрещает использовать военные. А в просвещенную монархию можно встроить больше всего религиозных модификаторов. Чем совершеннее форма правления, тем больше карт в нее можно вложить и, как следствие, больше бонусов получить.

ПРИХОДИТСЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАТЬСЯ И ДУМАТЬ НАПЕРЕД

Одна из главных и, наверное, самых смелых идей шестой Civilization – система городских кварталов. Больше нельзя строить военные, религиозные, развлекательные и многие другие специализированные здания, не отведя под них отдельный участок. Хотите казармы? Тогда нужно выделить целую клетку рядом с городом и потратить несколько ходов на обустройство военного района. Вашим горожанам грустно? Никаких театров и парков развлечений, пока не сделаете «веселый» квартал.

С точки зрения житейской логики решение странное (что мешает построить театр напротив собора?), но на геймплей оно легло неплохо. Тут вот какое дело: если раньше вы могли строить все подряд (с какого-то момента очередь строительства вообще задавалась автоматически), то теперь решение большинства проблем требует изрядного первичного вложения. Приходится трижды подумать, так ли существенна проблема, чтобы тратить время и пространство на создание квартала, или лучше сфокусироваться на чем-то еще.

Вдобавок районирование заставляет крепче задуматься об обустройстве



ЗАТО СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТА – прелесть, и прежде всего потому, что читается она куда лучше, чем прежде. И туман войны, стилизованный под нарисованную от руки карту, тут очень к месту

городов. Свободное пространство рано или поздно заканчивается – а вам еще не помешает организовать фермы, плантации, шахты и все прочее. Чудеса света теперь тоже строятся на отдельных клетках и зачастую требуют соблюдения конкретных условий: висячие сады Семирамиды встанут только вблизи рек, а для пирамид Гизы нужна пустынная клетка. Расположение кварталов относительно друг друга тоже играет роль – некоторые постройки улучшают эффект от смежных. У кого-то на это завязаны национальные черты: у бразильцев, к примеру, кварталы получают ощутимые плюсы от близости к джунглям.

Иными словами, больше не получится построить всё – даже если и хватит времени, то наверняка не хватит места. Планировка города превращается в отдельную головоломку, причем, вопреки первому впечатлению, отнюдь не занудную. Направления развития видны четко, внимание сфокусировано на главном.

Еще, по идее, новый подход к планировке городов должен углубить финальные стадии игры, когда важные для победы объекты можно просто утянуть из вражеской зоны влияния – они же теперь не внутри городов, а на сопредельных клетках. До стадий, когда начинается серьезная территориальная грызня, я не добрался, но, судя по всему, с новыми механиками игры в перетягивание границ должны стать куда важнее и замысловатее.

НУДНЫХ МОМЕНТОВ СТАЛО МЕНЬШЕ

Заметно, что в Civilization VI многое делают, чтобы свести к минимуму рутину. Возьмем рабочих. Раньше на определенном этапе их всегда набиралось очень много (надо ведь срочно освоить внезапно обнаружившиеся залежи урана и нефти, например), и потом они висели мертвым грузом, как правило, вхолостую прокладывая дороги в автоматическом режиме.

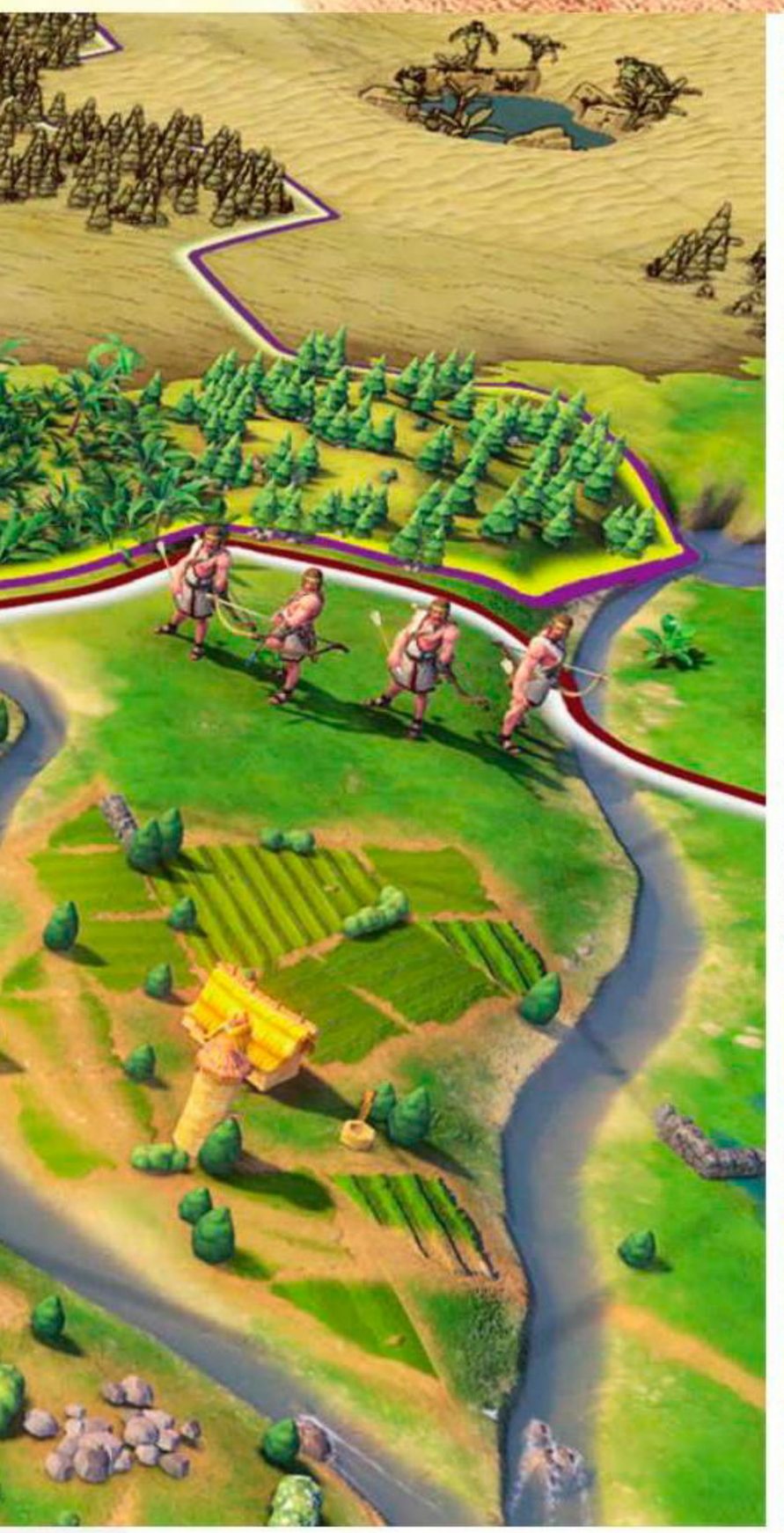
В шестой части «слишком много» рабочих не бывает, они расходуются после трех использований. Отработали – делайте новых. Уместно это опять же из-за новых правил застройки городов: все подряд застраивать больше нет нужды, вместо того чтобы апгрейдить все клетки без разбора, вы принимаете немногочисленные вдумчивые решения. С дорогами тоже интересно – теперь они (во всяком случае, на ранних этапах) автоматически прокладываются вслед за торговыми путями.



ТЕПЕРЕШНЯЯ МАНЕРА изображения лидеров кого-то может смутить после пятой части... но вы для начала вспомните, как они выглядели в четвертой

С разведчиками получалось так же, как с рабочими: открыв всю карту, они переставали приносить пользу. Теперь их можно будет переучить для боя, но какую именно роль они будут играть – расскажут позже.

Вернулись города-государства, и этот аспект тоже стал более осмысленным. Раньше расположение нейтралов можно было заслужить, попросту завалив их золотом. Ныне упор делается на квесты (провести торговый путь, разобраться с варварами и так далее) и ресурс дипломатов, которых можно направлять в полисы по мере появления. Цивилизация, чьих дипломатов в городе-государстве больше всего, полу-





УЧИТЫВАЯ внезапно обнаружившуюся ценность свободного места, к окружению начинаешь относиться особенно чутко



чает доступ к редким ресурсам (включая те ресурсы роскоши, которых нет больше нигде на карте) и может в течение нескольких ходов порулить его войсками.

А еще варвары. Варвары стали злее, но с одной оговоркой. Начинается все с того, что к вашим границам подходит разведчик. Если вы не успеете перехватить его на обратном пути к лагерю, там сформируется мощный рейдерский отряд, который доставит массу проблем. Это вынуждает играть стремительнее и уделять больше внимания комплектации армии в первобытное время.

«ИГРА ПРЕСТОЛОВ» – ТЕПЕРЬ И В «ЦИВИЛИЗАЦИИ»

В «Цивилизации» разные лидеры под управлением ИИ всегда хоть немного, но отличались манерой игры – наверняка все слышали о древнем баге, когда Индия под управлением Ганди порой вдруг начинала угрожать всем ядерным оружием.

В Civilization VI характеры лидеров углубляют значительно сильнее, явно насмотревшись на **Crusader Kings** и «Игру престолов». Каждому теперь свойственно несколько линий поведения – грубо говоря, «врожденная», связанная с реальной историей персонажа, и случайная. Следуя им, ИИ будет искать себе врагов, союзников и приключений на свою задницу.

Например, миролюбивый Тедди Рузвельт был очень доволен тем, что я ни разу за всю партию не вступил в войну на его континенте, а Екатерина Медичи оценила то, что мой народ вот уже который век остается счастливым. Но в то же время я знаю, что королева-мать Франции перестала бы меня обожать, если б я при появлении первых шпионов стал игнорировать дворцовые интриги. Увы, до той поры в демке было не добраться.

Усложнив мотивацию ИИ, Firaxis делает ее более прозрачной. Если у вас налажена более или менее прочная связь с цивилизацией (тесно дружите, может быть, активно торгуете или еще чего), вы будете узнавать о ней и о ее лидере все больше, вплоть до планов действий. Эта так называемая «система сплетен», соединившая в себе зачатки шпионажа (для организации настоящего шпионажа нужно, как и раньше, дожить до Ренессанса) и старые всплывающие сообщения в духе «такая-то нация основала такую-то религию», вынесена в ленту наподобие «Твиттера».

Как сказал мне продюсер Деннис Ширк, хороший игрок может научиться контролировать эти потоки информации и натравливать ИИ-лидеров друг на друга, пользуясь расхождениями в их интересах. После шести часов игры еще трудно представить, как именно это делается, но перспектива очень светлая, учитывая, что обычно противники в 4X-стратегиях сами не знают, чего хотят.

■■■

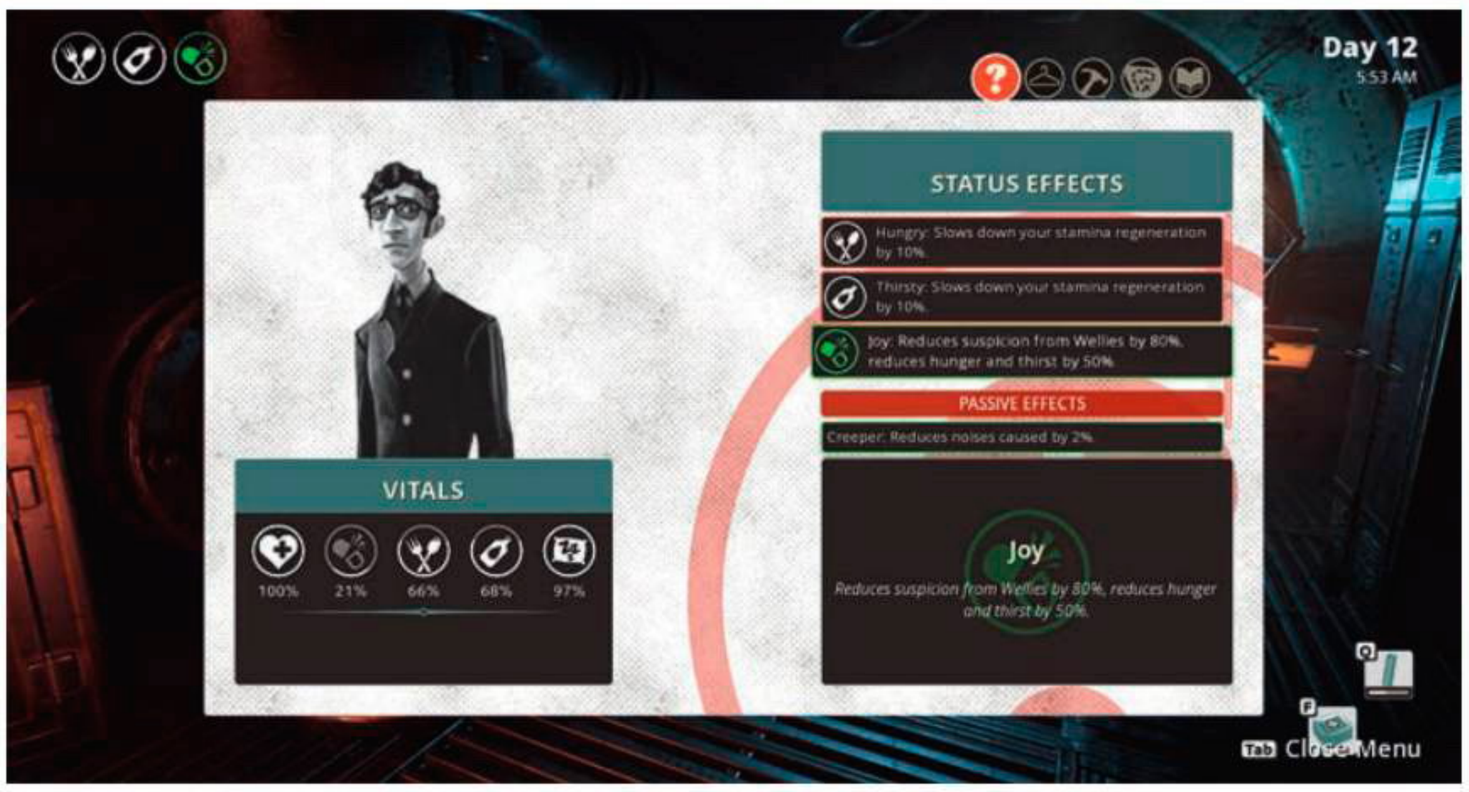
И еще одно: говоря о Civilization VI, вряд ли стоит брать во внимание опыт Beyond Earth. Кое-что, несомненно, перенеслось (например, привитые в **Rising Tide** попытки ИИ вас пристально оценивать), но все же это совсем отдельная история. Разработкой шестой «Цивилизации» руководят те люди, что занимались дополнениями к пятой и в итоге очень круто ее перетряхнули. Их силами Civilization VI не стала проще, но у нее куда изящнее, чем у предшественниц, получается фокусироваться на главном. Во всяком случае, в первые полторы сотни ходов.

Не всем понравится такое изменение базовых правил, но в самом крайнем случае... прошлые части ведь никуда не делись. ■

WE HAPPY FEW

РАДОСТИ ГРАММ — И НЕТУ ДРАМ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ



АРТУР явно списан с героев Вуди Аллена. Когда он душит ничего не подозревающих жертв, то слезно умоляет их не дергаться

В массовой культуре существует несправедливый перевес: почти все модели антиутопии вдохновлены Оруэллом и его «1984». Дополнительную популярность книга обрела благодаря частым сравнениям с российской действительностью. Говоря мягко, оруэлловские кошмары немного устарели и с трудом примеряются даже на самые «прогрессивные» диктатуры. То ли дело «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли, незаслуженно подзабытый, – общество потребления, не знающее горя, поглощенное «позитивом»...

Жаль, что **We Happy Few** берет у Хаксли только одну деталь – легкий наркотик, истребляющий печаль и раскрашивающий реальность прямо в мозгу. Мы ждали большего.

ПАДАЕТ ЛОНДОНСКИЙ МОСТ

Все классические антиутопии начинаются с жуткой катастрофы или войны. В мире We Happy Few нацисты не только не продули Битву за Британию, но и высадились на Альбионе. Городок Веллингтон-Уэллс – очевидно, вместе с остальной Англией – был оккупирован советами. В самой игре об этом напоминают лишь обрывки информации: чтобы разобраться, что к чему, нужно внимательно читать ворох документов и подмечать мелкие детали.

В нынешнем же виде история Веллингтона началась с «очень скверной штуки», которую жители учинили для изгнания оккупантов. Чем бы это ни было – оно удалось. Однако горожане не смогли жить с памятью об этом ужасе и прибегли к помощи наркотика «радость».

К 1964 году жизнь в Веллингтоне не особенно наладилась. Одна часть города лежит в руинах, другая же отделилась и полностью обособилась. Здесь-то и царит круглосуточная нездоровая эйфория. Разрушенные бомбами дома отстроены и обставлены в футуристическом стиле, улицы раскрашены и патрулируются вежливыми «бобби», а не принимающих «радость» жестоко метелят и принудительно вкалывают им наркотик. За бортом уютного мирка остались все, кому не по душе эрзац-счастье. Аллергики, которым сносит крышу от «радости» (в худшем смысле), и «зануды» – те, кто сознательно отказался от приема волшебных таблеток.

Артур Гастингс – типичный «зануда». Сидел себе, редактировал газеты прошлых лет (Океания всегда воевала с Остазией!), лопал «радость» вместе со всеми. Но угораздило же его наткнуться на старую заметку и вспомнить брата Перси, с которым случилась неизвестная трагедия. В общем – Артура отпустило.

Тут возникает очевидный выбор: закинуться «радостью» и моментально все забыть – либо пойти наперекор системе. Разумеется, каноничен второй вариант, но и первый не запрещен. Тогда после приема наркоты Гастингс погружается обратно в эйфорию, и по экрану ползут титры. Такие концовки обычно называют ложными (вспомните, что будет, если примкнуть к Создателю в **Fallout**). Выбирайте «правильный путь», и уже через пару минут Артур получит по башке и будет выброшен «на мороз».

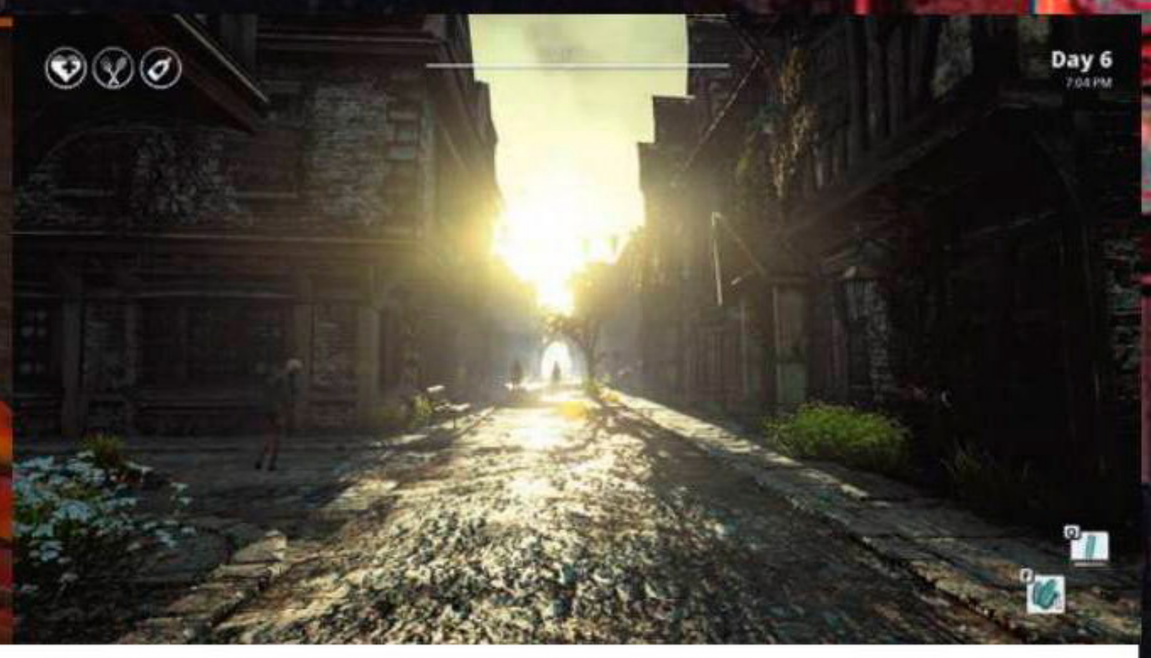
После завершения эффектной вступительной сцены с редактурой и бегством из «рая», которую так возлюбили критики (да и я проникся), и начинается игра. И ставит в тупик.

ПРИЧИНЯЯ СЧАСТЬЕ

We Happy Few за вычетом деталей и стилистики – вылитая **Sir, You're Being Hunted**. Правда, целенаправленная охота за героем не ведется, но окружение недружелюбно. А так – нужно питаться, нужно пить, нужно



В «1984» герой постоянно смолил сигареты «Победа» и пил одноименный джин. А тут, видите, консервированное мясо. И на логотип ангсоца похоже



СТИЛИСТИКА, столь приятно напомнившая **BioShock**, тоже растворяется после пролога. Как и сюжет: в нынешнем состоянии We Happy Few вообще не содержит ни капли истории



«ПОСМОТРИ, КАК ПРЕКРАСЕН МИР БЕЗ НАРКОТИКОВ!» За такие слова в Веллингтон-Уэллс принято жестоко избивать палкой или колоть «радость» прямо в аорту

спать и не допускать падения HP до нуля. Умение постоять за себя тоже необходимо.

Добывается провиант и прочее в руинах домов и в относительно целых жилищах. Собственно, львиную долю времени Гастингс будет мародерствовать так, как не снилось и Рику Граймзу. Все съедобное пойдет на обед, если же оно тухлое (а такое вы будете находить чаще всего), придется «приправить» нексимидом, чтобы не выблевать съеденное. Из остального мусора Гастингс собирает простые инструменты и холодное оружие. Короче, типичное «выживание», только не в дикой природе, а в руинах. Ничего нового механика не предлагает.

Чем же заняться, кроме набивания карманов? Выполнением посторонних квестов, к примеру. Хотя это, в сущности, не квесты, ведь зачастую никто и не просит Гастингса что-либо сделать, просто в журнале появляется запись.

Эти задания вообще отличаются высокой степенью непрозрачности. По мостовой носится старый знакомый Гастингса, матерый бегун с кучей призов, и Артур тут же загорается идеей его приструнить. Как? А черт его знает! Подсказок игра не дает. Может, бросить бутылку ему в спину? Или подкараулить в темном переулке и отоварить крикетным молотком?

Почти все подобные дела напрочь лишены зацепок, а иногда и смысла. Многим такой подход придется по вкусу, ведь квестов прозрачных и линейных всегда хватало. Но интересно оно будет лишь в первый раз. A We Happy Few заточена под множество прохождений – хотя бы потому, что уровни генерируются процедурно.

Разумнее целиком посвятить себя бегству из Веллингтона. Вот эта цепочка миссий куда очевиднее: на карте расставлены точки с подписями, а в журнале всегда отмечено, что и где надлежит сделать. Здесь Compulsion Games спасается тем, что доверяется фактору случайности. Все районы Веллингтона соединены мостами, но при каждой генерации способ их пересечения меняется. Вариантов не так уж много, но на первые пару партий хватает. Один раз неизвестный псих потребует взятку в виде банки меда. Другой потребует починить трубы. На остров же, где царит «радость», пустят, если правильно ответить на кодовую фразу.

Само по себе передвижение с острова на остров займет игрока на долгие часы, и определенный интерес оно представляет – особенно финальная часть, когда Гастингс готовится к побегу из города. Но, как мы знаем, бегство – лишь малая часть истории, которую нам хотят показать.

ПОМУТНЕНИЕ

Веллингтон-Уэллс разделен на пять островов. Два из них – Садовый округ, где царит разруха, и приличный веллингтонец побо-





БУДТО БЫ и не было войны



МАРКЕРЫ НА КАРТЕ не ставятся, отображение активных квестов отключено, автосортировки инвентаря нету. Но и вы не слабак, правда?

ится туда зайти. Здесь игра и начинается. Другой округ – Хэмлин, с раскрашенными дорогами и «счастливыми» жителями. Кроме того, есть малоинтересный Яблочный остров – один сплошной парк, и Изумрудный город, откуда Гастингс может покинуть город. И если Садовый округ с его руинами и голодными рожами вокруг мало чем выделяется на фоне миров других survival, то после попадания в Хэмлин игра несколько меняется.

Светлые улицы, беспечные горожане прыгают по лужам, как дети, – идиллия. Но если вы не закинулись «радостью», местным хватит и нескольких секунд, чтобы вас раскусить. Если бегать быстро, то травиться наркотой не придется, но тогда и многие дороги будут закрыты. В чужой дом не пролезть – сразу заметут. Одну из уцелевших машин не развернуть – тоже заметут. Да и посты проверки на «радость» в крови придется обходить.

Но стоит лишь хлебнуть воды из-под крана (угадайте, что в нее подсыпали) или проглотить пилюлю «радости», как Хэмлин прощает Артуру все. Можете вылупиться на «бобби», врываться в жилища, копаться в мусорках и сидеть на скамейке с газетой в руках. Город защищен от «зануд», но не от тех, кто готов на время вернуться к вредной привычке ради своих несомненно занудных целей.

А потом наступит отходняк. Стоит «радости» вымыться из крови, как Гастингса скручивает, голод и жажда стремительно растут, а каждый встречный моментально распознает в нем «зануду». Что делать?

Обе альтернативы жуткие (и атмосферные). Либо не слезать с чудо-таблеток, благодаря чему будущий отходняк станет намного хуже, либо прятаться каждый раз, когда химические розовые очки спадают с глаз. Что важно – обе работают на вживание в роль, вынуждая приспосабливаться.

Самое же веселье начинается в полночь, когда наступает комендантский час. Теперь по улицам шастают «бобби» с налобными фонарями, а уличные телевизоры работают вместо сигнализации. Если вам приспичит посреди ночи пройти из одного конца города в другой – быть беде. Копы ночью вообще плевать хотели на состав вашей крови и изобьют до потери пульса даже самого отпетого наркомана. Опять же альтернатив две: либо бродить во мраке как ниндзя, изредка избивая «бобби» и рискуя нарваться, либо отсиживаться в убежище.



За убежища Compulsion Games полагается отдельная благодарность. Их четыре, они разные и генерируются случайно, а объединяет их одно – уют и обволакивающее чувство безопасности. **Silent Hill 4: The Room** в свое время это чувство жестоко разрушала, но We Happy Few не столь беспощадна.

В каждом подземном логове – приятный полумрак, мягкая койка, ящик для награбленного добра и, конечно, телевизор либо радио, откуда вещает добрый Дядя Джек. Какой мир, такой и Большой Брат: Дядя Джек в вечно благодушном настроении читает нам сказки на ночь, всякие уморительные истории, не зря его использовали в рекламной кампании We Happy Few. И благодаря его журчащим, словно настольный фонтанчик, выступлениям убежище кажется особенно гостеприимным. Ставлю недельный запас «радости» на то, что Дядя Джек на самом деле – хладнокровный изувер, но покамест игра этого не раскрывает.

Там, в Хэмлине, и раскрывается высокая стилистика We Happy Few, красочное такое ар-деко с элементами ретрофутуризма. Но с другой стороны – нас немножко надули. В прологе игра прямо показывает, как «радость» меняет восприятие – вместо размазанной по столу крысы все видят набитую сладостями пиньяту. Но на деле, сколько бы «радости» вы ни приняли, руины Садового округа не превратятся в особняки. Да и карамельная роскошь Хэмлина не обратится в гниль без наркотика: интерьеры останутся чистенькими и яркими, люди – опрятными и хорошо одетыми.



НАПИСАНА ЧИСТАЯ ПРАВДА, это не пилон для стриптиза. Ближе к побегу из Веллингтона вы увидите, для чего нужен этот шест

В сущности, «радость» меняет цветовые фильтры, добавляет нездоровый фоновый эмбиент – вроде бы приятный, но похожий на стук крови в ушах, поправляет походку Гастингса и его реплики. Эти перемены тоже существенно влияют на впечатление и атмосферу, однако нам намекнули, что этим дело не ограничится.

■■■

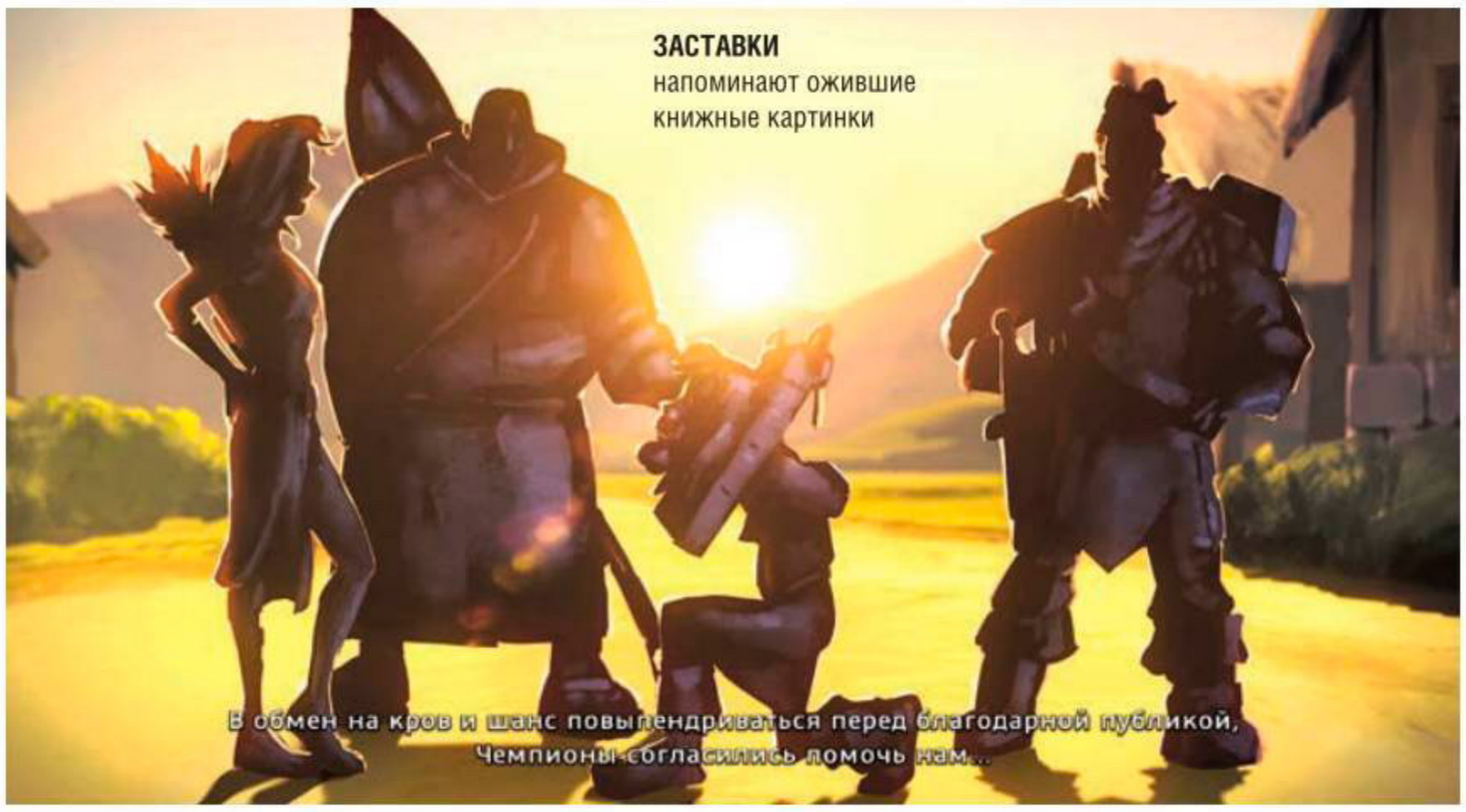
Compulsion Games часто напоминают, что в игре сейчас от силы половина контента. Очень надеюсь, что эта неготовая половина – лучшая, и что она преобразит We Happy Few в по-настоящему зловещее и параноидальное произведение.

Кроме того, из игры пора выкорчевывать обильные баги. Некоторые квесты легко запарываются при незнании, вплоть до невозможности прохождения. А меня преследовал жутко противный глюк – игра намертво висла при выходе из инвентаря примерно раз в полчаса, да так, что требовалось выходить из системы и заходить по новой. Эту гадость уже устранили, вот пусть Compulsion и дальше держатся такого дружелюбного курса. ■

CHAMPIONS OF ANTERIA

КАК КАЗАКИ АНТЕРИЮ СПАСАЛИ

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ



ЗАСТАВКИ напоминают ожившие книжные картинки

Не существует фэнтезийного королевства, где все было бы хорошо. Достаточно назвать его как-нибудь необычно – например, Антерия, – и сразу изо всех щелей полезут гоблины, циклопы и прочие фантастические твари. Затем подтянутся агрессивные варвары из пустыни, а там и до зловещего и безумного колдуна с его фанабериями недалеко!

Вот и приходится простым жителям рассчитывать на героев-спасителей. А точнее, на их тщеславие – ведь какой герой откажется от возможности постоять в пафосной позе, купаясь в лучах славы?

МЫ НЕ СЕЕМ

Когда-то **Champions of Anteria** скрывалась за названием **The Settlers: Kingdoms of Anteria**. Какое отношение игра имела



НЕРАЗВЕДАННАЯ ТЕРРИТОРИЯ выглядит как средневековая географическая карта. Нечто подобное можно увидеть и в Civilization VI



ПОВЕСТВОВАНИЕ ведется от лица какого-то пройдохи, подозрительно похожего на Ринсвинда из цикла «Плоский мир» Терри Пратчетта





ANTERIA больше всего подойдет для тех, кто соскучился по играм старой формации



НА ПЕРВЫХ ПОРАХ деревенька мала, так что мы производим только базовые вещи

к знаменитой серии, установить удавалось не сразу и с большим трудом. Фанаты были возмущены геймплейными вольностями, и в Ubisoft решили на рожон не лезть. После закрытого тестирования в январе этого года проект из продолжения серии The Settlers превратился в самостоятельный.

Игровой процесс в Champions of Anteria дробится на три вроде бы связанных между собой режима. Во-первых, у нас есть глобальная карта, где мы планируем свои освободительные походы, во-вторых – карта боевая, на которой мы сражаемся. И наконец, есть отстройка и развитие собственного города, поставляющего нашим чемпионам обмундирование.

Глобальная карта делится на тематические регионы, ежедневно приносящие очки влияния или золото. В течение дня мы можем либо захватить новый регион, выполнив задание в этой области, либо укрепить позиции в старом. Сами задания в демоверсии были до обидного типовыми: сопроводить караван, отбить территорию, открыть новый проход. Иногда попадались дополнительные миссии, приносившие больше золота, но столь же не особенно интересные.

Зато делать выбор оказывается вполне себе увлекательно. Соблазниться пустынной территорией, в которой нас ждет новый герой? Или укрепить вон тот лесной массив, зная, что завтра на него нападут? Хотя, возможно, жители деревни справятся и без нас...

А ведь новые территории влияют на расширение нашей деревни, что выбор только усложняет.

БЕЛЫЕ НИТКИ

Развитие деревни – та самая часть, что пришла из The Settlers, пусть и с оговорками.



НАЧИНАЕМ МЫ С КЛАССИЧЕСКИМ НАБОРОМ (воин, лучница, маг), но со временем в нашу команду вольются новые герои. Каждый – со своими мотивами и своей историей



ИГРА не воспринимает себя всерьез и это хорошо – от мрачного сеттинга скулы сводит, а чистое зло из Dungeon Keeper нам еще ждать и ждать



ПОРОЙ новые земли добавляют в команду новых героев. Вот тут, например, к нам присоединился самовлюбленный Балтазар

Вначале мы владеем королевским замком и парой жилых домов и должны расширить территорию и наладить производственные цепочки. Все привычно, но здесь, в отличие от классических выпусков The Settlers, производство подчинено только одной цели – экипировать и улучшить наших героев, создавая оружие, доспехи, целебные снадобья и боевые машины. Сложных связей внутри цепочек, к сожалению, больше нет, но новичков, не видевших The Settlers, это может и порадовать.

Зато в игре появилась новая механика – стихии.

Каждое живое существо в Антерии принадлежит к одной из пяти стихий. Их нельзя комбинировать, как магию в **Magicka**, но любая стихия имеет слабость или преимущество: вода побеждает огонь, металл убивает растения и так далее – знакомый принцип «камень, ножницы, бумага».

Перед каждой миссией стоит изучить стихийную принадлежность потенциальных врагов и грамотно подобрать состав своего фэнтезийного десанта. К примеру, в пустыне властвуют стихии огня и электричества, так что воин нам здесь не слишком пригодится (металл пасует перед огнем), а вот лучница будет в самый раз.

Сами миссии – это упрощенный гибрид механик **SpellForce** и **Pillars of Eternity**. Три выбранных нами героя бегают по карте, а при встрече с противником игра переходит в режим активной паузы. Сочетаемость стихий в сражениях действительно важна, но они сами по себе довольно просты, и временами следить за силами природы надоедает. Хочется просто отправить героев весело крошить вражьи черепа, читая заклинания направо и налево.

Подталкивает к этому и атмосфера игры, иронично-пародийная, в духе творчества маэстро Пратчетта. Наши герои, можно сказать, стереотипы во плоти: воин туповат и нагловат, лучница хитра и саркастична, а монах огромен... и питается одними овощами да святым духом. Увы, создатели Champions of Anteria не смог-

ИНОГДА Champions of Anteria выдает шикарные панорамные виды

ли довести архетипичность до уровня китча и сюра, поэтому герои получились ровно такими, какими их ожидаешь увидеть в стандартной фэнтезийной игре. И вышло, признаться, скучновато.

■■■

Все новое, как известно, это хорошо забытое старое. Фактически Champions of Anteria – одно большое заимствование и перемешивание игровых механик и образов из многих ролевых и стратегических игр последних лет. И это нормально. Разработчики часто тасуют давно известные приемы, получая на выходе что-то новое, но с «Чемпионами Антерии» почему-то не получилось. Игра похожа на чудище Франкенштейна, которое старательно улыбается и машет рукой, но у него отчетливо видны швы на шее и отовсюду лезут толстые белые нитки.

У Champions of Anteria нет единого стержня, отдельные ее куски существуют сами по себе и между собой почти не контактируют. Три простенькие игры под одной обложкой. Как будто создатели, не зная, что бы еще придумать, старались добавить побольше разных элементов – авось что-нибудь да выйдет. Пока, к сожалению, выходит не очень, но тех, кто в стратегии и ролевые игры играет нечасто, игра может и увлечь. ■



НО С РОСТОМ УРОВНЯ ЧЕМПИОНОВ и королевского замка мы сможем открывать новые здания в цепочке развития и создавать более сложные механизмы

ВЕРДИКТ



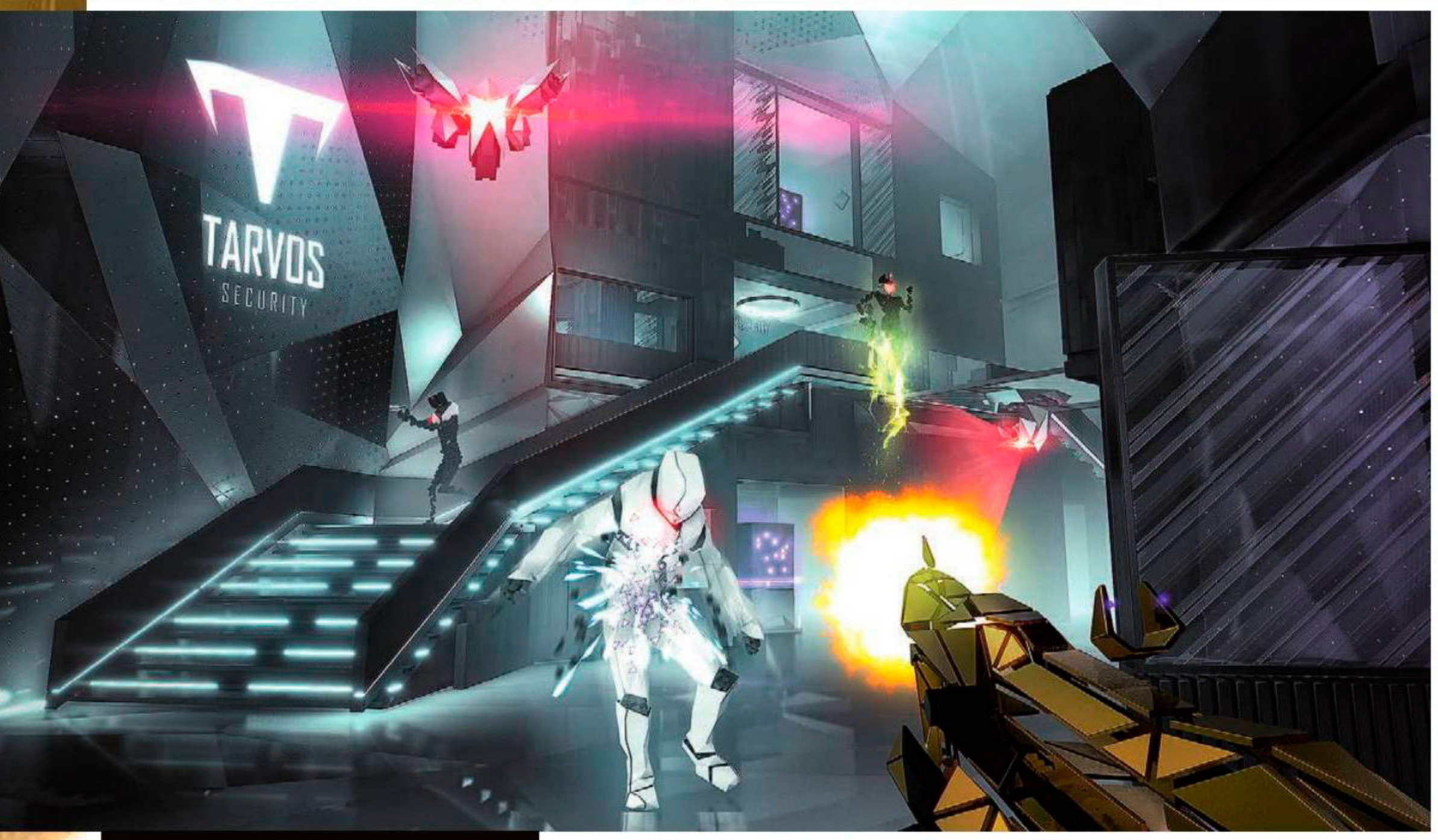
ЖАНР Экшен, приключение
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Eidos Montreal
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ deusex.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 8 ГБ, 4 ГБ видео

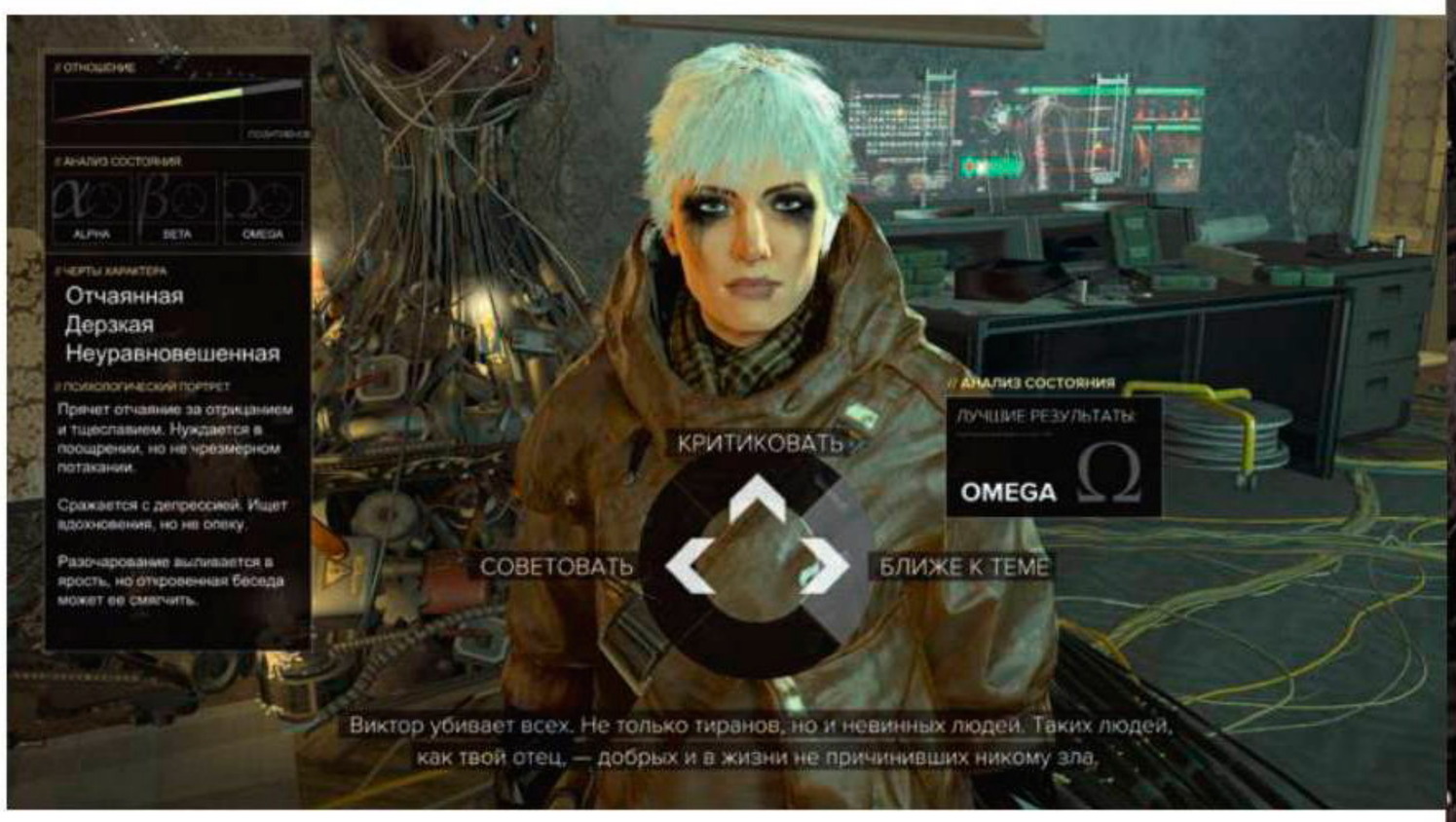
DEUS EX: MANKIND DIVIDED

ТАКУЮ ИГРУ МЫ И ЖДАЛИ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: 26 часов на прохождение сюжета, возню с концовками, несколько побочных расследований и обчищение всех увиденных тайников.



ЖАЛЬ, ЧТО СОЦИАЛЬНОМУ ИМПЛАНТУ редко находится применение, эта часть Deus Ex заслуживает большего внимания

Никогда еще ксенофобы не подвергали себя такой опасности! От индейцев не отскакивали пули, и даже самый сильный чернокожий раб не мог разогнуть свои оковы. На этот раз недовольных ждет сложнейшее испытание: ауги – люди с механическими протезами. Меньшинство, которое положено угнетать, а ведь почти каждый его представитель с легкостью угробит любого угнетателя. Если не струсит. Тонкая стенка сознательности и страха ограждает человечество от кровавой мести за самый короткий и все равно жестокий период угнетения.

И с самого начала **Mankind Divided** мы видим, как некие силы стремятся разломать эту ничтожную преграду, чтобы ауги навсегда остались в памяти цивилизации выродками и чудовищами.

К ВЕЛИКОМУ ЗЛУ

Первый шаг к этой цели был сделан еще в **Human Revolution**. Так называемый «Инцидент» показал, насколько скорой может быть расправа аугов над обычными людьми. Один сигнал, уловленный скрытыми приемниками во всех имплантах на Земле, – и миллионы судеб разрушены. Дед не помнит, как убил внука, психолог отбивается от обезумевшей девочки... Пусть ненадолго, но мир погрузился в хаос.

Потом игра делает кульбит и отправляет главного героя, Адама Дженсена, на станцию Панхея, где в финале он должен был определить судьбу человечества: отказаться от светлого аугментированного будущего, закрыть глаза на пролитую кровь или отдать все под контроль высших сил.

На самом деле Панхея ничего не значила: общество в Mankind Divided рождено больше Инцидентом, нежели выборами, войнами или другими социальными событиями. Огромные людские массы не просто объединились на почве расизма – нет, все они до смерти напуганы. Люди помнят, сколько ущерба успели нанести в 2027 году миллионы аугов, лишившись рассудка на ничтожно короткое время. Теперь никакая логика, никакая совесть не в силах остановить естественный порыв – защититься от угрозы, столь же призрачной, сколь и беспощадной.

Адам Дженсен чудом выжил после крушения Панхеи. Теперь он агент Оперативной группы-29 (ОГ29), ведомства Интерпола. Место и организация выбраны не случайно. Дженсен – единственный ауг в своей конторе, где тоже царят ксенофобские настроения. Прага сорвала самый крупный куш с того рывка аугментаций, что случился до Инцидента, и Прага же понесла самые жестокие потери. Столица Чехии напоминает то Сити-17, то Варшаву, оккупированную футуристическими нацистами.

ВЕРДИКТ



ЭЛЕКТРОННЫЕ ГАЗЕТЫ быстро реагируют на события – и все смотрят на них с разной точки зрения. А «Самиздату» мы и сами можем помочь в деле поиска истины

РЯД МЕЛОЧЕЙ УЛУЧШИЛИ: Адам теперь не просто читает электронную почту, но и пользуется нехитрым мессенджером

Рядом же высится Город Големов, резервация для «железок».

В отличие от Human Revolution, скорее фантастическом триллере, Mankind Divided – это политический детектив, где нет героев в белых перчатках. Сначала ОГ29 попадает в засаду, спустя считанные дни гремит теракт на пражском вокзале... Объединяет их одно: нарочито явная связь с Коалицией, выступающей за права аугментированных.

КПА – мирная организация, а ее лидер Талос Рукер не приемлет насилия. Не будет спойлером, если я скажу, что почти всю игру вы будете искать настоящего исполнителя, а потом и кукловода, и тех, кто перевел стрелки на КПА. А на носу как раз голосование в ООН – того и гляди будет принят Акт о восстановлении человечества, который официально установит апартеид.

Но сколько свободы даровано Дженсену и нам в этой темной истории? И больше, и меньше прежнего. Пару раз Адама поставят перед выбором, и дальнейшие условия после этого сильно поменяются. Однако финал, судя по всему, один. После развязки нам разве что покажут итоговую программу Элизы Кассан, где вкратце пройдутся по всем деяниям Дженсена в ходе игры. Решение в духе **Fallout**. Зато история более цельная, а то многим финал Human Revolution казался натянутым. Этот более закономерный и менее претенциозный, но его значение для человечества куда выше.

Упрекнуть хочется лишь в одном, но весьма существенном обстоятельстве. Дженсен все-таки раскроет заговор вокруг КПА







У ДЖЕНСЕНА после первой игры вскрылись новые аугментации и способности, которые были зашиты в нем раньше

и Акта о восстановлении человечества, однако закулисные главари останутся недосягаемыми для металлического правосудия «а-ля Дженсен». Прямым текстом Mankind Divided говорит нам – это не конец, а начало большой подковерной игры. Это вовсе не плохо, но точку в истории Mankind Divided все же стоило поставить более четкую.

Зато ниточек к старым играм Уоррена Спектора тянется еще больше. Так, заметную роль теперь играет Джозеф Мандерли, будущий иллюминатский отщепенец из «Маджестик-12» и глава UNATCO, где работал Джей Си Дентон. Да и у самой UNATCO появилась предшественница – сама ОГ29. А проекты резерваций для аугов Натаниэля Брауна – прототип аркологий, замкнутых городских экосистем из **Invisible War**. Самих иллюминатов показывают еще чаще, однако напасть на их след, увы, не удастся. Как и на след Боба Пейджа, мельком замеченного в Human Revolution, – теперь он самый главный кукловод.

ВЕЛКОПОПОВИЦКИЙ ДЖЕНСЕН

Прага в исполнении Eidos – удивительное место. Сходство с Сити-17 ей придает сочетание старинной архитектуры, дышащей духом Старого Света, и современных рекламных растяжек с ажурными конструкциями из легких сплавов. Город заметно масштабнее Детройта и Хэнши из Human Revolution как по размеру (пришлось даже систему быстрого перемещения внедрить), так и по содержанию. Тут масса магазинчиков и учреждений, куда можно зайти через парадную дверь или залезть через вентиляцию, через крышу или с помощью козырька, выдвинутого путем удаленного взлома.

За поиском тайников недолго и забыть о предмете текущего расследования. В этом у Праги огромная фора перед тем же Детройтом с его небоскребами. Толика ловкости и правильных имплантов – и вот

ВЕРДИКТ



ЧАРУЮЩАЯ ПАНОРАМА сердца Лондона. Жаль, что за пределы «Апекс-центра» нас не выпускают!

агент Интерпола лазает по крышам, словно ассасин. Это и создает дополнительную плоскость для исследований, и на атмосферу работает: глядя на полицейский произвол с черепичной крыши старинного особняка, поневоле чувствуешь себя аугментированным Бэтменом. Он, кстати, тоже об этом не просил.

Жаль, что Прага – единственный доступный для исследования город. Дженсена, конечно, занесет и в Город Големов (там при желании тоже можно провести немало времени), однако с Прагой и сравнивать нечего. Ближе к финалу Адам отправится в Лондон, но дальше огромного выставочного комплекса нас там не пустят.

Тем не менее отклониться от сюжетной миссии в Mankind Divided так же легко, как и раньше. Вот вы покинули квартиру Адама Дженсена, спустились на этаж ниже – и тут же напали на след наркокартеля. Спустя час-полтора вы уже подрываете их лабораторию.

Дополнительных квестов немного, зато каждый – как средних размеров DLC. За ерунду Дженсен не берется и за пределы своей профориентации не выходит. Что ни задание, то расследование, проникновение и допрос. Остановили на странном блокпосте – и кончилось все разоблачением группировки, выдававшей аугам фальшивые пропуска. Пошел выяснять, кто шатается вокруг тайной штаб-квартиры ОГ29, а в итоге помог подпольному изданию раздобыть компромат на группу «Пик». Элементов извращенного чувства юмора в посторонних приключениях вы не найдете, всё тут с серьезной миной и обидой за державу.

ИЗБИЕНИЕ В ТИШИНЕ

Deus Ex немного выросла и как боевик, и как стелс-экшен. Заслуга новых аугментаций в этом большая, но не единственная. И рэмбоподобный храбрец с дробовиком, и стелсовик-затейник с заточкой обрадуются новой системе укрытий. В Human Revolution приходилось выворачивать пальцы, тут же царят комфорт и тактическая свобода. Дженсен прячется за объектом после нажатия специальной кнопки. Держим «влево» или «вправо» – и одним нажатием перекатываемся за другой ящик. Но самое главное – курсор в укрытии превращается в указатель: куда перебежать. Выбираешь точку, и Адам прыгает к новой баррикаде. Очень полезная функция, явно подсмотренная в **The Division**.

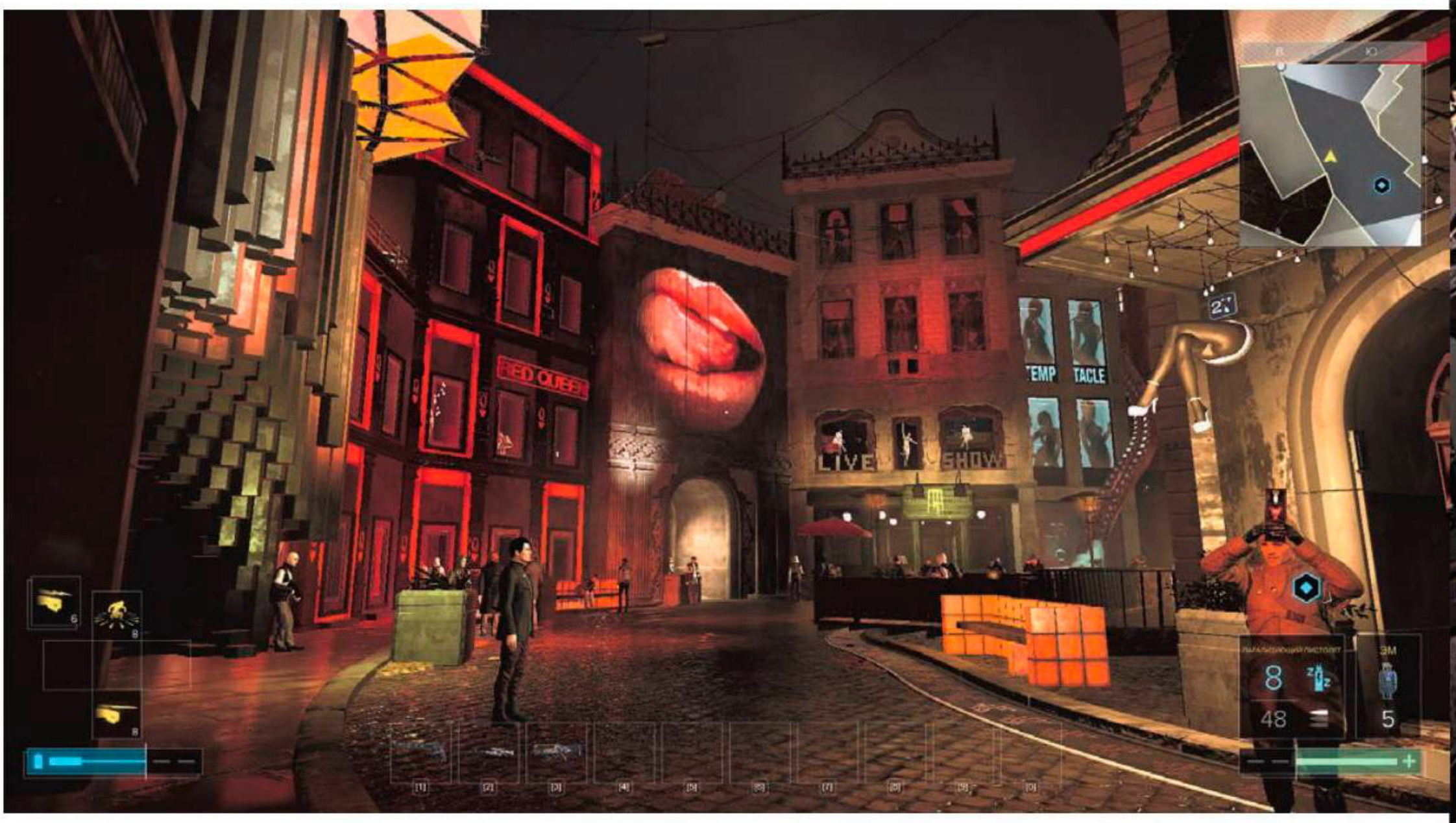
Польза для адептов открытого боя очевидна: чем удобнее герою менять позицию, тем проще улизнуть из-под огня. И это вам пригодится – враги полюбили атаки с тыла и вообще срезают Дженсена на удивление быстро, особенно если много тупить.



ВЗЛОМ теперь поддерживает горячие клавиши и стал в несколько раз удобнее



BREACH хорош, но в нем не хватает жизни. Некоторым такая абстракция нравится



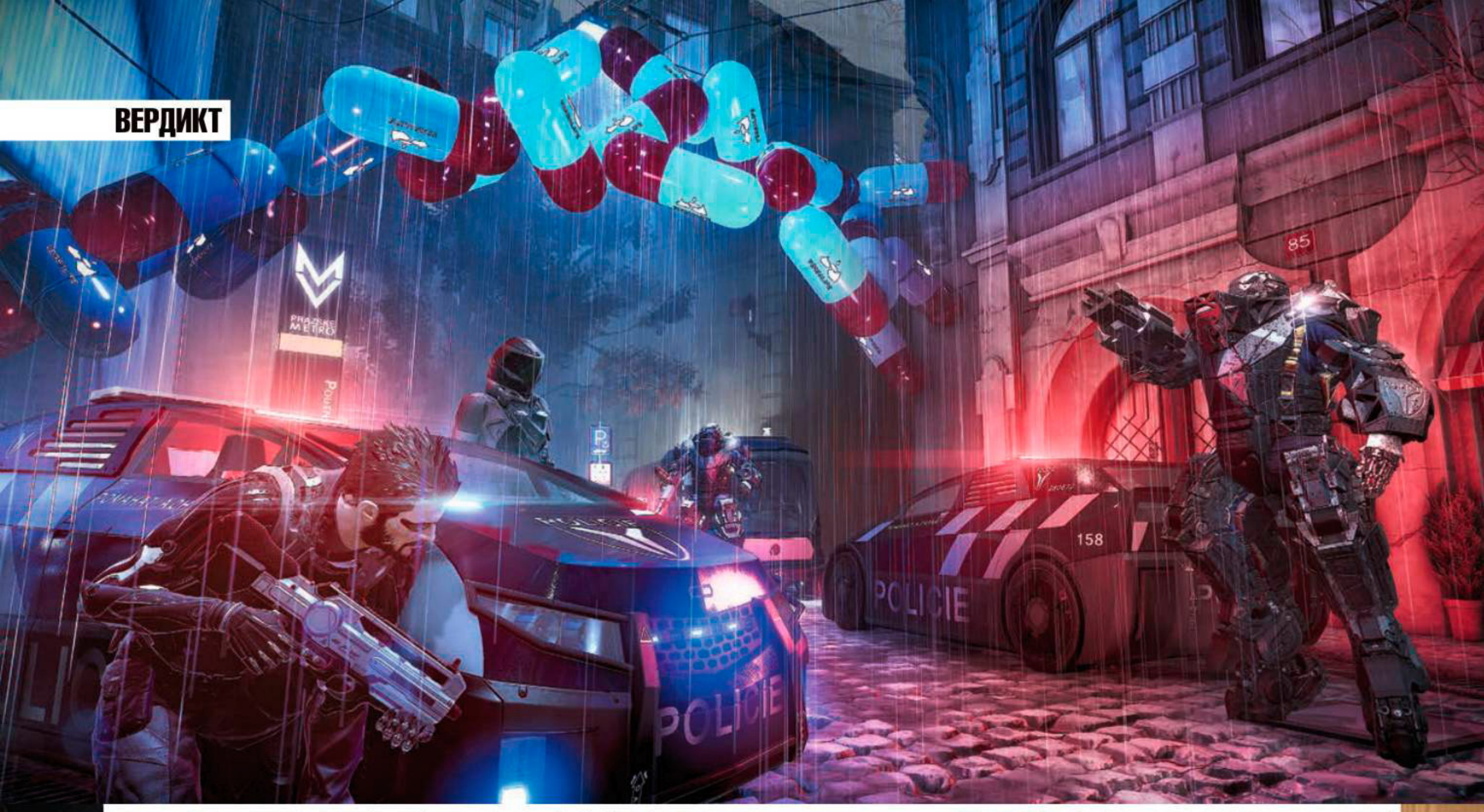
Для тихонь укрытия тоже полезны, они помогают лучше контролировать ситуацию за счет вида от третьего лица. Аугментации типа сверхзрения стремительно теряют полезность: зачем глядеть сквозь стены, если скользить между укрытиями и заглядывать за углы вполне удобно?

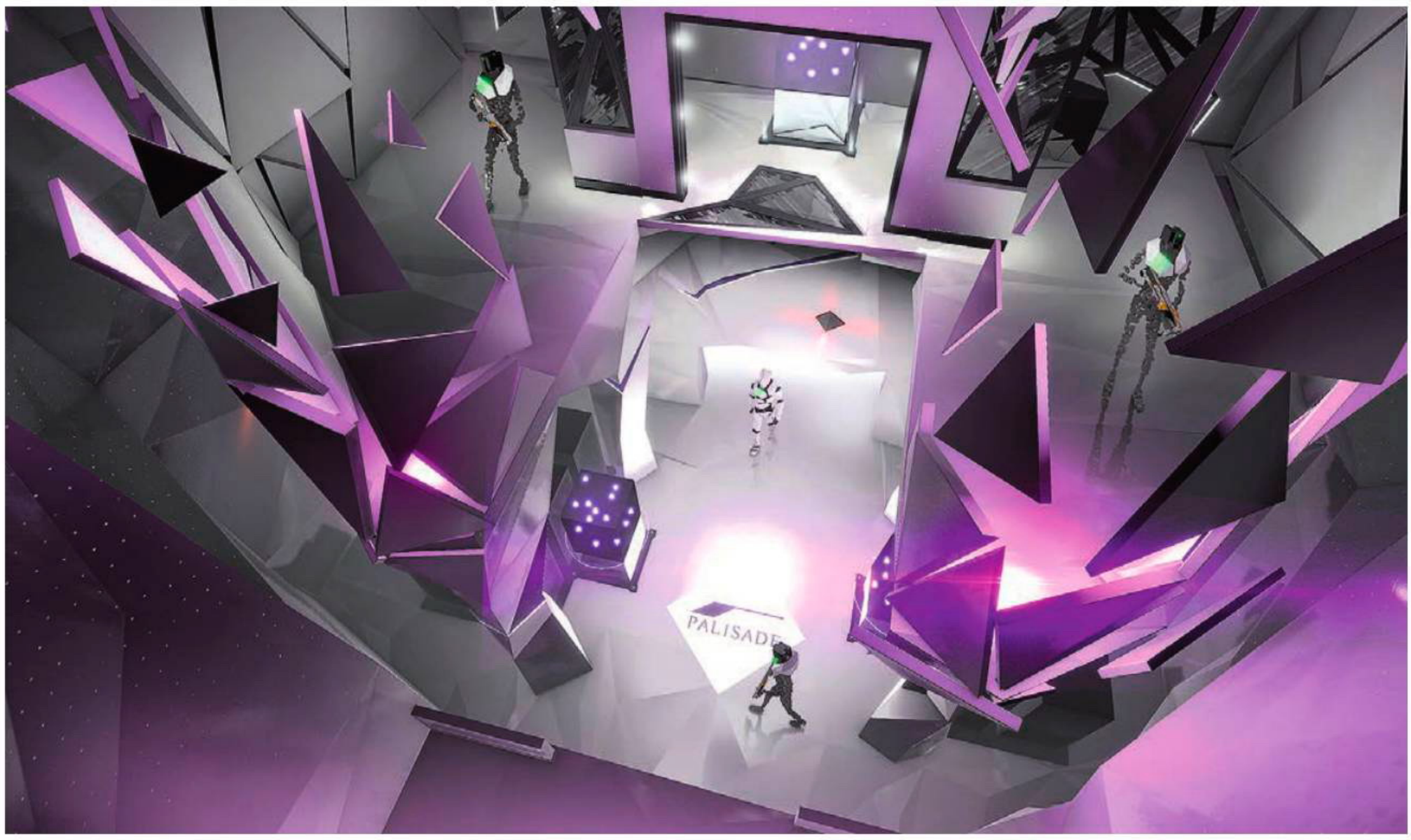
Да и сама система скрытности доведена до ума. Появились индикаторы заметности, как в любом приличном стелс-экшене. Даже приемы рукопашного боя наконец-то можно применять сразу из-за укрытия или, например, прямо из-за угла. Проще говоря, скрытное прохождение стало куда глаже и богаче вариантами.

АНТИВИРУС БЕССИЛЕН

Появился в Mankind Divided и соревновательный режим. Его назвали BREACH, и он посвящен проникновению хакеров на серверы влиятельных компаний. По сути, это







каркас Deus Ex, голая механика, погруженная в виртуальную реальность. Здесь нет ни ящиков с барахлом, ни гражданских, никакой мишуры – только белые стены, столбы информации и охранные системы, которые надо обойти.

В таком виде, по правде говоря, Deus Ex не так уж интересен – ценность игры без антуража и окружения теряется быстро. Впрочем, вы же хотите помериться интеллектом с другими виртуозами корпоративного шпионажа? Есть и прокачка аватара с покупкой новых аугментаций (частично новых, частично заимствованных из основной игры), инвентарь, оружие и разные приемы типа тихого устранения.

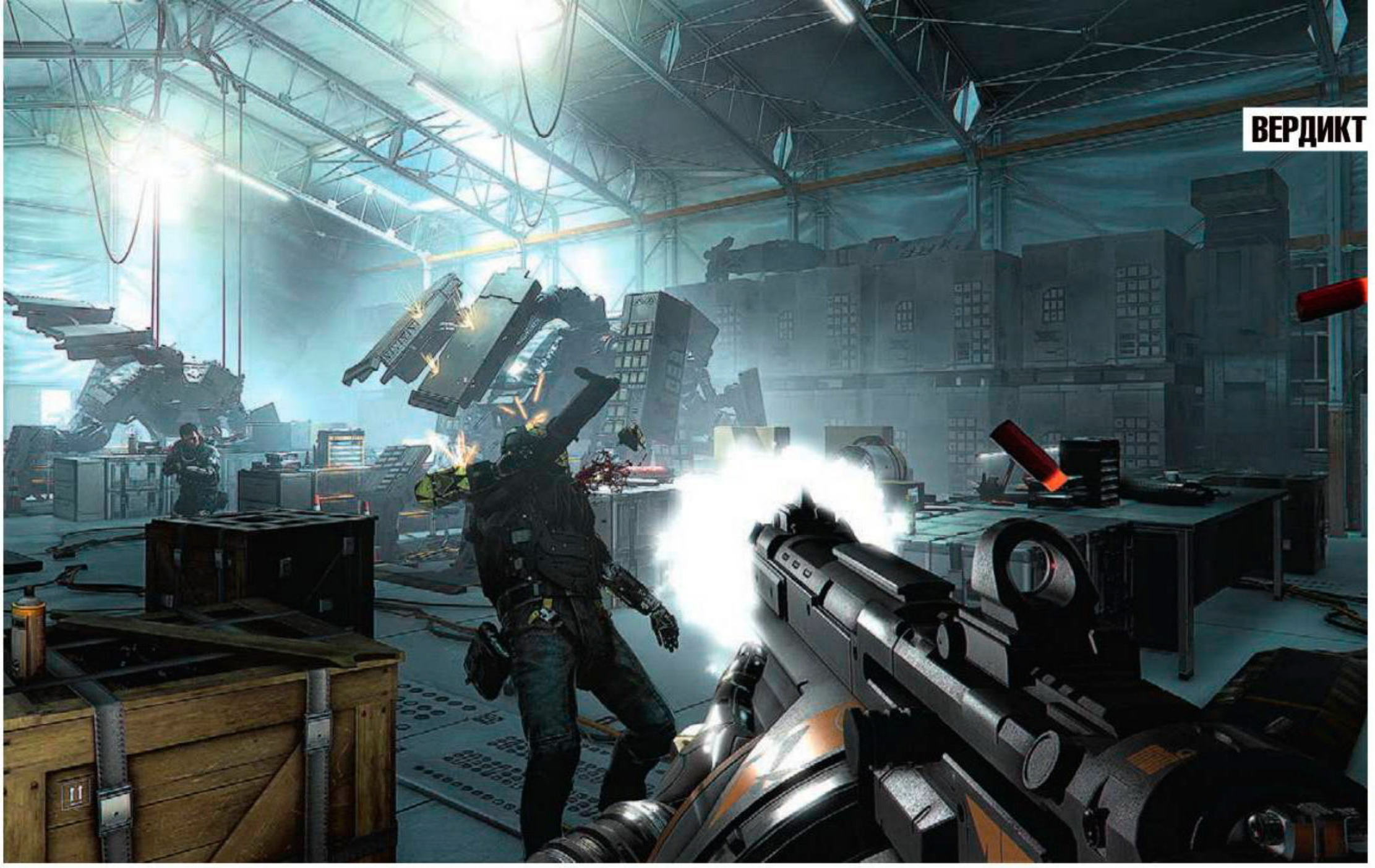
За успешные операции на чужих серверах награждают опытом и упаковками со снаряжением. А если вам не терпится прокачать аватара до потолка развития – обменяйте рубли на чипсеты и купите все, что нужно.

Вот тут и зарыта собака. Необязательность режима BREACH не позволяет сильно ругаться на микротранзакции. Но видеть их в Deus Ex странно. Это как обнаружить шапки в **Half-Life 2** или покупные скины в Fallout. Самый точный пример – **Dead Space 3**.

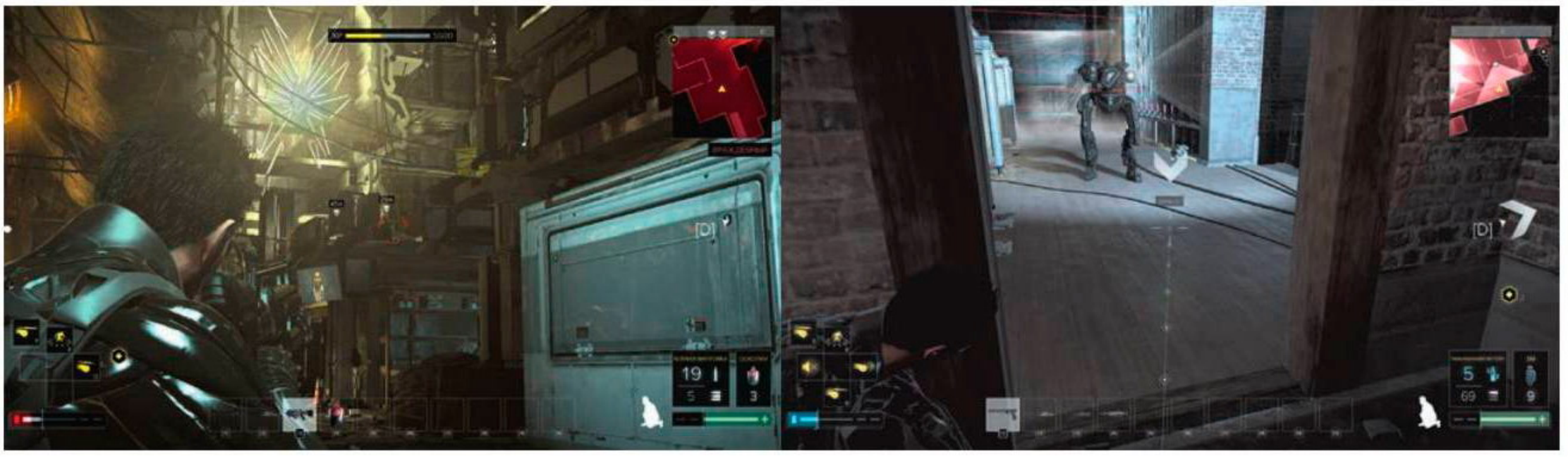
«ТИТАН» РАСПРАВЛЯЕТ ПЛЕЧИ

Основная механика не изменилась. Такие же уровни, полные тайных переходов и аппетитных закоулков для склада тел. Такие же бесконечные вентиляционные шахты. Но противники расставлены плотнее и сбегаются с целого уровня, если поднять тревогу.

Играть из-за этого стало заметно сложнее, но спасают новые экспериментальные аугментации. Их всего семь, зато каждая расширяет поле работы любого агента, и бесшумного, и безрассудно-



ПОМЕТКИ над головами врагов – неминуемая жанровая условность, но жутко полезная



БИТВА с шагающим роботом – дело шумное и грязное, проще проскользнуть за его спиной

го. Например, «Тесла» – шокер, вырубающий негодяев на дистанции в несколько метров. Поначалу ничего особенного, но после улучшения сбивает аж четверых гадов одним выстрелом.

Другая эпичная модификация – выстрел клинком из руки: бесшумная смерть, прибивающая труп к стене, словно охотничий трофей. Или броня «Титан», поглощающая бездну урона. А еще есть электромагнитный толчок, замедление времени и рывок почти как у Корво Аттано.

Не перекосило ли это все механику? Отнюдь нет, разом все эти аугментации просто не заработают. Поскольку они экспериментальные и вообще установлены Адаму непонятно где и когда (тут отдельная интрига), они перегружают систему, будучи активированными одновременно. Приходится выбирать – отключать ли старые импланты, чтобы освободить еще немного внутренних ресурсов Адама, или игнорировать часть новых. Бояться не стоит, фундаментального влияния новые аугментации не окажут, а лишь расширят спектр возможностей в той ипостаси, которая вам больше по душе.

■■■

В первую очередь Mankind Divided живет и здравствует за счет Human Revolution: ключевая механика изменилась мало, хотя и была приведена в соответствие с временем. Знакомые достоинства игра сохранила в полном объеме, да еще и новых сверху с горкой насыпалось. Абсолютно не важно, что в своей основе это та же игра, что и в 2011 году. Ее нишу за эти годы никто не занял, а ждали мы долго.

Но это не главное. Как вы помните, Human Revolution сам Уоррен Спектор отчитал за неизбежные битвы с боссами – в первом Deus Ex и то можно было обойтись без кровопролития. В Mankind Divided тоже можно. Все ключевые враги убалтываются с помощью импланта КАСИ, что позволяет вообще не доставать оружие.

Только в самом конце нас все-таки вынудят сразиться, и то я мог просто проворонить возможность избежать драки. Но и тогда вам оставят выбор – сражаться в открытую или действовать скрытно. Как и все прочие карты, поле битвы с главным гадом изобилует вентиляционными шахтами, техническими помещениями и другими удобствами. Разработчики показали, что видят проблемы предыдущей игры и умеют их исправлять. За серию мы спокойны, она в хороших руках. ■

ПОРАДОВАЛО:
– достойная история в духе конспирологических триллеров;
– огромная и детально проработанная Прага;
– вариантов прохождения по-прежнему десятки;
– механику отполировали и оснастили новыми игрушками.

ОГОРЧИЛО:
– в сущности, та же самая игра, что и пять лет назад;
– незакрытый финал;
– всего лишь один полноценный город.

ДОЖДАЛИСЬ?
Новую Deus Ex улучшили достаточно, чтобы Human Revolution теперь казалась устаревшей и неуклюжей. Остальное не так уж и важно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«великолепно»

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** Playdead **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** playdead.com

INSIDE

СОННАЯ ЛОЩИНА

АНТОН ДАТИЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Самые страшные ночные кошмары – это сны на стыке реальности и мистической небыли. В них вас не покидает гнетущее ощущение, что здесь что-то не так, даже если ничего особенного вроде не происходит. Такую подсознательную тревогу достаточно тяжело внушить картинкой на экране – все-таки игры и фильмы представляют уже сформированные образы, в отличие от той же литературы, где воображение читателя может додумать какую угодно жуть. Но у **Inside** получается. И гораздо лучше, чем у **Limbo**.

У ДОМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА

После успеха Limbo датчане из **Playdead** решили оставить жанр и структуру в следующем проекте теми же. Inside – тоже мрачный монохромный платформер-головоломка про мальчика, спасающегося от сил зла и решающего физические задачки. Даже темы здесь, на первый взгляд, поднимаются похожие.

Но это лишь внешняя оболочка. Внутри игра на Limbo совсем не похожа. Inside – путешествие куда более цельное и увлекательное, да и тяжелых мыслей после себя оставляет на порядок больше.

Помните эпизод в «Начале», где персонаж Ди Каприо рассказывал своему протеже о тонкостях создания «сцены» для искусственного сна? Люди никогда не помнят, как оказались в начале сновидения, оно просто начинается. Вот и главный герой Inside появляется буквально из ниоткуда – просто выпрыгивает из кустов в лесной



ВОКРУГ охранных роботов лежат десятки людей, истерзанных ударами тока. Такова судьба всех нарушителей

чаще. Вокруг – пустынные блеклые пейзажи, заброшенные фермы, горы трупов скота. И ни одной живой души, не считая солдат, загружающих в фуры содержимое разбросанных по лесу странных капсул. Привыкайте, неуютное чувство растерянности будет давить на вас всю игру.

Вскоре мальчик добирается до города. Тот пустует, но по главной площади текут колонны безвольно шаркающих людей, действующих как единое целое. За их движением следят вооруженные часовые: если попасться им на глаза, герою конец. Долго теряться в догадках не приходится. Все эти люди зомбированы, и уже в самом начале игры мальчик находит устройство, с помощью которого ими можно управлять.

При этом за безвольными марионетками совершенно спокойно наблюдают обычные граждане с детьми на руках. И знаете – их безразличие пугает похлеще гигантского паука из Limbo.

Неуютная оруэлловская антиутопия Inside вообще угнетает не меньше обшарпанных улиц Сити-17. Подчиненные Большого Брата не скупятся на рукоприкладство и стрельбу. «Неисправных» зомби мигом грубо утаскивают за кулисы. А внешняя разруха и запустение соседствуют с благами технического прогресса.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переводить тут совершенно нечего, но главное меню доступно и на русском языке.

В ЗОМБИРОВАННОЙ СВИНЬЕ
копошатся паразиты-контроллеры



КОГДА ПАРНИШКА ПОПАДАЕТ в одну из колонн, действия марионеток нужно повторять в точности, чтобы не выбиться из общей массы

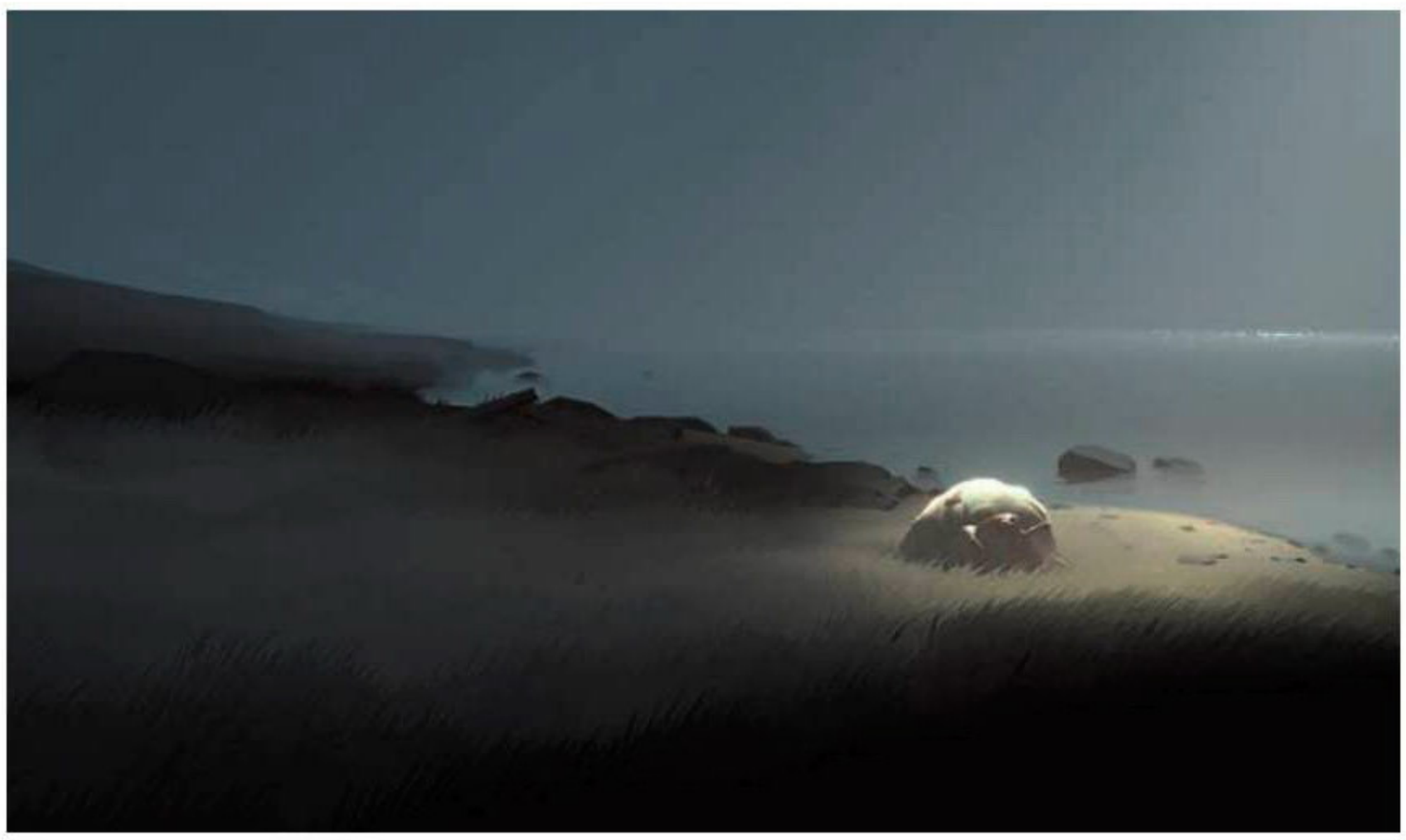


КАМЕРА часто берет очень красивые ракурсы, чтобы гордо продемонстрировать арт-дизайн. И верно, выглядит игра без преувеличения потрясающе

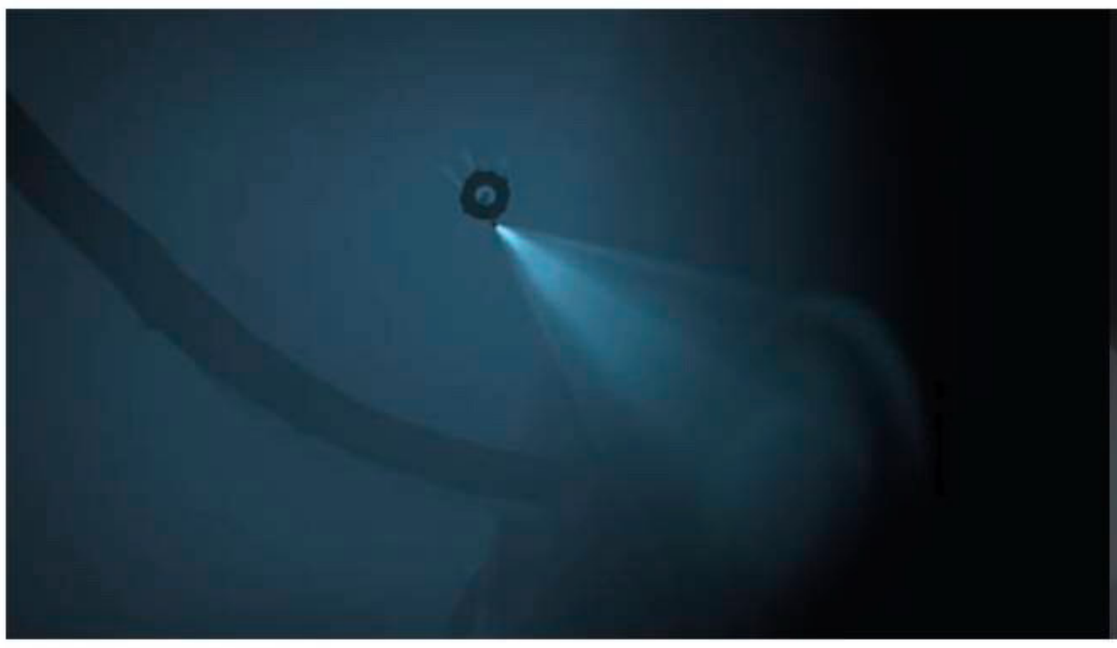
Мир в Inside совершенно фантасмагорический, он состоит из противоречий и отталкивающих деталей. Все здесь вызывает отторжение, но... Ведь именно от самых странных и отвратительных вещей труднее всего отвести взгляд, не правда ли?

СКОТНЫЙ ДВОР

В городских декорациях мы проводим только первый час. Дальше действие переносится в совершенно другое место, где начинают происходить... странные вещи. Чтобы не портить впечатление, скажу лишь, что «совы не те, чем кажутся» и что, если вы ожидали от Inside классической истории про борьбу с системой, вас ждут сюрпризы. Омерзительные, шокирующие сюрпризы. Сюрпризы уровня финала «Кловер-



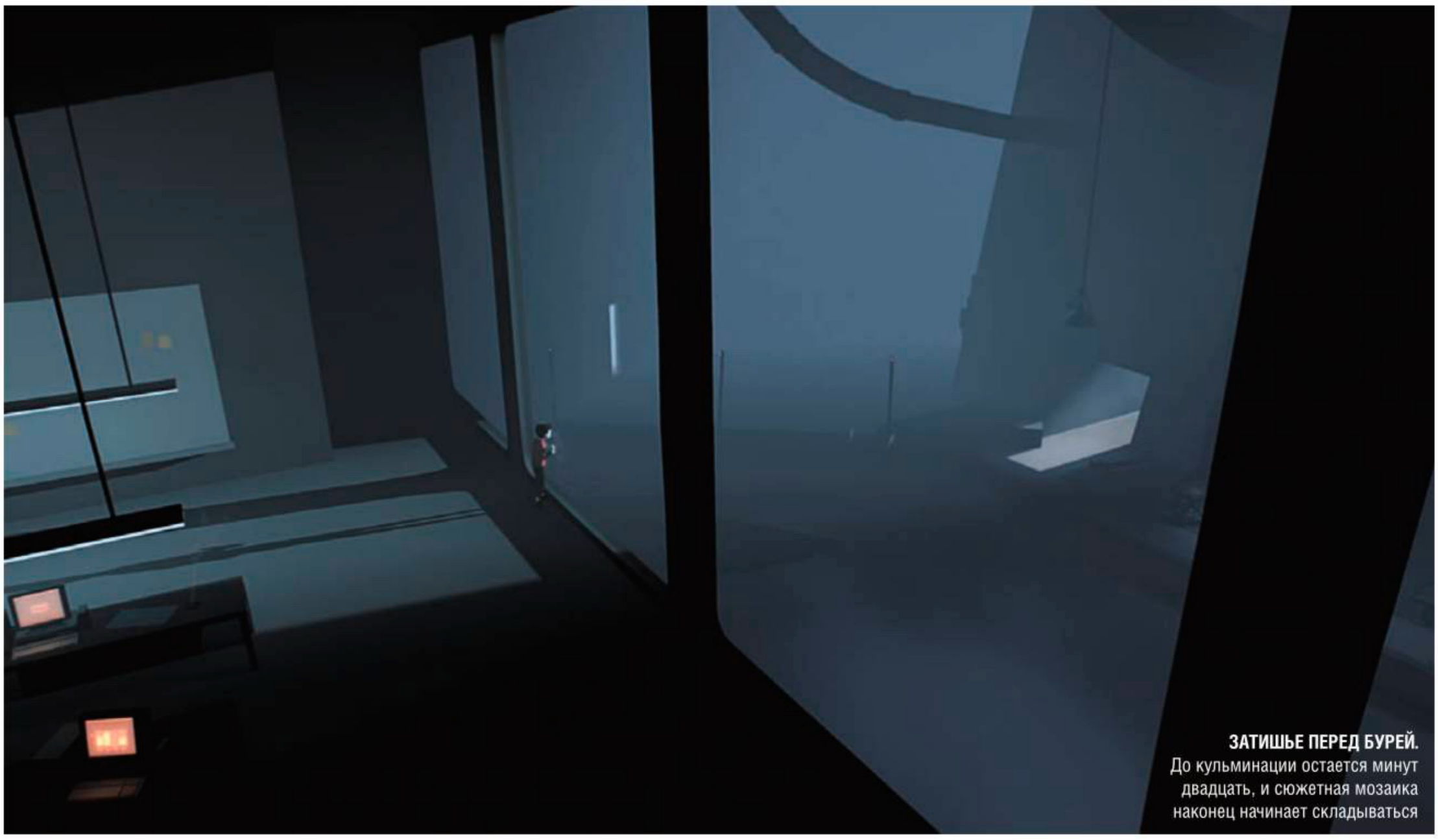
ВЕРДИКТ



С ПОЛУЧЕНИЯ БАТИСКАФА начинается мучительно нервное путешествие по затопленным катакомбам



ВСЕ ИДЕТ к непоправимой катастрофе и остановиться уже давно нельзя – выбор сделали за вас



ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ. До кульминации остается минут двадцать, и сюжетная мозаика наконец начинает складываться

филд, 10» или главного сюжетного поворота «Хижины в лесу».

За всю игру вы не услышите и не прочитаете ни слова, но цельность и гармоничность сюжета от этого нисколько не страдают. История плавно раскрывается через события, окружение и сам геймплей, не спеша и не спотыкаясь в ритме повествования.

Провисаний не случается даже на головоломках – они просты ровно настолько, чтобы заставить вас шевелить извилинами, но не задержать дольше чем на пару минут. Игра не разрушает магию излишне заковыристыми испытаниями, не дает игроку вынырнуть из своей тягучей неуютной атмосферы и аккуратно ведет к развязке. В Inside всегда понятно, что делать дальше и куда идти.

По части головоломок у Playdead вообще виден ощутимый прогресс. В Limbo взаимодействие с миром по большей части сводилось к нудному перетаскиванию ящиков и дерганью рычагов. На однотипных задачках игра быстро выдыхалась, и до занимательных головоломок с гравитацией многие вообще не доходили. Теперь же разработчики гораздо реже ударяются в самокопирование. Inside всю дорогу без стеснения экспериментирует с новыми механиками – и весьма успешно.

Несложные, но увлекательные головоломки с управлением зомби вызывают в памяти **The Swapper**, только тут нет клонирующей пушки. Минут на сорок нам выдают батискаф для исследования обширной подводной локации, и тогда же начинается аттракцион «**SOMA** для самых маленьких». На одном из участков уровень регулярно «прочищает» мощнейшая ударная волна и мальчику приходится рассчитывать свои действия так, чтобы успевать перебегать от укрытия к укрытию.

А в последние полчаса... Помните про шокирующие сюрпризы, да? Inside поддерживает интерес и саспенс разными, порой не самыми гуманными способами. Это один из тех редких случаев, когда чувство стресса в течение всей игры идет рука об руку с неподдельным любопытством, но при этом не изматывает, а, наоборот, подстегивает.

Ящиков и рычагов здесь, конечно, тоже много, но и они обыграны куда интереснее. К тому же построенные на старых идеях задачки распределены по игре равномерно – излишне долго заниматься одним и тем же не приходится.

От Limbo игра переняла и один важный, мощный, но не особо приятный художественный прием. За ошибки Inside наказывает так же жестоко и даже мерзко. Хруст и чавканье плоти быстро врезаются в память и заставляют ежиться, поэтому



ГОЛОВОЛОМКИ С УПРАВЛЕНИЕМ марионетками – сущая жуть. Люди в этом мире всего лишь расходный материал. Причем в прямом смысле

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем в день релиза на Xbox One.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: четыре часа на первое прохождение и еще столько же – чтобы докопаться до истины.

все действия, требующие быстрой реакции, невольно стараешься выполнять правильно, хотя бы чтоб не видеть, чем чревата для героя осечка. Особенно учитывая, что играем мы все-таки за ребенка.

■■■

Инди-игры, претендующие на смысловую глубину, часто перекашиваются в сторону подачи сюжета, упрощая геймплей до рудиментарности. Inside же удается поддерживать хрупкий баланс. Это очень качественный платформер, который запоминается не только историей, атмосферой и арт-дизайном, но и непосредственно игровыми ситуациями.

Ничего нового в жанре игра не говорит, но на это можно (и на самом деле даже нужно) закрыть глаза: Inside и без того прекрасна. Это цельное произведение, а не абстрактный набор головоломок, объединенных общей идеей и стилистикой.



НАЧАЛО настолько жуткое, что даже за цыплят немного страшно. Ждешь, что с ними случится нечто плохое, а потом выдыхаешь

Продержав в ежовых рукавицах до самого конца, Inside обрывается – не на полуслове, а, скорее, на последнем слоге. Резко ослабляет хватку и оставляет пялиться в финальные титры, восстанавливая сбитое дыхание и пытаясь осознать, что, черт возьми, сейчас произошло. Однозначного ответа вы все равно не найдете, но в том и прелесть этой истории. Или ночного кошмара. Ведь заканчиваются сны тоже внезапно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– потрясающий визуальный стиль и гнетущая антиутопическая атмосфера;
– разнообразие головоломок;
– Inside не проседает и заканчивается ровно тогда, когда нужно;
– финальный акт – не пустой, но оставляющий простор для размышления и трактовок.

ОГОРЧИЛО:
– хотелось бы чуточку больше задачек с управлением зомби;
– некоторые механики заимствованы прямиком из Limbo;
– если вас не зацепит атмосфера, то не сильно впечатлит и геймплей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Inside пробирает до дрожи. Игра помещает игрока в отталкивающий, но манящий жуткой и даже отвратительной тайной мир. А потом в течение трех-четырех часов дергает за ниточки, вызывающие одновременно и стремление побыстрее убраться куда подальше, и непреодолимое желание разобраться в том, что здесь происходит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

ЖАНР Стратегия, симулятор **ИЗДАТЕЛЬ** THQ Nordic **РАЗРАБОТЧИК** Weappy
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4 **САЙТ ИГРЫ** weappy-studio.com

THIS IS THE POLICE

ОБЛЫСЕТЬ И ВПАСТЬ В ДЕПРЕССИЮ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core, 4 ГБ, 2 ГБ видео

У Джека Бойда, престарелого шефа полиции Фрибурга, достаточно причин быть плохим копом. Жена без лишних слов свалила с молодым красавчиком. На сотрудников положиться нельзя: чего доброго, донесут в профсоюз. Мэр города вообще намерен через полгода вышвырнуть Джека из департамента, – на пенсию, видите ли, пора. А еще наклевывается неплохой шанс заработать дырку от пули в голове. Тут у любого нервы сдадут.

Но Джек еще повоюет. За департамент. За свое доброе имя. И за пятьсот тысяч долларов. Ради них он готов на всё.

КТО НАШЕЛ, БЕРЕТ СЕБЕ

Каждый день придется плестись на работу. Каждый день от вас будут ждать четкого выполнения инструкций. Каждый день нужно выбирать – поступить плохо или очень плохо. Это полиция, готовьтесь. Бюрократии и головной боли будет не меньше, чем в **Papers, Please**.

Ваша задача – скопить кругленькую сумму на безбедную старость и при этом не дать городу утонуть в насилии и беззаконии. Но именно утонуть – парочку непойманных воришек Фрибург переживет. Даже лишнее нераскрытое убийство не ввергнет город в панику. Ресурсы департамента не безграничны, чем-то придется жертвовать.

О последствиях тоже лучше не забывать. Лично вас, почти готового пенсионера, за пуговицу никто не возьмет, а вот мэр Роджерс от общественности нахлебается. Бюджет могут урезать, а значит, завтра жить станет еще сложнее. Ну еще и совесть, конечно, давит. Если она у вас есть.



РАБОЧИЙ ДЕНЬ Джека всегда начинается одинаково – утренние газеты, поездка на работу и выбор хорошей песни

При этом Роджерс – меньшая из проблем Джека. Его положение привлекает внимание и куда более сложных людей. Слышали истории про продажных копов? Ну так вот, «сделки с дьяволом» не всегда заключаются по доброй воле, и за принципиальность можно расплатиться жизнью. Ну или жизнью собственных детей. Станете рисковать?

Есть и более интеллигентные «партнеры»: сделки предлагают грязные, но заманчивые. Ну, умерла проститутка после бурной ночи со знаменитостью, что ж теперь, в тюрьму отправляться? Это же не массовая бойня, а скандалы никому не нужны. Если люди Бойда по-тихому избавятся от трупа, то в тот же день сумма «пенсионных» накоплений Джека наверняка чуть-чуть увеличится.

В такой халтуре свои подводные камни. Пока ваши парни занимаются грязными делишками, в центре города может случиться вооруженное ограбление. Не самому же туда ехать? Или приключится смешная история: одному из ваших офицеров на приватной вечеринке (а запросы случаются и такие) запихнут в трусы столько купюр, сколько он не заработает и за год, так что в его жизни могут появиться новые ориентиры.





ДЖЕК ОЦЕНИВАЕТ каждый вызов по степени угрозы. Поймать школьника-воришку может и пара полицейских, а разбираться с вооруженным ограблением банка без спецназа опасно

В КОНЦЕ каждого рабочего дня я надеялся, что игра покажет мне очередную подобную сценку. Их на самом деле не так уж мало, но хорошего много не бывает



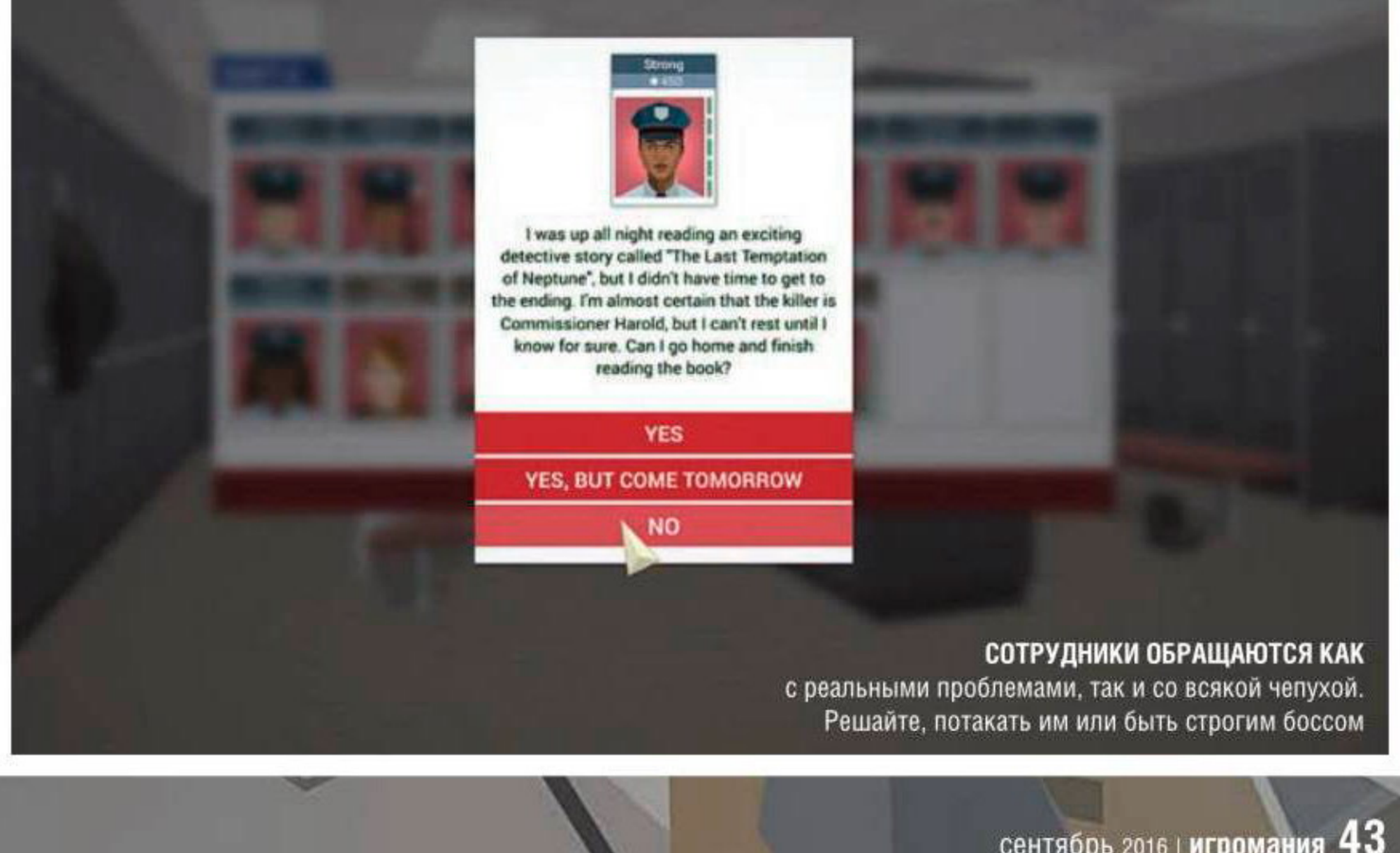
СИТУАЦИЯ С МАФИЕЙ проста: или Джек старается не расстраивать ее слишком сильно, или Джек больше не нужен. Есть еще третий вариант, но до него сперва нужно дожить

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Тексты есть на русском языке, озвучка – только на английском.

Иногда на связь будет выходить и сам Роджерс. Прикрывать задницы политиков по его просьбе, конечно, не то занятие, о котором мечтает добропорядочный коп. Но захочет ли этот добропорядочный коп портить отношения с мэром?

ГОРОД ГРЕХОВ

Самое важное – это настоящие, полноценные дела. Убийства, деятельность городских банд, теракты. Раскрывая такие преступления, Джек и без сомнительных авантюр солидно увеличит свои накопления. Тут-то и пригодятся детективы, целый день просиживающие штаны в департаменте.

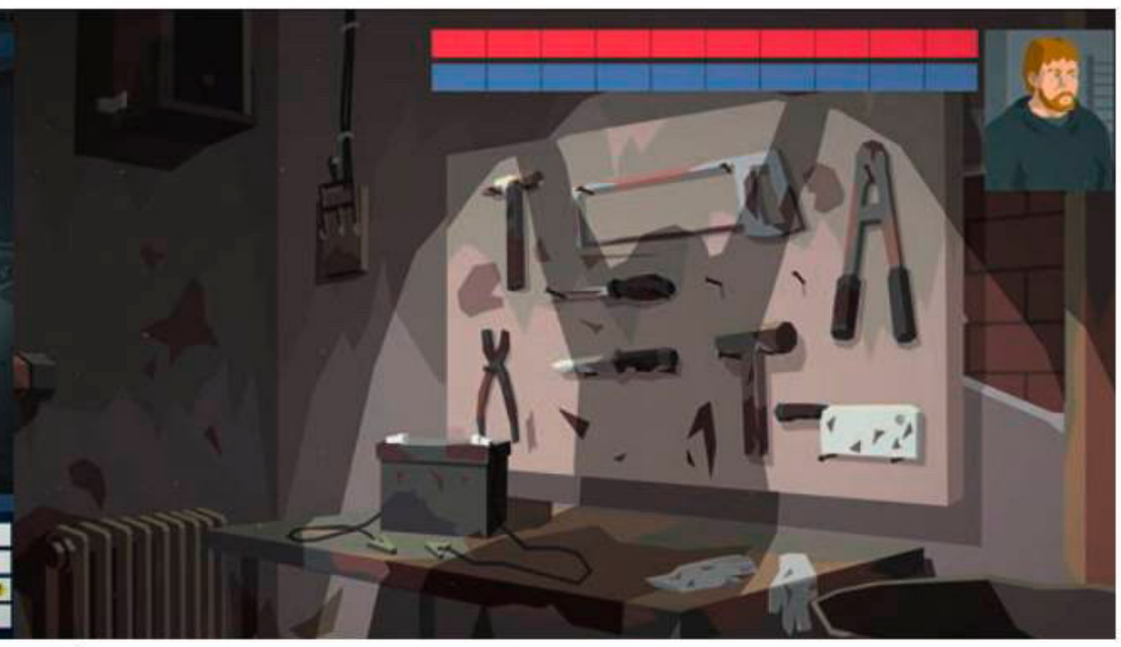


СОТРУДНИКИ ОБРАЩАЮТСЯ КАК с реальными проблемами, так и со всякой чепухой. Решайте, потакать им или быть строгим боссом

ВЕРДИКТ



У КАЖДОГО дня свой набор событий, расставленных по карте вручную. Если переигрывать день снова и снова, через пару-тройку попыток вы наизусть выучите, что должно произойти в эту смену



БОЙД не брезгует разными приемами. В этом подвале сейчас кого-то будут больно и долго пытать



У ДЖЕКА множество рычагов влияния на ситуацию в департаменте. Хотя некоторыми из них честному копу лучше не пользоваться

Следователи будут присылать вам «кадры» с места преступления, а ваша задача – выбрать правильные снимки и расставить в верном порядке. Придется вчитываться в показания свидетелей и изучать доказательства. Но в некоторых эпизодах логику трудно назвать неоспоримой.

Удерживать в голове детали расследований со временем все сложнее. Проблемы растут как снежный ком: поступает все больше ложных вызовов, почти каждую смену кто-нибудь из офицеров или детективов просит выходной, мафия и Роджерс наседают плотнее, почти не оставляя времени на ваши прямые обязанности.

А тут еще и оперативники сообщают о нестандартной ситуации. Тихо прокрасться через черный ход и ударить преступника дубинкой? Или просто выстрелить ему в голову? Такие дилеммы тоже лягут на ваши плечи. А на кону могут оказаться жизни ваших сотрудников и мирных граждан!

С каждой неделей груз ответственности давит все сильнее, даже прекрасная музыка из коллекции Джека не помогает расслабиться. Единственная мысль, постоянно крутящаяся в голове: «Хоть бы еще чего не случилось». Но оно случается.

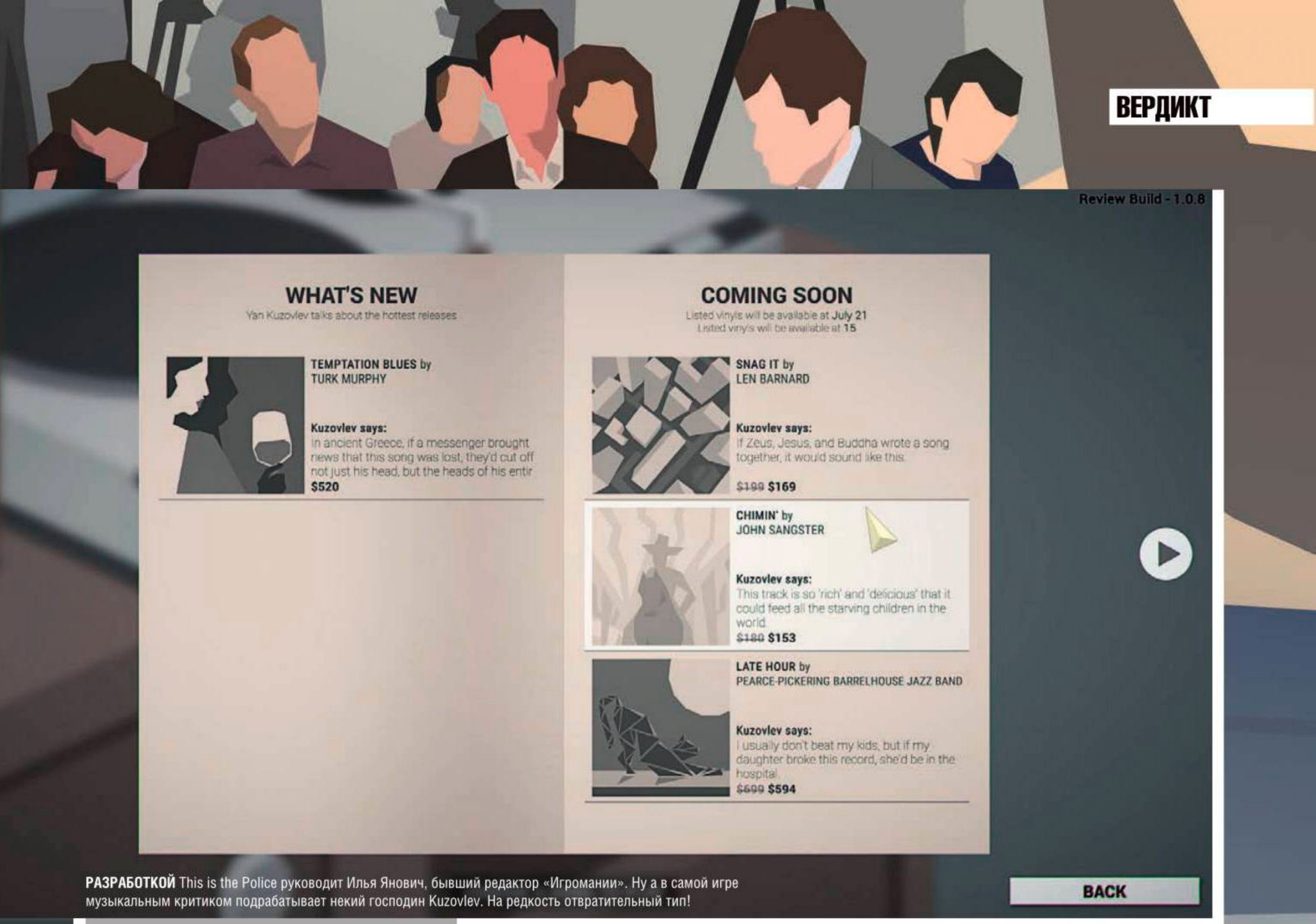
Даже если все идет по плану, даже если у вас все под контролем, в дело всегда может вмешаться история и разодрать привычный ход вещей в клочья – что вполне себе жизненно. Но непосредственно от ваших действий некоторые события тоже будут зависеть. Повлиять может и сущая мелочь. Следите за собой.

СЛАВНЫЕ ПАРНИ

Некоторые вещи подчиняются исключительно воле случая. Например, вы можете завести среди подчиненных осведомителя, который будет сливать вам информацию о сотрудниках. Полицейские могут выследить крысу и жестоко ее убить, однако если загрузить утренний чекпойнт, то ваш информатор вполне может оказаться жив.

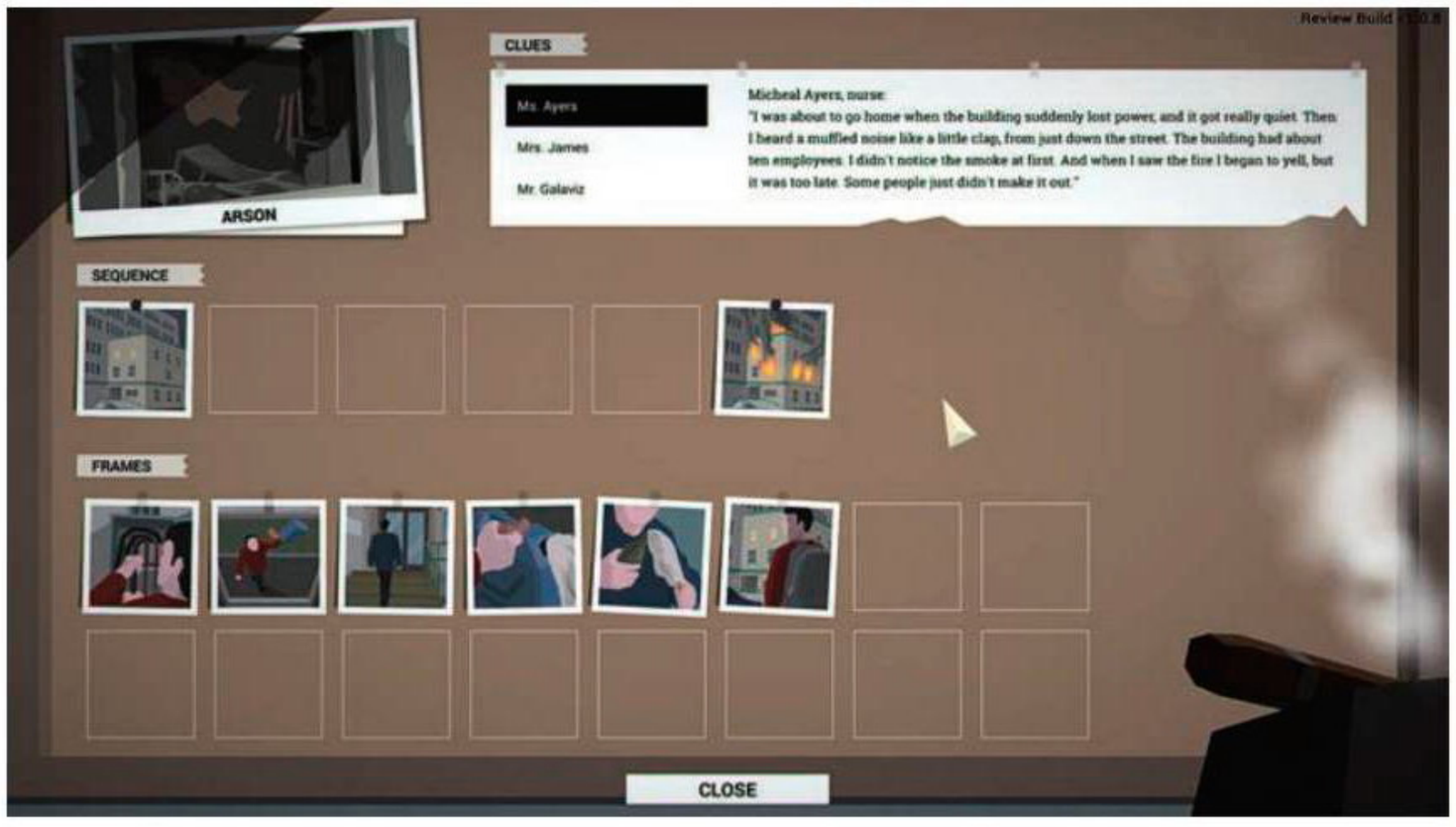
Но даже если смириться со смертью своего карманного шпиона, расследовать его гибель не получится. Среди ваших сотрудников находятся хладнокровные убийцы, которые способны устранять «языка» хоть каждую неделю, а вы даже не сможете их вычислить! Не все игровые механики одинаково хорошо отточены.

Для игры на двадцать с лишним часов дебют **Weappy** временами однообразен. Авторы постоянно разбавляют игровой процесс новыми механиками и событиями вроде выборов мэра, но с определенного момента приходится подолгу заниматься примерно одним и тем же.



РАЗРАБОТКОЙ This is the Police руководит Илья Янович, бывший редактор «Игромании». Ну а в самой игре музыкальным критиком подрабатывает некий господин Kuzovlev. На редкость отвратительный тип!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двадцать восемь часов.



НЕКОТОРЫЕ из предлагаемых детективами кадров поведут вас по ложному следу. Внимательнее читайте показания очевидцев и заключения экспертов

И отношения внутри коллектива показаны схематично. Продажные копы? Злоупотребление полномочиями? Дружба между напарниками? По иронии судьбы в This is the Police полноценные лица есть только у ваших сотрудников, но сами они – просто серая масса. Отдельных ее представителей можно ценить разве что за профессионализм. Даже отлынивают от работы они не по индивидуальным отговоркам.

Зато отдадим должное прекрасному актерскому ансамблю – один Джек в исполнении Джона Сент-Джона чего стоит!

■■■

Недостаток опыта, сил или средств у молодой студии не мешает игре заслуживать внимания ценителей глубоких детективных историй. Если сюжет вас зацепит, вы не сможете оторваться, пока не узнаете всю правду про Фрибург.

Игра затрагивает множество болезненных тем: расизм, насилие над женщинами и детьми, коррупция, подменяющая собой правосудие. Бойду не хватило благоразумия или силы воли бросить этот проклятый город и уехать, а в отсутствие достойной альтернативы он и сам оказался элементом прогнившей вертикали власти Фрибурга. Старик, вероятно, рано или поздно утопнет в вонючей жиже, куда сам себя и загнал, но его историю мы запомним. ■

ПОРАДОВАЛО:
– мрачная и интригующая история;
– актерская игра и музыка;
– множество важных и незначительных решений, влияющих на сюжет;
– занятный процесс управления полицейским департаментом;
– приятные (и «приятные») сюрпризы по ходу игры.

ОГОРЧИЛО:
– логика в некоторых головоломках весьма своеобразная;
– безликие сотрудники полиции;
– затянутость;
– скомканная концовка.

ДОЖДАЛИСЬ?
Абсолютная безысходность – вот лейтмотив This is the Police. Можно ли оставаться человеком в окружении исключительных нелюдей? Игра заставляет прочувствовать положение Джека Бойда. От нее действительно трещит голова. И здесь это большой комплимент.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«ОТЛИЧНО»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Red Thread Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ dreamfallchapters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео



DREAMFALL CHAPTERS

ДЕСЯТЬ ЛЕТ ОЖИДАНИЙ

АЛЕКСЕЙ МАЛЬСКИЙ

Dreamfall Chapters подошла к концу – а вместе с ней и Dreamfall, и вся серия **The Longest Journey**, спустя семнадцать лет после выхода первой части. Удалось ли Рагнару Торнквисту и его новой студии достойно завершить путешествие своих героев? Да.

Поначалу может показаться, что авторы сами забыли, на чем десять лет назад закончили рассказ. Зои Кастильо начинает путь в совсем иных обстоятельствах, ее воспоминания о прошлом полны противоречий, да и характер изменился. Только со временем понимаешь, что история и правда началась с новой страницы, ведь путь к примирению с собой Зои прошла до конца. Она повзрослела, и теперь ей суждены совсем другие испытания.

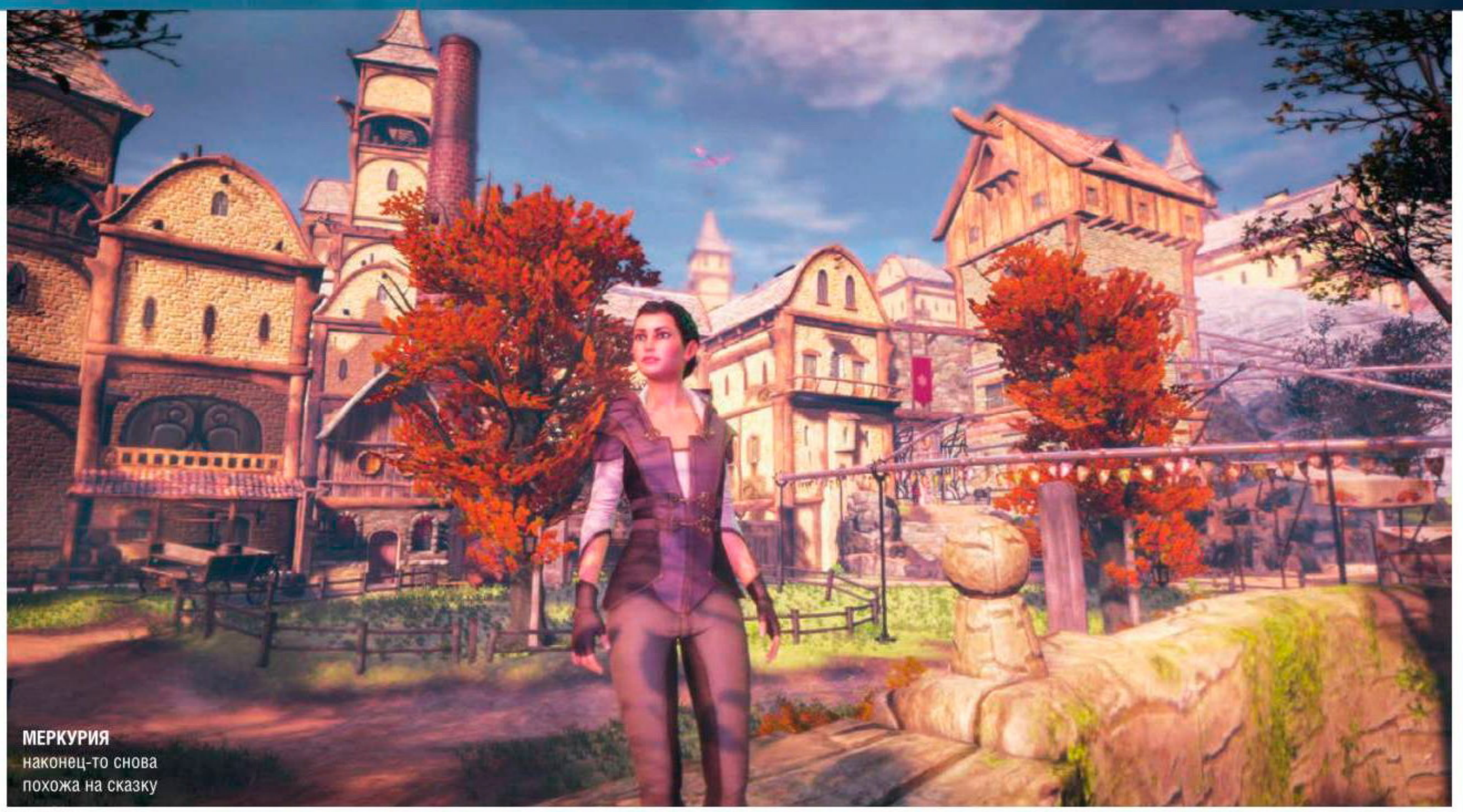


ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Chapters потрясающе красива. Аркадийский город Меркурия расцвел всеми красками лета и осени. Старк обогатился неоновыми трущобами нового города – Европолиса, весьма едкой сатиры на современную политику. Мир сновидений (точнее, «Время историй») зыбкий, чарующий и неземной.

Геймплей тоже изменился к лучшему. Это все еще «киношное» приключение с загадками, но из ошибок первой Dreamfall явно сделали выводы: о робких попытках добавить боевую систему забыли, камера наводится на активные предметы сама, без припадочного «луча фокуса». Правда, из ряда по-прежнему выбиваются задачки на скрытность, но врагов настолько легко обойти, что такие моменты кажутся способом разнообразить прохождение и немного пощекотать себе нервы, чем серьезным испытанием.

Загадки же остались примерно на уровне задачек Dreamfall: большинство реша-



МЕРКУРИЯ наконец-то снова похожа на сказку



В ДИАЛОГАХ время застывает и в воздухе плавают мысли



ГЛАВЫ КИАНА отчего-то всегда выпадают на ночь: видно, его мрачным размышлениям не место под солнцем

ется простым и логичным способом, хотя периодически все-таки приходится бегать по одним и тем же комнатам, мучительно соображая, куда мог завалиться тот несчастный детский рисунок. С другой стороны, останься наследница The Longest Journey вовсе без головоломок, ее наверняка не поняли бы некоторые из самых давних поклонников.

Chapters блистает в диалогах. Перед репликой всегда можно послушать размышления персонажа, что не только позволяет лучше узнать героев, но и решает вечную проблему «Я вовсе не это имел в виду, когда нажимал!». Авторы сделали все, чтобы каждый выбор казался судьбоносным: в момент принятия важных решений вспыхивает зловещая надпись «Баланс поколеблен!», а между главами нам регулярно напоминают, как именно наши действия повлияли на события.

Главное – чувствуется, что Chapters уважает выбор игрока. Здесь нет вечных отговорок «почему верен только первый вариант ответа», зато у каждого шага обязательно есть последствия. Если вы решили казнить злодея, подумайте, захотят ли ваши друзья общаться с хладнокровным убийцей. Решили отпустить – подумайте, не натворит ли он еще больших бед. Другие последствия гораздо менее очевидны: некоторые поступки меняют целые ветки сюжета (например, историю Зои в Европолисе), другие влияют на судьбы друзей и близких. Возможно, вам захочется пройти Chapters еще как минимум однажды.

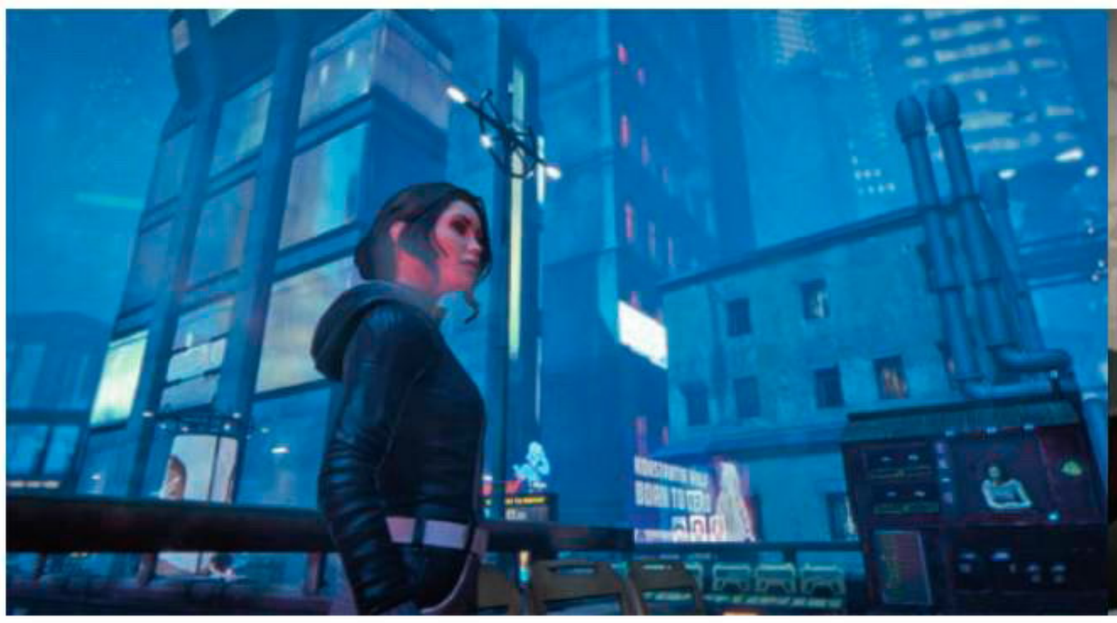
Однако концовка у игры одна. Мир Dreamfall вообще парадоксальным образом балансирует между идеей свободы выбора и фатализмом, ведь приключения Зои – это история, что когда-то уже была рассказана, с началом и концом. Вот только тропинок в этом лабиринте много: само путешествие значит гораздо больше, чем пункт назначения, а судьбы людей важнее, чем даже баланс. И в Chapters эту идею удалось не только показать, но и полноценно передать в геймплее.

ЧТО НАШЛИ?

У Chapters свой характер и собственная палитра, но в непривычном облике «младшей сестры» со временем проглядывают черточки семейного сходства. Пожалуй, это самая зрелая игра в серии – или долгожданный баланс между легкомысленным The Longest Journey и меланхоличным Dreamfall. Персонажи остались глубокими и трогательными, а мир снова заиграл причудливыми сказочными красками.

Вот волшебные горы, о которых мы раньше только читали в библиотеке Абнаксуса. Вот жилище самого контрамота – по-прежнему увитое плющом и неприступное. Вот Киан, отчаянно пытающийся искупить все свои грехи, истинные и мнимые, а рядом – для контраста – неунывающий Ворон (хотя по доброй традиции он обязательно будет возмущаться и жаловаться).

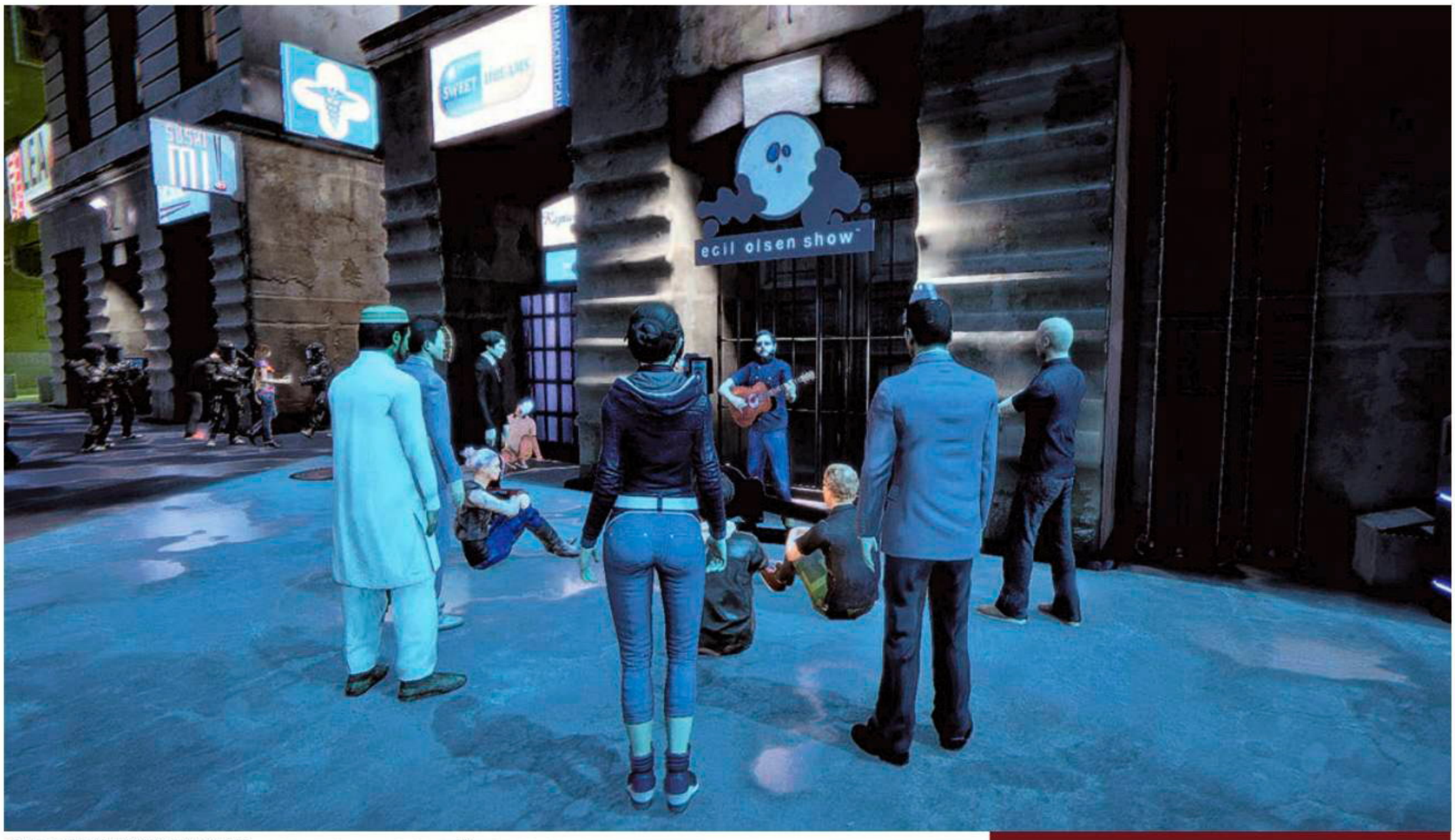
И если яркие краски стали ярче, то и мрачные, в свою очередь, помрачнели: чего стоит только концлагерь для магиче-





ЕВРОПОЛИС: бетонные джунгли, тотальная слежка и грязные выборы. Как хорошо, что это всего лишь фантастика

ФИНАНСИРОВАТЬ ИГРУ помог Норвежский институт кинематографа – видно, чувствовали, что под маской геймдизайнера скрывается режиссер



ОЧАРОВАНИЕ МИРОВ БАЛАНСА – во внимании к деталям. Когда проходишь мимо уличного музыканта, так и тянет задержаться и послушать пару песен

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке. Пока что существуют лишь фанатские переводы.

ских существ. Если в предыдущей части завоеватели-азади и всемирная корпорация казались серьезным, но абстрактным злом, то здесь мы воочию видим последствия их действий и сломанные судьбы. Что ж, Торнквист никогда не стеснялся использовать всю палитру чувств – от искренней романтики до беспросветной депрессии, от сальных шуточек до монументального пафоса.

Но первая глава не торопится с объяснениями: вам сперва дают вволю погулять и заново познакомиться с миром. На этот раз в игре есть две просторные локации – нуарно-декадентский Европолис (для полноты картины там не хватает только музыки Вангелиса) и уютная праздничная Меркурия, которую нам наконец-то дадут обойти целиком при свете дня.

В отличие от прошлых игр, Chapters не стремится поскорее загнать Зои и Киана на рельсы сюжета, поэтому с непривычки старт кажется даже слишком неторопливым. В «Главах» пять книг: заканчивается первая, начинается вторая, а мы все так же бродим по улочкам и занимаемся мелкими делами.

Но чем ближе середина истории, тем сильнее в сознании звенит знакомый еще по Dreamfall тревожный сигнал: «Ох, сейчас начнется...» Звенит все громче и громче – а оно все не начинается и не начинается, и ты начинаешь уставать...

А потом все-таки начинается.

Мир прямо на глазах становится сложнее и многограннее, разрастается вширь и вглубь. В космогонии и мифологии (в них и так-то непросто было разобраться) появляются новые элементы: в «Главах» наконец подробно рассказывается о том, как воображение творит реальность, зачем сновидец видит мир во сне... и даже о том, какую роль во вселенной играет разрушительная пустота – «Бессонное»! События чем дальше, тем сильнее переплетаются с сюжетом предыдущих игр. К началу пятой книги становится окончательно понятно, что авторы ни о чем не забыли и движутся к той самой развязке «цикла о сновидцах», которой дразнили нас в финале Dreamfall. А уж в самой концовке ответы сыплются как из рога изобилия.

ЧЕГО ЛИШИЛИСЬ?

Без потерь не обошлось, ведь сюжетных веток за это время накопилось столько, что многих персонажей пришлось просто отбросить. Например, Зои так и не удалось повидаться с Эммой, хотя та очень звала на открытие своей галереи в Европолисе; о судьбе Дэмиена вспоминают вскользь, а загадочный



НЕВОЗМОЖНЫЕ
экзотические локации – в лучших традициях первой игры

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: полная Steam-версия игры, по мере выхода эпизодов.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: примерно тридцать пять часов.



С ЭТОЙ КОМНАТЫ
когда-то все началось. Или закончилось?

Кортес продолжает старательно делать вид, что дела сновидцев его не касаются.

Но авторы очень тонко чувствуют, какие элементы важнее всего для центральной истории: о главных героях и злодеях «цикла сновидцев» нам рассказали даже больше, чем мы надеялись. Во-вторых, миры Баланса всегда полнились загадками и недомолвками – отчасти в этом и кроется секрет их очарования. Ветвящиеся сюжеты Chapters и вовсе едва ли не прямо призывают игроков заполнять пробелы по своему вкусу.

Даже если бы последняя глава Chapters была первой и единственной, она стала бы почти идеальным финалом. Именно ее игроки ждали десять лет. Пятая книга оглушает взрывной волной откровений, заставляя забыть и о неровностях в середине сюжета, и о раздражающих головоломках с пиксельхантингом, и об опасениях насчет того, не потеряется ли история под ворохом побочных линий. Остается только победное чувство: мы дошли!

Более того, концовка не только расставляет все нужные точки, но и вновь смыкает все сюжеты, перекидывая совершенно неожиданный мостик к The Longest Journey. Игра, которая могла бы стать завершением «дилогии о сновидцах», вдруг оказалась финалом всей трилогии. Если раньше можно было скрепя сердце посоветовать опасающимся мудреных загадок друзьям сразу начинать с Dreamfall, то теперь почти невозможно воспринимать эти три игры в отрыве друг от друга.

Но главное, что, кроме долгожданного завершения, нам подарили целое новое путешествие – по мирам снов и мифов, по омываемым дождем асфальтированным улицам и цветущим лугам, с новыми встречами и расставаниями, со слезами и смехом. То самое бесконечное путешествие, в котором сердца героев важнее головоломок и экшена, а нехоженые дороги манят сильнее, чем победа и награда. ■

ПОРАДОВАЛО:
- прекрасная драматургия и сюжет;
- игра актеров озвучки;
- отлично выстроенный механизм выбора;
- два совершенно разных, но равно прекрасных мира;
- необычная, любовно прописанная мифология.

ОГОРЧИЛО:
- безыскусный геймплей и не всегда удачные головоломки;
- медленное развитие истории;
- некоторые побочные сюжетные ветки оборваны;
- только одна концовка;
- мы ждали десять лет – десять!

ДОЖДАЛИСЬ?
Прекрасное интерактивное произведение и достойное завершение волшебных приключений в Старке и Аркадии. Но ради полноценных впечатлений придется начать с The Longest Journey или хотя бы с первого Dreamfall – в отрыве от них Chapters производит куда меньший эффект.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ** Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК Spiders **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** thetechnomancer-game.com

THE TECHNOMANCER

МАРСИАНСКИЙ ХРОНИК

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 8 ГБ, 2 ГБ видео

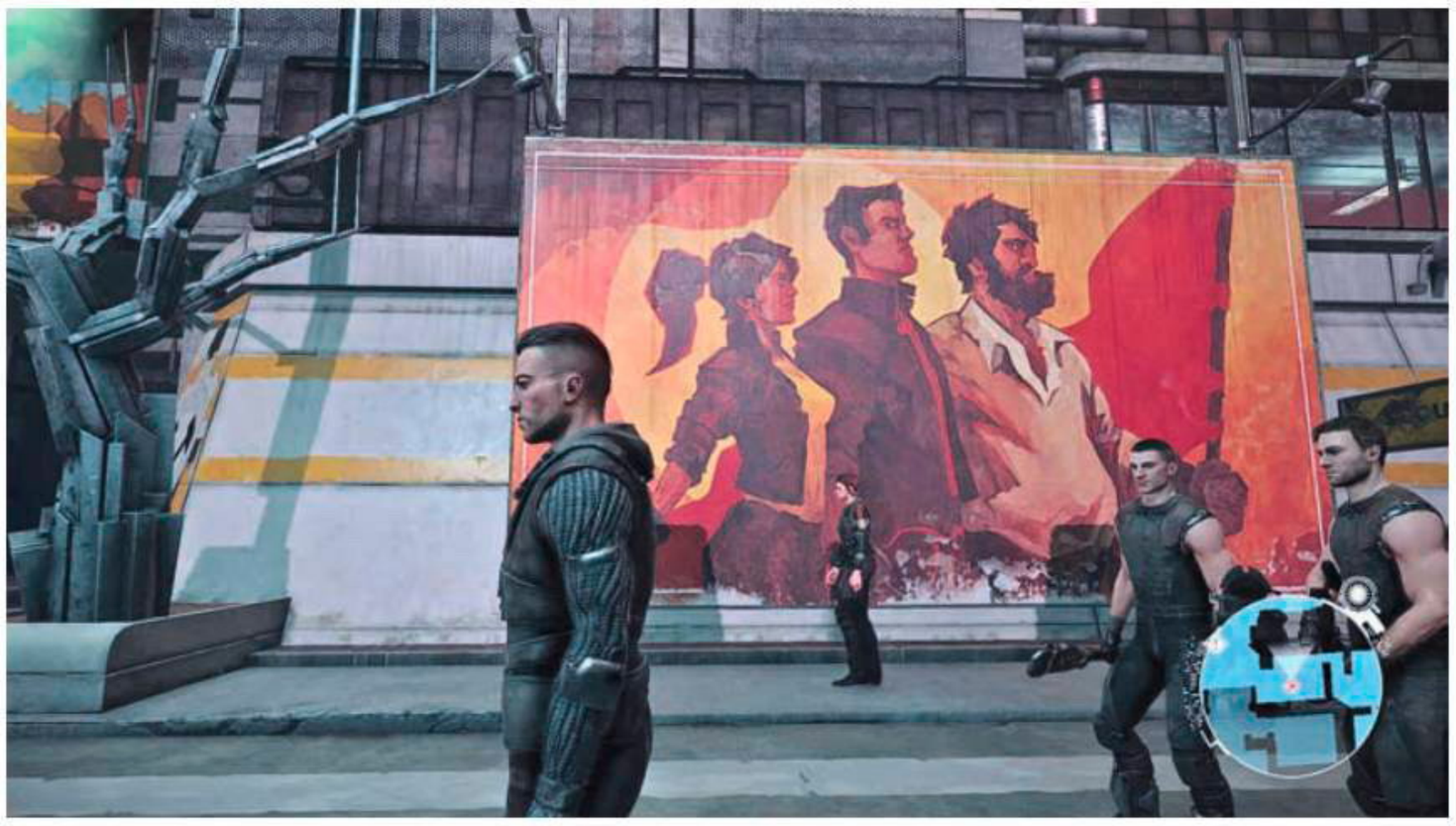
The Technomancer оказалась одной из тех редких игр, что вызывают целую палитру отрицательных эмоций. Трудно предполагать, что **Spiders**, авторы **Bound by Flame** и **Mars: War Logs**, умышленно добивались подобного эффекта, но результат налицо.

Первые восемь часов The Technomancer вызывает недоумение. Косолапость этого ролевого боевика видна сразу, но недочеты слишком сильно бросаются в глаза, равно как и то, что никто даже не пытался от них избавиться.

Следующие восемь часов – пора раздражения. Формально сценарий разгоняется, а игра разрастается, но от нелепостей по-прежнему не избавляется, наоборот – копит их, будто даже хвастается ими.

А потом наступает финальная треть приключения, а вместе с ней приходит отчаяние. Становится очевидно, что все происходящее – не ошибка, не недостаток опыта, но умышленный, продуманный, бессмысленный и беспощадный игровой дизайн.

Остается только надеяться, что жуткая игра марсианских престолов скоро закончится.



ПЕРВОЕ ВРЕМЯ МЫ СЛУЖИМ В АРМИИ и бегаем с двумя подчиненными. Потом напарников станет больше, появятся женщины и мутант, но лучше The Technomancer от этого не станет

ГРЕЗЫ ОБ ОДИНОЧЕСТВЕ

The Technomancer можно упрекать в чем угодно, но марсианские поселения у разработчиков просто прекрасные. В мрачном и будто бы тесном Офире – хрестоматийно тоталитарная архитектура. На массивных стенах висят агитационные плакаты про светлое будущее, в грязных и темных подворотнях сидят попрошайки и проститутки.

Город торговцев Ноктис меньше похож на приличный населенный пункт, но интересных деталей тут даже больше. И огромные локации, по которым вам придется колесить почти всю игру, и небольшие пятачки в пустыне, которые вы посетите лишь пару раз, могут хорошо выглядеть. Не впечатляя качеством картинки в целом, Spiders частенько демонстрирует по-настоящему живописные виды. Жаль, что эта игра – не про заброшенные деревни.

Потому что жизни на Марсе нет даже в самых густонаселенных районах. Услышите один-два разговора – считайте, что вам повезло. Большая часть NPC – безликие статисты. Одни вросли в землю, другие двигаются по незамысловатым маршрутам, но почти все отчего-то молчат. Самое жуткое зрелище – страшненькие ночные бабочки, безмолвно совершающие стран-



ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ БОССОВ ТУТ НЕТ В ПРИНЦИПЕ. Злодеи – карикатурные подлецы, монстры – абстрактные чудища. Но будьте осторожны: на PS4 за отскок и пропуск сценки отвечает одна и та же кнопка, так что излишне осторожные техноманты рискуют остаться без ролика по окончании очередного важного боя



ТЕХНОМАНТЫ ЯВНО СПИСАНЫ С ДЖЕДАЕВ. Впрочем, манипулирующие Силой не в пример могущественнее доморощенных «мегавольтов», которых легко забивает кучка проходимцев с дубинками

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: двадцать четыре часа на полное прохождение основных квестов и львиной доли побочных..

ные пассы, что обычно заканчивается призывным похлопыванием по ягодицам.

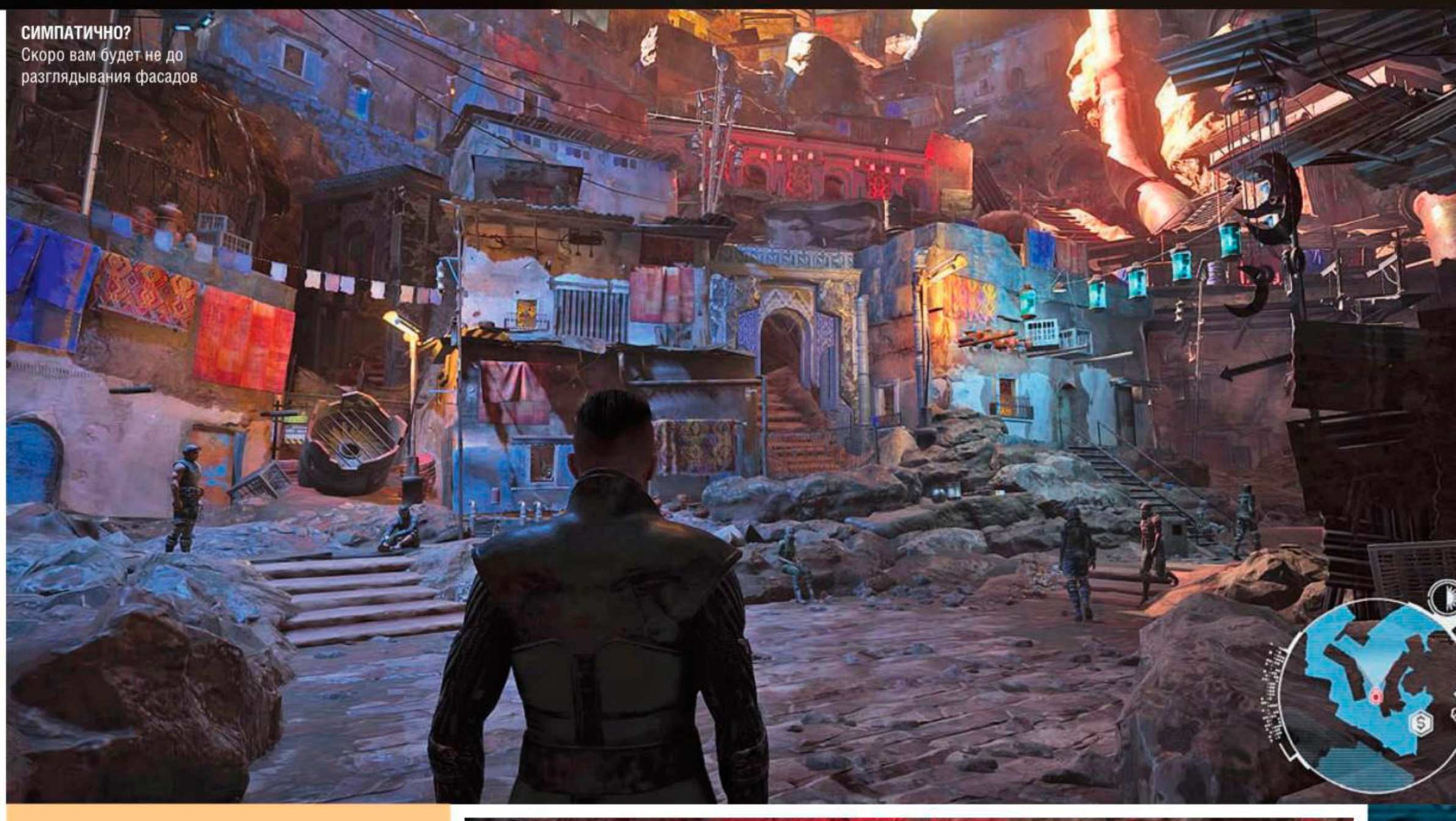
Вот в таких декорациях, населенных беспомощными манекенами, и проходит вся The Technomancer. Главный герой – Захария Мансер – оказывается в центре ожесточенной борьбы за власть. Вопросы поднимаются нешуточные: люди и мутанты, свобода или неволя, ослепляющий свет знания или приятные сумерки неизвестности. Марс, социальная несправедливость, диктатура силовиков – при должном старании из такого материала можно было бы вылепить ролевую игру не хуже **Deus Ex**. Но культовый сериал пока недосягаемая для Spiders планка.

Важность новичка-техноманта, откровенно говоря, кажется преувеличенной. Еще вчера он был зеленым юнцом, разгонял недовольных и отлавливал дезертиров, а спустя пару часов Захария становится чуть ли не врагом государства номер один, опаснейшим террористом и последней надеждой офирских техномантов. Впрочем, скомканность и нелогичность – визитная карточка The Technomancer. События либо выбиваются из логики повествования, либо затрагивают заложенные в сценарий идеи вскользь, двигаясь лишь по самой поверхности. Ага, на Марсе не любят мутантов и содержат их в рабстве. Ну и? Ну и все.

Знакомство игрока с главным злодеем шито белыми нитками, главный вопрос – вы за гласность или за сохранение самой важной тайны – решается выбором строчки меню непосредственно перед финальными титрами, а многие «трагичные» или «важные» сцены смотрятся попросту нелепо (авторы почему-то обожают крупные планы местных уродливых лиц, которые совсем не предназначены для пристального разглядывания). Актеры озвучки подливают масла в огонь и изо всех сил пытаются попасть мимо роли. Например, персонаж может быть явно взбудоражен, усиленно жестикулировать – и в то же время монотонно бубнить.

ОСОБЫЙ ПУТЬ

Больше всего времени в The Technomancer занимают сражения. Для них есть четыре ветки навыков, три из которых посвящены разному оружию, а четвертая – немногочисленным электрическим фокусам техноманта. Переключаться между «стойками»



СИМПАТИЧНО?
Скоро вам будет не до разглядывания фасадов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке.

можно прямо в бою, но распределяемых баллов хватит от силы на одно-два направления, так что приоритеты лучше расставить заранее. У меня, например, получился блеклый гибрид джедая с ведьмаком, вооруженный посохом: такой воин солидными прыжками уходит от ударов и умеет часто и больно бить молниями.

Проблема, однако, в том, что при кажущейся простоте, заимствованной не то из **Batman: Arkham Asylum**, не то из **The Witcher 2**, боевая система в The Technomancer на удивление корява. Так, у зажатого в углу врага после нескольких пропущенных ударов внезапно открывается второе дыхание и он начинает уворачиваться от всего, что в него летит. Сделано это, чтоб вы не забывали про «отвлекающие» пинки, но выглядит, будто стражник уходит от любого приема, просто прыгая на месте, – хотя невооруженным взглядом видно, что посох проходит прямо сквозь него.

Но это досадная условность, а вот Захария, застревающий в текстурах, – повод для ярости. Случается такое редко, но славно накладывается на смерти в стычках с отрядами, которые вы уже не раз побеждали, так что сохраняться в любом случае нужно на каждом шагу. Теоретически здесь есть стелс, но нельзя, как, допустим, в **Uncharted 4**, тихонько снять почти всех постовых в округе. Преимущественно коридорное устройство локаций и чуткий ИИ не дают шанса избежать открытого столкновения.



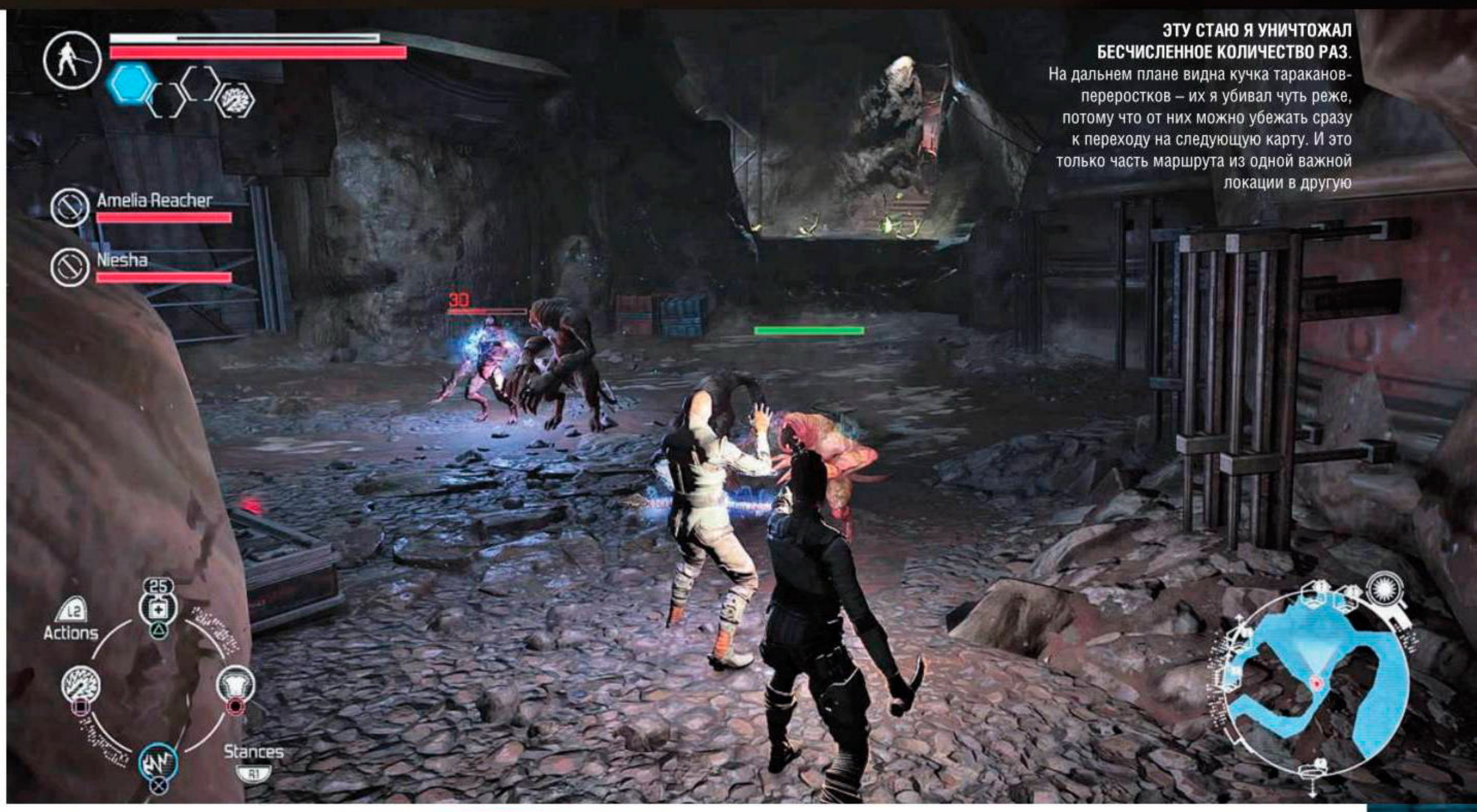
В НЕКОТОРЫХ СИТУАЦИЯХ КВЕСТ ТРЕБУЕТ, чтобы вы поспали, например, до вечера. Только чтобы заставить вас лишний раз пробежаться до койки и обратно через толпы вновь народившихся врагов

Раз в несколько уровней вам будут подбрасывать баллы параметров и умений – чтоб ваш Захария рос сильным и обаятельным, либо ловким и смекалистым, либо еще каким. Только прокачка в большинстве случаев дает совсем не впечатляющие пару процентов к чему-то (скажем, к урону того же посоха), а нелинейность почти не ощущается. В отдельных ситуациях группы квестовых персонажей можно убедить разойтись миром, но после сотен избитых болванов лишние полдесятка тел уже ничего не значат. В том же духе выполнены и диалоги: выбор делается очень редко. Как правило, Захария кого-то лупит, потом этот кто-то сдается, техномант зачитывает заранее подготовленную речь, ну а мы принимаем долгожданное решение: казнить или миловать.

ЕСТЬ ЛИ ДНО НА МАРСЕ?

Хорошо, что в скитаниях Мансера почти всегда сопровождают товарищи. Они не красавцы, и выбор невелик, зато в потасовках друзья отлично отвлекают на себя внимание. В мирное время с ними говорить особо не о чем, но если вам хочется посмотреть короткую и нелепо обставленную любовную сценку в духе **Mass Effect**, то есть тут и такое развлечение.

В The Technomancer вообще много что есть, но мало что сделано на достойном



ЭТУ СТАЮ Я УНИЧТОЖАЛ БЕСЧИСЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ. На дальнем плане видна кучка тараканов-переростков – их я убивал чуть реже, потому что от них можно убежать сразу к переходу на следующую карту. И это только часть маршрута из одной важной локации в другую



ДИКОСТЬ – это когда целый город населен вот такими слегка подвижными манекенами, как эта дама на заднем плане



ЕСЛИ В СВОБОДНОЕ ОТ ЗАДАНИЙ ВРЕМЯ почти всегда можно убежать от врагов, то во время предусмотренных сценарием боев игра отрезает все пути к отступлению

уровне. Заданий, например, полно, но практически каждое – банальная «почтовая» пробежка туда и обратно. Тут же кроется секрет продолжительности игры: крупных локаций очень мало, зато по дорожкам каждой приходится пробежать умопомрачительное количество раз. И во время каждого забега у вас под ногами путаются постоянно нарождающиеся монстры. Разработчики вывели понятие монотонности на новый уровень: все когда-нибудь сталкивались со скучными однообразными коридорами, полнящимися клонированными уродцами, но здесь коридоры даже не однообразные, а попросту одни и те же.

Бесконечные марафоны, воскресающие часовые, корявый интерфейс, из-за которого спустя пару часов пропадает всякое желание тратить время на вытягивание мизерных количеств «сыворотки», местной валюты, не то что из людей (это снижает карму), но даже из животных... Все это настолько бессмысленно и неловко, что редкие положительные стороны The Technomancer просто перестают производить должное впечатление.

Бедность не порок, а почти любой недостаток неидеальная, но достойная ролевая игра всегда сможет чем-нибудь компенсировать. **Alpha Protocol**, **«Власть закона»** или **Game of Thrones** – наглядные примеры того. Но в The Technomancer нет ни захватывающих историй, ни запоминающихся персонажей, ни отчетливого своеобразия. Все – от боевой системы до одномерных компаньонов со скучными личными квестами – тут сделано коекак, лишь бы было и занимало побольше времени. ■

ПОРАДОВАЛО:
- не самый заурядный сеттинг;
- периодически попадаются открыточные виды;
- несколько боевых стилей;
- определенная доля нелинейности.

ОГОРЧИЛО:
- чудовищная в своем однообразии беготня по одним и тем же коридорам;
- корявое управление и баги, в том числе мешающие прохождению;
- банальные поручения и вялый сценарий;
- будь игра в полтора-два раза короче, это пошло бы ей на пользу;
- отвратительная актерская игра.

ДОЖДАЛИСЬ?
Spiders пытается подражать важным современным ролевым играм, но лучше еще раз пройти любого «Ведьмака» или Mass Effect, нежели в первый раз браться за The Technomancer.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

4,0

«Плохо»



ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Bigben Interactive
РАЗРАБОТЧИК Frogwares
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ sherlockholmes-games.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 6 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

ШЕРЛОК ХОЛМС, РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Прошлая игра **Frogwares** о Шерлоке Холмсе, **Crimes & Punishments**, не была идеальной, но на ее основе можно было бы сделать выдающееся приключение. Стоило уделить больше внимания персонажам, добавить интересных дел и избавиться от лишних QTE... Но разработчики сделали все наоборот. В **The Devil's Daughter** невразумительный сквозной сюжет, расследований стало меньше, а доля назойливых мини-игр выросла!

Зачем в адвенчуру про Шерлока Холмса настойчиво вставляют элементы **Assassin's Creed** и **Tomb Raider**? Они тут не к месту! Для чего делать локации еще больше, если на лишних улицах почти ничего не происходит?

Ну а спектакль с Шерлоком в роли любящего папаши – изначально сомнительная тема.

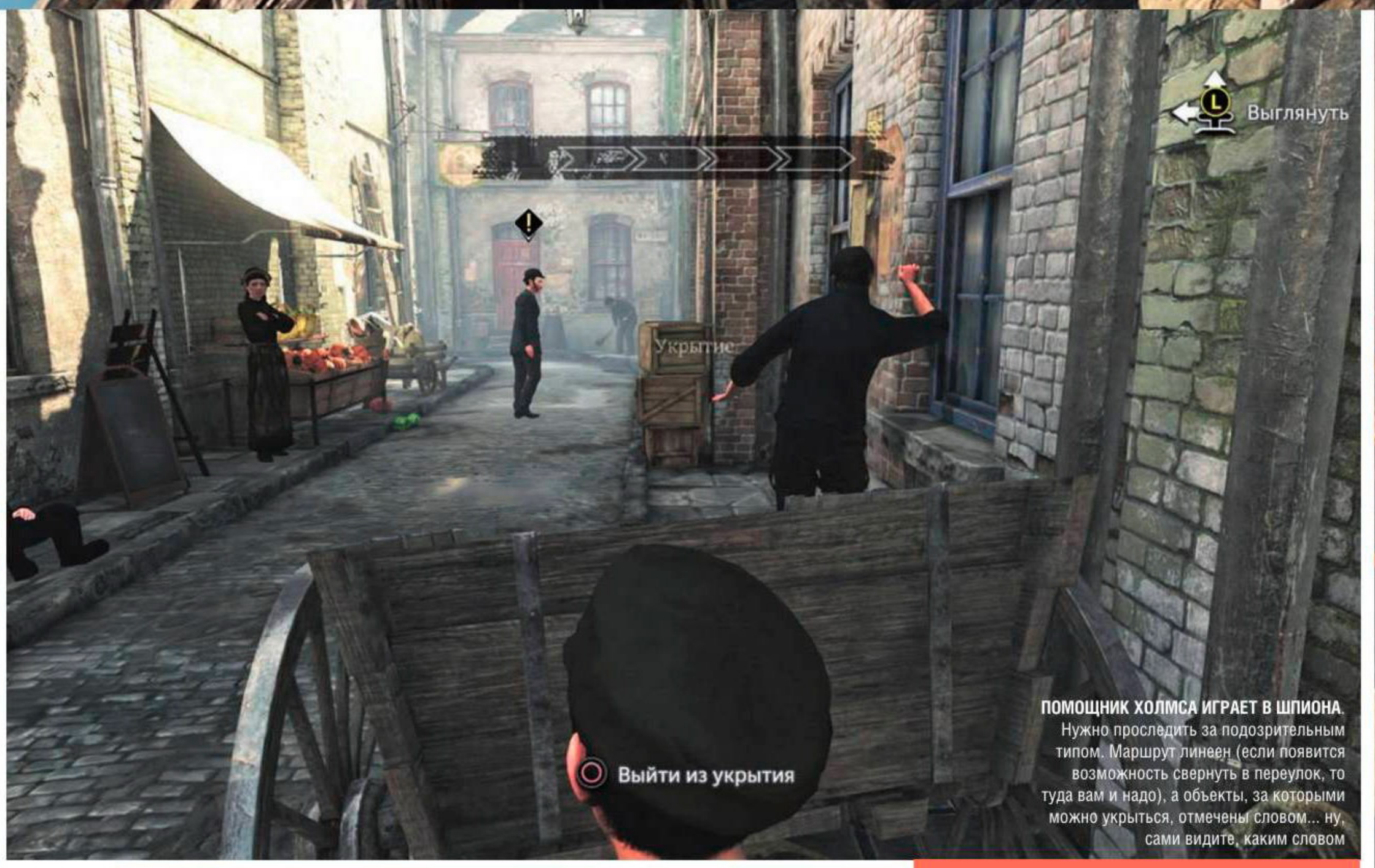


THE DEVIL'S DAUGHTER РАДУЕТ ОБИЛИЕМ ДЕТАЛЕЙ. Как и ее предшественница, но в этот раз нам частенько выпадает погулять по лондонским улочкам. Жаль, что такие декорации задействовали считанное число раз

КТО ВЫ, МИСТЕР ХОЛМС?

За два года реального времени Шерлок Холмс и доктор Ватсон заметно изменились. Насчет внешности сыщика можно поспорить, но его старый друг – почти двойник Джуда Лоу. Есть и другая новость: у Холмса появилась дочь! И новая соседка – молодая леди, которая быстро найдет общий язык с юной непоседой. Именно взаимоотношениям этой троицы посвящена The Devil's Daughter, а ее четыре эпизода –

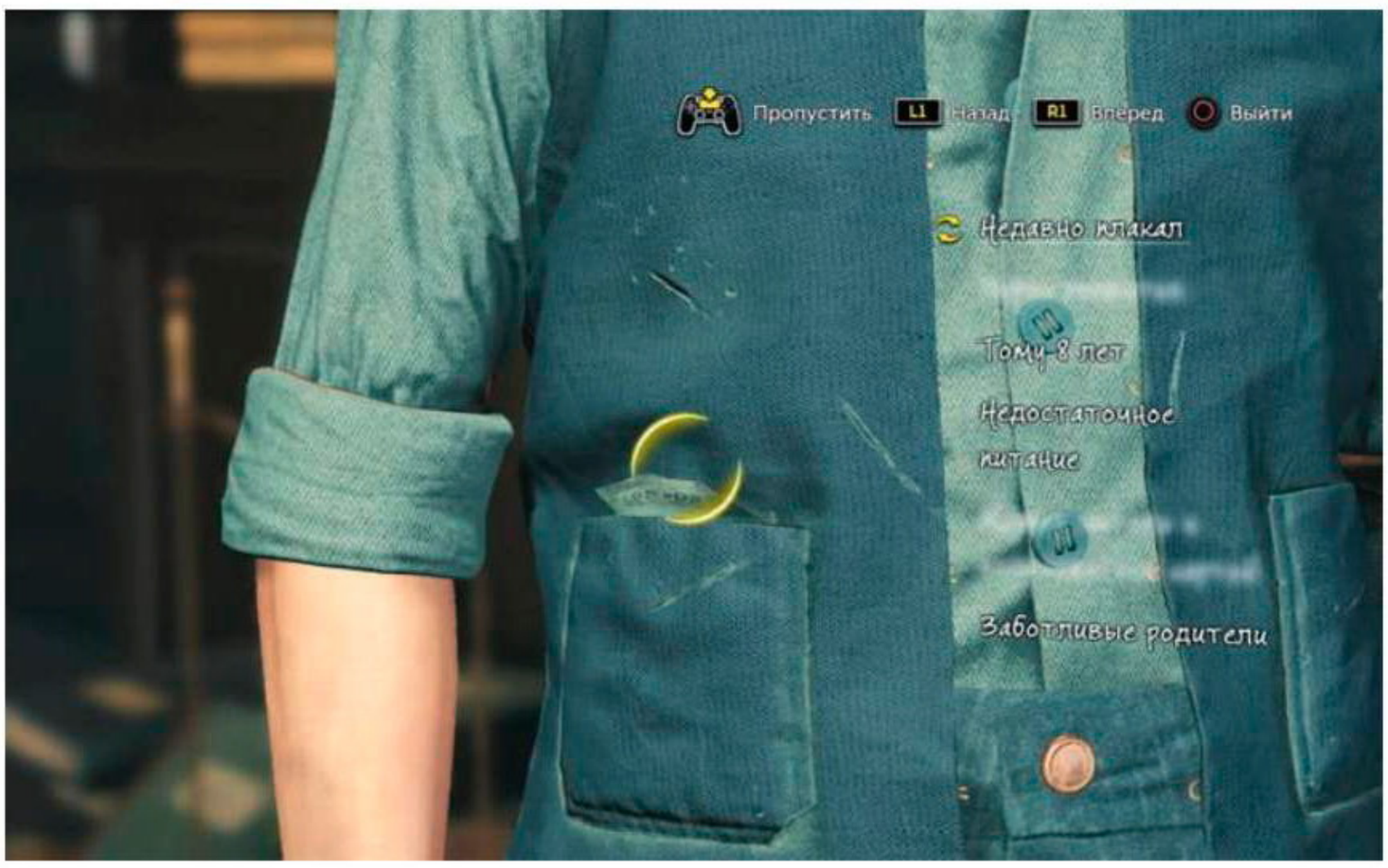
ВЕРДИКТ



ПОМОЩНИК ХОЛМСА ИГРАЕТ В ШПИОНА. Нужно проследить за подозрительным типом. Маршрут линеен (если появится возможность свернуть в переулок, то туда вам и надо), а объекты, за которыми можно укрыться, отмечены словом... ну, сами видите, каким словом

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около двенадцати часов.



ВО ВРЕМЯ ОСМОТРА СОБЕСЕДНИКА можно сделать неверный вывод, скажем, о происхождении какого-нибудь шрама или пятна. Но если такие ошибки и влияют на исход дела, то незначительно



по сути, фон для нарастающего конфликта. В заключительной части он выльется в долгожданную, но далекую от идеала развязку.

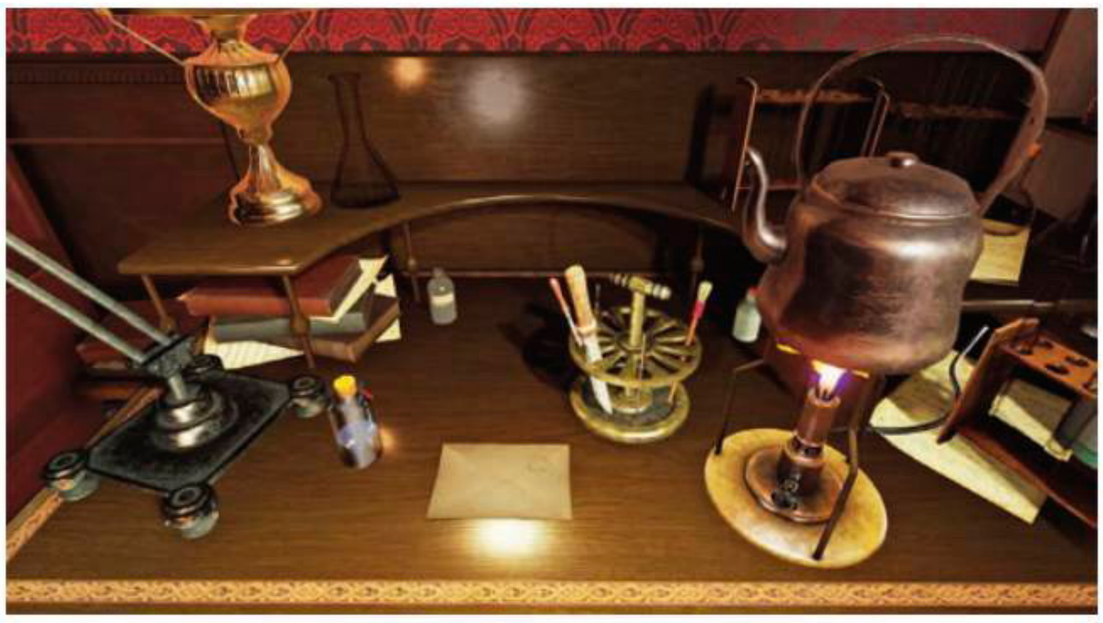
Что не так с Шерлоком-отцом? Если абстрагироваться от оригинальности задумки, то почти все. Frogwares стоило бы похвалить за попытку показать детектива в необычной ситуации. Проблема, однако, в том, что выдержавший испытание временем образ гения дедукции в ней рассыпается как карточный домик. Умный и хитрый борец с преступностью вдруг начинает вести себя как малолетний дурачок, которому плевать и на логику, и на здравый смысл, и в этом свете финальный (как бы «душераздирающий») диалог не производит впечатления в принципе. Интриги нет с самого начала (спасибо прозрачным намекам сценаристов), поверить в происходящее просто невозможно, так с чего же вдруг игрок должен делать вид, что ему не все равно?

Сюжет Crimes & Punishments не назвать выдающимся, но что тогда сказать про The Devil's Daughter? Первая тайна – неплохо, но поверхностно и перегружено бестолковой беготней от укрытия к укрытию. Вторая под конец превращается в натуральный наркотический бред. Дальше – любопытная сцена с Шерлоком-экзорцистом, а сразу после нее – непонятно зачем вставленный стелс. И так всегда: только хочется похвалить авторов за хороший диалог или любопытную головоломку, а они внезапно выкидывают фортель вроде балансирования на узкой дощечке.

По идее, главное здесь – фабула и расследования, но львиную долю времени вы будете заниматься чуть ли не прыжками по платформам. The Devil's Daughter попросту не справляется с расстановкой акцентов. Слыханное ли дело: мимолетный рассказ о больной девочке и ее страдающем отце берет за душу гораздо сильнее той самой дьявольской интриги из подзаголовка!



ШЕРЛОК И ДЖОН ЗАМЕТНО ИЗМЕНИЛИСЬ, это факт. Но вот к лучшему ли – большой вопрос



СТАРЫЕ ФОКУСЫ МЫ ПОЧТИ НЕ ИСПОЛЬЗУЕМ. Любимый стол с химикатами, к слову... хм... сломается в середине игры



ХОЛМСУ НУЖНО КОЕ-ЧТО ВЫКОВАТЬ. Не проблема! И вполне естественно, что из этого сделали мини-игру, завязанную на QTE

МЫСЛИТЬ КАК ПРЕСТУПНИК

А сама The Devil's Daughter чертовски смахивает на предшественницу, даже некоторые локации почти не изменились. Основа прежняя: Шерлок как бы случайно впутывается в загадочные истории, собирает улики, опрашивает свидетелей, подмечает едва заметные детали и делает далеко идущие выводы. Иногда на плаху можно отправить любого из трех подозреваемых – неслыханная нелинейность... была бы, если б выбор реально на что-то влиял.

Тут мы возвращаемся к общему недочету последних выпусков Sherlock Holmes: сценарию не хватает деталей, тех самых элементов, без которых выводы главного героя частенько кажутся поверхностными, а в делах присутствует неприятная недосказанность. Это совсем не в духе Конана Дойла.

Ошибки быть не может, ведь игра следит за вашими успехами и, как и прежде, подскажет, если вы осудили невиновного, услужливо предлагая отмотать время назад. Пометки в дневнике делаются так, что свернуть не в ту сторону, кажется, невозможно, хотя оступиться совсем не страшно: допустим, припомнят вам это в финале – что-нибудь придумаете и выкрутитесь!

В дружелюбном отношении нет ничего плохого, удручает другое: побеждать злодеев интеллектом, видимо, больше не модно, так что Холмсу все чаще приходится шевелить не извилинами, а ногами.

ЧТО С НАМИ СТАЛО, ВАТСОН?

The Devil's Daughter – настоящий сборник неудачных попыток починить исправный велосипед. Типичный адвенчурный игровой процесс разбавили беготней, драками, качанием на веревках и выводящими из себя QTE вроде упражнения по удерживанию двух маленьких, но очень подвижных кружочков в границах одного большого.

Одно из таких недоразумений – утомительная и откровенно скучная слежка малолетнего помощника Холмса за подозрительным типом, сопровождающаяся беготней по улицам и крышам. Другие столь же печальные примеры – стрельба в доме бывалого путешественника и побег от вооруженного «охотника».

Желание разнообразить действо можно только приветствовать, но разработчикам, честно говоря, не хватает то ли умения, то ли бюджета. То ли и того, и другого. Верх безвкусицы и нелепицы – огромный заокеанский храм, битком набитый ловушками. Лара Крофт здесь пришлась бы ко двору (хотя по меркам любой Tomb Raider уровень



СТОИМ, ПОДСЛУШИВАЕМ. Потом встанем в другом месте, никто ничего не заподозрит. Кстати, хотя у Шерлока имеется неплохой набор костюмов, накладных усов и бород, переодеваться придется всего несколько раз

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Тексты переведены на русский язык. Без оплошностей не обошлось, но в целом перевод хороший.

откровенно слабый), но зачем туда отправлять знаменитого детектива?

А в лучшие моменты The Devil's Daughter попросту возвращается к тому, что было в Crimes & Punishments. Например, реконструкция ДТП и расследование его причин – по-настоящему неожиданное, интересное и в чем-то трогательное приключение... но и его испортили тривиальной возней с ящиками в лондонской канализации. Корявая акробатика и вымученные «интерьерные» головоломки, суть которых вовсе не в поиске хитро спрятанной улики, а в расчистке дороги в следующее помещение, совсем не то, чего ожидаешь от игры с именем Шерлока Холмса в названии. Во всяком случае – не на таком уровне.

■■■

Из всех сцен здесь наиболее показательна стычка в пабе. Время замедляется, а Шерлок, словно Нео, отбивается сразу от нескольких хулиганов, причем перед каждым ударом можно выбрать желаемое действие. Но если толкать алкоголиков и подбрасывать предметы в неправильном порядке, то выбраться из передряги, кажется, нельзя. Иными словами, разработчики почти заново изобрели **Dragon's Lair** – настоящую пытку для любителей метода проб и ошибок.



ОЧЕНЬ ЛЮБОПЫТНЫЙ ЭПИЗОД, даже QTE к месту. На первый взгляд – просто массовое ДТП, но на деле...

В этом вся суть The Devil's Daughter. Она желает казаться современной, разудалой и нелинейной, но в те моменты, когда авторы отходят от привычной формулы детективного квеста, становится до боли похожей на посредственных предков из очень далекого прошлого. ■

ПОРАДОВАЛО:
- отдельные сцены (изгнание злых сил, реконструкция обстоятельств ДТП и прочее) и дела;
- симпатичные локации и лондонские виды;
- все то, что уже радовало в Crimes & Punishments.

ОГОРЧИЛО:
- обилие неуместных и/или раздражающих QTE и мини-игр;
- слабый сценарий, в том числе основной сюжетной линии;
- заметно короче предшественницы;
- улочки, которые в таком виде фактически пропадают зря.

ДОЖДАЛИСЬ?
Далеко не худший детектив, но то, что серия движется в направлении боевиков, с которыми The Devil's Daughter тягаться не в состоянии, очень печалит. Crimes & Punishments была заметно лучше почти во всем.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Средне»

ВЕРДИКТ



ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Gambitious
РАЗРАБОТЧИК Flying Wild Hog
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ gambitious.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

HARD RESET REDUX

ГОРЯЧАЯ ПЕРЕЗАГРУЗКА

ДЕНИС МАЙОРОВ

Зачем играть в **Hard Reset**? Вопрос на самом деле простой – из большой любви к тупым, прямо скажем, шутерам, конечно. Ну, знаете, где, кроме взрывов и пальбы, нет вообще ничего, но взрывать и палить очень весело.

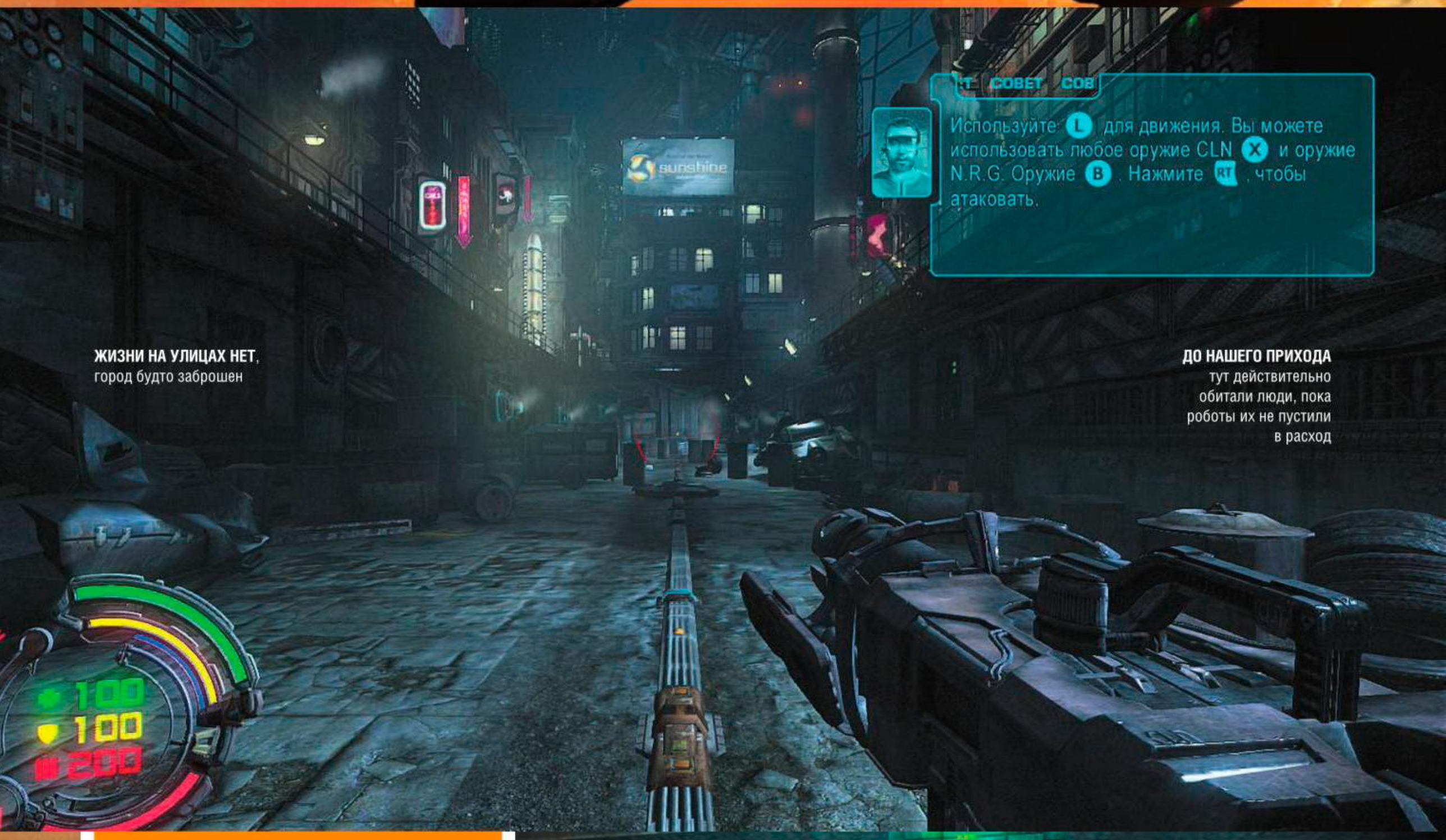
Игра вышла пять лет назад и создавалась теми, кто приложил руку к разработке **Painkiller** и **Bulletstorm**. Ни до той, ни до другой Hard Reset, правда, не дотягивает, однако ее достоинств это не умаляет. Если в 2011 году вы в этом убедиться не успели, самое время исправить положение – недавно вышла обновленная и подтянутая версия игры, озаглавленная **Hard Reset Redux**.

РАСПАД

Двадцать пятый век. Мрачное будущее с бесконечным дождем, серыми небоскребами и холодным неоновым светом. Люди живут в страхе перед вышедшими из-под контроля роботами, а где-то за углом в одном из баров наверняка опрокидывает стопку за стопкой Рик Декард.

Если тяга к шутерам у вас сочетается с любовью к киберпанку, Hard Reset попусту ваше время не потратит – визуальный стиль она выдерживает отлично и создает нужное настроение дизайном, музыкой и даже звуками. Собрано все, разумеется, из жанровых штампов, но в рамках игровой индустрии они не так уж поистерлись, поэтому общий результат получается вполне достойным.

Спокойная жизнь в таком мире, сами понимаете, невозможна. Город Бельфегор подвергается нападению разумных машин, стремящихся проникнуть в архив, содержащий цифровые «слепки» личностей миллионов граждан. Существует теория, согласно которой порог развития искусственного интеллекта ограничен, а архив может помочь роботам... в общем, дальше все в таком духе. Для нас важно лишь то, что на пути у роботов встает бравый майор Флетчер. Он зол, пьян и готов устроить настоящий жестяночный геноцид.



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем в день релиза.
НА ЧЕМ: Xbox One.
СКОЛЬКО: десять часов на прохождение кампании.

Сюжет подается лишь между уровнями и в скверно нарисованных комиксах, которые хочется (и это возможно) немедля пропустить. Конечно, при желании в истории майора Флетчера можно отыскать и захватывающие повороты, и массу занятных отсылок к культовым произведениям в жанре киберпанк, но желание такое возникнет едва ли. Историю портит подача, а глупые диалоги ее добивают. Да и на самих уровнях сюжет не проявляется никак, события быстро выветриваются из головы. Не вздумайте запускать Hard Reset Redux ради истории.

ПЛОТЬ И СТАЛЬ

А вот ради скорости, взрывов и приятного металлического лязга запускайте смело. Игра выезжает на единственном элементе – стрельбе. Отстреливаться от обнаглевших железяк можно из пулемета и плазменной пушки, которая вроде как тот же пулемет, но помедленнее.

Этим в определенном смысле арсенал Флетчера и ограничен. Но, коллекционируя на уровнях контейнеры с нанитами, можно разжиться специальными очками и потратить их на новые режимы для двух доступных пушек. Десяток таких очков, и вот пулемет эффектно трансформируется в дробовик или базуку, а плазменная пушка начинает поджаривать роботов электрическими разрядами.

Важно здесь то, что все вариации оружия ударно звучат и весьма убедительно ощущаются. Когда пулемет посылает в бой снаряды, буквально чувствуешь все эти стальные узлы, неустанно работающие под металлическим корпусом орудия.

А уж как враги реагируют на попадания! Роботы осыпают все вокруг искрами, разбрасывают металлические пластины, разваливаются на части, взрываются, задевая друг друга. Прибавьте к этому, что большую часть времени врагов на экране десятки, а то и сотни. Ощущения от их уничтожения сложно передать словами, но комбинация звуков, спецэффектов, отдачи от оружия, бешеной скорости и необходимости постоянно перемещаться вызывает почти эйфорию. В свои лучшие моменты действует игра не хуже видеороликов ASMR.



ВСЕ ЭТИ РЕКЛАМНЫЕ ЩИТЫ, плакаты на стенах, мерцающие вывески баров и брошенные машины делают мрачный мир живым





КУДА НИ СТРЕЛЬНИ, обязательно что-нибудь загорится, взорвется или начнет испускать электрические дуги

Но в переиздании разработчики придумали, как эффект усилить и дополнить. Между самой Hard Reset и версией Redux **Flying Wild Hog** успели перезагрузить старый шутер **Shadow Warrior**, и там у них чаще приходилось не стрелять, а размахивать катаной. Так вот, полученный опыт пустили в дело: почувствовать себя самураем отныне можно и в Hard Reset. Флетчер уже на ранних этапах отыщет гудящую, как световой меч, киберкатану. Ну а чтобы ее было к чему приложить, в армию противников добавили туповатых киберзомби, прущих толпами буквально из каждого закоулка.

Механика поножовщины и ощущения от нее вполне ожидаемо перекочевали из все той же Shadow Warrior. И это хорошо. Клинок приятно гудит и зомби режет прямо как горячий нож масло. Контролировать траекторию ударов удобно, а столкновение лезвия с плотью отлично читается. С катаной можно и за прочими роботами погоняться, но с ними мечом разделываться уже не так просто – видно, что изначально поведение врагов использование игроком холодного оружия не учитывало. Тем не менее в качестве дополнительного орудия, позволяющего быстро избавляться от оказавшихся в непосредственной близости врагов, катана вполне уместна.

Но все удовольствие строится именно на «тактильных» ощущениях. Интересные ситуации игра создавать не пытается – вы просто сталкиваетесь с толпами врагов на больших аренах. Как, правда, и в боль-



Нажмите любую кнопку, чтобы продолжить

НЕ СОВСЕМ ЯСНО, что Флетчера злит больше: то, что роботы перерезали тысячи жителей, ворвавшись в город, или необходимость из-за железяк работать сверхурочно



СЛИШКОМ ЧАСТО и бездумно размахивать мечом все же не рекомендуется. Сложность у игры довольно высокая, затоптать героя могут очень быстро



УРОВНИ переполнены взрывоопасными элементами

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен только текст. Претензий к переводу нет, но в ПК-версии оригинала была хорошая русскоязычная озвучка и были переведены еще и текстуры. В переиздании такого нет – на обеих платформах.

шинстве подобных шутеров. Но прогресс есть и в этой области: в оригинале отбиваться от армии роботов часто приходилось в узких коридорах, где и развернуться негде. В обновленной версии таких «развлечений» гораздо меньше, расположение врагов разработчики пересмотрели.

В общем-то почти в каждом элементе переиздание лучше оригинала. Единственное исключение – графика, что неожиданно. Картинка в обновленной версии хуже, чем в оригинале пятилетней давности. В Redux заметно помутнели многие текстуры и исчезли некоторые световые эффекты. А ведь разработчики отдельно хвастали переносом игры на самую свежую версию своего фирменного движка. Впрочем, большой трагедии все-таки не случилось – игра неплохо смотрится даже с такой картинкой.

■■■

Hard Reset не та игра, которую кто-то назовет любимой. Вспоминать спустя десяток лет вы ее тоже едва ли станете. Но здесь и сейчас она может доставить немало удовольствия. Она не требует много времени и не просит относиться к ней серьезно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отлично выдержанная стилистика;
– непосредственно стрельба выполнена отлично;
– катана в арсенале пришлась к месту.

ОГОРЧИЛО:
– скверная подача истории;
– игра раз за разом запирает героя на арене с толпой роботов, не придумывая ничего нового;
– картинка выглядит хуже, чем в оригинале пятилетней давности.

ДОЖДАЛИСЬ?
Если новый Doom уже исхожен, а чего-то похожего все еще хочется, то это неплохой вариант. Неуклюжий местами, но достаточно веселый и кинестетичный, чтобы принести радость.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«ХОРОШО»



В далеком будущем люди, осознав ущербность физических тел, начали массово переносить собственное сознание в виртуальное облако. Каждый мог загрузить себя в робота любой формы – от андроида до собаки – и уже в комфортном для себя облике заниматься повседневными делами. Ну или днями напролет предаваться блаженному безделью. Мечта человечества об истинном бессмертии и независимости от тюрем из плоти была достигнута! Разумеется, в итоге что-то пошло не так. Разве бывает иначе?

ПОСЛЕДНЯЯ ГОЛОВА НА ЗЕМЛЕ

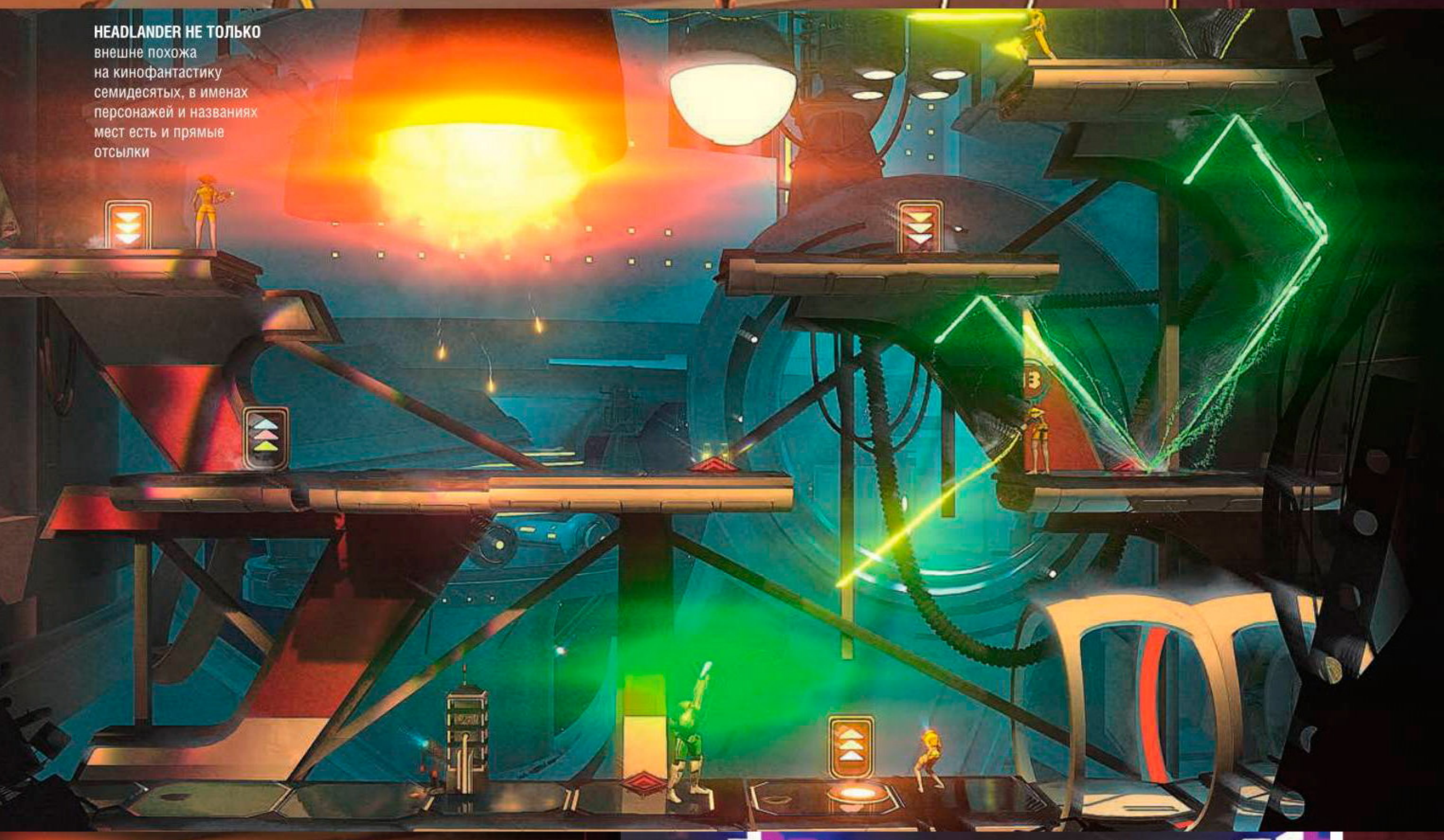
Руководить процессом «переселения душ» назначили искусственный интеллект Мафусаил, и это было той самой «идиотской идеей, которая и привела нас к провалу». В какой-то момент ИИ немного тронулся байтами и превратил оцифрованных людей в рабов.

Тирания Мафусаила поставила под угрозу само существование человечества: роботизированные тела вполне могли работать хоть по семьдесят два часа без передышки, а вот человеческое сознание со временем сходило с ума.

Что ж, спасать положение придется последнему сохранившемуся человеческому телу. Точнее, голове – все остальное не пережило криогенную заморозку. По счастью, у головы есть реактивный шлем, позволяющий ей свободно летать и даже подсоединяться к автоматонам. Предварительно нужно оторвать им собственные головы, но это уже детали.

Создатели **Headlander**, как нетрудно догадаться, искали вдохновение в сюрреалистичных научно-фантастических фильмах и книгах семидесятых годов прошлого века – вроде «Бегства Логана». Речь не столько о странном сюжете, сколько об общей визуальной стилистике. Никакого вам минимализма, скругленных граней или оттенков белого – про Кубрика здесь даже не слышали, а Стив Джобс мог бы производить лампы накаливания. Будущее в Headlander нарисовано человеком, застрявшем во времени лет сорок назад, иначе и быть не может.

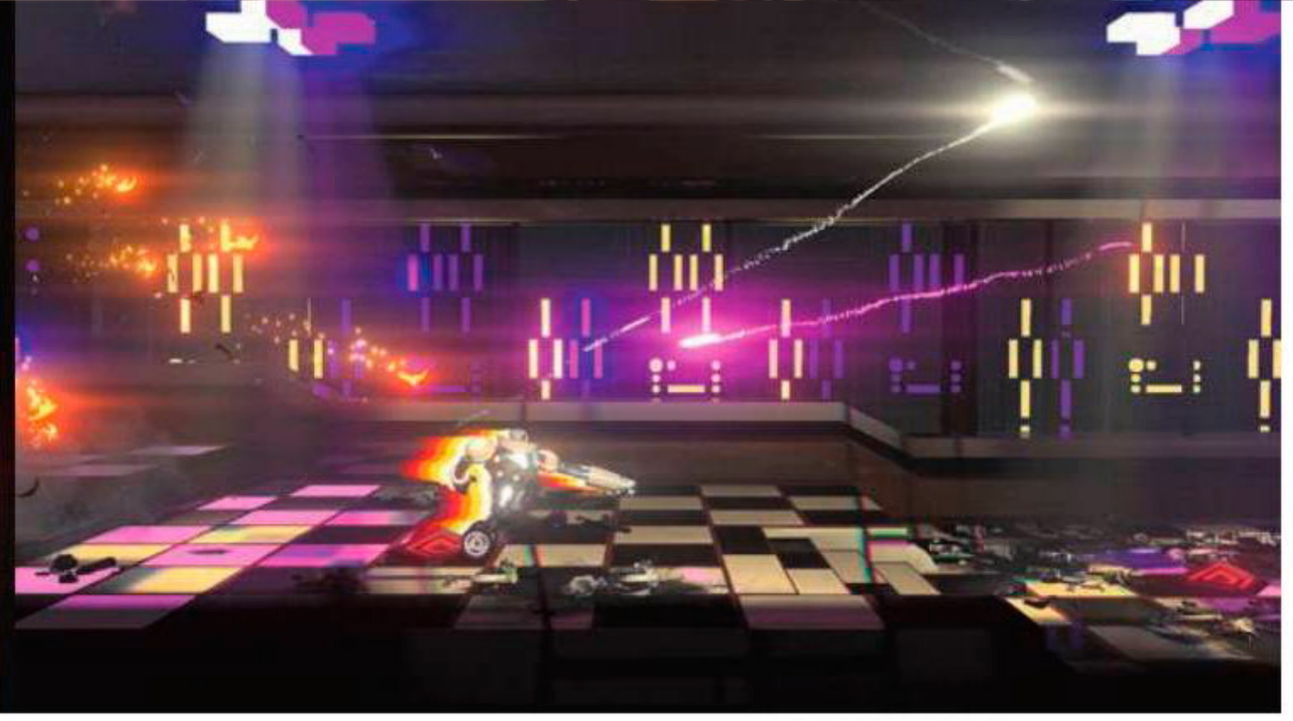
Мир Headlander одновременно напоминает и мир **Machinarium**, и мир **Bit. Trip Runner**. Да-да, мы тоже едва ли мог-



HEADLANDER НЕ ТОЛЬКО внешне похожа на кинофантастику семидесятых, в именах персонажей и названиях мест есть и прямые отсылки



БОЙ С ЧЕРНО-БЕЛОЙ КОРОЛЕВОЙ запоминается даже сильнее, чем финальный босс. Да и сделан с большей фантазией, если уж на то пошло



НЕКОТОРЫЕ РОБОТЫ способны атаковать только в ближнем бою

ли представить себе такую смесь раньше. Местные роботы будто сошли с агитплакатов времен начала освоения космоса, а здания вполне могли бы оказаться в каталоге «Город будущего» за 1974 год. И это, черт возьми, здорово! Не считая недавней **The Deadly Tower of Monsters**, я и не припомню, когда в играх в последний раз обращались к этому романтическому периоду.

ТУРБОБАШКА

Как платформер Headlander тоже поначалу удивляет. В механике ничего принципиально нового нет, но управлять летающей боевой головой как минимум весело. Если не сказать – драйвово.

Вот мы на полной скорости влетаем в комнату, молниеносно уворачиваемся от разноцветных лучей лазера и на ходу оцениваем обстановку. Ага. Оторвать голову противнику снизу. Затем метнуться на уровень выше и завладеть роботом. Вручную разобрать соседа справа на шестеренки. Ловким выстрелом из лазера сбить турель. Запустить уже не нужное тело в двух оставшихся стрелков. За дело!

На первых порах голова умеет только летать да вяло отмахиваться от других тел, но найденные улучшения быстро превратят нас в черепушку смерти. А заодно помогут добраться до других апгрейдов – в лучших традициях серии **Metroid**.

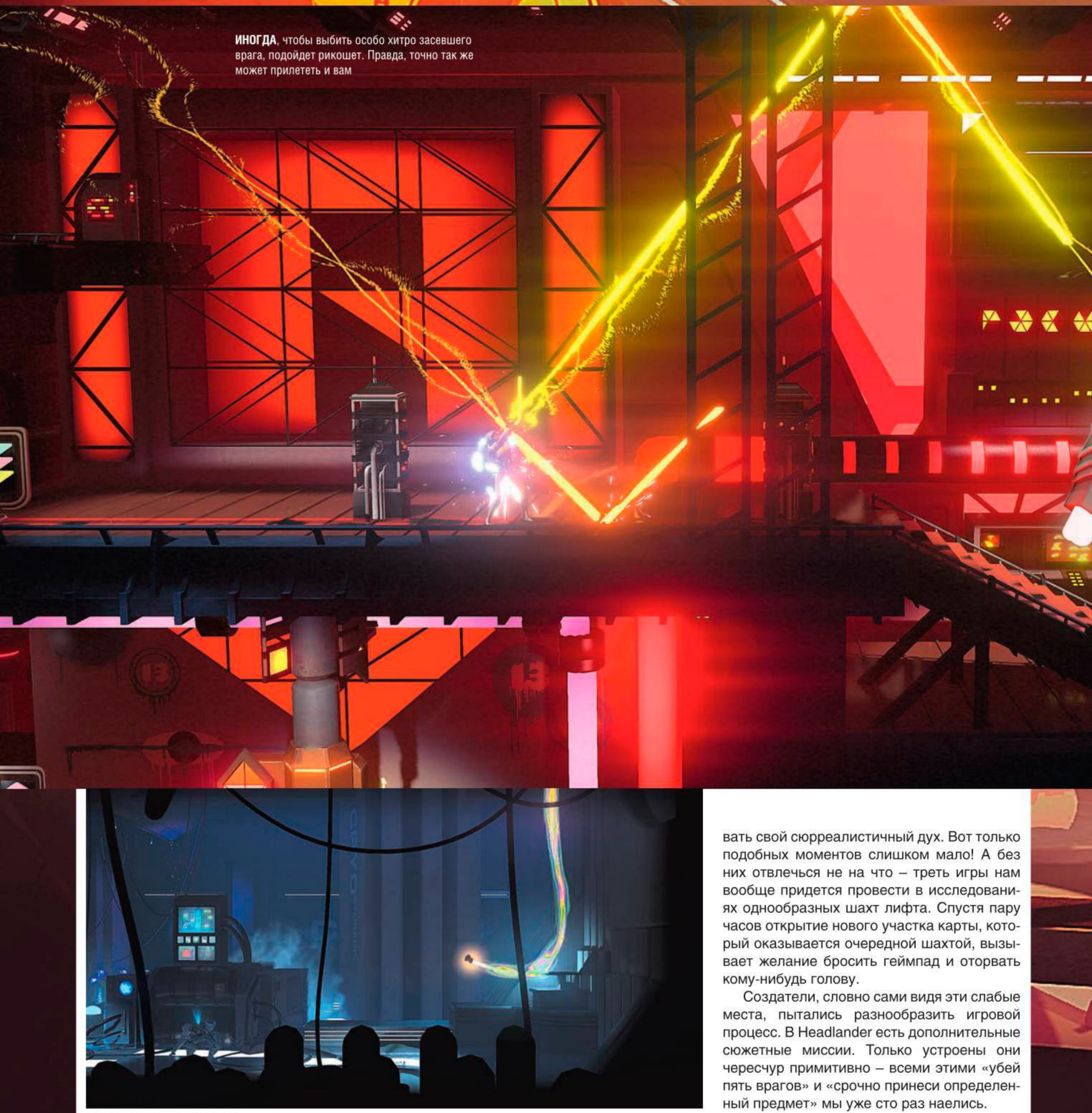
От количества улучшений разбегаются глаза, но правда оказывается грустной – большинство попросту бесполезны. Стрелять лазерным лучом, например, чертовски неудобно. В пылу сражения вы, скорее всего, выберете ближний бой либо просто будете отрывать вражьи конечности. Более того, сама механика «летающей головы» довольно быстро надоедает, так что тридцатая по счету комната зачищается уже на автомате.

ПО УШИ В КИСЕЛЬНЫХ БЕРЕГАХ

Иногда в Headlander проглядывает ее нереализованный потенциал.

Представьте себе дворец наслаждений, где сознания людей получают удовольствие

ВЕРДИКТ



ИНОГДА, чтобы выбить особо хитро засевшего врага, подойдет рикошет. Правда, точно так же может прилететь и вам

ЕСЛИ УНИЧТОЖАТ ВАШЕ ТЕЛО, голова автоматически оторвется и отлетит в сторону. А вот если уничтожат голову, экран окрасится в кислотные цвета и придется начинать с ближайшей точки сохранения

посредством роботов. Через тактильные ощущения, через общее огромное слияние или аудиовозбуждение. Железные фигуры завороженно стоят у экранов или трутся о ковер, а сознание внутри может только издавать нечленораздельные звуки. Или представьте огромную гладиаторскую арену, где сошедшая с ума королева (еще один искусственный интеллект) заставляет бедные роботизированные фигуры бесконечно сражаться друг с другом.

В таких эпизодах фирменный юмор **Double Fine** работает на полную катушку, а игра начинает талантливо использовать свой сюрреалистичный дух. Вот только подобных моментов слишком мало! А без них отвлечься не на что – треть игры нам вообще придется провести в исследованиях однообразных шахт лифта. Спустя пару часов открытие нового участка карты, который оказывается очередной шахтой, вызывает желание бросить геймпад и оторвать кому-нибудь голову.

Создатели, словно сами видя эти слабые места, пытались разнообразить игровой процесс. В Headlander есть дополнительные сюжетные миссии. Только устроены они чересчур примитивно – всеми этими «убей пять врагов» и «срочно принеси определенный предмет» мы уже сто раз наелись.

Ближе к концу встречаются даже эпизоды в духе bullet hell. Но это как раз самая жуткая часть игры. Когда на экране несколько стреляющих турелей и много отражающихся от поверхностей снарядов, которые ты еще и пытаешься отбивать рикошетом, игра слегка… тормозит.

Ну как слегка – она попросту превращается в кисель, а затем радостно выдает сообщение об ошибке. Один из таких



ВЕРДИКТ



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры была предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: десять часов.

моментов я прошел только раза с десятого, и это был не лучший опыт в моей жизни. Если вы когда-нибудь решите делать игру – ради всего святого для игрока, не забывайте об оптимизации.

■■■

Ретрофутуризм – тема интересная сама по себе. В таком антураже и проходная игра может привлечь внимание. Но Headlander вовсе не проходная. Платформер из нее получился не выдающийся, но терпимый, даже с парочкой любопытных идей. А характерный почерк Double Fine и без того занятный сеттинг сделал еще более въедливым и запоминающимся, дополнительно усилив атмосферу того будущего, которое мы (наверное, к счастью) уже не увидим. Если вы любите фантастику семидесятых или если вам нравятся игры Double Fine, не проходите мимо. ■



СО ВРЕМЕНЕМ МЫ ВЫЯСНИМ, что разбудили героическую голову, конечно же, не просто так

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Субтитры есть и на русском языке, озвучка только английская. Особых претензий к переводу нет.

НЕКОТОРЫЕ РОБОТЫ оснащены по полной и могут проходить сквозь любые двери

ПОРАДОВАЛО:
– яркий и запоминающийся ретрофутуризм прямиком из 1970-х;
– летающая голова, которая спасает мир;
– гигантская шахматная партия роботов.

ОГОРЧИЛО:
– однообразные шахты лифтов;
– нет стимула использовать способности;
– технические недочеты.

ДОЖДАЛИСЬ?
Headlander однообразна, заметно провисает к середине, сюжет ее предсказуем, а если вам не повезет, она будет еще и тормозить. Но местная атмосфера ретрофутуризма – явление в индустрии редкое. Взгляните хотя бы одним глазком.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«ХОРОШО»



ЖАНР Приключение, головоломка
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Spike Chunsoft Co., Ltd
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, 3DS
САЙТ ИГРЫ zerotimedilemma.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 8 ГБ, 2 ГБ видео

ZERO ESCAPE: ZERO TIME DILEMMA

БОЙНЯ НОМЕР НОЛЬ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Утикоси Котаро так и хочется сравнить с Хидэо Кодзимой. Котаро тоже умеет наращивать интригу, сочетать несочетаемое, сдабривать историю посылом и мелкими деталями. А главное – красиво подтрунивать над игроком. В его работах много отсылок к литературе, научным и псевдонаучным теориям, философским концепциям и хорошим фильмам: они становятся нитями, из которых сплетены его замысловатые сюжеты. А еще Котаро недавно выпустил гранд-финал своей культовой серии **Zero Escape**, который вывел ее на новый технологический уровень и стал связующим звеном между первой и второй главами трилогии… не без нареканий. Что-то знакомое, не правда ли?

Придется сразу расставить точки над «ё». С миллионом оговорок **Zero Time Dilemma** вполне способна стать отправной точкой для новых поклонников, но беспощадно спойлерит многие (пусть и далеко не все) сюжетные подробности предшественниц. **Nine Hours**, **Nine Persons**, **Nine Doors** и **Virtue's Last Reward** в будущем тоже появятся в Steam, поэтому возможность сыграть «в правильном порядке» скоро будет у всех.

А если не боитесь спойлеров, добро пожаловать.

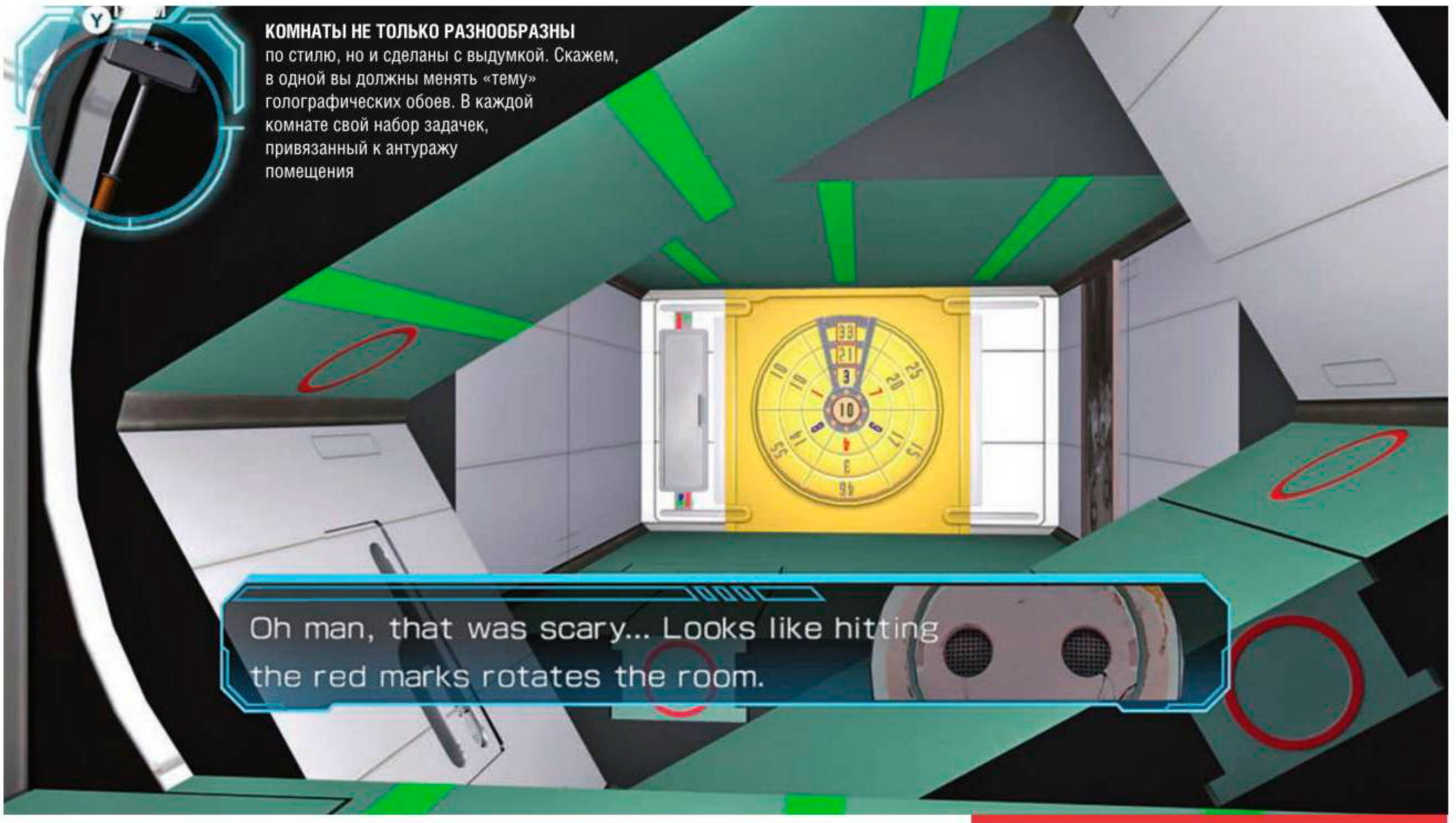
ДЕВЯТЬ В КЛЕТКЕ, НЕ СЧИТАЯ СОБАКИ

Девять человек заперты в бункере и поделены на три группы. Некто по имени Второй Зеро хочет сыграть с ними в одну игру. Каждой группе предстоит принимать непростые решения, ценой которых будет чья-то жизнь. Дверь бункера откроется только тогда, когда хотя бы шестеро игроков умрут. На запястьях узников часы, которые периодически впрыскивают снотворное, заставляющее забыть все, что происходило в последнее время. От исхода игры зависит судьба человечества. Время пошло.

В основе Zero Time Dilemma лежит механика Virtue's Last Reward, но с парой поправок. Как и раньше, игра делится на условные этапы: один предлагает решать квестовые головоломки, второй – следить за сюжетом и принимать судьбоносные решения.

Структура головоломок прежняя, хотя сами они стали проще. Герои оказываются в запертой комнате, обыскивают ее, копят и комбинируют предметы в инвентаре, чтобы найти выход. Комнаты достаточно сложны и разнообразны, чтобы не заскучать, – но вполне логичны и «прохождения» искать не заставляют. Алгоритмы без особого труда считываются: в большинстве случаев быстро понимаешь, что к чему относится и в каком порядке применяется. Если застрянете, комментарии героев надоумят, что куда применять. Да и сам Зеро заранее спланировал каждую головоломку и заботливо оставил прозрачные намеки. Запнуться можно разве что на некоторых мини-играх (больше всего времени у меня заняла банальная сбор-







ОТКРЫТИЕ новых сцен тоже может стать головоломкой. Например, иногда недостаточно просто просмотреть все альтернативы. Экспериментируйте

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: релизная версия приобретена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двадцать пять часов на прохождение и пересмотры отдельных моментов.

ка «сердечка» из блоков). Но в общей массе мини-игры просты и раздражение могут вызвать разве что повторами. Скажем, «сложить вещи в сундук» заставят трижды, пусть и в разной «обертке».

ВЫБОР ШРЁДИНГЕРА

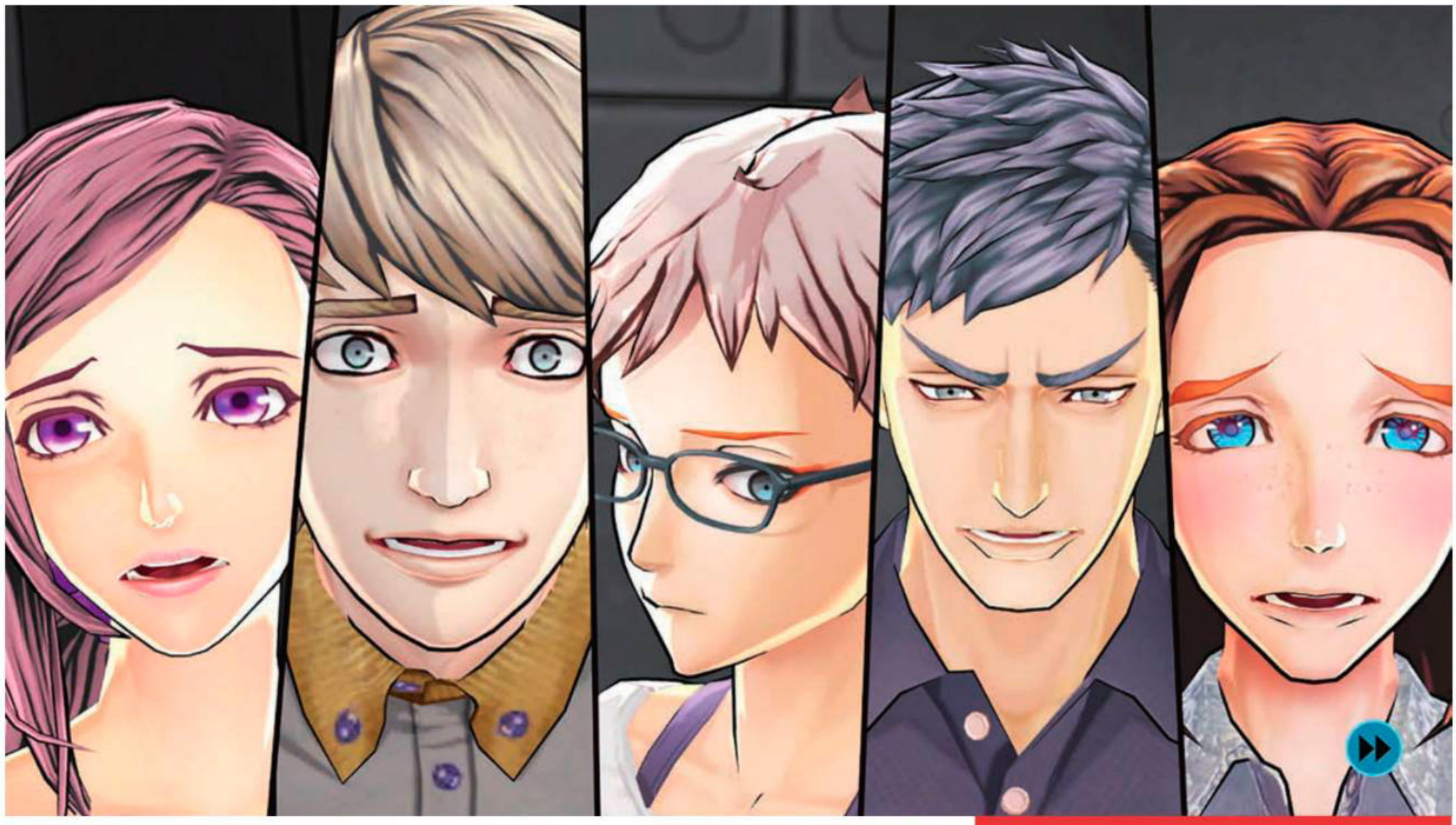
Но головоломки в серии всегда были второстепенны, главный элемент Zero Escape – сюжет – интересным образом преобразился. Первая часть была мрачным, очень герметичным триллером. Virtue's Last Reward шагнула в отдаленное будущее, добавила масштабов и убавила мрачности, зато наделила игру этическим смыслом: герои вставали перед сложным выбором – предать или довериться незнакомцу.

Zero Time Dilemma одновременно развивает идеи сиквела и оригинала. От **«999»** игре досталась очень гнетущая, параноидальная атмосфера. На кровавые убийства она щедрее предшественниц, а топор здесь отнюдь не самый жестокий инструмент убийства. Местная «игра в решения» снова поделила героев на группы, и каждый выбор ведет к одному: кто-то почти наверняка умрет. А дилемма «довериться/предать» обрела более изуверские формы.

Но главным образом развивается концепция именно второй части – способность осознанно перемещаться между временными линиями. Раньше Сигма исследовал альтернативные вселенные, где он принимал противоположные решения, чтобы раздобыть необходимые «ключи» к решению загадок, узнать новые сюжетные детали и добиться «истинной концовки».

Все это сохранилось и преумножилось. Теперь у Zero Escape не один протагонист, а сразу трое, по одному на каждую группу. Все они «умеют в квантовые путешествия», а из-за наркотика амнезии хронологическая последовательность событий растеряла актуальность. На деле это выглядит так: в меню выбора группы вы можете в любой последовательности проигрывать и переигрывать отдельные фрагменты истории, постепенно составляя из них мозаику временных линий. И каждый выбор откроет доступ к новым фрагментам разных сюжетных веток. Убили общим голосованием одну из команд? Новые фрагменты покажут, что случилось потом. Переиграли с другим результатом? Получили доступ к новым фрагментам этой линии. Ощущения сродни **Her Story**: из кусочков постепенно рождается единая история.

Тут несколько основных концовок, множество «плохих», пара «необычных» и одна истинная – как водится в визуальных романах, она откроется последней. Фокус в том, что Zero Time Dilemma не визуальный роман. Еще вторая часть робко пыталась добавить динамики, но теперь у нас настоящее интерактивное кино, навеянное играми **Telltale**: действие подается полноценными кат-сценами, даром что без QTE. Однако если у Telltale выбор чаще влия-





ПЕРВЫЙ ЖЕ ВЫБОР в игре дают через несколько минут после старта: угадай, какой стороной упала монета, и всех отпустят. Если угадаете, всех действительно отпустят, пойдут финальные титры. Но все не так просто

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке.
Можно включить японскую озвучку.

ет лишь на оттенки и подтекст, Zero Time Dilemma не боится даже самых радикальных развилок… с той лишь поправкой, что все они часть единой истории. Там, где **Life is Strange** позволяет помотать время вспять и взвесить разные альтернативы, японцы просто деконструируют саму дилемму как метод.

Такой подход к нелинейности интересен именно в контексте интерактивного кино. Если обычно нам лень переигрывать ради экспериментов над сюжетом, Zero Time Dilemma превращает это в часть своей механики. Игру невозможно пройти, не увидев остальные альтернативы, и каждая временная линия задействована в общем сюжете, раскрывает и дополняет его. Да, это отчасти расслабляет и мешает относиться к выбору всерьез.

Именно поэтому Котаро раскидывает героев серии по разным командам и пытается раскрыть перед вами каждого участника игры, сделать его как можно более человечным и ярким (особенно удался новенький Эрик). А потом сжигает, расчленяет, взрывает, растворяет в кислоте и доводит до отчаяния. Беспощадно и во всех подробностях. Поначалу у вас еще есть надежда выйти из игры чистеньким, предотвратить все ужасы. Но вскоре вы поймете, что своими же руками будете отправлять даже полюбившихся героев на смерть – только чтобы спасти в альтернативной реальности. Это не истребляет исследовательский настрой, но придает ему очень острый, мрачный окрас. Помните, как Ринтаро из Steins;Gate сокрушался, что ради спасения подруги просто ждал, пока она в очередной раз умрет? Здесь вы ощутите нечто подобное.



СЛИШКОМ СЛОЖНЫЕ МОТИВЫ

Проза жизни не позволяет столь беспечно относиться к выбору. Как ни смешно, главный недостаток Zero Time Dilemma – дилемма разработчиков. Они попытались угодить и поклонникам, и новичкам, но получилось неоднозначно. «Попробуй использовать морфогенетическое поле», – обронит Дзюмпэй. «Почему ты так сильно изменился?» – спросит его Аканэ. «Ты не поверишь: мое сознание прислано сюда из далекого будущего», – признается Сигма. Фи подтвердит.





АНТУРАЖ СООТВЕТСТВУЕТ: игра ушла от броской анимешной стилистики к более сдержанной. Иными словами, нет здесь больше лолит с розовыми волосами



В НЕКОТОРЫХ СИТУАЦИЯХ квест требует, чтобы вы поспали, например, до вечера. Только чтобы заставить вас лишний раз пробежаться до койки и обратно через толпы вновь народившихся врагов

С первых минут игра обрушит на вас кучу новой информации, ведь четверо из девяти героев перекочевали из прошлых частей. Котаро оставляет достаточно пояснений, чтобы внимательный новичок получил шанс врубиться на ходу, но избегает лишних спойлеров. После Zero Time Dilemma вы даже не узнаете, кто были первый и третий Зеро, но мимо вас пройдет вереница пасхалок, отсылок и тонкостей во взаимоотношениях героев. Без контекста вы рискуете толком и не понять, насколько некоторые сцены на самом деле важны и драматичны. Впрочем, это даст вам повод однажды вернуться – и открыть для себя новые тонкости.

Но тут есть подводные камни. Для примера: в «999» морфогенетическое поле служило чуть ли не единственным фантастическим элементом. Игрока с этой идеей знакомили постепенно, чтобы подвести к пронзительной, незабываемой кульминационной сцене. В сиквеле фантастики изрядно прибавилось, но это было оправдано далеким будущим. Zero Time Dilemma не только сохраняет фантастические концепции серии, но и плодит новые. В итоге получается депрессивный, напряженный, но чудаковатый триллер, который работает по схеме незабвенного сериала **Lost**: сюжет насыщается «роялями в кустах» и нагнетает напряжение за счет все новых и новых элементов. Они хорошо работают на интригу и находят место в сюжете, но в отрыве от предшественниц игру порой сложно воспринимать всерьез. Впрочем, она сама не относится к себе слишком серьезно и не чужда самоиронии.

В свою очередь, поклонники серии остались без ответов на важные вопросы – вероятно, чтобы уберечь новичков от спойлеров. Хотели обстоятельно узнать, что происходило с Шестой до второй нонарной игры? Есть дела поважнее, чем обсасывать такие несущественные вещи при посторонних. Не горюйте, к старым парадоксам игра добавит и новые.

■■■

Zero Time Dilemma не стала лучшей игрой в серии. Для грандиозного финала трилогии Zero Escape она чересчур зациклена на собственном сюжете, небрежно относится к предшественницам и мало чем удивит на фоне Virtue's Last Reward. Но это все еще увлекательный, хитросплетенный триллер, способный тронуть за душу и удивить. А философская подоплека Zero Escape в нем раскрыта даже полнее, чем когда-либо. ■



ПОРАДОВАЛО:
- любопытный сплав визуального романа и интерактивного кино;
- сюжет постоянно нагнетает напряжение;
- отличная музыка;
- мрачный, бескомпромиссный дух уцугэ;
- неплохой черный юмор.

ОГОРЧИЛО:
- никудышная анимация;
- незакрытые сюжетные дыры;
- незамысловатая режиссура;
- история слабее, чем в прошлых частях.

ДОЖДАЛИСЬ?
Мрачный, напряженный, по-хорошему запутанный психологический триллер, который не определился с целевой аудиторией. Поклонникам сериала он не откроет новые горизонты и не расставит все по местам, а новых игроков рискует отпугнуть перенасыщенностью. Но попробовать его стоит и тем, и другим.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»



ЖАНР LEGO-игра
ИЗДАТЕЛЬ Warner Bros.
РАЗРАБОТЧИК Traveller's Tales
МУЛЬТИПЛЕЕР Сплитскрин
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ videogames.lego.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

ДА ПРЕБУДЕТ С ТОБОЙ ИНСТРУКЦИЯ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

После появления на большом экране беглого штурмовика Финна и мусорщицы Рэй не было никаких сомнений, что вскоре они будут отлиты в пластике. В конце концов, за последние десять лет чуть ли не все герои далекой-далекой галактики обзавелись собственной LEGO-версией, а события обеих трилогий были разыграны с помощью пластиковых деталек. Так зачем же «Пробуждению Силы» становиться исключением?

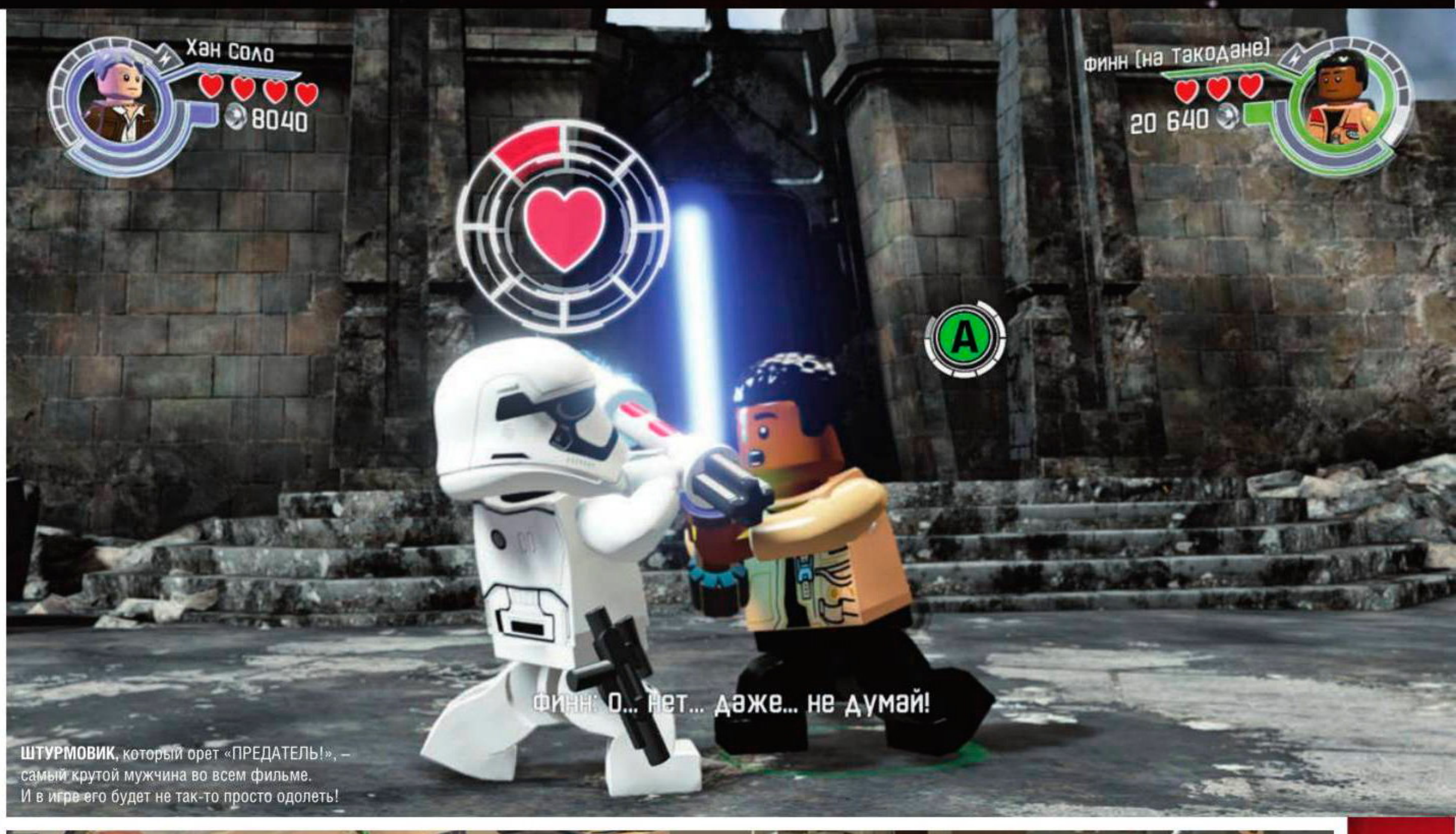
ГОРЕ ЛУКАСОВОЕ

Когда Энакин Скайуокер, так сказать, «восстановил равновесие Силы», погибли почти все джедаи в галактике. Не удивительно, что в старой трилогии на световых мечах сражаются аж целых три человека: престарелый Оби-Ван, юный Люк и его сломленный судьбой отец Дарт Вейдер. (Что, спойлер? А пенсию на почте сегодня забрать не забыли?) Даже Дарт Сидиус, император всея галактики, не соизволил достать меч, хотя новая трилогия показала, что он – солидный фехтовальщик.



Прошло тридцать лет после взрыва второй «Звезды смерти». Что ситхи, что джедаи – вымирающие виды. Мрачный бородатый Люк скрылся среди звезд, а единственный человек, владеющий световым мечом, – блудный сын четы Соло (ой, опять спойлер!) Кайло Рен. Так что **The Force Awakens** по большей части о бластерах.

Но как же сбалансировать механику так, чтобы сражения остались интересны-



ШТУРМОВИК, который орет «ПРЕДАТЕЛЬ!», – самый крутой мужчина во всем фильме. И в игре его будет не так-то просто одолеть!





КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: одиннадцать часов.

ми? Ведь перестрелки в играх LEGO всегда были весьма условными: вы просто лупите по одной кнопке, пока все не «поразбираются» на мелкие детальки.

Однако спустя десять лет после старта франшизы стрельба в LEGO наконец-то обрела достойное воплощение. Вот бегаете вы по уровню, собираете детальки и пинаете штурмовиков по заднице. Но тут их неожиданно становится слишком много, а из-за угла грозно вышагивает здоровяк с пулеметом (огнеметом, ракетницей, турелью).

Как же быть? Давить на кнопку стрельбы еще яростнее и быстрее? Как бы не так! Герои пригибаются, чтобы не попасть под огонь, и скрываются за удобными укрытиями. Теперь все, у кого в кобуре есть бластер, могут прицеливаться и стрелять по вражьим мордам. По форме неожиданно вызывает в памяти весь массив боевиков от третьего лица и с укрытиями, что дало повод поднять шум на тему «LEGO превращается в Call of Duty!».

КВАДРАТНОЕ КУНГ-ФУ

Но сама игра от этого не потеряла ничего, напротив – жанр со столь простым содержанием нуждается в жонглировании механиками. Инноваций мы не требуем, но разнообразие нужно. Выбивать детальки, часами мучая одну и ту же кнопку, даже ребенку однажды надоест. А бои в укрытиях бросают какой-никакой вызов. Хотя бы потому, что в таком сражении легко погибнуть: надолго высунувшись из-за баррикады, ваш персонаж быстро соберет пучок бластерных выстрелов или вообще отхватит от снайпера.

Смерть в LEGO, впрочем, никогда много не значила – подумаешь, пара деталек пропадет. Тем не менее это заставляет напрячься, а время от времени даже применить простенькую уловку: опрокинуть вышку с пулеметом, обойти снайпера сбоку, обрушить перекрытия на вражеские позиции. Здорово разбавляет привычный расслабляющий геймплей.

В более спокойной обстановке немного поразмыслить тоже придется. Во всех частях LEGO важнейшую роль играли постройки, возводимые из специальных деталек, подпрыгивающих от нетерпения. Теперь из каждого такого набора можно выстроить не одну конструкцию, а две или даже три. Но на все сразу блоков не хватит, придется выбирать.

Такая вариативность становится основой многих головоломок. Построили вы, к примеру, некую бандуру, а когда она выполнит свое назначение – со спокойной душой ее ломаете и сооружаете из освободившихся блоков что-то другое, чтобы продвинуться дальше. До высот настоя-



ПУСТЫННОЕ СОЛНЦЕ печет почти по-настоящему на засушливой планете Тату... то есть на Джакке, конечно же

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен только текст, и на том спасибо – ведь озвучка с корнем выдрана из оригинальной киноленты. Текст локализован достойно, если не обращать внимания на неудачные шрифты.

щих квестов это, разумеется, не дотягивает, но в столь консервативной серии даже такие крохотные нововведения здорово освежают игровой процесс.

Да и вообще The Force Awakens на удивление часто подкидывает разнообразные ситуации. Пару раз наших героев бросят в отчаянный воздушный бой (да-да, X-Wing'и в атмосфере, Чуи, я знаю). Временами заставляют убегать от чего-нибудь непобедимого.

Но чаще, конечно, превращают мелкотравчатый эпизод из киноленты в двадцать минут чистого игрового процесса. Например, там, где Рэй находит световой меч Скайуокеров, нас ждет целый уровень в духе Лары Крофт, с задачками и акробатикой. Смотревшим фильм это может показаться натянутым, но событий седьмого эпизода на целую игру просто не хватало. Да и играются подобные эпизоды ничуть не хуже прочих уровней, так что какая разница?



РЭЙ умеет и любит лазить по отвесным стенам – еще одна приятная новая особенность

ДАЛЕКАЯ-ДАЛЕКАЯ КОРОБКА

Разработчики явно чувствовали себя куда увереннее, когда в их заботливые лапы попадали огромные вселенные, полновесные сеттинги с кучей альтернатив, где героев сотни. Но The Force Awakens ставит неизбежное ограничение: только те, чьи лица (или шлемы) засветились на экране в кинотеатре, могли попасть в игру. А персонажей в «Пробуждении Силы» не так уж много, особенно по меркам LEGO-игр.

Но **Traveller's Tales** – стреляные воробьи, сделавшие интерактивные версии LEGO своим ремеслом. Поэтому дефицит действующих лиц они ликвидировали. Пусть и путем ухищрений.

Так, почти каждый случайный наемник или третьестепенный пилот Сопротивления стал полноценным персонажем. А еще игра начинается за тридцать лет до событий «Пробуждения Силы», с битвы на Эндоре, так что вот вам и набор классических героев: Дарт Вейдер, Император, адмирал Акбар, заботливо предупреждающий о ловушке.

Наконец, разработчики сочинили набор заданий между эпизодами – все-таки за тридцать лет много всякого произошло. И достаточно бедный сюжет «Пробуждения Силы» получил необходимое дополнение.

Сохранился и фирменный юмор Traveller's Tales, пусть его и потеснили шутки из фильма – которые оттачивались, наверное, дольше сценария. Конечно, Кайло Рен закатит пару истерик, а Хан Соло лишний раз блеснет обаянием Харрисона Форда. Юмор, как и прежде, по большей части визуальный и заложен в саму структуру игры. Финн, если вы не управляли им пару секунд, трусли-



НЕ GEARS OF WAR,
конечно, но вполне весело!



НА ЭКРАНЕ Сноук выглядел, прямо скажем, печально. В игре его порядком облагородили

во подпрыгивает и, кажется, грызет ногти. Спидер Рэй щеголяет наклейкой «BB on board», как на машинах с карапузами в салоне. В The Force Awakens хватает отсылок и к массовой культуре – чтобы папаши не скучали, пока их ребенок осваивает игру. Но кое-где Traveller's Tales пришлось и отступить.

Не могу знать, в какой спешке делалась The Force Awakens, но косвенные улики бросаются в глаза. Отзывы в Steam полнятся жалобами то на зависший черный экран, то на белый, то на вылеты. Я же встретился с другой бедой: при игре вдвоем на одной клавиатуре The Force Awakens обожает падать на рабочий стол, стирая сохранения. Чинится это подключением геймпада для второго игрока, но не все же готовы на такое пойти. Зато контроллер спасет ваши пальцы – кнопки управления традиционно разбросаны как попало. Эпизоды с перестрелками для игрока на клавиатуре превратятся в изощренную пытку, и да подбросит вам Сила напарника с геймпадом, иначе свихнетесь.

■■■

Самая первая игра LEGO-эпопеи от Traveller's Tales вышла аккурат к завершению новой трилогии в 2005 году. Теперь круг замкнулся. За одиннадцать лет очень бурной жизни (сколько тайтлов обращено в истинную веру!) игра мало изменила свой фундамент, зато обогатилась сотней разных мелочей, обрела голос и какой-никакой открытый мир (теперь его, правда, снова нет). Новая игра тоже потихоньку развивает серию, хоть и крошечными шажками.

Но, в сущности, это не так уж важно. Главное – LEGO Star Wars: the Force Awakens все еще одно из лучших кооперативных развлечений в индустрии, одинаково увлекающее и взрослых, и детей. Такие игры нам тоже нужны. ■

ПОРАДОВАЛО:
- неплохие бои на бластерах;
- головоломки стали сложнее благодаря мультистройке;
- в кооперативе играть по-прежнему забавно.

ОГОРЧИЛО:
- основа скована сюжетом;
- страшные баги на старте;
- если не брать в расчет мелкие нововведения, игра все та же, что и одиннадцать лет назад.

ДОЖДАЛИСЬ?
Такая же милая забава, как и десятки других LEGO-игр, но с парой поправок в игровом процессе. При наличии дома маленьких детей пропускать ни в коем случае не стоит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Приключение **ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК** Chucklefish Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, позже на PS4 и Xbox One **САЙТ ИГРЫ** playstarbound.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео

STARBOUND

ПРОЦЕДУРНАЯ ДЕГЕНЕРАЦИЯ

ГЕОРГИЙ ВЛАСОВ





ЗВЕЗДОЛЕТ – родной дом космического исследователя. Внутри космические корабли можно обставлять по собственному вкусу

Вниманию всех членов экипажа! Уровень сближения: критический. Сравнение с **Terraria** неизбежно. До цели три секунды, две, одна...

Сходство с Terraria ожидаемо и не удивительно – главный разработчик участвовал в ее создании. Пожалуй, общего тут даже слишком много. При большом желании можно нащупать в Starbound самостоятельную центральную идею: например, здесь появился сюжет, межзвездные путешествия, чуть больший акцент сделан на выживание (читай – потребность время от времени питаться).

Но центральной идеей тут на самом деле не пахнет. Это все та же хорошо знакомая двухмерная песочница про строительство и спелункинг, хотя к ней и прикрутили массу вещей, которые ей в таком исполнении, похоже, не слишком-то и нужны.

ОПЯТЬ КОПАТЬ

В отличие от Terraria и Minecraft с их абстрактными тоннелями Порчи и криперами, в Starbound сеттинг обозначен четко и ясно: далекое будущее с межзвездными полетами и колонизацией планет. Хотя среди высоких технологий встречаются анахронизмы вроде луков и копий с каменным наконечником, а для выкапывания больших объемов горной породы сложно найти что-то лучше старой доброй алмазной кирки.

Сюжет – главное, наверное, новшество – незамысловат: в день, когда наш герой окончил военную академию, его планету уничтожили гигантские тентакли. На угнанном с ближайшей стоянки космическом корабле он бежит на соседнюю планету, ремонтирует свой звездолет, а затем путешествует по галактике, собирает квестовые артефакты и готовится к работе по специальности – битве с генералом тентаклей.

По идее, квесты должны помочь сориентироваться, аккуратно провести вас от одной механики к другой (в Terraria с ее полным отсутствием целеуказаний новичок рисковал заблудиться). Вот только «наставник» из миссий никудышный. Некоторые ключевые моменты вообще не объясняются (за этими знаниями приходится лезть в фанатские энциклопедии или на YouTube), а NPC не стесняются посылать «туда – не знаю куда» в расчете, видимо, на то, что вы наткнетесь на поставленную цель случайно.

В конце концов, задания попросту скучны, особенно бесконечные (хотя и необяза-



НА ПОВЕРХНОСТИ часто можно найти пустующие хижины – живи себе, Дядя Федор!



НЕБОСКРЕБ из стекла и бетона в мегаполисе скоро придется променять на домик в лесу. Или в пещере. Или на астероиде



КРИСТАЛЛ-УБИЙЦА ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНО ПОВИС прямо над единственным оружием, способным его уничтожить

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: релиз с GOG.com.
НА ЧЕМ: PC с Debian Linux.
СКОЛЬКО: двадцать часов.

тельные) поручения в духе «принеси-убей», гордо именующиеся «процедурно генерируемыми». Тексты простейшие (а промотывать их почему-то нельзя), интрига... да какая интрига? Сюжет, пожалуй, самая слабая сторона Starbound.

С другой стороны, он дает хороший повод для знакомства с народами галактики. Их семь, и они весьма колоритны – бороздящие космос на паровозах космические ковбои, чрезмерно разумные обезьяны, воинственные гуманоидные растения, роботы, притворяющиеся средневековыми рыцарями... У каждой расы свой стиль звездолетов, мебели, архитектуры и речи. Исследовать и разглядывать их куда интереснее, чем просто двигаться по сюжетным рельсам.

Но Starbound подозрительно любит рельсы. Иногда история заводит нас на отдельные статичные уровни, отличающиеся от обычных локаций лишь тем, что там нельзя копать и строить. В этих миссиях песочница превращается в обыденный платформер в тематическом подземелье: пробеги кросс с препятствиями, перебей врагов, победи босса. При этом механика движения и боя не так уж сильно изменилась со времен Terraria (платформер из нее не самый отзывчивый), а главной фишки тамошних стычек Starbound лишилась.

Вспомним боссов из Terraria – ареной для битвы с ними был весь мир. Стратегическое терраморфирование – строительство и копание прямо в ходе боя, а также использование заранее спланированных



ПРИ ВЕТРЕ капли падающего под углом дождя, как положено, обрезаются рельефом, а во время урагана вода долетает до середины комнаты, если оставить дверь открытой



ПЛАНЕТЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ геологией, климатом, гравитацией и продолжительностью суток

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Только английский язык. Частичную русификацию сделало сообщество.

фортификаций – ключ к победе над самыми заковыристыми противниками.

Но в зачем-то решили распихать боссов по специально отведенным комнаткам, и вместо того, чтобы усиливать акцент на свободу, они ее будто бы стыдятся и силком загоняют игру в рамки. Была яркая боевая песочница – остался платформер, подобных которому тысячи.

СТО ДВЕНАДЦАТЬ СТУЛЬЕВ

В том, что касается исследования мира, Starbound все равно впечатляет. На планетах множество необычных существ, поселений, растений, ресурсов, секретов и любопытной добычи, и все это способно вызвать детский восторг... если за плечами у вас нет десятков часов, проведенных в Terraria.

Слишком хорошо знакомыми оказываются те элементы, что должны вызывать самые сильные эмоции, – процедурно сгенерированная геология и архитектура, блуждание в темных лабиринтах пещер, строительство базы вместе с друзьями, разведка незнакомых мест и постепенное развитие героя. Бесчисленные планеты перестают манить, как только понимаешь, что один мир ничем не интереснее любого другого. И весь тот океан деталей, что годами клепали разработчики, служит либо косметическим целям, либо для создания одноразового эффекта «посмотрите, у нас можно делать и вот это тоже».

С другой стороны, на славу постарались художники: почти в любом закоулке вселенной есть на что поглядеть. С орбиты открывается вид на саму планету и ее спутники, поверхность небесных тел встречает величественными пейзажами, а недра – разнообразными подземными биомами, от обычных рудников до пещер из чьих-то костей и плоти.

Обустройство собственного жилья заставляет вспомнить **The Sims**. Одних только разновидностей стульев в игре больше сотни, а сколько еще другой мебели, постеров, бытовой техники, фонарей и всяких экзотических предметов интерьера – глаза разбегаются! Любители создавать домашний уют будут в восторге... если, конечно, им хватит усидчивости, потому что мебель придется либо выковыривать из чужих жилищ, либо крафтить из собранных ресурсов. В отличие от Minecraft, в Starbound нет «творческого» режима, но эта проблема частично решается модами (какая же песочница без модов?).

ЧЕМОДАНЧИК С ИНСТРУМЕНТАМИ

Некоторые механики здесь попросту не получают шанса раскрыться. К примеру, персонаж способен превращаться в маленький мобильный шар – прямо как в **Metroid**. В такой форме можно пролезать в узкие щели, а также сверхзвуковым синим ежиком скатываться с наклонных

поверхностей. Звучит интересно, но применяется до обидного редко и в основном для проникновения в «секретные» комнаты во время миссий, когда игра запрещает ломать стены.

Возможность держать оружие и инструменты в обеих руках позволяет создавать полезные комбинации: одной рукой метаем копья, в другой держим фонарик и освещаем себе дорогу в пещере. Или хватаем парные крюки-кошки и получаем мобильность Человека-паука. Или попросту деремся двумя мечами. Сражения здесь довольно динамичные и требуют от игрока какого-никакого навыка. Но есть одна закавыка: убойная сила оружия все-таки важнее умения ловко маневрировать.

А вот что точно хорошо – местами Starbound удобнее Terraria. Блоки раскапываются быстрее и с большего расстояния. Миры зациклены: если долго идти в одну сторону, окажешься там, откуда пришел, что сильно упрощает путешествия по поверхности планеты, да и попросту логично – мы же на круглой планете, а не в аквариуме. Разделение инструментов на топоры, кирки и молоты упразднено – для всех строительно-разрушительных работ у героя есть универсальный манипулятор материи. Конечно, кирки и буры остались, но в качестве ситуативной альтернативы: они эффективнее манипулятора, однако ломаются со временем.



НЕКОТОРЫЕ ФИШКИ не вошли в релиз. Например, таких мехов теперь можно создавать только с помощью консольной команды

■■■

Главная проблема Starbound в том, что, пытаясь сочинять что-то новое, она распадается на множество идей-осколков, связанных лишь тонкой ниточкой фантастического антуража. Недостает целостности: песочница и приключенческий платформер, прекрасно уживавшиеся в Terraria, вдруг стали жить порознь. Игровые механики не работают сообща, не создают новых уникальных ситуаций. Их много, но они сами по себе.

Но Starbound очень сильно менялась в процессе разработки, равно как и Terraria, которую обновляют уже пять лет. Так что мы уверены – конец этой истории еще не наступил. ■

ПОРАДОВАЛО:
- любовно отрисованные спрайты;
- галактика, полная милых народцев;
- преизрядное количество занятий;
- обилие модов;
- неплохой саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
- многие механики сделаны чисто для галочки;
- откровенно скучная сюжетная линия, лучше бы ее не было вообще;
- от сравнений с Terraria никак не отделаться, и часто они будут не в пользу Starbound.

ДОЖДАЛИСЬ?
Стоит ли вам погружаться в Starbound, зависит от того, прошли ли вы Terraria вдоль и поперек. Если Terraria давно наскучила, то и в Starbound делать будет особенно нечего. Если же вы еще не испорчены копательными платформерами, то в этой галактике можно застрять надолго.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Средне»



ЖАНР Экшен / Bullet Hell
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК The Game Bakers
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ thegamebakers.com

FURI

САМУРЕЙВЕР

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i7, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Такие игры обычно награждают эпитетами в духе «яростный», «оголтелый» или, простите, «залихватский», но это не оно. **Furi** хладнокровна, и это даже немного пугает. В ней нет эмоций, нет чувств. Только стальной ритм и абсолютная сосредоточенность на главном.

«Тюремщик – путь на волю. Убей его, и ты свободен».

В Furi вы убиваете неплохих в общем-то людей. У вас и главного героя (его зовут Странником) разные мотивы, но вам с ним по пути: он пытается вырваться, вы же просто хотите подраться с классными боссами под музыку с ретровейв-вечеринок. А кто все эти люди – какое вам дело? Благородные, сильные, жалкие, сломанные... все едино.

К вашей совести взывают, в вас пытаются посеять сомнения. Но и вы, и герой уже сделали выбор. Он – в тот момент, когда его выпустили из клетки. Вы – когда купили эту чертову игру.



ДИЗАЙНОМ ПЕРСОНАЖЕЙ занимался автор «Афросамурая» Такаси Окадзаки. Это хорошо заметно – местами образы цитируются почти дословно

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ХИРОСИМА

От параллелей с Hotline Miami отделаться сложно. Это тоже быстрый экшен в цветах кислотного рейва, проходящий под буйную танцевальную музыку типа Carpenter Brut или The Toxic Avenger. Но больше общих черт нет. Furi и Hotline Miami скорее две противоположности. Там полчища бесполезных тупиц, тут десятка серьезных оппонентов, с которыми вы деретесь один на один. Вся игра – череда долгих дуэлей, отчаянный boss rush. Обстановка почти интимная, напряжение всегда на пределе.

Боевка при этом упрощена насколько возможно. Вы можете ударить мечом, сильно ударить мечом, выстрелить, мощно выстрелить, а еще парировать и отскочить – всё. Но суть в том, чтобы овладеть всем этим в совершенстве. Третий босс, управляющий временем зануда-дедок, говорит Страннику: «Сделай так, чтобы на счету была каждая секунда». Но тут речь не о секундах, а о мельчайших их долях. Поставил блок не вовремя – пропустил удар. Слишком поздно шагнул в сторону – поймал пулю. В Furi чувство ритма и реакция важнее всего.

Соперники дразнят, постепенно освобождаются от ограничений – дескать, «это еще не последняя моя форма» – и воплощают в себе все мыслимые анимешные клише. Но здесь это к месту. Драка может растянуться минут на пятнадцать, и все это время вы будете постепенно познавать





О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Есть русские субтитры; перевод простой и без особых претензий. Можно включить японскую озвучку вместо английской.

противника, привыкать к его поведению и адаптироваться, пока он добавляет к своему стилю боя новые элементы и отбрасывает старые.

Изощренной изобретательности на уровне японских данмаку тут нет, но даже с простыми паттернами Furi обращается с невыносимым изяществом. Каждый удар, каждый выстрел ощущаются хлестко и предельно естественно. Дизайн схваток отточен, в поведении боссов нет нечестных сюрпризов: любая неожиданная выходка в первый раз вас точно не убьет, а на второй вы уже успеете среагировать. Нет сюрпризов и с тем, что умеете вы.

Поэтому в Furi очень быстро осваиваешься, начинаешь порхать по полю – но не как умалишенный, нет. Череда вражеских атак, прежде казавшаяся хаотической, в какой-то момент раскладывается в уме на простейшие составляющие. Когда поймаешь волну, Странник двигается четко, экономно, без единого лишнего движения. Тогда чувствуешь в себе какую-то абсолютно немереную крутизну.

Отягощают игру только мелкие недокрученные эпизоды, резко выделяющиеся на фоне удачных моментов. Бывает, скажем, что один босс, только что казавшийся самым интересным противником в мире, на другой стадии становится ходячей тоской. Например, начальная форма управляющего временем деда раскалывается с первой попытки и становится больше испытанием на терпение, чем на умение, – хотя подолгу перепроходить ее придется, скорее всего, не один раз. На каждую стадию у вас есть несколько попыток, но если провалитесь – придется драться заново.

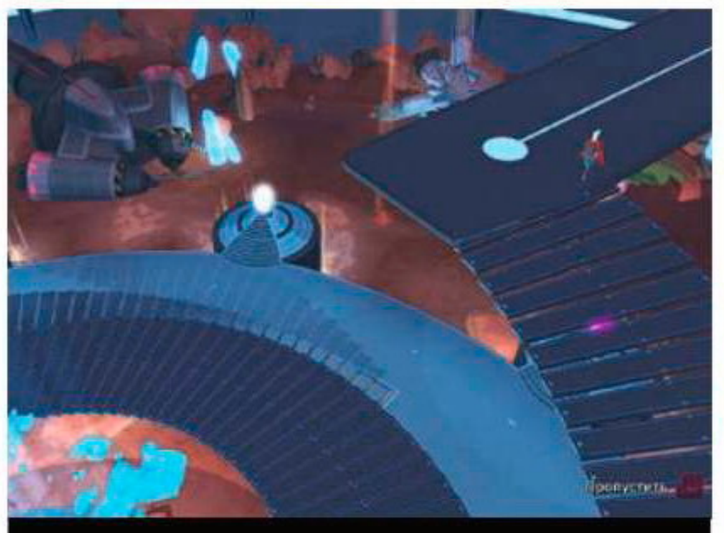


КАК ПРАВИЛО, В КАЖДОЙ СТАДИИ
у босса две полоски жизни. Пока не иссякнет первая, вы сражаетесь, чередуя ближний и дальний бой, когда же она закончится – сталкиваетесь в упор

А помимо боев? Только медленные прогулки с экспозиционными монологами – красивые, задумчивые, – однако лучше один раз нажать кнопку отскока, чтобы Странник прошел весь путь сам. Вне боя рулить им и вполовину не так приятно. Там же есть пара моментов, когда игра дает вам выбор, а потом «убивает» сохранение после достижения одной из концовок. Понятно, чего хотели добиться авторы, но от повторных прохождений получаешь не так много удовольствия, чтобы начинать игру сначала ради другого финала. Разве что вам захочется перепройти Furi на слишком высокой сложности.

■■■

Запуская Furi, вы сразу соглашаетесь, что готовы к игре, где нет ничего, кроме боссов, через которых нужно пробиваться изо всех сил. Причем изо всех сил, никак иначе: низкий уровень сложности делает сражения слишком вялыми, а лаконичная история, лишь убрать из нее радость превозмогания, становится куда менее эффектной. Но если вам от игры только это и нужно – Furi делает как положено почти всё. ■



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры куплена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: восемь часов на уровне сложности Furi.

ПОРАДОВАЛО:
– саундтрек, под который лучше танцевать, чем драться;
– выжимаем максимум из минимума возможностей;
– интересные и сложные противники;
– убойные ощущения от скрещивающихся клинков;
– история заставляет задуматься о том, какой же ты засранец.

ОГОРЧИЛО:
– повторные попытки могут отвратить даже от самых интересных боссов;
– неловкие прогулки между боями;
– легкий уровень сложности слишком уж легок.

ДОЖДАЛИСЬ?
Игра, которую хочется всем рекомендовать, но которая точно не всем подойдет. Furi выводит из себя, если (или, вернее, когда) ничего не получается. Но стоит взять ситуацию под контроль, становится действительно хорошо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

CARMAGEDDON: MAX DAMAGE

ДУРАЧКИ ЗА РУЛЕМ

ФЁДОР СИВОВ

ЖАНР Гонка
ИЗДАТЕЛЬ U & I Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Stainless Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ carmageddonmaxdamage.com

Прошлогодняя **Carmageddon: Reincarnation** пыталась воссоздать и вновь ввести в моду зверскую жестокость знаковой в прошлом серии аркадных гонок. Но в подражании своим предкам она зашла слишком далеко. Тогда я писал: «Спустя восемнадцать лет Carmageddon предлагает все то же – давить пешеходов и разбивать машины. Проблема в том, что гоночные игры за это время сильно изменились, а Carmageddon застряла в прошлом во всех смыслах».

Все, что Reincarnation переняла от прародителя, тянуло ее назад. Древние механики давно проржавели и работали против самой игры. Из нового же в возрожденной «Карме» больше всего запомнилось никудышное техническое исполнение проекта и скверная физика автомобилей. Не самая выгодная сделка.

Carmageddon: Max Damage не исправляет ситуацию радикально. Пусть заголовок вас не смущает – это все та же игра, которую подкрутили тут и там, сбалансировали и слегка разнообразили мелкими новыми фишками.

Достаточно ли этого, чтобы дать современной Carmageddon второй шанс?



ПЕШЕХОДЫ И БОЧКИ С БОНУСАМИ – именно вокруг них построены местные «открытые» карты

ЧТО ИГРА СОБОЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Козырь многих вернувшихся из далекого прошлого серий – то, что у них нет аналогов. Вот прямо как у Carmageddon. Ну не делают больше таких жестких гонок на грани фола. И поэтому хорошо игру принимают в основном те, кто просто ждал хоть чего-нибудь похожего. Большая часть положительных отзывов сводится к мысли: «Да, продолжение кривое, косое и лишь отдаленно напоминает старые части, но уж лучше так, чем никак». И таких тоскующих по былым временам людей достаточно много.

«Карма» действительно может пробудить ностальгические чувства, ведь тут есть почти все, что мы любили в оригинале из девяностых. Замысловатые длинные трассы, которые весьма интересно изучать. Совершенно безумные автомобили, ощетинившиеся гигантскими шипами, бурами и другими устрашающими орудиями. Даже классический режим, в котором победа достигается наматыванием всех пешеходов на колеса, уничтожением соперников или пересечением финишной черты. Словно и не было этих девятнадцати лет.

Но, как это ни удивительно, раскрывается новый Carmageddon как раз в других режимах, впервые появившихся в **TDR 2000** и **Carpocalypse Now**. Заезды в них стремительнее, нежели в «классической «Карме»», и куда динамичнее. Секрет успеха – четко очерченные цели. Так, «Машинодробилка», как легко догадаться, поощряет разбивание чужих машин, а «Лиса и охотники» строится на погоне за отмеченным



АТМОСФЕРА В MAX DAMAGE
скорее комедийно-глуповатая, но кому-то это может и понравиться

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен только текст. Шрифты подобраны удачно, а вот содержимое либо плохо вычитывали, либо прогнали через зарубежную мультиязыковую контору. Особенно удручают склонения. «Не выключайте система PlayStation 4», «Будь первым, кто выполнит 3 кругов!» – вот лишь пара примеров.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель за три дня до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около восемнадцати часов.

соперником или, наоборот, улепетывании со всех колес, если выпадет роль добычи.

Во всех этих развлечениях суть сводится к самому смаку – боданию с соперниками и веселому покосу пешеходов. Каждую минуту что-то или кто-то взрывается, кровавые ошметки застилают взор, искры летят, а металл грозно скрежещет. Настоящий хаос. Настоящий автомобильный Армагеддон.

Так все, по крайней мере, смотрится со стороны.

ЧТО В НЕЙ НЕ РАБОТАЕТ

Вроде бы все должно работать. Современная Carmageddon переняла и воспроизвела те же принципы, по каким игровой процесс выстраивала прародительница. Но на практике одни элементы той самой «Кармы» просто устарели, а другие быстро выдыхаются из-за плохой реализации.

Да и настроения оригинала, переполненного мрачным цинизмом, **Max Damage** недостает. Старая Carmageddon, вообще-то говоря, выглядела довольно устрашающе. Отвратительная жестокость, приглушенные тона (не считая раскрасок автомобилей и кровищи, разумеется) и совершенно свихнувшиеся герои – все это формировало атмосферу автомобильного апокалипсиса, полного безумия и обреченности. Новая же часть вызывает в памяти **FlatOut** и **MotorStorm**, поскольку прямо-таки источает жизнерадостность. Возможно, для неофитов это большой проблемой не станет, но фанатское сердце сжимается.

Так или иначе с этим можно было бы смириться, будь прочие элементы реализованы на должном уровне. Однако снова не получилось.

Первое, чего не хватило, – вкуса и чувства меры. По части жестокости разработчики перешли черту и превратили происходящее на экране в самый что ни на есть фарс. В оригинале «живности» немного и каждая жертва в чем-то особенная. Но и времена тогда были другие. В былые годы сама возможность безнаказанно переехать кого-то в игре впечатляла. Передать это чувство современному игроку – та еще задачка.

Но разработчики над ней голову ломать не стали, решив взять количеством. Почти все карты буквально завалены потенциальными жертвами, тут и ста метров не проехать, чтобы под колесами кто-нибудь не захрустел. Веселит ли это так же, как в девяностых? Нет, черт возьми! Я больше не вижу смысла в слепом истреблении сотен людей, коров и прочих живых существ. За эти годы я занимался подобным в добром десятке других игр.

Дополнительные очки и дурацкие надписи на экране стимула точно не дают. Да и гибнут пешеходы до смешного глупо и неестественно. Я не знаю, кем нужно быть, чтобы отыскивать и расплющивать по двести, шестьсот или сразу семьсот подобных болванок в режиме «классическая «Карма»». А ведь это одна из главных фишек игры!

Не менее скучно проходить классическую «Карму» как гонку, наматывая круги. Противники просто разъезжаются по карте и занимаются своими делами: случайным образом сбивают пешеходов и таранят друг друга (хорошо если не стенку). Всегда проще разбить их машины и без лишних мучений выйти победителем.

Так же неадекватно соперники ведут себя и в остальных режимах. С одной стороны, это можно списать на то, что по сюжету за рулем сидят больные психи. С другой – они почти не пользуются возможностями игры, не собирают безумные бонусы и не используют их против вас. Они предпочитают лениво прессовать вашу машину. Лишь изредка у кого-то (обычно одного) возникает мысль стремиться к цели задания.

Машины в игре не похожи на собранные из металлолома колымаги, даже напротив – грозны с виду, но ведут себя именно как старые развалины. Они поворачивают с большим трудом и очень туго реагируют на действия игрока, вынуждая постоянно пользоваться ручником, а под его воздействием – чаще уходят в неуправляемый занос. Потому порой почитаешь за счастье сбить бочку с бонусом и заставить машину скакать, как шарик для пинбола. Так хоть весело.

■■■

Max Damage действительно лучше Reincarnation. В хлам разбивать машины соперников, давить пешеходов, просто гонять по трассам – все здесь стало интереснее. Чуть-чуть. Разработчики слегка отполировали игру, что требовала тотальной переработки. Ветхость старых механик по-прежнему очевидна, но в то же время заметен потенциал концепции и отдельных идей. Так, может быть, «Кармагеддону» место в девяностых?

Вовсе нет. Современному миру нужен новый, перерожденный Carmageddon! Вон у разработчиков **Doom** получилось сделать культовую игру на новый лад по канонам оригинала. И у **Stainless Games** когда-нибудь получится. По крайней мере, в это хочется верить. ■

ПОРАДОВАЛО:
– исправили баланс и технические огрехи Carmageddon: Reincarnation;
– нелинейный путь к победе, как в первых Carmageddon;
– безумный дизайн автомобилей и трасс – тоже из первых Carmageddon;
– усиления удачные и хорошо знакомые;
– неплохая модель разрушения автомобилей.

ОГОРЧИЛО:
– к контенту Reincarnation добавили всего три локации, один режим и несколько новых фишек;
– игра использует древние механики и режимы, вместо того чтобы развиваться;
– идти к победе по трупам пешеходов вскоре начинает сильно утомлять.

ДОЖДАЛИСЬ?
Во второй попытке возродить главную серию про дробление старушек на атомы разработчики исправили самые поверхностные неполадки, но положение дел это не изменило. Разогнаться и набрать былой задор этой безумной аркадной гонке мешает ветхость конструкции – остовы ее прогнили, а механизмы безнадежно заржавели. Carmageddon нужно изобретать заново.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
5,0
«Плохо»

POKEMON GO

УСЛЫХАВ СУДЬБЫ ПРИЗЫВ

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН





СТАРМИ
STARMIE

Pokemon GO, игра про карманных монстров в альтернативной реальности, наделала немало шуму и спровоцировала множество забавных и тревожных случаев. Не все понимают ее правила и тонкости, поэтому сейчас мы попытаемся ответить на главные вопросы.

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

На момент сдачи номера Pokemon GO пока официально не вышла в России, и вам придется либо подождать релиза, либо идти в обход. Где найти и как установить игру, мы по понятным причинам объяснять не будем, но в интернете это есть.

Перво-наперво вам нужно привязать к игре свой аккаунт Google или создать профиль в Pokemon Training Club. Затем вы выбираете пол и внешность своего персонажа, а также имя, которое никем не занято. Далее вы оказываетесь на игровом поле – слегка раскрашенной карте из Google Maps. Двигаться по ней ваш аватар будет вместе с вами, так что надевайте кеды и вперед!

Профессор Уиллоу, ваш игровой ментор, предложит в качестве стартового покемона либо Чармандера, либо Бульбазавра, либо Сквиртла. Все они появятся рядом с вашим персонажем на карте – тапните пальцем по любому.

Тут есть небольшая хитрость. Если вам, как и многим другим, хочется в качестве первого покемона Пикачу, отойдите на некоторое расстояние от предложенных профессором покемонов. Они вновь появятся рядом с вами, но вы продолжайте отходить, и через несколько попыток среди трех стартеров появится еще и Пикачу.

ЧТО ТУТ ВООБЩЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ?

Основным вашим занятием станет поиск, выращивание и тренировка покемонов, а также борьба за контрольные точки – башни или гимы (от англ. gym). Так как игра завязана на Google Maps, охотиться за покемонами придется, гуляя по городу на своих двоих или рассекая на велосипеде, скейте либо самокате. Пользоваться автомобилем или другим транспортом бессмысленно (позже объясним почему).

ЧТО ЭТО ЗА ЗНАЧКИ НА ЭКРАНЕ?

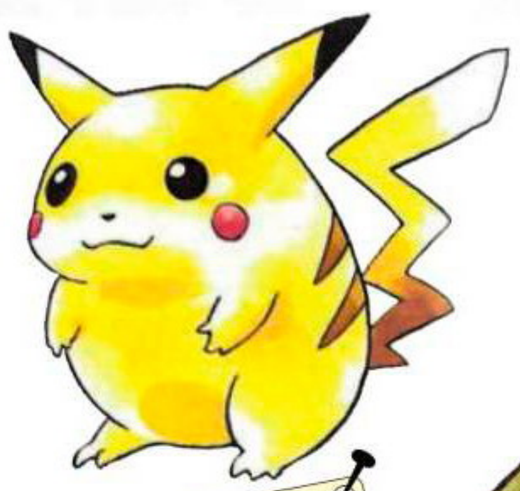
На основном экране игры несколько значков. В левом нижнем углу – портрет вашего персонажа с указанием уровня и имени. Нажав на него, можно посмотреть количество набранного опыта, открытые достижения, сумму покемонеток, выбранную команду, а также журнал, где записаны последние произошедшие с вами события.

В центре экрана – кнопка в виде покебола. Она позволит попасть в настройки, проверить покедекс и всех собранных покемонов, увидеть все, что лежит в рюкзаке, или зайти в магазин.

Справа внизу – окошечко, показывающее ближайших к вам покемонов, спрятавшихся на карте. Нажмите на него, чтобы увидеть полный список. Под каждым покемоном есть изображение отпечатков лап, от одного до трех. Чем меньше отпечатков, тем ближе к вам покемон. По мере приближения к монстру его изображение будет подниматься в начало списка. Увы, в Pokemon GO отсутствует система навигации при ловле. То есть игра, может, и сообщит вам, что рядом покемон, а вот в какой он стороне – придется определять самому.



ПСАЙДАК
PSYDUCK



ПИКАЧУ
PIKACHU



ВЕНУЗАВР
VENUSAUR

ЗАЧЕМ НУЖНЫ РЮКЗАК И МАГАЗИН?

Хорошая охота на покемонов невозможна без инвентаря. В нашем случае это покеболы, камера и инкубатор для яиц. Все это выдается вам в начале игры и хранится в рюкзаке.

В магазине же можно купить приятные мелочи вроде дополнительных покеболов, приманок для покемонов (lure, в течение получаса приманивающая покемонов к покестопу, на котором установлена, и incense, приманивающая непосредственно к вашей локации), счастливых яиц, увеличивающих количество опыта, а также апгрейдов для рюкзака, вместилища покемонов и инкубатора. Обратите внимание на приманки и счастливые яйца. Остальное или не слишком нужно, или находится в больших количествах по ходу игры.

Покупки совершаются с помощью покемонеток. Их можно получить, завоевав башню и удержав ее двадцать часов либо купив за реальные деньги в магазине. После того как вы достигнете пятого уровня и вам позволят сражаться за контрольные точки, станет доступен эликсир для лечения покемонов, а также предмет, позволяющий их возродить.

КАК ИСКАТЬ ПОКЕМОНОВ?

Чаще всего они встречаются в людных местах и у достопримечательностей. В некоторых местах карты колышется трава – топайте туда, обязательно кого-нибудь найдете. Но иногда добыча просто появляется из ниоткуда. Стихийные покемоны чаще всего обитают рядом с подходящим им местом, то бишь Мэджикарпа лучше искать у водоема, а Бульбазавра – в парке. Некоторые экземпляры, такие как Клефэйри, выходят из норы только ночью.

Как только вы окажетесь рядом с покемоном, телефон завибрирует и издаст звуковой сигнал. Тапните на зверька, чтобы начать его ловить. Найдя покемона на карте, вам нужно с помощью камеры еще и отыскать его в пространстве вокруг себя, после чего бросить в него покебол. Эту функцию можно отключить, тогда после нажатия на значок на карте покемон появится перед вами.

КАК БРОСАТЬ ПОКЕБОЛЫ?

В играх, выходивших на консолях **Nintendo**, перед броском покебола противника нужно было ослабить в бою. Здесь это не требуется, но ловушку еще надо правильно кинуть. Поставьте палец на покебол, а затем проведите в сторону покемона. Цель – попасть в белый кружок. После того как вы нажмете на покебол, вокруг покемона появится еще один кружок и начнет сужаться. Если попадете в него, получите 10, 50 или 100 дополнительных единиц опыта, в зависимости от диаметра. Можно попробовать бросить крученый, который дает дополнительно 10 единиц опыта и повышает шанс поймать покемона. Все это требует длительной практики.

Некоторые высокоуровневые, а также особо редкие противники будут раз за разом вырываться из покебола, но не отчаивайтесь и продолжайте кидать покеболы. Их обычно в избытке, а каждая попытка поймать противника изнуряет его и понижает шансы вырваться (хотя особо сильные покемоны, с красным или оранжевым прицелом, могут сбежать после нескольких неудачных бросков).

Чем меньше диаметр кружка, в который вы запульнете покебол, тем выше шанс на поимку. После крученого броска шанс вырваться и вовсе минимален. После седьмого уровня можно получить ягоды (razzberry), скормив их покемону, вы сильно снизите его шанс вырваться или сбежать. После 10-го уровня станут доступны покеболы покруче, тоже повышающие шансы на поимку. Достать их, как и ягоды, можно только на покестопах.



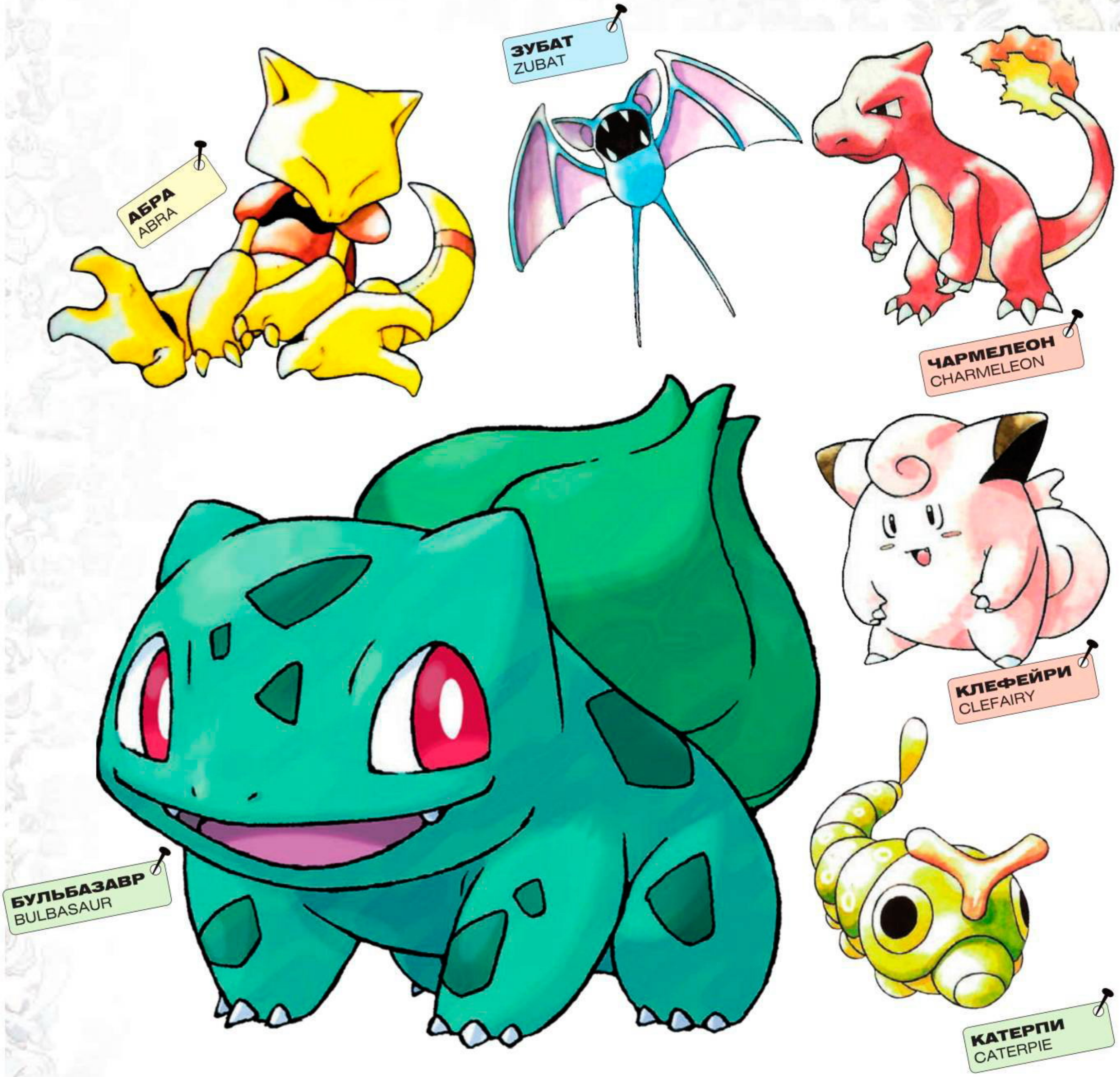
МЯУТ
MEOWTH



ВЕНОНАТ
VENONAT



ПИДЖЕОТ
PIDGEOT



ЧТО ТАКОЕ ПОКЕСТОП?

Это точка на карте, географически привязанная к достопримечательности или обособленной локации – например, станции метро. На карте они обозначены вертящимся кубиком, который превращается в значок покебола, когда вы к нему подходите. Тапнув по нему, вы откроете покестоп и увидите его фотографию. Проведите по ней пальцем вбок, и из нее выпадут предметы вроде покеболов или яиц покемонов. Собирать такую «дань» можно где-то раз в пять минут. Если вокруг покестопа витают розовые лепестки, значит кто-то поставил там приманку и есть смысл покараулить.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПОКЕМОНЬИ ЯЙЦА И КАК ИХ ВЫСИЖИВАТЬ?

Все покемоны вылупляются из яиц, которые можно поместить в инкубатор, чтобы начать процесс высиживания. Яйца бывают трех типов, в зависимости от того, насколько редкий покемон из них может вылупиться. Различить их можно по надписи снизу: 2, 5 или 10 километров. Это расстояние, которое вам нужно пройти с этим яйцом в инкубаторе, чтобы из него вылупился покемон.

Одновременно в инкубаторе можно носить лишь одно яйцо (но можно купить дополнительные инкубаторы). Игра следит за скоростью вашего передвижения, и, если та превышает 25 км/ч, прогресс перестает засчитываться, пока скорость не нормализуется. Так что транспорт не поможет, хотя игроки уже придумали кучу лайфхаков в духе привязывания телефона к поезду игрушечной железной дороги или вентилятору.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ И КОНФЕТЫ?

В описании покемона есть опции Power Up и Evolve для усиления и эволюции. Именно они потребляют звездную пыль (star dust) и конфеты. Конфеты для каждого покемона свои, а увеличить их количество можно путем ловли таких же покемонов. Таким же способом добывается и звездная пыль. У каждого покемона есть пара-







метр CP (Combat Power) и HP – именно они увеличиваются опцией Power Up.

Любого вашего покемона можно отправить в хранилище профессора Уиллоу в обмен на одну конфету. Для этого нажмите кнопку «Transfer» в профиле покемона. Учтите, забрать питомца обратно нельзя!

Пыль и конфеты советуем придержать до 20-го уровня, к этому моменту вы наловите сильных покемонов, а их стоит прокачать и эволюционировать. Исключение можно сделать разве что для редких экземпляров вроде Лапраса, которых очень непросто найти.

ЧТО ЗА КОМАНДЫ И ЗАЧЕМ ОНИ НУЖНЫ?

На пятом уровне вам позволят вступить в одну из команд, борющихся за превосходство в мире Pokemon GO. Выбрав команду, вы сможете представлять ее интересы, то бишь драться за нее. Команд три: Team Instinct, Team Mystic и Team Valor (желтые, синие и красные), и у каждой своя философия. В Team Instinct полагают, что покемоны сами по себе талантливы, а в бою нужно полагаться лишь на инстинкты. Team Mystic – приверженцы науки и стремления к эволюции покемонов. Team Valor, в свою очередь, классический Эш (или Сатоши) из оригинального аниме, они считают, что должны тренироваться до упора и стать лучшими. На этом все различия между командами, в общем, и заканчиваются.

ЧТО ЭТО ЗА ОГРОМНЫЕ БАШНИ НА КАРТЕ?

Это стадионы – точки влияния вашей команды. Чья команда контролирует точку, та контролирует и весь район. Если башня белая, она свободна и вы можете взять ее без боя. Если же на ней цвета команды противника – придется сражаться.

Бои происходят в формате забавной мини-игры. Доступны три действия: тапнуть по экрану, чтобы атаковать, нажать пальцем на экран и подержать, чтобы активировать особую атаку, а также свайпнуть вбок, чтобы увернуться от удара. Задача проста – отнять у вражеского покемона все здоровье и остаться в живых. После победы башня переходит под контроль вашей команды, а вы можете оставить там одного из своих покемонов в качестве охранника. Бои за гимы – отличная возможность прокачать покемона и заработать покемонетки.

ЧЕГО ЖДАТЬ В БУДУЩЕМ?

Сейчас контента в Pokemon GO не очень много, занятия ограничиваются сбором и тренировкой покемонов, а также борьбой за гимы. В будущем обещают добавить возможность сражаться напрямую с другими игроками (в чем, собственно, и заключается смысл вселенной Pokemon). Количество покемонов, вероятно, увеличится: сейчас их в игре 151, но некоторые недоступны или доступны лишь на одном континенте (всего покемонов 721 штука). В ближайшем будущем Nintendo планирует выпустить Pokemon GO Plus – аксессуар, позволяющий ловить покемонов и открывать покестопы, не доставая смартфон из кармана. Нужен ли он вам – другой вопрос.

ЧТО ЕЩЕ Я ДОЛЖЕН ПОМНИТЬ?

Самое главное – не забывайте о своей безопасности. Ловить покемонов весело, но, если не отрывать глаз от телефона, пока идешь по улице, есть шанс врезаться в столб или попасть под машину. Ну а ночь вообще не самое безопасное время для прогулок с телефоном. Если не можете без покемонов, хотя бы возьмите с собой друзей. Удачной охоты! ■







СМОТРИТЕ ПОД НОГИ!

КАК МИР ОТРЕАГИРОВАЛ НА POKEMON GO



Если вы проводите за чтением новостей хотя бы несколько минут в день, то точно должны были слышать о десятках совершенно безумных вещей, порой сопровождающих ловлю заветных покемонов по всему миру. Одни из вас уже играют, другие еще только ждут релиза в России (никаких новостей на момент сдачи номера) – мы же сделали подборку самых любопытных случаев, связанных с проектом.

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Любите ловить покемонов вблизи водоемов – смотрите под ноги! Это, к слову, далеко не первый случай, когда зазевавшийся тренер случайно куда-то падает. Власти многих населенных пунктов по всему миру уже выпустили обращение к жителям с просьбой быть чуточку осторожнее.

Впрочем, пока особого успеха эти меры не приносят, бедняги продолжают падать в пруды и даже сточные канавы – как Amalthea-, пользователь Reddit. Amalthea-угораздило свалиться в канаву и переломать себе кости спустя всего полчаса с момента выхода игры.

ДЕРЖИТЕ РУЛЬ ОБЕИМИ РУКАМИ

Нет предела человеческой глупости, а потому некоторые умудряются охотиться на покемонов не только на своих двоих, но и сидя за рулем. Серьезных происшествий, к счастью, пока не было, но некий житель города Оберн, что в штате Нью-Йорк, врезался в дерево, чересчур увлекшись ловлей во время езды. Отделался легким испугом и пострадавшим имуществом. Будем надеяться, что случившееся станет уроком не только для него.

ЭТО ЧТО ЗА ПОКЕМОН?

Pokemon GO нередко заставляет игроков побегать в поисках редких карманных монстров. Зачастую все заканчивается довольно мирно, но бывает, что, выйдя «на охоту», игрок обнаруживает совсем не то, что хотел. Например, чей-нибудь труп. Общая статистика по миру отсутствует, тем не менее в одной Америке таким образом было найдено уже как минимум три тела.

COPS AND ROBBERS

Было бы странно, если б преступники обошли Pokemon GO стороной. Сами подумайте: куча людей во всех странах, не отрывая глаз от смартфона, часами болтается по самым глухим закоулкам родных городов в поисках покемонов. Слишком лакомый кусочек. Известны десятки случаев, когда злоумышленники ставили люр (штука, приманивающая покемонов) где-нибудь на окраине и ждали доверчивых тренеров, которых затем избавляли от ценных вещей. Отсюда урок: не ходите одни по незнакомым местам, особенно вечером. Покемоны того не стоят.



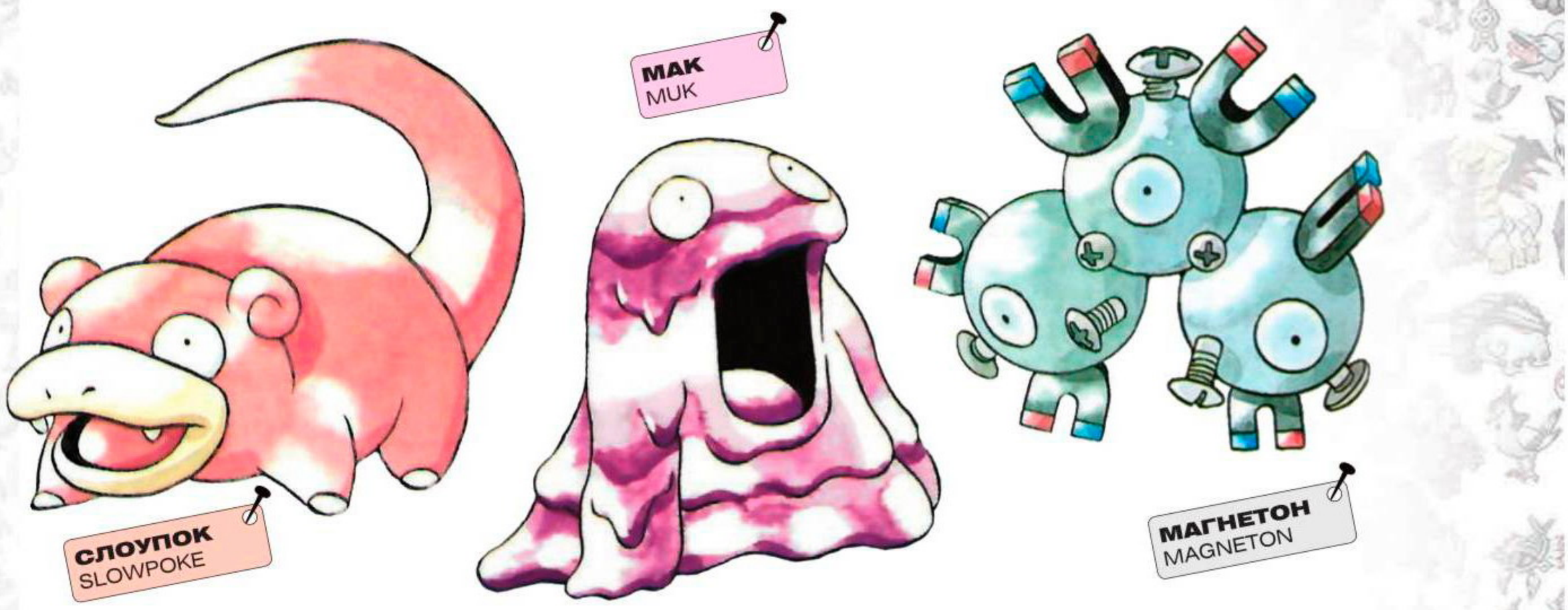
МАНКИ
MANKEY



АРКАНАЙН
ARKANINE



МАЧОУК
MACHOKE



С полицейскими ситуация тоже забавная. С того же «Реддита» периодически поступают новости о том, что копы во время патрулирования помогли кому-нибудь поймать покемона и подкинули домой. Верить или не верить подобным сообщениям – это уж как вы сами решите.

Но есть и более любопытные случаи. К примеру, недавно несколько нью-йоркских полицейских попали в чей-то объектив во время игры в Pokemon GO на рабочем месте. А полицейские из Фаунтин-Хиллс в Аризоне сняли забавное видео об охоте на Мьюту, которое заканчивается напоминанием о необходимости соблюдать элементарную технику безопасности во время охоты. Вот она, преданность делу!

В ПОГОНЕ ЗА МЕЧТОЙ

Кто-то ищет покемонов по дороге на работу. Кто-то ради них выбирается вечером из дома или гуляет все выходные. А новозеландец Том Карри решил подойти к делу более «ответственно» и просто уволился с работы, чтобы стать «тренером на полный день».

Отважный парень уже забронировал около двадцати автобусных туров по всей Новой Зеландии, чтобы в ближайшие два месяца поймать каждого из ста пятидесяти одного доступного на данный момент покемона (в коллекции Тома есть уже девяносто). Можем лишь пожелать ему удачи в этом нелегком деле!

ПРАВИЛЬНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ

Том Карри далеко не единственный, кому ловля покемонов заменила ценности реальной жизни. Так, некий Джонатан Териот не отрывался от любимого дела, даже находясь в палате с рожающей женой. И правильно – ребенок никуда не денется, а вот Пиджи еще поди поймай.

Правда, одно дело – любящая и понимающая жена, и совсем другое – зачитывающий вам права полицейский. Впрочем, настоящего тренера ничто не остановит!

НЕ СТРЕЛЯЙ, ЭТО ЖЕ СНОРЛАКС!

Не будем вдаваться в политические, социальные и культурные причины распространенности оружия в Америке, но пушек там много, это факт. Частную собственность все готовы защищать – тоже факт. Объедините эти два факта, а потом вспомните, что в Pokemon GO покемоны порой появляются в самых необычных местах, и вот перед вами уже куча случаев, когда незадачливые игроки чуть не получили пулю из-за какого-нибудь Чармандера.

С одной стороны – полная глупость. Но подумайте сами: среди ночи рядом с вашим домом останавливается машина, из нее вываливается несколько подозрительных парней, которые, светя телефонами, бормочут: «We're gonna get him». Как бы вы поступили?

КОРЕЙСКИЙ ПИКАЧУ

Если вас порой смущает политика нашего государства в отношении интернета и различных сервисов, вот вам интересный факт: во всей Южной Корее в Pokemon GO можно поиграть в одном-единственном городе – Сокчо, что на северном побережье страны. Чувствуете себя лучше?

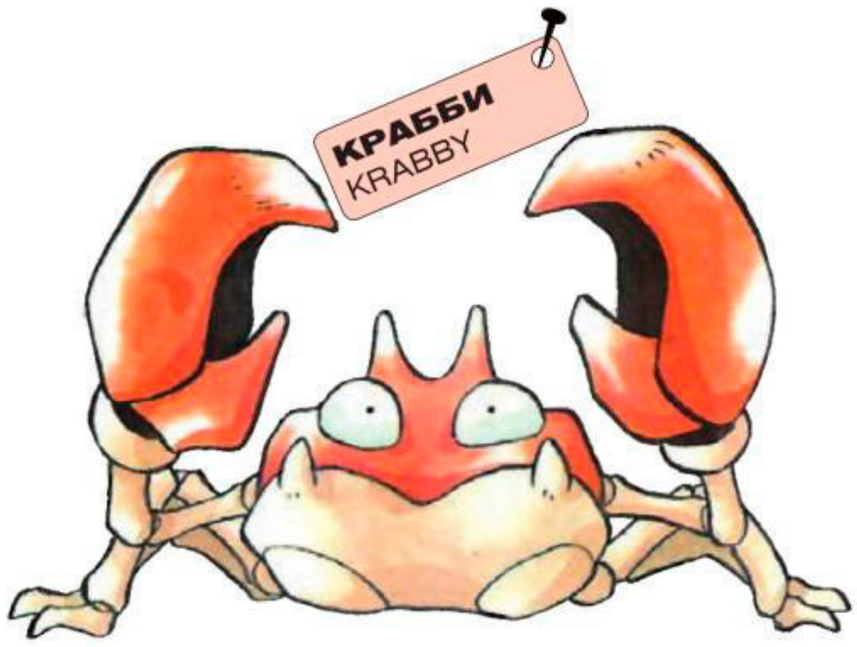
Если отставить шутки в сторону, то дело в том, что Pokemon GO использует данные сервиса Google Maps, чтобы размещать покемонов на карте. А на территории Южной Кореи этот сервис полностью запрещен. Правительство страны заявило, что снимет запрет, если Google удалит данные о военных объектах, но пока обе стороны ни к чему не пришли.

Однако так вышло, что именно город Сокчо не попал под этот цифровой колпак, там исправно работают как Maps, так и Pokemon GO. Нужно ли говорить, что теперь в город почти круглосуточно стекаются огромные толпы туристов, желающих поймать заветных покемонов?





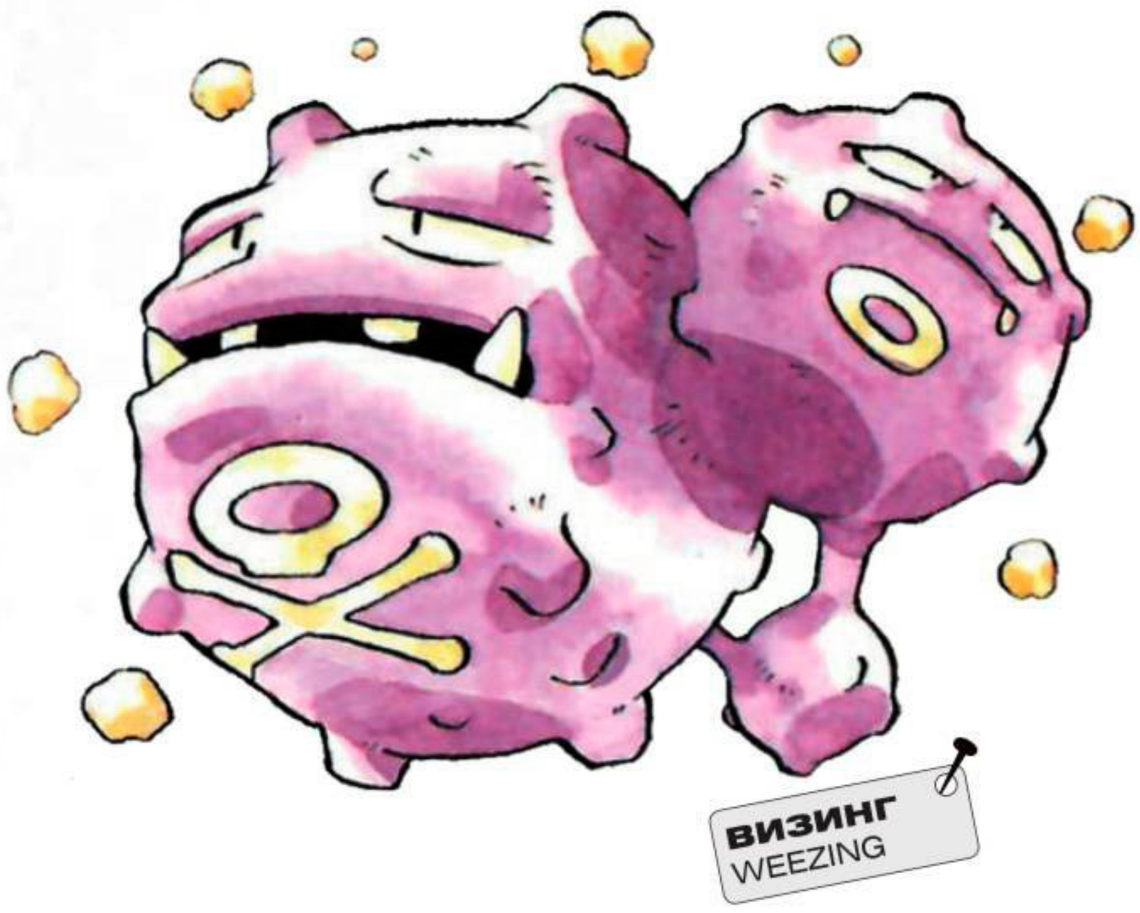
ГАСТЛИ
GASTLY



КРАББИ
KRABBY



ДРОУЗИ
DROWZEE



ВИЗИНГ
WEEZING

Как отреагирует на такую брешь в защите корейское правительство, не известно. Однако в самом Сокчо к суматохе относятся весьма благосклонно: по всему городу расставлены точки для зарядки смартфонов, увеличена зона бесплатного Wi-Fi, а по Сети ходит туча гайдов на тему того, где начинающему тренеру можно недорого поесть и пожить. На улицах города можно даже встретить предприимчивых людей, готовых за умеренную плату помочь вам с хэтчингом покемоньих яиц.

В Pokemon GO, как и в версии для карманных консолей, для того чтобы из яйца вылупился покемон, вы должны пройти определенное расстояние, указанное под яйцом (от двух до десяти километров). Расценки ушлых корейских помощников составляют около доллара за километр, что вполне терпимо, если вы ленитесь ходить сами. Вот такие дела!

Тем более что, если вы готовы пойти на компромисс с совестью, всегда можно сжульничать. Но мы вам ничего не говорили.

ПОПАСТЬ В ТРЕНД

Некоторые российские компании не стали дожидаться официального релиза игры на территории РФ и вслед за своими западными коллегами организовали промоакции, связанные с Pokemon GO.

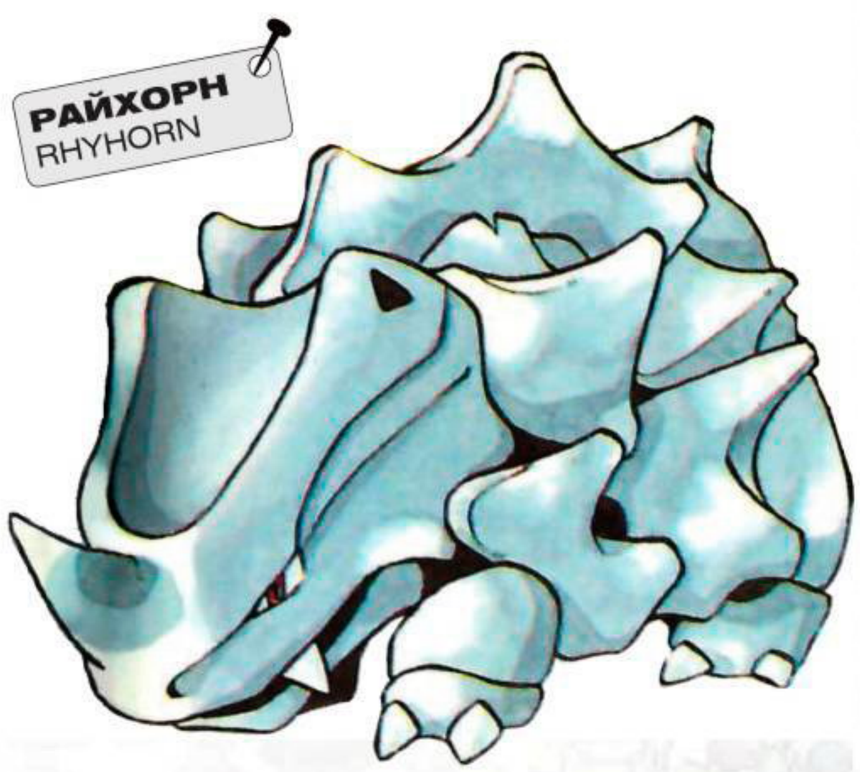
«Коммерсантъ» сообщает, что Сбербанк выкатил несколько спецпредложений для игроков в Pokemon GO. В их число входит, например, бесплатная страховка от травм во время ловли покемонов. Сумма выплат может составить до пятидесяти тысяч рублей. Подать заявку может любой желающий; среди регистрационных данных необходимо указать свой никнейм в игре. Кроме того, Сбербанк планирует привлекать покемонов с помощью специальных модулей (lure module), эта акция будет действовать в шестнадцати российских городах. Пока не понятно, кого эта акция привлечет больше – самих покемонов или охотников за ними.

К ловле клиентов покемонов приобщился и «Рокетбанк» – за скриншот со зверьком в отделении пользователю полагается небольшой бонус.

Банк «ВТБ 24» тоже не отставал: с 19 по 31 июля клиентам предлагалось сделать скриншот покемона на фоне банковской карты или логотипа «ВТБ 24» и опубликовать его на странице банка в Facebook. Среди участников разыграны двадцать четыре двойных вознаграждения на все типы операций. Акция кажется уж больно скромной, особенно на фоне инициативы конкурентов из зеленой стихии.

Что делать, если за прошедшие недели вы поняли, что тренировать покемонов – ваше призвание? Обращайтесь в агентство IWill, ведь компания объявила о наличии вакансии на должность Pokemon GO Group Head. Трудно сказать, чем именно предстоит заниматься работнику, но список требований немного пугает: мало того, что соискателю необходимо обладать десятым уровнем и владеть базой контактов наиболее успешных игроков, так еще у него должен быть стаж не менее тысячи часов в играх серий **The Legend of Zelda**, **Mario** и **Donkey Kong**.

Тут как тут и учебные заведения. Увы, пока что мастерство ловли покемонов не дает дополнительные баллы абитуриентам, но за скриншот с карманным монстром на территории Томского политехнического университета обещают дарить небольшие сувениры.



РАЙХОРН
RHYHORN







Пресс-служба сообщает, что на территории ТПУ установлено двадцать покестопов и четыре стадиона.

«Деловой Петербург» рассказал, что Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики (ИТМО) готовит специальную возможность для любителей покемонов, с помощью которой тренеры смогут «быстрее набирать очки опыта и продвигаться по уровням, а также укреплять свое здоровье».

Ко всеобщему веселью присоединилась и петербургская Большая хоральная синагога: за пойманных покемонов обещают подарить бутылку кошерного вина и оставить благодарность на сайте «Еврейский Петербург».

Гендиректор сети «Бургер Кинг Россия» Дмитрий Медовый решил вызвать на дружескую дуэль главу российского «Макдоналдса» Хамзата Хазбулатова. Медовый решил, что «пришло время выяснить, кто лучше за пределами ресторанов», и назначил дуэль в игре Pokemon GO. По условиям дуэли проигравший должен отработать смену за кассой в женской одежде. На момент написания этого материала ответ от Хазбулатова еще не пришел, но в «Бургер Кинг» отметили, что Медовый уже приступил к тренировкам. Компания наняла ему персонального тренера покемонов.

«НЕ ВПОЛНЕ АДЕКВАТНЫЕ ЛЮДИ»

Не остались в стороне от Pokemon GO и федеральные СМИ. Как и в начале двухтысячных, как из рога изобилия посыпались материалы о «покемономании». Так, 14 июля телеканал «Россия-24» рассказал не только о самом явлении Pokemon GO, но и о том, какие наказания могут заработать любители поохотиться за покемонами в неположенных местах. Например, за ловлю покемонов в чужой квартире положен штраф в размере до 40 000 рублей, а также исправительные работы сроком до года. Действительно, мало кому понравится, если в его квартиру будет приходить каждый встречный и ловить редкого Пикачу.

«Вести» сравнили игру с настоящим помешательством, а игроков называют не иначе как одержимыми. По их мнению, «2016 год войдет в историю как год покемонов». В сюжете упоминается и про связь разработчиков **Niantic Labs** с венчурным фондом ЦРУ.

Издание L!FE (бывшие Life News) подробно рассказало о «победе виртуальных ценностей над реальными». Любителей покемонов не волнуют ни памятники архитектуры, ни монументы, ни объекты культурного наследия. Во всяком случае, так считает издание, ведь главное для игроков – поймать побольше покемонов. Также в статье рассматриваются тайные возможности Pokemon GO, с помощью которых можно «управлять людьми» и отслеживать личную информацию с помощью камеры и GPS-навигации. И здесь не обошлось без истории об основателе Niantic Labs, который до этого работал на грантах венчурного фонда ЦРУ, а затем перешел в стратегическое подразделение Google.

Но пальма первенства уходит телеканалу «Россия-1», которому удалось охаять не только игру, но и игроков. Сюжет начинается с того, что ведущая называет их «не вполне адекватными людьми, охотящимися на покемонов, которых, кроме них, никто не видит». К репортажу привлекли корреспондента из Соединенных Штатов, чтобы запечатлеть как можно больше играющих. Не обошлось в сюжете и без ценных интервью с пожилыми людьми («Это просто потеря времени, я бы выбросила все на помойку, вот прекрасное место для покемонов!»).

А под конец журналисты вспомнили выдуманную историю о том, как парень попал в аварию, когда охотился на покемонов, сидя за рулем автомобиля. Только в сюжете ее выдали за чистую монету. ■







НЕ УБЕЖАЛ ОТ ДЕГРАДАЦИИ

КАК МЫ СХОДИЛИ НА РАДИО

АРТЕМИЙ КОТОВ



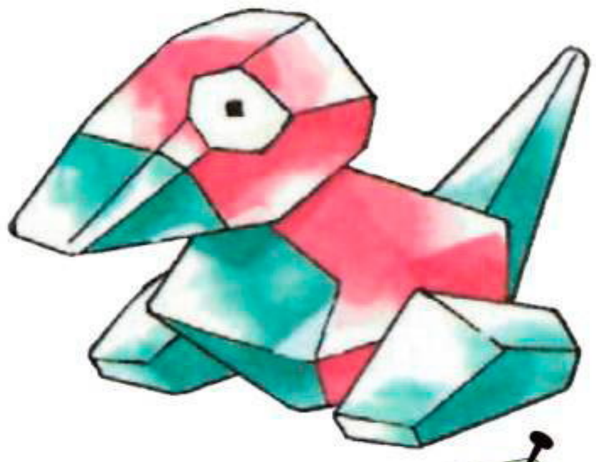


Pokemon GO продолжает завоевывать медийное пространство, что делает игру соблазнительной темой для дебатов. В рамках рубрики «Здоровый разговор» на радио «Комсомольской правды» состоялась беседа, одним из участников которой стал **Захар Бочаров**, шеф-редактор «Игромании».

Чтобы оценить влияние игры на психику человечества, студию посетила также **Людмила Мстиславовна Полянова**, практикующий психолог, психоаналитик, директор психологического центра «Личность».

Ведущая **Екатерина Шевцова** следила за направлением беседы и задавала беспристрастные вопросы, периодически позволяя слушателям поучаствовать в дискуссии.





Мы выделили основные позиции обсуждения. Как оказалось, феномен Pokemon GO намного серьезнее, чем вы думаете. Или смешнее – тут решать вам.

ПОКЕМОНЫ ВЕДУТ К ДЕГРАДАЦИИ

Ведущая четко определила тему беседы: нормальны ли те, кто играет в Pokemon GO, или же у них психические отклонения. Шевцова заметила, что по покемонам «сходит с ума прогрессивное человечество». Нормальны ли миллионы игроков? Способна ли игра вызвать психические расстройства? С этого и началась дискуссия.

Захар: Pokemon GO – игра дополненной реальности для мобильных устройств. В ней используется реальная карта, на которой ваш виртуальный герой ловит покемонов. Если включить камеру, в разных местах появляются покемоны. Их можно поймать, кинув покебол. Таким образом, вы собираете покемонов, а с их помощью можно драться с другими мастерами, захватывать объекты на реальной карте, вступать в разные команды.

Шевцова: Знаете, Людмила Мстиславовна, я пытаюсь представить себе взрослого нормального работающего человека, который, бросив все дела, бросив семью, детей и повседневные обязанности, бегает по городу и прокачивает покемонов. Это нормальные люди, это азарт? Или проблемы с головой? Извините











продумана в том числе и в изобретении этой игры, грядет. И от нас с вами зависит, насколько мы защитим себя, своих детей, наше будущее от вот такой деградации.

Захар: А вы сами не пробовали играть в Pokemon GO?

Полянова: Упаси боже! У меня интересная жизнь, интересная работа, хорошее образование, поэтому мне в голову не придет взять это в руки и попробовать. Можно же попробовать и другие вещи: я не пробовала наркотики, я не пробовала экстремальные виды спорта, которые явно влекут за собой опасность, потому что у меня есть дети, я ответственна перед ними. Я не буду пробовать Pokemon GO.

Захар: Не стану спорить, что не обязательно пробовать, чтобы составить о чем-то мнение. Но мне кажется, сказать с ходу насчет деградации – довольно сильное заявление. В основе игры лежит коллекционирование. Кто-то собирает монетки, кто-то – марки, кто-то – покемонов. И второе: чтобы поймать покемона, нужно физически выйти на улицу. Иначе никак. Замкнутых людей, проводящих свободное время дома (что среди подрост-

за такие термины. Я просто видела много таких определений в Сети.

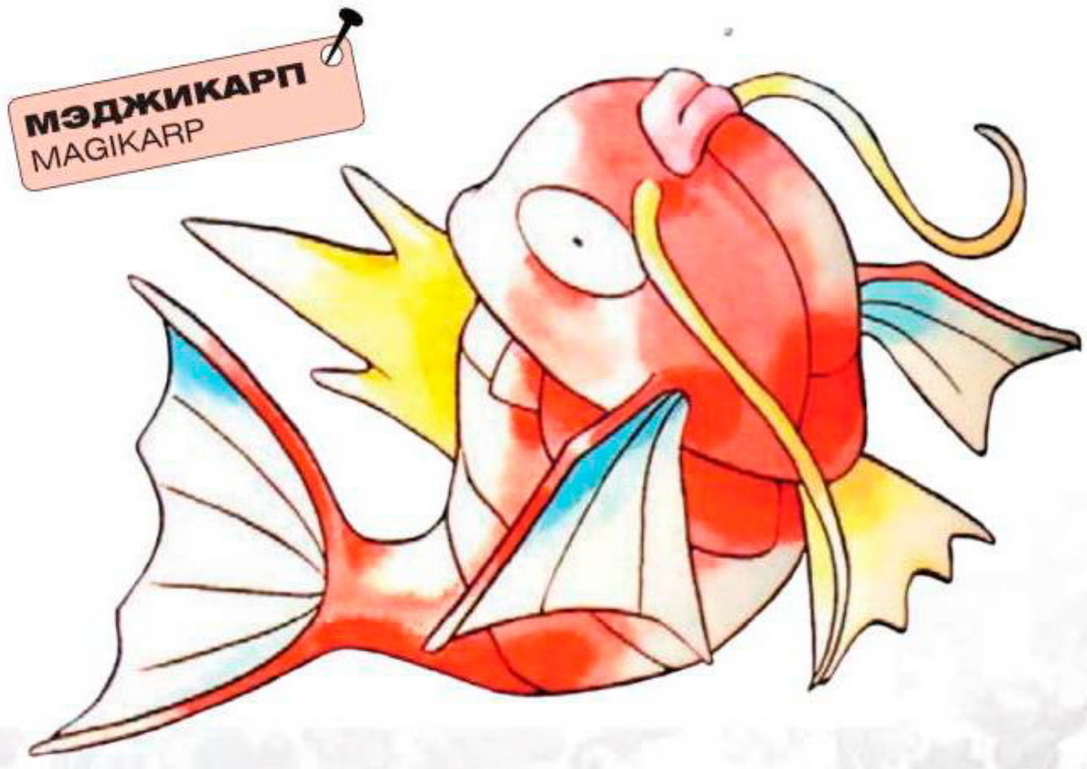
Полянова: Я с улыбкой смотрела на Захара, поскольку он очень умный, обаятельный молодой человек и вызывает симпатию, но это было бы смешно – то, что он рассказал об игре, – если бы не было *так грустно*. Вы сказали, что этим сейчас занимается все прогрессивное человечество...

Шевцова: ...в кавычках.

Полянова: Я бы немножко поправила и сказала, что этим занимается все *деградирующее* человечество.

Захар: Довольно сильное заявление. База игроков велика, играми увлекаются люди разного возраста и пола. Я недавно был в Берлине по рабочим делам. Почти *любой* человек, идущий навстречу и увлеченно что-то делающий в мобильном телефоне, играет в Pokemon GO.

Полянова: Ну, мы знаем, как в Германии работают. Кто работает серьезно, делает карьеру и хочет построить свое будущее, тот не ходит просто так по улицам. Вы наблюдали, видимо, мигрантов или тех, кто приехал искать там счастье, не найдя его на родине. И там они его тоже не найдут, потому что эта игра не сделает их успешными. Поэтому еще раз говорю: деградация, которая, видимо,

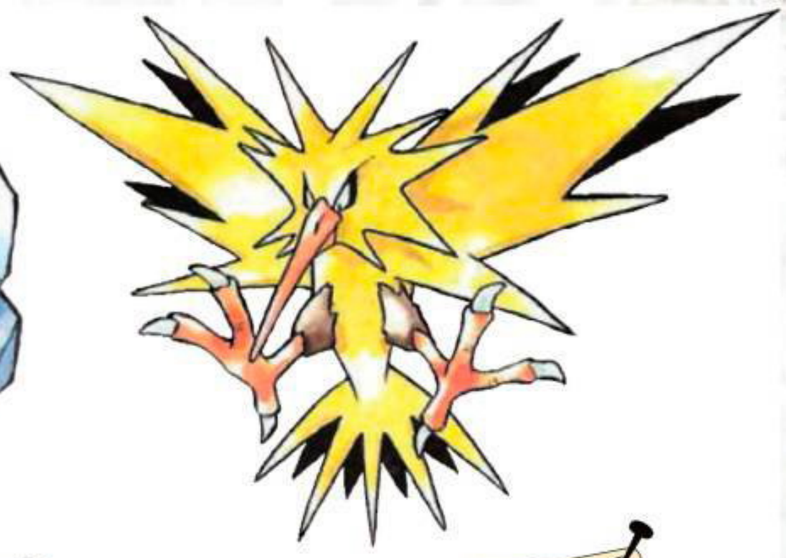




ОМАНИТ
OMANYTE



ОНИКС
ONIX



ЗАПДОС
ZAPDOS

ков часто встречается), игра заставит покинуть квартиру и отправиться на поиски.



КАБУТО
KABUTO

Шевцова: Вопрос только в том, куда они уходят на поиски. Тут вне эфира Людмила рассказывала не очень хорошие истории, когда подростки границу переходили.
Полянова: Да, сегодня стало известно о том, как два подростка пересекли границу Канады и США, не заметив этого. И только благодаря тому, что сейчас действительно много говорят об этой игре, этих подростков, узнав причину, вернули родителям. Но вообще все могло закончиться гораздо хуже. И за меньшие провинности наказывали серьезнее.

Шевцова: И были еще, кстати, случаи, когда люди попадали в не очень приятные обстоятельства. Кто-то даже с горы сорвался.

ПОКЕМОНЫ ПОРАЖАЮТ МОЗГ

В ходе беседы была выявлена не только принадлежность Pokemon GO к механизмам организованной деградации, но и факторы воздействия. Один из них – нарушение работы мозга. Слово взял слушатель Александр.

Александр: Это явление – признак социальной болезни. У нас растет уровень инфантильности. Инфантильных людей, увлекающихся какими-то бирюшечками, становится все больше. Раньше на такого человека посмотрели бы как на дурачка, а теперь среди молодежи это считается модным, популярным и классным.

Захар: У меня по этому вопросу позиция фундаментальная. Я ни в коем случае не оправдываю людей, действительно слишком уж увлеченных видеоиграми. Или случаи, когда кого-то убивают, наигравшись перед этим в некую жестокую игру. Это все, возможно, имеет место быть. Но это связано не совсем с играми. Если человек что-то принимает близко к сердцу, если он эмоционален и вспыльчив, то острую реакцию с его стороны может спровоцировать любое событие в жизни. Поэтому не корректно винить в этом игры. Особенно такие, как Pokemon GO, которые в целом безобидны, в них нет крови, насилия и тому подобного.

Шевцова: Крови нет, но люди, толпой бегающие по городу и чуть ли не бросающиеся под колеса, у меня вызывают, если честно, огромное удивление.

Полянова: Давайте подумаем, что происходит в это время с мозгом. Помните легенду о том, как Цезарь мог одновременно делать пять дел? Психофизиологи доказали, что это невозможно. Так устроен наш мозг. В одну единицу времени мы способны сосредоточиваться только на одном деле. Если человек вовлечен в игру, его мозг работает очень ограничено. Только определенные его участки обрабатывают нужную информацию, вся прочая остается за бортом. Не устанавливаются ассоциативные связи, не обеспечивается согласованная работа полушарий, особенно если речь о маленьких детях. У ребенка это не происходит, если его внимание сосредоточено на чем-то одном. И если мы перегружаем мозг, не готовый к обработке информации, то даже частое мелькание на экране для ребенка становится пагубным. Нейроны погибают, и они никогда больше не восстановятся.

Захар: Я хотел бы задать вам как специалисту вопрос. Без подтекста. Когда, допустим, увлеченно читаешь книгу, с мозгом происходит то же самое, что и тогда, когда увлеченно играешь в игру?



ВАЙЛПЛЮМ
VILEPLUME



МЬЮТУ
MEWTWO



ХОРСИ
HORSEA



МИСТЕР МАЙМ
MR MIME







Полянова: Конечно, нет, потому что книги ребенок начинает читать в определенном возрасте. Природа нам все подсказала, и это очень интересно. Интеллект можно начинать эксплуатировать, когда меняются молочные зубы.

ПОКЕМОНЫ ЗАРАЖАЮТ ШИЗОФРЕНИЕЙ

Отдельного внимания удостоили вопрос об игровой зависимости.

Полянова: Зависимость возникает у человека, который в детстве недополучил внимания и любви, у которого занижена самооценка, пусть даже он утверждает, что очень хорошего мнения о себе. Это уход от реальности. Потому что если в нашей реальности появляется третий, если ребенок смотрит на экран и рядом с мамой видит покемона, то он начинает считать, что это реальность. То есть мы собственными руками прививаем задатки шизофрении.

Шевцова: И она может потом развиться?

Полянова: Безусловно. Вообще, шизофрения – это эмоциональное заболевание, способное передаваться. А тут еще массовый психоз, понимаете? Если в классе у всех уже есть покемон, а у него нет, то, конечно, ребенок будет биться в истерике. И мы сейчас с вами говорили о случаях, когда отец, не выдержав, подошел и перерезал провода компьютера у сына, а сын взял нож и убил отца. О чем более серьезном еще можно говорить?

Шевцова: Некоторые тогда говорили: «Нет никакой игровой зависимости, это отдельно взятый молодой человек, и у него был какой-то психоз или еще что».

ПОКЕМОНЫ НЕСОВМЕСТИМЫ С ДРУГИМИ ИНТЕРЕСАМИ

Неспособность человека к многозадачности любую игру делает опасной. Но, по мнению участниц беседы, Pokemon GO вывела эту проблему на новый уровень.

Полянова: Понимаете, очень легко проверить ситуацию на норму. Вы хотите, чтобы ваш муж бегал с планшетом и ловил покемонов? Захар сказал, что это коллекционирование, но я категорически не соглашусь. Нумизматы и филателисты, о которых вы говорили, – это люди широчайшего кругозора. Через свое занятие они изучали историю и культуру.

Захар: А с чего вы взяли, что люди, собирающие покемонов, не могут быть образованными, интеллигентными, иметь другие интересы?

Полянова: Не могут. Не могут. Одно абсолютно исключает другое.

Захар: Я не понимаю доводы, согласно которым вы это утверждаете.

ПОКЕМОНЫ НЕСУТ ДЕМОНОВ

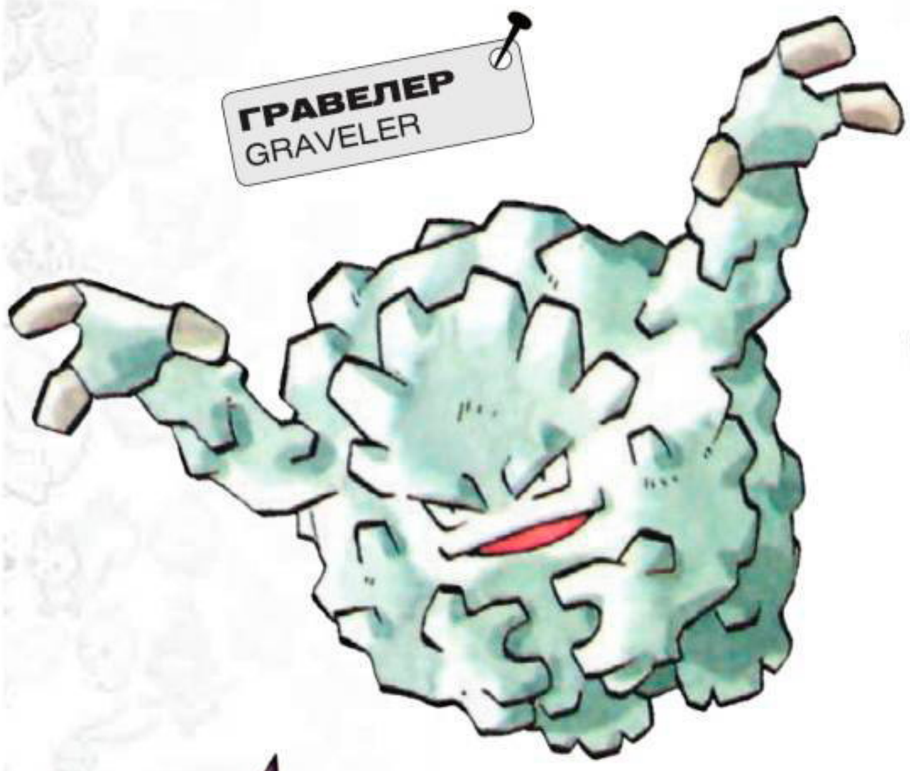
Метафизическая угроза Pokemon GO попала в центр внимания, когда позвонил слушатель Михаил.

Михаил: Технические возможности, появляющиеся, развивающиеся, совершенствующиеся в наше время, порождают каких-то демонов. Вот я сейчас слушаю Захара. По-моему, этот молодой человек уже сам заражен. Но не самой этой игрой. Этот Захар, по всей видимости, отстаивает ее только потому, что он пред-















ставляет некий круг, скажем так, заинтересованных лиц, организаций... Для него это кусочек хлеба.

Полянова: Здесь хорошее, правильное слово прозвучало – демонизация. Когда я услышала о покемонах... читайте «Мастера и Маргариту». Булгаков все написал.

Захар: Не могу даже ничего всерьез возразить.

Полянова: Не читал Булгакова.

ПОКЕМОНЫ ВЕДУТ К БЕСПЛОДИЮ

Как оказалось, Pokemon GO, в отличие от **Hatred**, все же имеет право на существование. Подобные игры могут принести пользу обществу, работая по принципу концентрационных лагерей.

Полянова: Я бы, наверное, скорее выступила за покемонов, потому что они обеспечивают естественный отбор. Я уже говорила о деградации. Я не поверю Захару, что люди, ловящие покемонов, в свободное время могут заниматься образованием, самообразованием, развиваться. Это две исключающие друг друга вещи. Если человек склонен к развитию, покемоны ему абсолютно не нужны. Еще раз говорю: деградация. Таким образом идет отбор. Если мы начинаем играть в покемонов, то мы никогда не сделаем карьеру. Не сделаем карьеру, не будем иметь достатка. Если не будем иметь достатка, то мы и наши дети будем есть ГМО. Если мы будем есть ГМО, это прежде всего вызовет бесплодие. То есть просто так ничего не бывает. И когда придумывают те или иные орудия борьбы или оружие, мы не исключаем, что это может быть и игра.

Захар: От покемонов до бесплодия? Довольно резво перешли.

Полянова: Да, очень близко, и я вам могу сказать, что раньше невроз у нас ставили с семи лет, потом стали ставить с трех лет, а теперь уже с одного года. И когда мы видим ребенка, который еще не умеет ходить, но сидит уткнувшись в какой-то гаджет, – это означает уничтожение своей нации. Не надо споров, я с этим работаю каждый день. Приходят с тиками, с гиперактивностью и другими заболеваниями. Это стало массовым явлением.

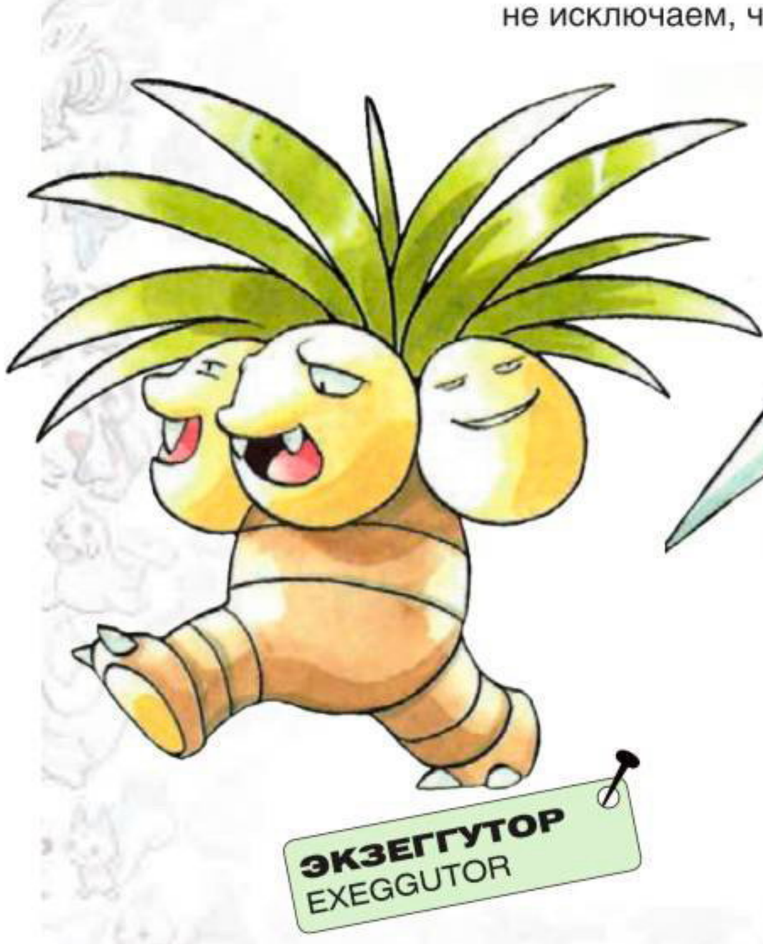
ПОКЕМОНЫ – ОРУЖИЕ ЗЛОДЕЕВ

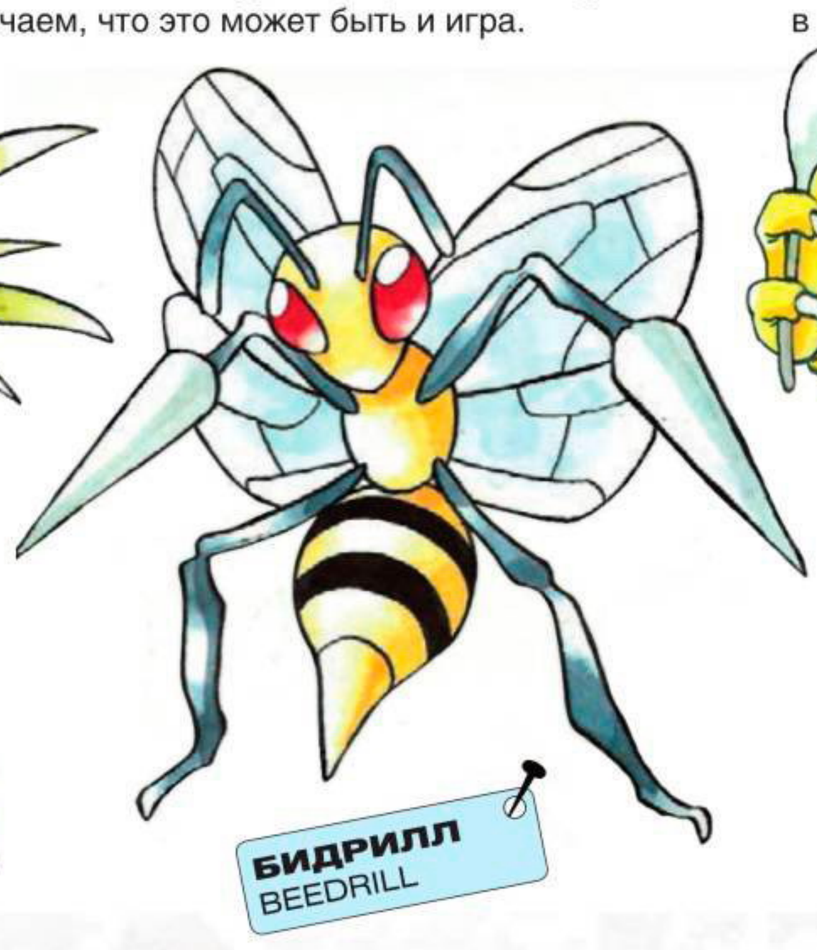
Звонок Анатолия Вассермана обозначил еще одну проблему Pokemon GO.

Анатолий Вассерман: Появился инструмент, позволяющий собирать людей в нужное время, в нужном месте и в любом нужном количестве. Способов антиобщественного использования такого инструмента очень много. Я с ходу назвал два из них: это организация несанкционированного митинга и проведение террористического акта. Но я думаю, что преступники смогут придумать еще много способов использования толпы, собираемой по заказу.

Шевцова: Замечательное заявление, подписываюсь под каждым словом.

Полянова: Особенно в последнее время, в рамках разговоров о том, что только 35% населения нуждается в высшем образовании, а остальные не нуждаются.









КЛОЙСТЕР
CLOYSTER



ГИАРАДОС
GYARADOS



КАБУТОПС
KABUTOPS

Я уже во многих эфирах говорила – это удивительно, когда за нас решают, можем мы за свои деньги получать высшее образование или нет. То есть из нас делают нацию обслуги, которая не получает высшее образование, нацию, которая бегает за покемонами.

Захар: Полностью согласен с тем, что сказал Анатолий. Это действительно может использоваться как вещь, собирающая воедино толпу. Но апеллирую к недавним событиям: была, к несчастью, стрельба в Мюнхене. И, насколько я знаю, там террорист собирал людей через социальные сети, через Facebook. Точно так же людей может собрать популярный видеоблогер. Для этого не нужна видеоигра. Сейчас уже отточены механизмы, позволяющие это делать. Многие вещи можно использовать во благо, а можно – и во вред.

Полянова: Возвращаясь к трагедии в Мюнхене. Мы не можем говорить, что это терроризм. Потому что немецкие власти избрали другой способ подачи информации. Видимо, чтобы успокоить свою нацию. Они утверждают, что это все-таки нарушение психики у молодого человека. Но, когда полицейские побывали в его квартире, опросили его родителей, выяснилось, что в последние годы он увлекался играми. И это были стрелялки. Знаете, я на себе убедилась один раз, когда попала в операционную и увидела на экране операцию. Совершенно иное впечатление, нежели когда видишь воочию. Вот эта искусственность приучает нас к жестокости.

ПОКЕМОНЫ ДЕЛАЮТ ВАС ОДИНОКИМИ

Когда ведущая начала читать комментарии, в центр внимания попал вопрос о способности видеоигр сближать людей.

Шевцова: «...побольше обращайте внимание на противоположный пол. Очень много естественных игр, придуманных природой».

Полянова: Компьютеры разучили молодых людей – юношей и девушек – правильно взаимодействовать друг с другом. Потому что все, что происходит через экран, очень доступно и не происходит, как говорят психологи, научения общению. Гораздо позже заключаются теперь браки. Молодые люди не хотят рано заводить детей. Все это откладывается. Я понимаю, что это, наверное, тенденции. Но есть природа, и мы никуда от нее не денемся. Все надо делать вовремя. Если в 25–30 лет не занимаются семьей, а играют с куклами и бегают с покемончиками – ну, конечно, это инфантилизм.



ДРАГОНЭЙР
DRAGONAIR

Захар: Это социальные сети, а не компьютерные игры. В компьютерных играх вообще очень лимитирован механизм общения, как правило. И он связан с тем, что происходит на экране.

Шевцова: Тем более тогда дети не учатся выстраивать отношения со сверстниками в реальной жизни. Мне кажется, в этом уже есть опасность, Захар, разве нет?

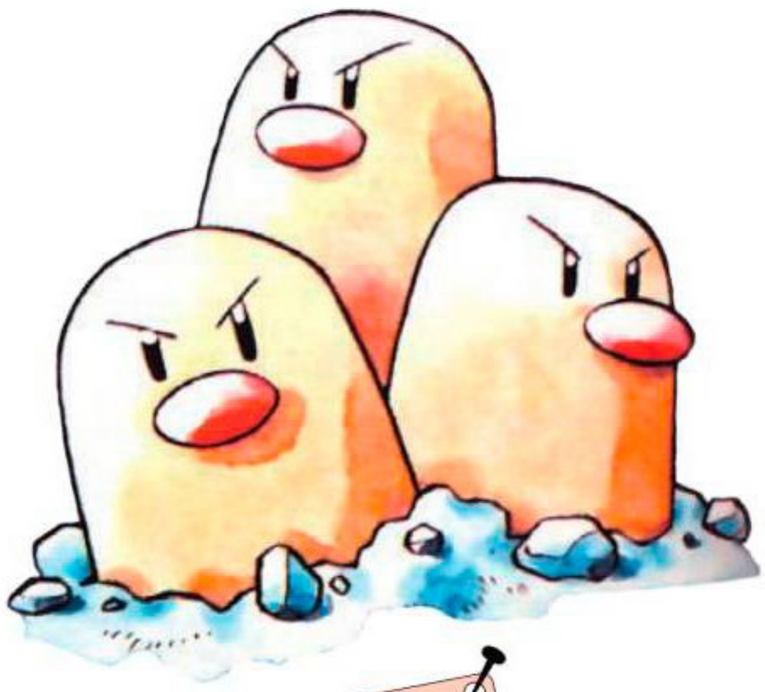
Захар: Наверное, в этом есть опасность. Я, к сожалению, не могу найти подтверждения этому в своем окружении. Возможно, действительно есть такая тенденция. Я это не исключаю.

Шевцова: Да не обидятся на меня друзья, которые играют. У меня есть такие знакомые взрослые, я их знаю. Это не близкие приятели, но, насколько мне известно, у них с личной жизнью все спокойно.

Полянова: Есть такое понятие – «дуга Анохина», когда действие рождает противодействие, а потом обратную реакцию. Так и здесь. У человека проблемы, поэтому он уходит в соцсети или компьютерные игры. От этого ситуация ухудшается. Как я однажды сказала: «Ушла в интернет – и вернулась бабушкой». ■



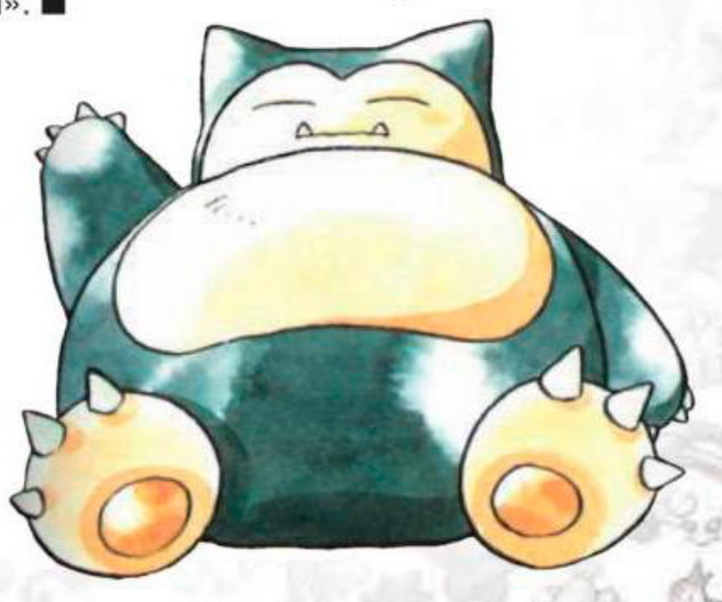
СНОРЛАКС
SNORLAX



ДАГТРИО
DUGTRIO



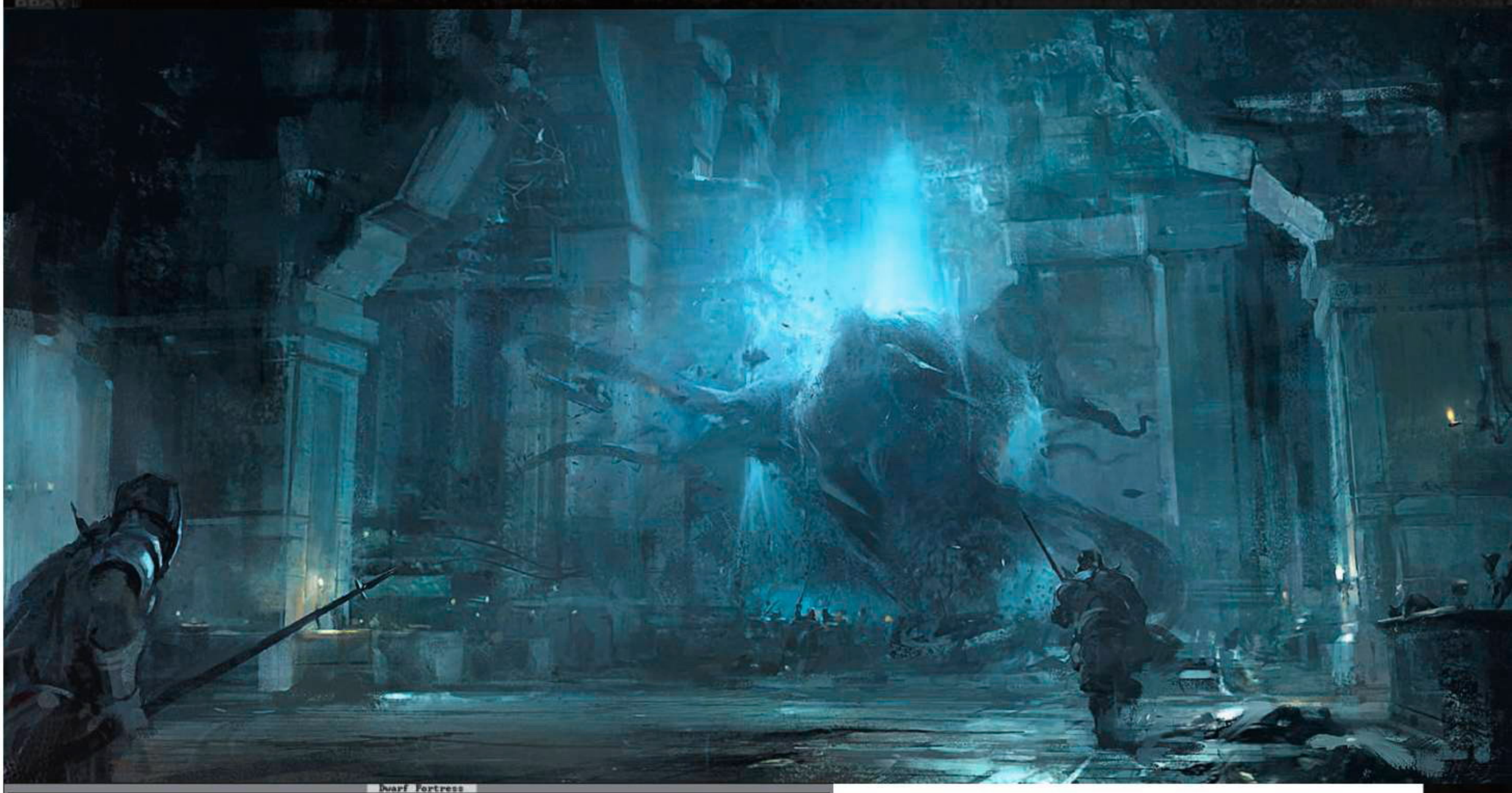
РАТИКЭЙТ
RATICATE

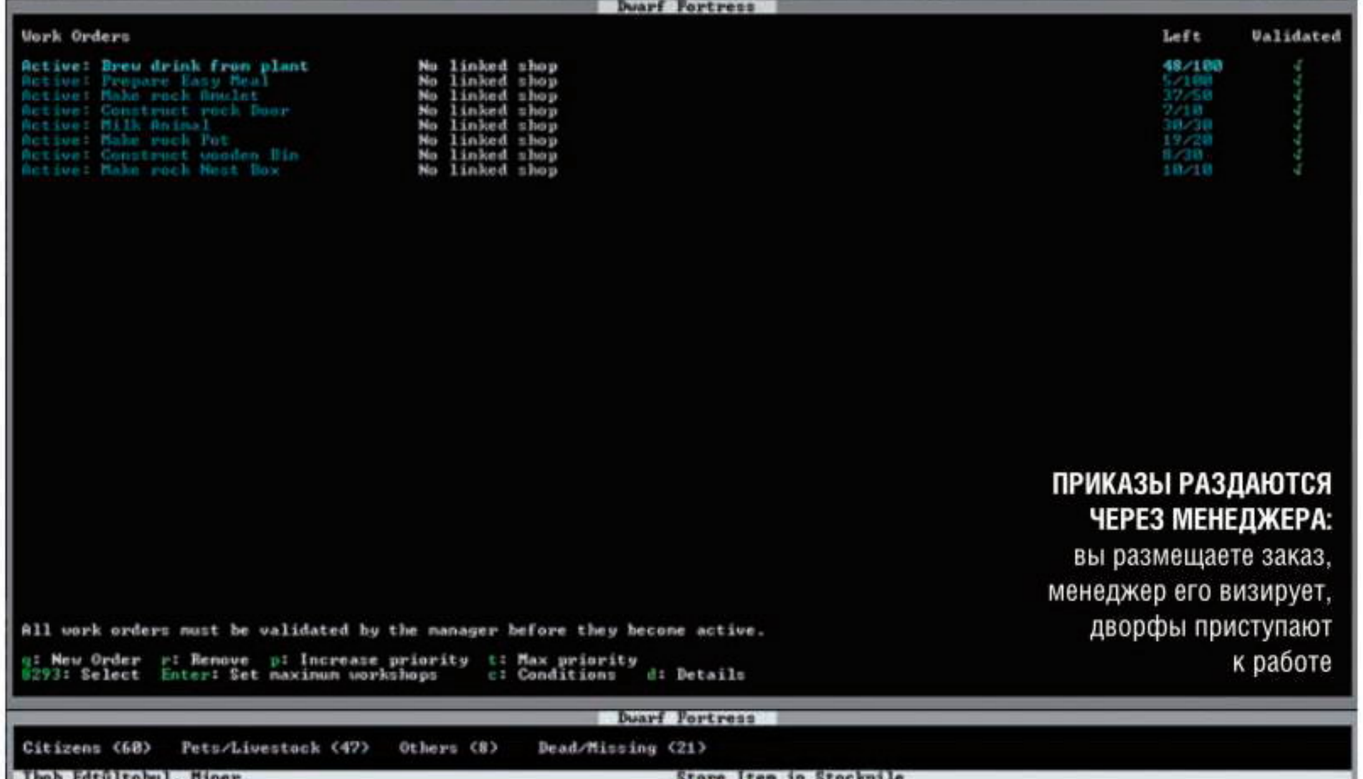


ВОВРЕМЯ О DWARF FORTRESS

КОПАТЕЛЬ ОФЛАЙН

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ





ПРИКАЗЫ РАЗДАЮТСЯ ЧЕРЕЗ МЕНЕДЖЕРА: вы размещаете заказ, менеджер его визирует, дворфы приступают к работе



САМАЯ КРИВАЯ ДЕТАЛЬ DWARF FORTRESS, наверное, «управление персоналом». Ее решают программы вроде Dwarf Therapist, без которой командовать хотя бы сотней дворфов – чистый ад

Вообще-то я начал писать этот текст пару лет назад. Тогда Dwarf Fortress уже восемь лет пребывала в бесконечной альфе. Пока я тормозил и не мог собраться с мыслями, Dwarf Fortress пережила уйму обновлений и страшно изменилась, хотя кое-что осталось неизменным: игра по-прежнему в альфе, 8 августа – ровно десять лет. Самое время, чтобы сообразить кратенькое превью!

Но кратеньким оно, увы, не станет. Знаете, я мог бы просто набить текст пачкой шикарных историй, которые Dwarf Fortress генерирует десятками. Вроде той, что вы найдете в Сети, – про бронзового колосса, замурованного в стенах. Или своего, домашнего производства, про кровать из свиных костей. Или одну из тех, что вы могли наблюдать сами во время наших трансляций на Twitch.

Dwarf Fortress – игра, которая порождает занимательные рассказы быстрее, чем почти любая другая. Но давайте сначала разберемся, какого лешего она из себя представляет.

КРУПНЫЕ МАЗКИ

Искусство жителей нашей планеты от самых пещер до индустриальной эпохи стремилось как можно точнее отобразить реальность. Кисти художников творили, творили, творили, с каждым разом все ближе и ближе к фотореализму, к полной имитации. А потом наступила эпоха декаданса, передовая живописная мысль перешла от тупиковой имитации к передаче образов. А достоверно выписанные щечки мамзелей – это бетонный саркофаг для образов, а не витрина.





Однажды игровая мысль совершила точно такой же кульбит, но… в обратную сторону. Художественный образ в играх эквивалентен геймплею, игровой механике, которая движет вселенной. Передача – то есть графика, подробность и обилие мишуры – развивалась год от года. Содержание менялось порой даже в сторону упрощения (сравните **Morrowind** и **Skyrim**: первый – великолепная механика, но дурно поданная, Skyrim – совершенство в подаче, слабое содержание). Это не негативный процесс, это тоже развитие, и бежать от него некуда.

Но что куда важнее – и на нашей улице случился декаданс. Ярчайшая звезда новой революции, конечно же, **Minecraft**. Только ему удалось заявить о минимализме подачи наравне с «реалистами». Однако вовсе не Маркус Перссон впервые пренебрег формой (иначе его сверхпесочница вообще бы не запустилась). До него отказывались от внешней благовидности такие деятели, как **Introversion** (**Defcon** – лучшее игровое произведение о ядерной войне, изображенное в виде пиктограмм, мрачной карты мира и надписей «ПОГИБЛО 20 МИЛЛИОНОВ»). Но то был исключительно стилистический ход: Introversion, как и тысячи других независимых студий, не повредили бы содержанию, оформив его «богато».

Dwarf Fortress, послужившая когда-то источником вдохновения для Маркуса Перссона, и была первым и пока ни разу не переплюнутым идеалом содержания. Игра, которая симулирует мир, его закономерности и свойства, а не внешнюю оболочку.

В ПЕЩЕРЕ ГОРНОГО КОРОЛЯ

В Dwarf Fortress есть два основных режима, и первый из них – с точно таким же названием, «Крепость дворфов». Пускай со мной будут спорить, но в нем вся прелесть игры.

Итак, крепость. Берем стартовый набор колонистов (семь отважных бородачей) и набор полезностей на первое время, будь то продукты, оружие или домашний скот. Хотите – подбирайте экспедицию сами, не хотите – берите стандартный комплект на все случаи жизни. В любом случае ваша команда прибудет на место, и начнется собственно игра.

Никакой цели Dwarf Fortress не предлагает. Формально цель вашей экспедиции – основать и удержать процветающую крепость, вырытую в скале или же построенную на поверхности. На практике именно этим игрок и занимается, пока не продвинется до того уровня, когда захочет сообразить что-нибудь экстравагантное. Но пока что остановимся на этом, на крепости.

В распоряжении – квадратный участок земли средних размеров, который фактически лишен границ в глубину. Камера с видом сверху наблюдает лишь один Z-уровень (горизонтальный срез) за один раз, а остальные мы листаем, перебирая клавишами управления: Shift + < и Shift + > по умолчанию. Ими вы будете пользоваться гораздо чаще, чем стрелками навигации, потому что крепость дворфов растет вертикально, а если не будет, то займет весь участок и все равно придется расти вертикально.

Традиционный облик логова бородачей – вырытая в горных породах многоэтажная сеть тоннелей и комнат. И рыть ее будут не все дворфы, поначалу – и вовсе один, которого вы вооружите киркой и назначите шахтером. А занятий для подземных выпивох найдется поря-

DWARF FORTRESS использует ASCII-псевдографику. Любая другая графика (кроме примитивнейших текстур-паков) просто не даст запустить игру, настолько много в ней просчитывается

УРОВЕНЬ СКЛАДОВ и мастерских. Обычно здесь кипит жизнь, лишь в зале для пиршеств и для собраний толпится больше народу



ЗДОРОВЕННАЯ КАРТА предполагает, что вы поселитесь где-нибудь в удобном месте, но рисковым парням советуем жить рядом со свирепыми мамонтами

ВНЕ БАЗОВОГО РЕЖИМА в Dwarf Fortress разрешают гулять, как в типичном рогалике и исследовать руины своих же крепостей



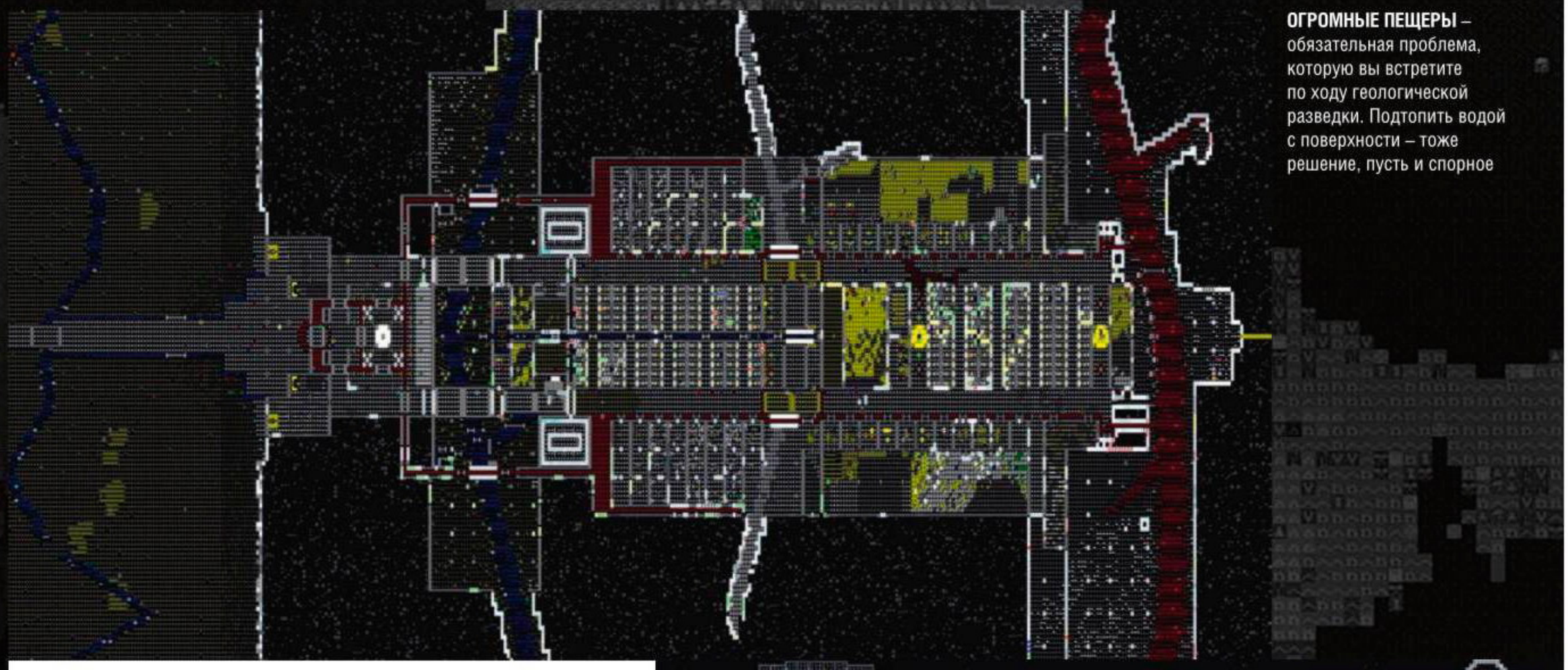
БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ солдаты проводят за тренировками, чему несказанно рады. А во время перерывов могут ненадолго вернуться к гражданским делам

дочно и без рытья тоннелей. Одно перечисление отраслей поставит в неудобное положение весь род ролевых игр: работа по камню, по дереву, рыбная ловля, ювелирное дело, здравоохранение, охота, земледелие, кузнечное дело, инженерия, архитектура… и в каждой отрасли еще множество отдельных профессий, от привычного глазу кузнеца до мыловара и пчеловода.

Куда столько? Дело в том, что механика Dwarf Fortress обладает неприличным количеством внутренних систем. Ближайшая по смыслу – и все равно далекая, как туманность Андромеды, – **Dungeon Keeper** обходилась многократно меньшим числом вакансий. Но там и не было того безумного многообразия отраслей!

ФИЗИКА КАТАСТРОФЫ

Начать с того, что дворфы хотят пьянствовать. Нет, без еды они как-нибудь протянут, вылавливая крыс и сжирая их вместе со шкурой. А вот без дежурной кружки пива дворфам придется пить воду, а от трезвости их настроение портится. Как же добыть выпивку? Вырастить какую-нибудь культуру (нужен фермер), сбродить из нее алкоголь (нужен пивовар). Просто? Но ведь и дворфам не одна только синька нужна. Им нужно приготовить еду (повар) из мяса (мясник, которому притащит тушу охотник), рыбы (рыбак и работник кухни), растений с фермы (фермер опять же) или из дикой природы (травник). А если завести в крепости скотинку, то пригодится молочник, сыровар, стригаль овец и мало ли еще кто. Еще более подробные цепочки производства связаны с оружием, медициной (пять профессий в одной только медицине!), мебелью, строительством, товарами на продажу…



ОГРОМНЫЕ ПЕЩЕРЫ – обязательная проблема, которую вы встретите по ходу геологической разведки. Подтопить водой с поверхности – тоже решение, пусть и спорное

Все потому, что Dwarf Fortress живет по очень сложным законам, каких нет, пожалуй, ни в одной игре – разве что в научных симуляциях. Так, есть физика текущей и стоячей воды. Дворфам все равно нужна вода для больных и для гигиены, поэтому без водопровода не обойтись. Есть механика сообщающихся сосудов, грунтовые воды, насосы. Бурный поток запросто сбивает с ног взрослого дворфа, и помоги ему Армок, чтобы на пути не оказалось резкого поворота, иначе размажет по стене.

С твердыми веществами немного попроще. Горный и почвенный массив состоит из условных клеточек, которые удобно представлять кубиками. Таких слов, как «камень» или «грунт», Dwarf Fortress не понимает, потому что одних только видов почвы свыше двух десятков – туда, понятно, включен и песок, и торф, и речной ил, но это не отменяет безумного многообразия. Хотя с ними особо делать нечего, суглинок или супесь нужны для высадки урожайных культур.

То ли дело горные породы. Их я посчитать не берусь, там счет идет на многие десятки. Вырытые булыжники – это основа экономики крепости дворфов. Металлические руды идут на выплавку (не пытайтесь искать железную руду, ищите лимонит, магнетит и гематит). Глыбы с вкраплениями поделочных и драгоценных камней попадут на стол ювелира. Из угля сделают кокс, им же растопят плавильные печи, гипсовую породу растолкут в порошок для фиксации переломов. А из не таких полезных пород смастерят двери, столы, горшки для еды, механизмы, здания мастерских и вообще почти все что угодно.

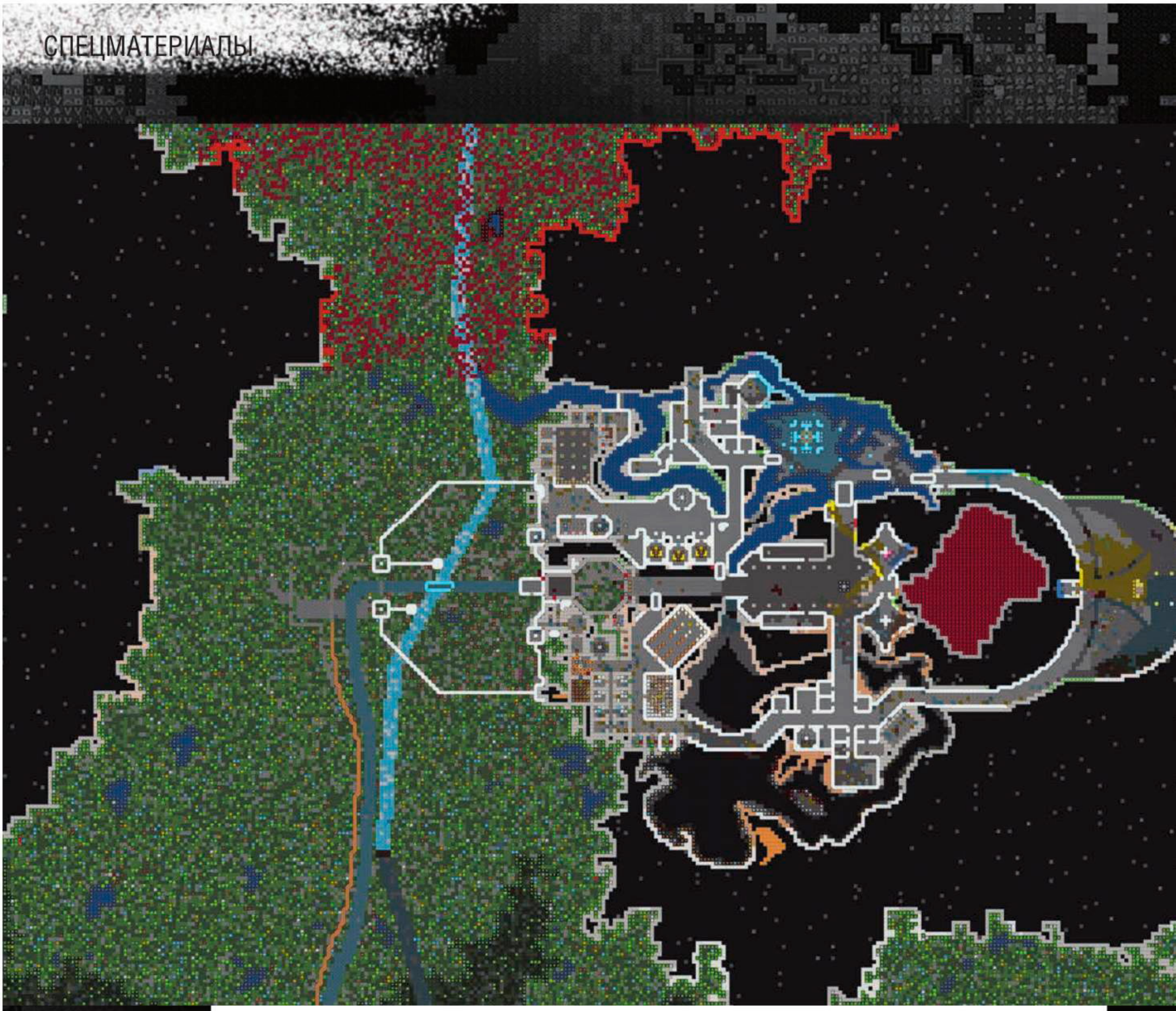
Описывать всю индустрию дворфов бесполезно – она невероятно обширна, и, если вы хотите добиться достаточной автономности, развивать придется почти все. Кроме тех, которые невозможны по определению. Например, нет травы и негде пасти скот – тогда не будет мясной промышленности. Голые скалы вокруг вместо леса – тогда не будет древесной отрасли, а лес придется закупать у заезжих караванов (если вы их не ограбите, конечно). На одно лишь понимание всех отраслей, всех производственных и логистических нюансов (чего только стоят склады) уходят многие дни. У крепости совсем нет потолка развития, чем дольше вы играете, тем больше способов найдете, чтобы обогатить и обезопасить ее.

И тем отчетливее будете видеть паутину взаимосвязей. Шлюз для магмы обязательно должен быть из огнеупорной породы. Питьевая вода в колодце – только проточная, иначе любая капля крови (или того хуже – рвоты) отравит весь резервуар. Вы обнаружите, что продажа артефакта очень огорчит его создателя, вплоть до впадения в тантрум – братоубийственное бешенство, которое остановят лишь ваши солдаты. Или в депрессию – и потом спрыгнет в глубокую пещеру. А потом вы удивитесь, чего это ваши подопечные так скверно спят (спойлер: потому что тремя этажами ниже идут раскопки и шум не дает дворфам как следует выспаться). Каждая хорошая стратегия изобилует подобными деталями, но лишь в Dwarf Fortress они составляют существенную часть игрового процесса.

Именно благодаря этому вокруг игры собралось такое тесное и преданное сообщество. Я уже не говорю о количестве и качестве внутренних мемов (котострофа, Урист Макступид, карпы-убийцы, атомный дезинтегратор, спираль тантрума и еще бездна). А сообщество уж потрудилось и оформило коллективную мудрость в специальной «википедии», без которой освоение игры сравнимо с освоением космоса.



СПАЛЬНЫЙ ОТСЕК: комнаты маленькие, зато отделаны роскошно. Гладкие полы, гравюры на стенах, мебель, инкрустированная камнями



ЕСЛИ ВАМ
не жалко времени, обязательно поищите в интернете картиночный летсплей Boatmurdered – там лучший пример того, насколько Dwarf Fortress безумная игра

БОРОДАТЫЕ ДЕТИ

Одна из проблем любой подземной крепи – ее обитатели. Семь первых поселенцев со временем обрастут популяцией в несколько сотен бород: придут мигранты из других дворфийских фортов, родятся и вырастут детишки, осядет бородатая знать, а там, глядишь, сам король переместит в ваше логово свой двор. И каждый дворф – личность, полная мыслей, желаний и предрассудков.

Конечно, есть у дворфов и потребности, привычные для стратегий непрямого контроля, – еда, питье, сон. Но их удовлетворение почти ничем не ограничено. Один бородач дрыхнет на полу, ведь ему не хватило кровати, и наполняется мрачными мыслями. Другой возлежит на ложе из дерева гинкго, инкрустированном драконьей костью и опалами, и все сильнее радуется жизни. Такие мысли возникают у дворфов по любому поводу, включая события в семье, отношения с коллегами и соседями. Даже простая работа может обрадовать или огорчить дворфа. Описывать социальную механику можно до утра, и я попробую выразить ее одним примером. Бородачи, не выходившие из крепости долгое время, получат заряд печали, едва завидев солнце, – потому что наступит пещерная адаптация. Ну и стошнит его себе под ноги.

По ходу игры вашу крепость караулит все больше рисков, и каждый из них грозит обратиться в еще одну историю для вашей копилки. Вампиры и оборотни однажды придут в гости, и если второго легко отлупить (только добейте своих укушенных солдат!), то кровосос почти ничем не отличается от живого, мясного дворфа. При недостатке свидетелей его злодеяний (в игре реализована простенькая система правосудия и лишения свободы) визит вампира обернется детективчиком средней руки.

КРЕПОСТЬ ОХВАЧЕНА ВЕСЕЛЬЕМ

Будут, разумеется, и осады. Как разнюхаете золотую жилу, вас разнюхают жадные гоблины. А собрать и вооружить ополчение – одна из самых сложных задач для молодой крепости, ведь нужно и мечи выковать, и броню, и обучить воинов, и казармы выделить, и не допустить, чтобы солдаты плюхались в колодец (а они любят). Боевая механика пусть и не поддается ручному контролю, зато в ней тонны полторы всяких приемчиков, при этом нет никакой шкалы HP – только части тела, только хардкор. Надеюсь, вы запасли мыло для дезинфекции и нити для швов. Если нет, то не все воины отпразднуют свой триумф.

Погружаясь в игру, вы способны все изощреннее уничтожить свою крепость. От нечаянного дефицита жидкости к тотальному затоплению магмой. В это время и приходишь к мысли, сколь права народная



мудрость – «Проигрывать весело!», потому что только самые эпичные, самые грандиозные провалы рождают ваши персональные летописи. Но я не считаю целенаправленный поиск гибели единственным развлечением. Даже в самой мирной крепости найдутся приключения, о которых захочется вспомнить. А уж если вы поселились в опасной местности… На всякий случай – если вас осаждает некромант, то лучше бы ему не видеть ваш склад с раковинами устриц. Поднимет все до единой. Иначе будет в коллекции история про короля, заклеванного мертвыми ракушками.

Это Балрог, а я и так уже смертельно устал: *достаточно упорные раскопки запросто превратят ваше логово в кладбище наподобие Мории. Потому что в некоторых глубоких пещерах водятся Забытые Твари – опасные существа, собранные из случайных частей тела разных созданий. А когда вы раскопаете адамантиновые трубки… ой, что-то совсем не по себе. Забудьте.*

Чем дольше игра остается в разработке, тем сильнее она обрастает механиками. Все больше и больше вариантов «веселья» оказывается возможным. И поэтому рецензию вы, скорее всего, никогда не увидите. Dwarf Fortress делают два энтузиаста, Тарн и Зак Адамсы, живут они на щедрые пожертвования фанатов (до 8 тысяч долларов в месяц!) и останавливаться не намерены. Десять лет в альфе, пятнадцать в разработке, а до релиза… да зачем он нужен? Чтобы торжественно выпустить версию 1.00.00 и разрезать ленточку?

Но самый чудовищный изъян игры – порог вхождения – не будет исправлен никогда. Графика Dwarf Fortress точно не похорошеет, а управление обещают довести до ума очень, очень давно. Впрочем, в ASCII-псевдографике есть свои плюсы. Пусть первые дни из ваших глаз будет литрами течь кровь, а ими еще гайды читать, зато воображение дорисует самые впечатляющие картины. Если оно вам надо, конечно. Не все любят, когда игра оставляет тебя наедине с самим собой и с набором инструментов, даже исключительно богатым.





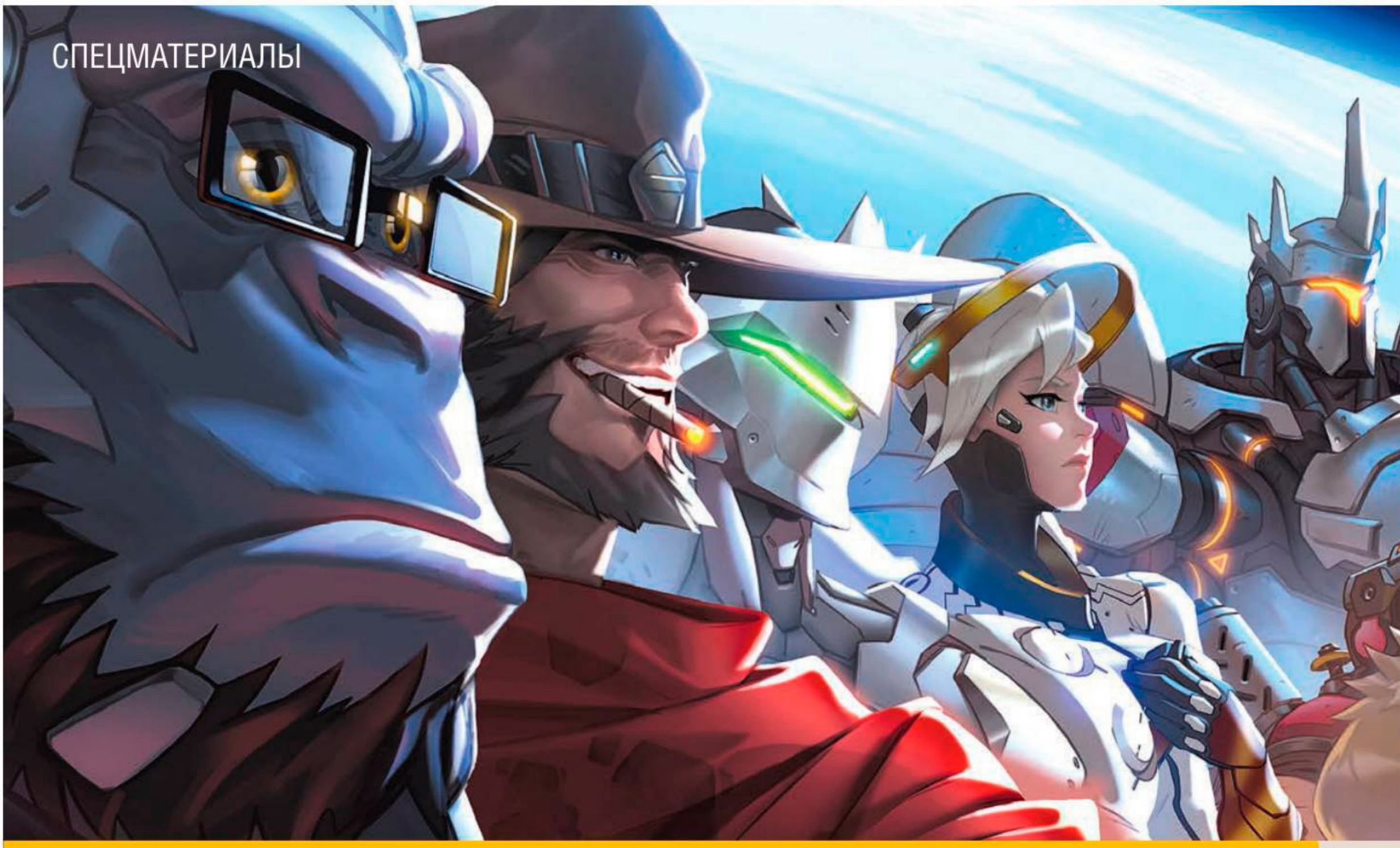
■■■

В тексте я все больше распинался про ценность игры как генератора историй и специфического «веселья» (на языке дворфоводов «веселье» означает жуткое бедствие). Но в Dwarf Fortress можно играть как угодно. Можно в режиме приключений превратить ее в «рогалик» и странствовать по свету. Можно мирно обживать крепость. Можно воплощать безумные идеи вроде огромной башни из драконьего мыла или столовой в аду. Можно пустить все на самотек и смотреть, что случится.

Только я вас предупредил: когда вы как следует разыграетесь, вашим друзьям не поздоровится. Им придется слушать восхитительные рассказы из игры, которую они все еще в глаза не видели. А рассказы – один обалденнее другого. ■

СЕМЬ ВКЛАДОК, почти по дюжине разных болячек на каждой. Спорим, даже самая болезная старушка из вашей поликлиники не собрала их все!

ИНОГДА НА дворфа снисходит озарение и он мастерит артефакты по мотивам жизни в крепости



ВСЕЛЕННАЯ OVERWATCH: ЭПОХА ГЕРОЕВ

РАЗБИРАЕМСЯ В НЕОЧЕВИДНОЙ ИСТОРИИ

АРТЕМИЙ КОТОВ

РОССИЯ И КОРЕЯ – скорее удачные примеры стран, сумевших выстоять без поддержки Overwatch. Австралии не так повезло

Overwatch концентрируется не на сюжете и собственной мифологии, а на героях и игровом процессе. Если вы купили игру и просто стреляете в свое удовольствие, то понять, почему все эти странные люди воюют и как мир докатился до такого состояния, у вас не получится.

Но для любопытных **Blizzard** оставила массу подсказок, раскрывающих историю мира Overwatch. Ключи к пониманию разбросаны по трейлерам, короткометражкам, статьям и блогам внутриигровых персонажей, веб-комиксам, пасхалкам в игре и даже твитам. За командным шутером стоит богатая предыстория, полная социальных потрясений и глобальных конфликтов. Разработчики непременно продолжат обогащать игру новыми подробностями, а пока давайте пробежимся по основным фрагментам истории Overwatch и ее героев.

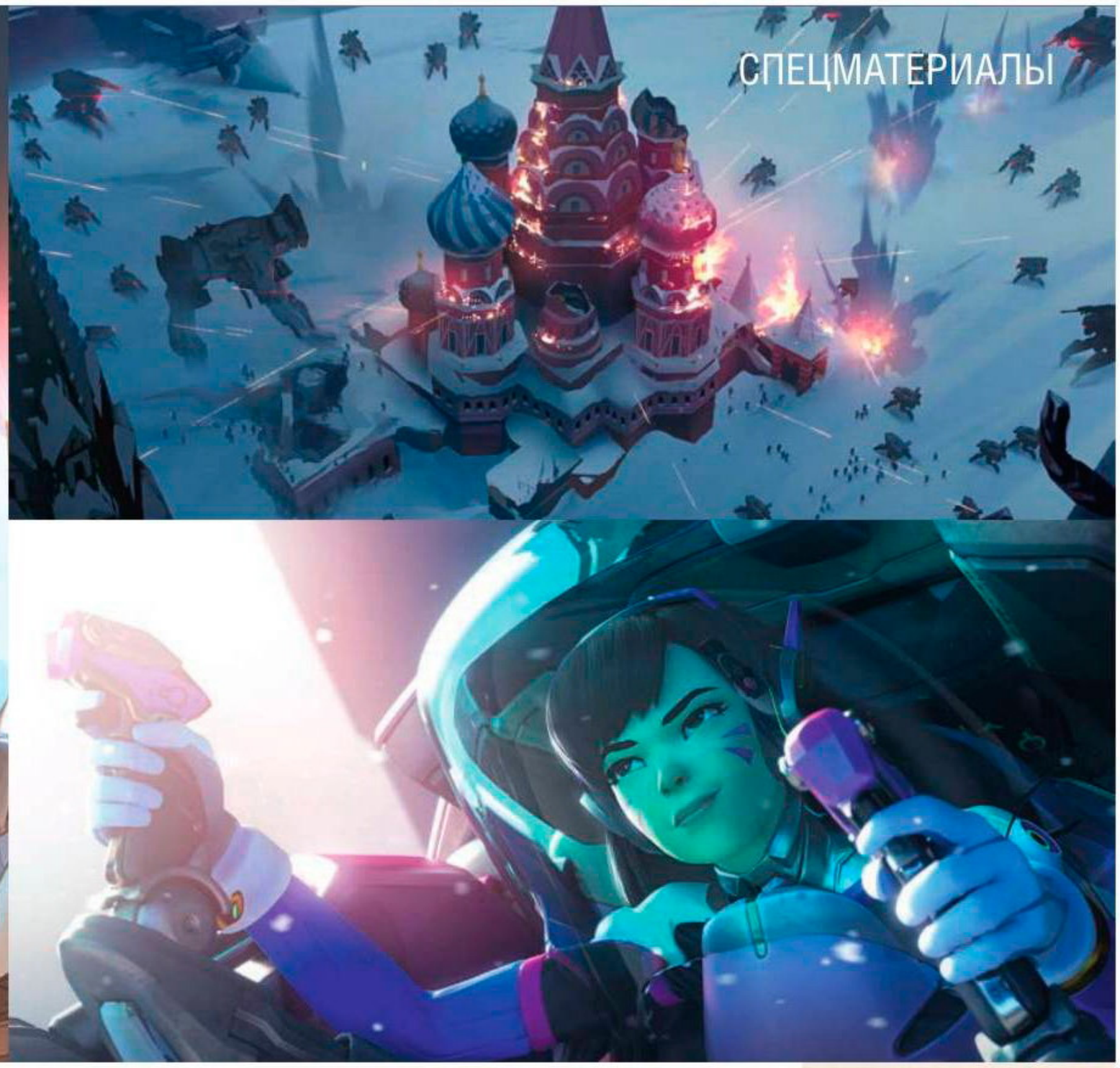
ВОССТАНИЕ МАШИН

Overwatch рисует недалекое будущее, в котором человечество достигло технологической сингулярности и научный прогресс пошел семимильными шагами. Одним из его локомотивов стала корпорация Omnica, начавшая строить омнии – автоматизированные фабрики, производящие омников, строительных роботов с алгоритмами самообучения. Омнии были призваны положить конец экономическому неравенству в мире и привести человечество к процветанию.

Но фабрики все чаще сбоили, а саму корпорацию уличили в мошенничестве. Омнии по всему миру закрывались и демонтировались. Но за тридцать лет до событий игры они внезапно активировались и начали борьбу за выживание. Омнии массово выпускали боевых роботов класса «Бастион», предназначавшихся изначально для миротворческих операций, и захватывали контроль над более ранними моделями роботов – вроде огромных двуногих «Титанов». В людях же омники видели только злейших врагов.

События, впоследствии названные «Omnic Crisis», едва не поставили крест на существовании человечества. Самообучающиеся роботы легко приспосабливались к войне с людьми, их победа казалась вопросом времени. Но по инициативе ООН была создана







ХАННА СОН, профессиональный игрок в StarCraft и элитный боец MEKA, прославилась на весь мир прямыми трансляциями своих боевых подвигов и даже снялась в фильме Hero of my Storm. Сам Райнхардт входит в число ее фанатов!

ПОСЛЕ ВОЙНЫ издевательства над омниками стали обычным делом, а симпатия к ним стала опасной для жизни

элитная международная группа для борьбы с укреплениями омников – Overwatch. Целью команды стала система управления роботов, в основе которой лежали «Программы-боги» – ИИ, способные управлять рядовыми омниками. Избавившись от этой системы, герои буквально парализовали армию роботов и изменили ход войны.

Некоторые страны справлялись с нашествием омников своими силами. Так, в России создавались огромные мехи класса «Святогор», с помощью которых была уничтожена местная омния. А в Южной Корее был развернут отряд Mobile Exo-Force (MEKA), боровшийся с роботами силами дистанционно управляемых дронов. Корее вообще «повезло» – на страну нападал особо развитый гигантский омник, выходивший из моря раз в несколько лет с новым вооружением и алгоритмами поведения. Однажды «чудовище» просто уничтожило систему управления дронами, поэтому в них пришлось помещать живых пилотов. Как оказалось, управлять дронами могут лишь люди со сверхрефлексами, и в отряд набрали киберспортсменов.

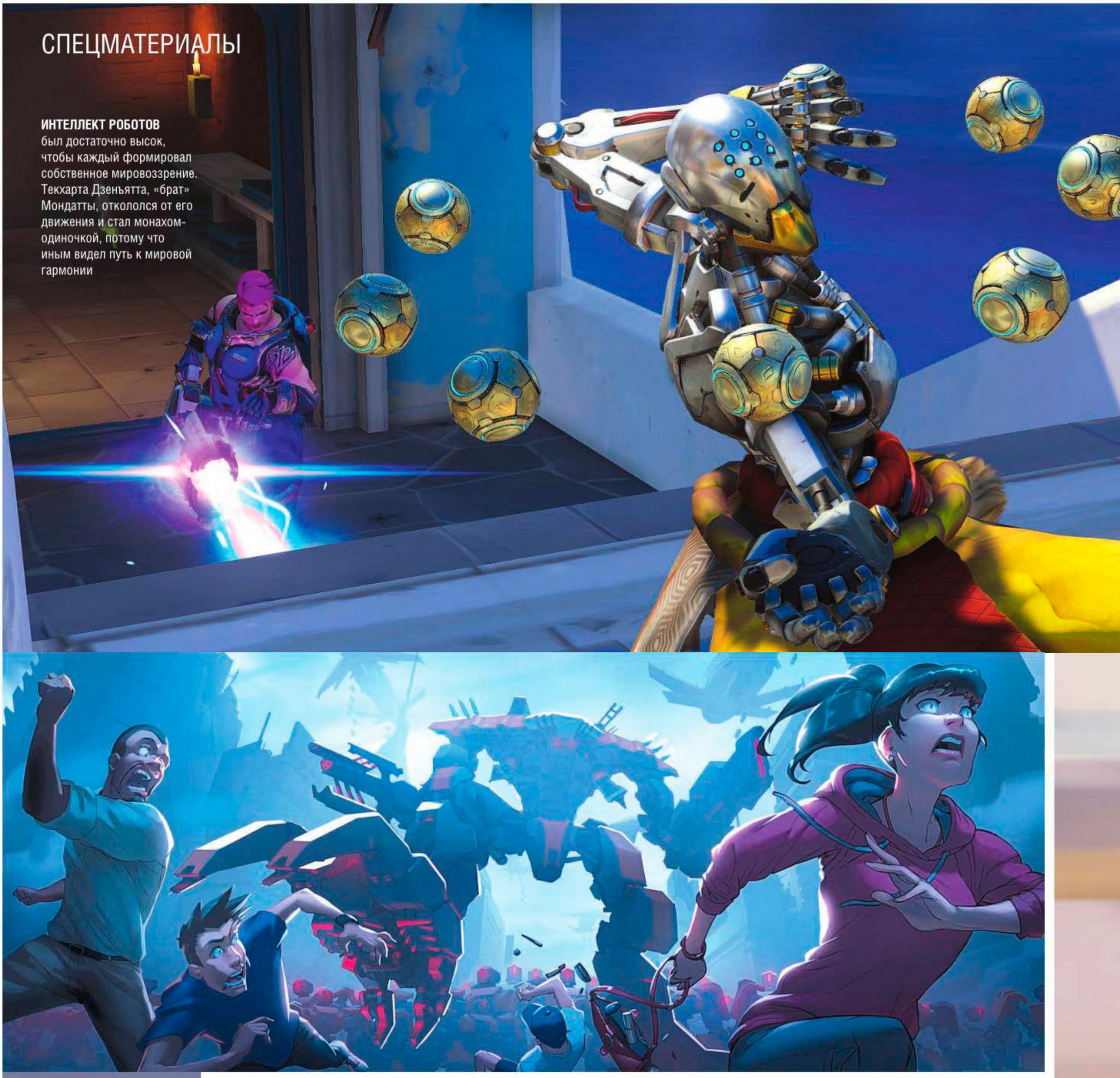
Но главную роль в победе человечества сыграл все-таки отряд Overwatch. Команда стала живой легендой, получила почти безграничное финансирование и начала расти. Настала новая эпоха – поколение Overwatch.

ПОСЛЕ ВОЙНЫ

Подавив восстание машин, человечество уничтожило всех омников класса «Бастион», каких смогло найти. Но один все-таки уцелел. Получив серьезные повреждения, забытый всеми Бастион долгое время ржавел в окружении дикой природы, пока однажды не пробудился. Его боевая программа была подавлена интересом к природе, и любопытный робот начал исследовать дикие уголки мира. Однако малейший признак опасности пробуждал его боевую программу, что зачастую создавало неприятные ситуации, так что людей он сторонился.

Часть небоевых омников после кризиса пережила «духовное пробуждение» и ушла в изгнание. Они основали в Непале монастырь, где спустя годы духовных поисков пришли к выводу, что у всех роботов с искусственным интеллектом есть душа сродни человеческой. Духовный лидер роботов-монахов, Текхарта Мондатта, призвал собратьев искать мира и гармонии с людьми, помогать восстанавливать цивилизацию и распространять новое учение. В обществе начались перемены –

ИНТЕЛЛЕКТ РОБОТОВ был достаточно высок, чтобы каждый формировал собственное мировоззрение. Текхарта Дзенъятта, «брат» Мондатты, откололся от его движения и стал монахом-одиночкой, потому что иным видел путь к мировой гармонии



ГЕНИАЛЬНЫЙ ШВЕДСКИЙ инженер Торбьорн Линдхольм никогда не доверял омникам, считая, что искусственный интеллект непредсказуем и опасен. Коллеги считали его параноиком

люди потихоньку стали принимать разумные машины как равных. Победа в войне с омниками не привела к миру. Человечество все еще нуждалось в героях.

Из боевого отряда Overwatch превратился в могущественную международную организацию широчайшего профиля. Миротворческие миссии, гуманитарная помощь, борьба с преступными синдикатами, научные исследования, ликвидация экологических угроз – Overwatch стал олицетворением добра. Лучшие умы мира пополняли ряды прославленной организации.

Тестировала истребитель англичанка Лена Окстон, и в ходе испытаний матрица вышла из строя. Истребитель просто исчез вместе с пилотом. Лену считали погибшей, но вскоре она нашлась. Увы, ее молекулы рассинхронизировались со временным потоком, Окстон больше напоминала призрак, мечущийся во времени. Но ее друг, гениальный ученый Уинстон, изобрел хроноускоритель – устройство, позволяющее Лене оставаться в настоящем. Так Лена научилась контролировать время и назвалась Трейсер.

Порой действия Overwatch вызывали вопросы. Например, для борьбы с преступным кланом ниндзя Шимада доктор Ангела Циглер спасла одного из их наследников, Гэндзи, когда того смертельно ранил его брат Хандзо. Состояние Гэндзи было настолько плачевным, что его сделали киборгом. Более того, в качестве платы за спасение жизни от него потребовали помощи в уничтожении преступной империи клана Шимада.

Поначалу Гэндзи полностью посвятил себя Overwatch, но неприятие нового тела заставило его уйти в странствия. Омник-монах Дзенъятта приютил Гэндзи в Непале и помог принять новую жизнь получеловека-полуробота. Но была у Overwatch и по-настоящему темная сторона.

Изначально организацией руководил Габриэль Райс, но влияние его давнего сослуживца Джека Моррисона возрастало, и командование постепенно перешло в его руки. Райс и Моррисон всегда были друзьями, однако после этого случая Габриэль возненавидел напарника.





СЧИТАЛОСЬ, ЧТО именно Вдова убила Ану Амари, одного из бойцов первого состава Overwatch и самого прославленного снайпера своего времени. Но Ана отделалась потерей глаза

МЭЙ ЛИНЬ ЧЖОУ в составе Overwatch возглавила масштабный проект по исследованию изменений климата и разработала технологии, с помощью которых стало возможно предотвращать экологические катастрофы, а Ангела Циглер взяла на себя руководство отделом медицинских разработок

Хотя не у дел Райс не остался: он возглавлял отряд Blackwatch, который хоть и был частью Overwatch, но занимался исключительно тайными «грязными» операциями – зло во имя добра. Оперативники в «тайный отдел» подбирались соответствующие: так, одним из бойцов Blackwatch сделался преступник со своими понятиями о справедливости Джесси Маккри, которого Райс завербовал на шоссе 66.

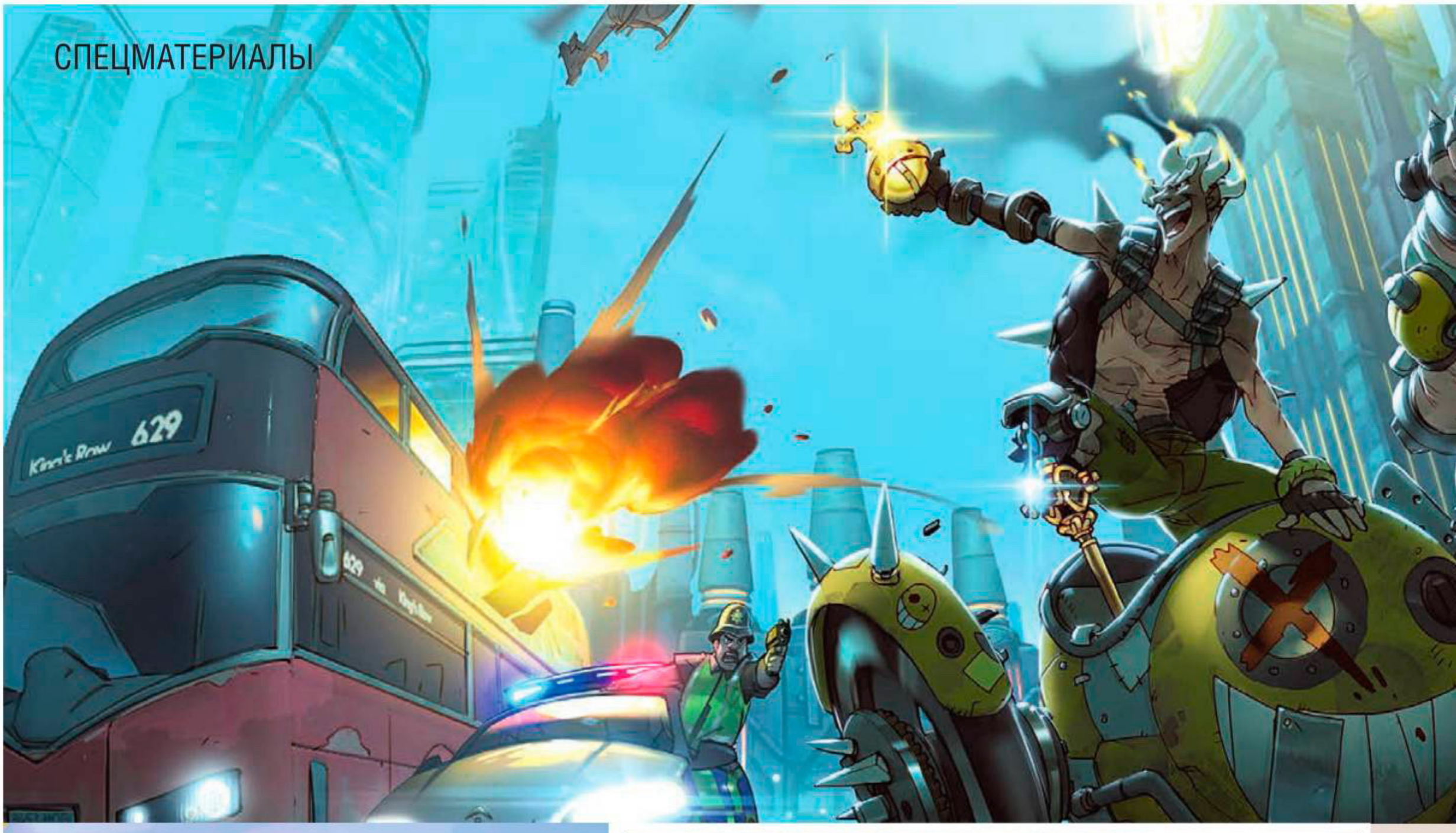
В свои лучшие годы организация Overwatch была для людей символом справедливости и надежды. Райнхардт, Моррисон, Трейсер, Уинстон – все видные члены организации в глазах общественности были настоящими супергероями. То была эпоха спокойствия и процветания.

Но действия Blackwatch не могли долго оставаться незамеченными, да и слухи о коррупции, заказных убийствах и прочих преступлениях организации забурлили. Сам факт бесконтрольной власти Overwatch начинал подрывать доверие людей ко вчерашним героям. В глазах народа из символа надежды организация превратилась в последнюю угрозу на пути к утопии. Точка кипения была почти достигнута, не хватало только повода.

Долго его ждать не пришлось. Конфликт Райса с Моррисоном перерос в перестрелку на главной базе Overwatch в Швейцарии. В результате их стычки база взорвалась, а оба руководителя считались убитыми. Доверие к организации окончательно улетучилось, и был принят акт Петраса, объявивший любую деятельность Overwatch вне закона. Организацию распустили. Кто-то из агентов подался в наемники. Чья-то судьба, как в случае снайпера Аны Амари, не известна. Кто-то просто залег на дно. Но для всех былая слава обернулась позором.

СУМЕРКИ ГЕРОЕВ

С уходом Overwatch проблемы человечества никуда не делись. Мировой порядок, силами этой организации худо-бедно поддерживавшийся, с грохотом рухнул, настало время раздробленности. Вопреки растущей популярности учения Мондатты начали обостряться







БАСТИОН СТАЛ МРАЧНЫМ, но милым напоминанием о войне. Если один такой красавец постоянно крадет у вас «лучший момент матча», представьте, каково было воевать с армией этих ребят

НЕДОСКАЗАННОСТЬ оставляет Blizzard простор для расширения вселенной и неожиданных поворотов. Скажем, сейчас очень популярна фанатская теория о том, что Ангел – злодей

отношения людей и омников. Не признавая в омниках живых существ, многие не гнушались избивать и буквально «разбирать» роботов.

Кое-где, правда, установился мир: в Африке люди и омники наладили отношения, а город Нумбани стал настоящей утопией. На другой же чаше весов оказались Англия и город Кингс-Роу, где омники живут в подземном гетто, называемом Underworld. Их права ущемляются где можно и нельзя, а полиция жестоко разгоняет митинги протеста, карая и омников, и их защитников-людей.

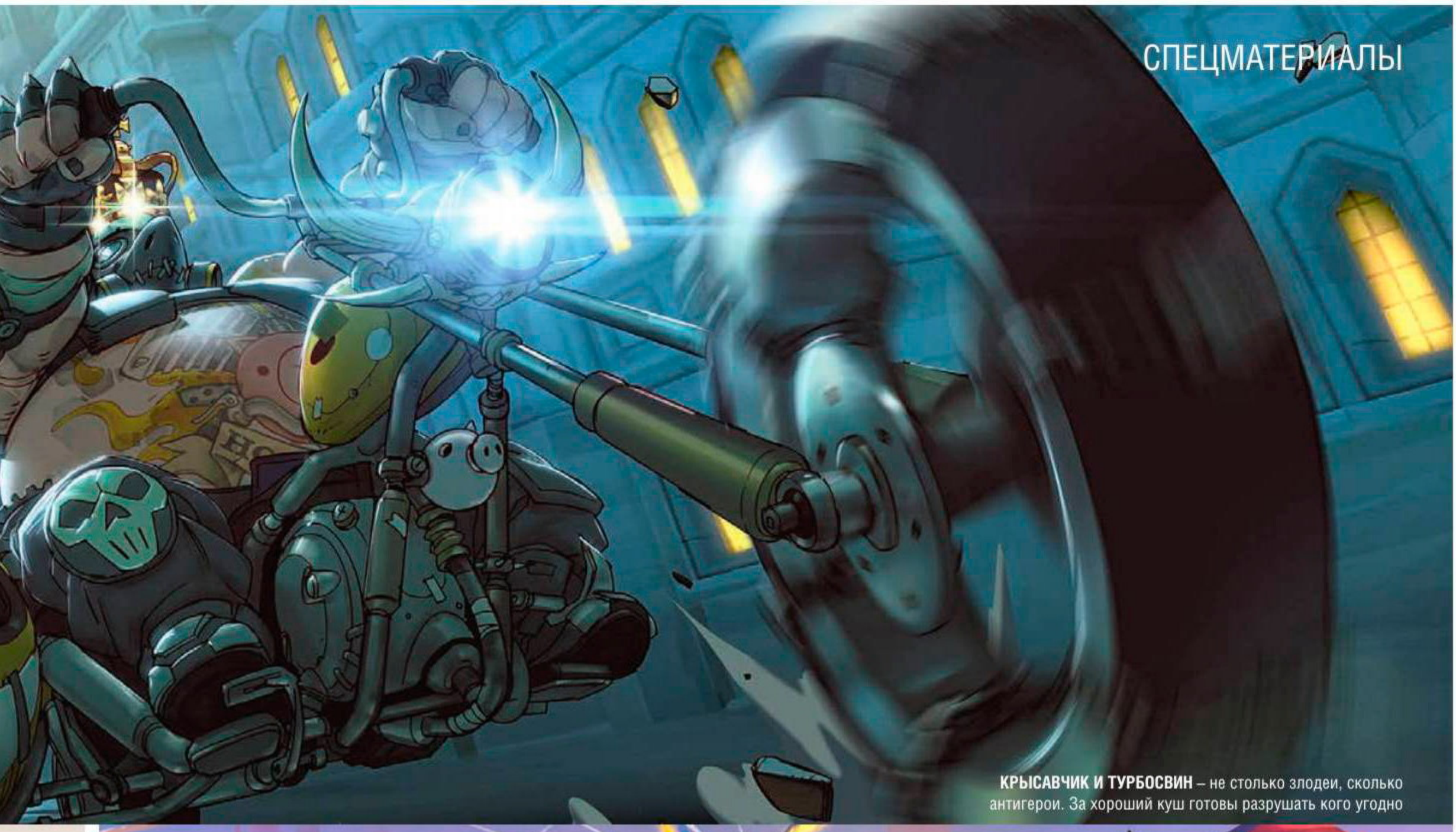
Что куда более плачевно – несмотря на усилия Моррисона, организация Overwatch не успела сгладить все последствия войны с омниками. Скажем, Австралия пыталась договориться с роботами и выселила жителей из области, где стояла омния. Это привело к возникновению движения сопротивления людей. Сплотившись, они взорвали ядерный реактор фабрики, получив взамен радиоактивные выбросы, а обломки омнии разлетелись на километры.

Так образовался локальный постапокалиптический мир в духе «Безумного Макса». Те, кто пережил взрыв, основали Джанкертаун (от англ. Junk – мусор) и назвали себя джанкерами. Жизнь в таких условиях породила двух опаснейших преступников: безумный пироман Джеймисон Фокс по кличке Крысавчик (Junkrat) и жестокий убийца Мако Рутледж, более известный как Турбосвин, обстряпывают свои грязные дела по всему миру.

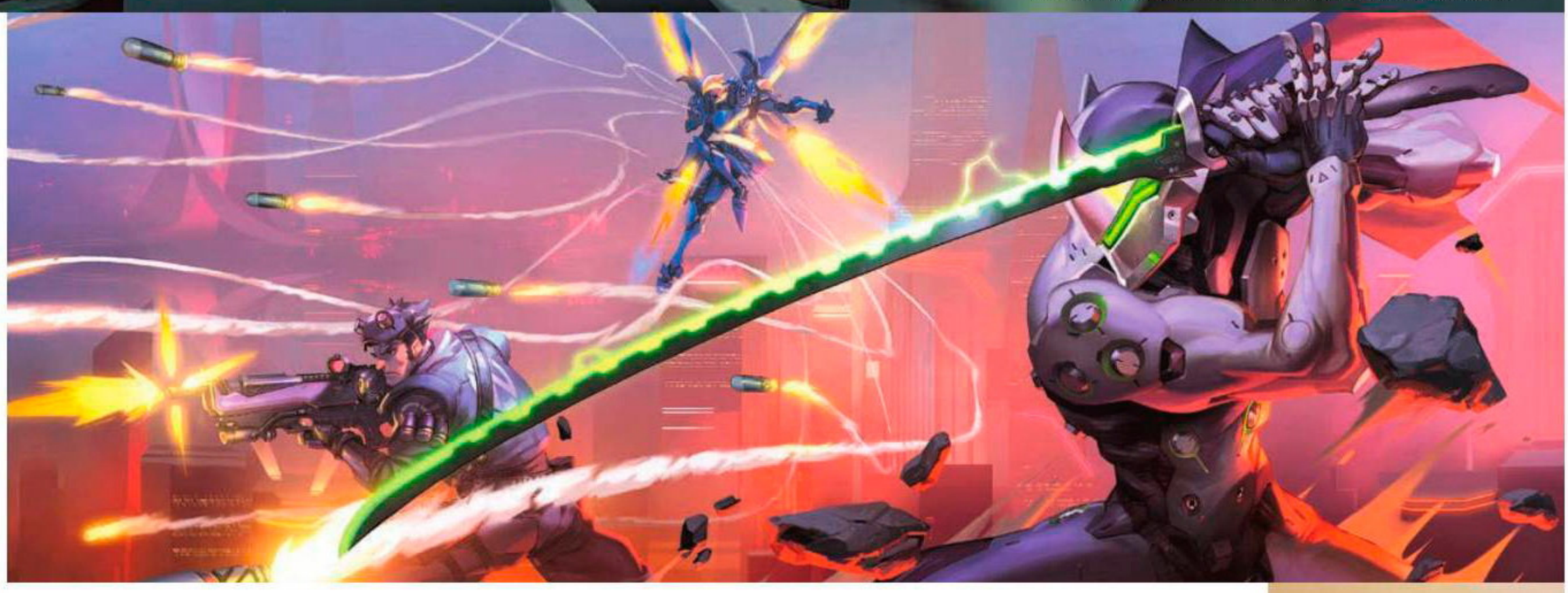
Никуда не делись и другие проблемы. Пример тому – корпорация Vishkar, под предлогом строительства самоподдерживающихся городов обманувшая бедняков Рио-де-Жанейро. Она ввела комендантский час и стала использовать жителей фавел как дешевую рабочую силу, жестоко пресекая неповиновение. Прикрываясь благими целями, Vishkar не гнушается посылать своих архитекторов, например Сатью Вашвани (Симметра), на тайные операции, обусловленные корпоративными интересами, – даже если от этого страдают люди.

НОВЫЙ РАССВЕТ

Итак, эпоха Overwatch кончилась, сама организация – вне закона, а ее выжившие члены пытаются найти себя в новом мире, где бал правят корпорации, оголтелые политики, банды и террористы.



КРЫСАВЧИК И ТУРБОСВИН – не столько злодеи, сколько антигерои. За хороший куш готовы разрушать кого угодно



Впрочем, обстоятельства рождают новых героев. Юный бразилец Лусио Коррейя дос Сантос, уставший от гнета Vishkar, выкрал их звуковую технологию, с помощью которой корпорация подавляла волю жителей Рио. И переделал ее в инструмент, побуждающий людей к действию. Поднялось массовое восстание, в результате которого народ Рио-де-Жанейро изгнал Vishkar со своей земли.

Лусио стал не только народным героем Бразилии, но и всемирно известным музыкантом, чьи мелодии вдохновляют людей на перемены к лучшему. Сама D.VA не прочь взять у него автограф! Недавно Лусио отправился в международный тур в поддержку своего дебютного альбома Synaesthesia Auditiva.

В России совсем недавно началась новая война с омниками, прозванная Вторым кризисом. Сибирская омния возобновила работу. Одна из самых сильных женщин мира, Александра Зарянова, чья деревня была уничтожена в первой войне, отказалась от карьеры атлетки и вступила в армию для борьбы с роботами.

Дочь пропавшего ветерана Overwatch, Фария Амари, под псевдонимом Фарра служит в частном охранном агентстве Helix Security International и недавно вместе с отрядом сумела обезвредить сохранившуюся программу-бога «Анубис» в Египте. С детства она мечтала попасть в Overwatch, но не успела.

Однако история Overwatch и Blackwatch не закончилась. Кто-то из них примирился с новым миром. Пример тому – климатолог Мэй Линь Чжоу, попавшая в западню из-за бури на станции в Антарктике. Она провела долгие годы в криогенном сне вместе с остальной командой ученых. К моменту, когда ее спасли, Мэй не состарилась ни на день, но была вынуждена принять новый мир: Overwatch запретили, климатические исследования прекращены, станции закрыты. Она стала в одиночку путешествовать, продолжая изыскания. И даже завела свой блог.

Но это скорее исключение. Не желая мириться с прошлым, некоторые ветераны организации нет-нет да и тряхнут стариной. Маккри, например, даже и не думал прекращать вершить правосудие так, как считает нужным.

Однако все это – фон, а главная война в Overwatch неочевидна, скрыта от глаз публики. Взрыв на базе в Швейцарии положил конец Overwatch и Blackwatch, но не их лидерам.

В ИГРЕ МНОГО ПАСХАЛОК, но самая интересная – на карте в Непале. Там есть комната Гэндзи, где лежат меч из замка Шимада в Ханамуре и фото с молодыми братьями-драконами

АНА АМАРИ появилась не только в игре, но и в сюжете, что развивается «за скобками». И наверняка продолжит развиваться





ТАЛАНТ ЛУСИО вырвался и за рамки игры. В интернете вы можете найти не только обложку его альбома, но и пару композиций

Выживший Джек Моррисон скрывается под личиной таинственного преступника, прозванного Солдатом-76. Его считают виновным в похищении прототипа импульсной винтовки с бывшей базы Overwatch в Гранд-Меса, а также в нападениях на финансовые организации, подпольные корпорации и охраняемые объекты Overwatch.

Назвать действия Солдата-76 однозначно героическими сложно. Он мстит тем, кто виновен в распаде Overwatch, и ищет доказательства заговора против организации. Впрочем, от старых привычек нелегко отделаться.

У Райса судьба сходная. После стычки с Моррисоном он каким-то образом выжил (судя по всему, не без генетического вмешательства) и обрел странные способности. Оставленные им трупы – это опустошенные, безжизненные оболочки с деградировавшими клетками. Клетки самого Райса постоянно разлагаются и тут же восстанавливаются, и он способен обращаться в черный дым. Теперь он – террорист, известный как Жнец. Чтобы отомстить за себя, Жнец ведет охоту на бывших участников Overwatch.

Жнец объединился с террористической организацией «Коготь». Его бывший «ученик», а ныне – вершащий самосуд Маккри (по счастливому стечению обстоятельств) помешал боевикам «Когтя» провести операцию на скоростном поезде и отметил у них подготовку уровня Blackwatch.

Судя по всему, именно «Коготь» вернул к жизни Райса, чтобы заручиться его поддержкой, однако сам Жнец в игровых диалогах обвиняет в своем нынешнем положении Ангелу Циглер. На что конкретно он намекает, пока загадка.

Моррисон воевал со Жнецом единолично, однако недавно он объединился с еще одним ветераном Overwatch и старой боевой подругой Аной Амари, матерью Фарры. После неудавшейся антитеррористической операции Ана подстроила свою смерть, но затем вернулась на тропу войны. В самом деле: от старых привычек...

«Коготь» в числе прочего пытается помешать установлению мира между людьми и омниками. Когда Текхарта Мондатта навестил Кингс-Роу, чтобы побудить людей и омников к мирному сосуществованию, «Коготь» заказал его своему самому смертоносному снайперу – Роковой Вдове. На выступлении Мондатты присутствовала бывший агент Overwatch Трейсер, и она попыталась остановить убийство, но не преуспела.

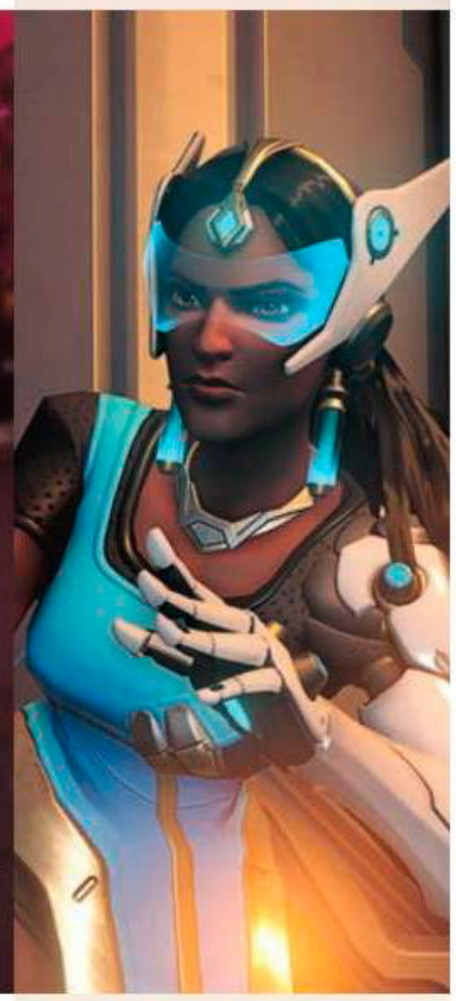
Амели Лакруа когда-то была супругой Жерара Лакруа, руководителя отдела Overwatch по борьбе с «Когтем». Террористы похитили Амели и подвергли нейронной модификации. Вернувшись домой, Амели убила мужа во сне, после чего «Коготь» путем тренировок сделал ее безжалостной и хладнокровной Роковой Вдовой, самым смертоносным оружием террористов.







РАЙС И МОРРИСОН – эдакие стороны одной медали. Объявили друг другу вендетту и оба стали преступниками. Отличают их только методы



СИММЕТРА
даже себя саму пытается убедить в благих целях Vishkar. С переменным успехом

Сам Жнец вместе с бойцами «Когтя» напал на заброшенную базу Overwatch в Гибралтаре, где пытался достать данные о бывших агентах распущенной организации. Уинстон как раз осел там – и встретил гостей. Откликнувшись на зов Уинстона, агенты начали собирать силы, чтобы дать отпор новой угрозе.

Вероятно, примерно в то же время Гэндзи навестил своего брата, ныне тоже странника-одиночку. Тем временем Жнец и Вдова пытались выкрасть из музея перчатку Думфиста. Про этого персонажа известно мало, но его мощной перчаткой владели по меньшей мере два разных человека – герой и злодей. Второго однажды победил Уинстон. Возможно, третий носитель пополнит ряды героев Overwatch.

СЕЙЧАС

О том, что случилось дальше, история пока умалчивает. Blizzard планирует добавлять новые карты и героев, издавать комиксы и вообще развивать вселенную. В будущем нас ждут новые подробности. Так, недавно стало ясно, что Сомбра – это не Ана Амари, а другой персонаж.

Однако некоторые режимы игры рассказывают собственные истории.

Так, в Голливуде мы сопровождаем не просто «груз», но лимузин, в котором сидит знаменитый омник-режиссер Хал-Фред Глитчбот. Таким образом, одна команда превращается в его эскорт, а вторая пытается, хм, помешать ему добраться до цели.

Дальше – интереснее. В Нумбани транспорт, что мы сопровождаем, на деле везет ту самую перчатку Думфиста на выставку. Задача второй команды – захватить ее. На шоссе 66 банда взорвала поезд и пытается стащить с него бомбу. Команда «обороны» встает у них на пути. В Дорадо нам показывают фестиваль света, знаменующий конец омник-кризиса! Мексика была обесточена, но теперь начинает работать новая электростанция. Вероятно, команда-эскорт доставляет туда нечто важное для работы станции, а «оборона» пытается испортить праздник (никак, наняты местной бандой). Но трактовка зыбкая и неоднозначная. Станция построена корпорацией Lumri Co, а у Солдата-76 в Дорадо есть реплика, вызывающая сомнения в чистоте помыслов компании. Уж не по их душу он заскочил в Дорадо в своей короткометражке?

Ну и самое интересное – Кингс-Роу. Сюжет такой: команда не очень хорошо настроенных по отношению к омникам героев транспортирует бомбу в то самое гетто омников, о котором мы писали в первой части. Другая команда пытается предотвратить теракт.

Конечно, эти сценарии не стоит воспринимать всерьез, игра и сама так не делает. Диалоги персонажей не только дают дополнительные сюжетные подсказки, но и прекрасно обыгрывают странное сочетание героев в командах, убийство своих «сюжетных» союзников и даже встречу с собственными двойниками. Невозможно списать теракт на «они ушли в наемники», когда бомбу тащат самые идеалистичные герои Overwatch, а на их пути встает та же Вдова. Если мультиплеерные карты и имеют непосредственное отношение ко вселенной игры, то тянут они разве что на полигон для тренировки бойцов. Что-то вроде виртуальной реальности из **Metal Gear Solid 2**.

■■■

В Overwatch любопытный супергеройский сеттинг. Яркие краски соседствуют тут с жестокостью и грязью, а моральные принципы героев нередко плавают в оттенках серого. В этой вселенной еще есть где развернуться, и Blizzard непременно приготовит для нас новые интересные подробности. ■

ПРИЧИН ПАДЕНИЯ
Overwatch много, но именно деятельность Blackwatch дала толчок

БЕСКОНЕЧНОЕ ПОЛОТНО

ОТ БУИНЫ ДО ЯРУГИ – И НАМНОГО, НАМНОГО ДАЛЬШЕ

МИР, ГДЕ ПРОИСХОДЯТ СОБЫТИЯ «ВЕДЬМАКА», обширен и не ограничивается континентом, где расположены Северные королевства и могучая империя Нильфгаард. И с Ultrawide-мониторами LG мы сможете охватить все эти земли одним широким взглядом.

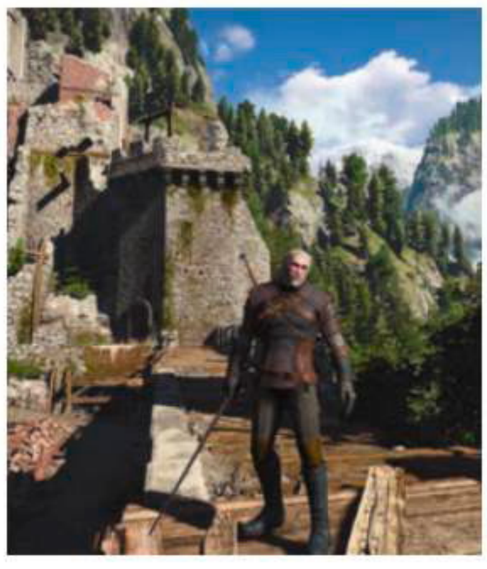

Каэр Морхен
Ард Каррайг
Каэдвен
Венгерберг
Третогор
Лирия
Новиград
Ла Валетт
Велен
Вызима
Ривия
Гвиндэйт
Бругге
Туссент
Цинтра
Аттре
Аэдирн

УВИДЕТЬ И УМЕРЕТЬ

КУДА СХОДИТЬ ПОПАДАНЦУ В МИРЕ «ВЕДЬМАКА»

АРТЕМИЙ КОТОВ





Однажды Сопряжение Сфер забросило в мир «Ведьмака» множество интересных личностей и монстров – включая людей. Если сей катаклизм повторится и десятки миров снова пересекутся, переместив вас куда-нибудь севернее Яруги, нелишне будет подготовиться. Основы польского языка и ведьмачьих боевых стилей мы изложим в другой раз, а начнем, пожалуй, с главных достопримечательностей «Дикой Охоты». Их однозначно стоит посетить перед смертью. Даже если смерть будет медленной и мучительной.

КАК «ВЕДЬМАК» СМОТРИТСЯ НА МОНИТОРЕ LG

В функциональном плане широкоформатный монитор не дает игроку в «Ведьмака» серьезного преимущества – камера и так выхватывает всех нужных Геральту врагов и держит их в кадре, а все элементы интерфейса удобно считываются и настраиваются на экране со стандартным разрешением. Другое дело – эстетическое удовольствие. «Ведьмак» – игра-настроение, и важно понимать, что в «Дикой Охоте» славные битвы с чудовищами и захватывающие дух истории разворачиваются на фоне невероятных пейзажей. Опасный ведьмачий путь лучше проходить в полном погружении: требуются широкоформатный монитор и приличная акустическая система, чтобы в полной мере ощутить, как гнутся и хрустят ветви берез во время урагана. Закаты в Туссенте, восходы в Велене, бури на архипелаге Скеллиге – это все впечатляет намного сильнее, когда перед вами широкоформатный экран.



ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В НОВИГРАД! Формально расположенный на территории Редании, этот вольный город по праву зовется столицей мира. Самый большой мегаполис Севера, самый крупный порт, несомненный центр торговли и культуры, Новиград всегда был магнитом для предприимчивых переселенцев. По его прекрасным людным улицам можно бродить часами, главное – не дать горожанам повода обвинить себя в колдовстве. Из-за войны Нильфгаард переживает сложные времена, и чародеев здесь недолюбливают. Должны же честные люди на ком-то срывать злость, верно? Но, если вы не попадете на костер, можете посмотреть, как сжигают других: эта традиция в Новиграде превратилась в главную народную забаву современности.



«ПАССИФЛОРА»

В НОВИГРАДЕ ДВЕНАДЦАТЬ БОРДЕЛЕЙ, но туристу это знать не обязательно. Даже если дело закончится костром, вы почти наверняка успеете навестить знаменитую «Пассифлору» – самый роскошный, самый дорогой и вообще самый легендарный бордель на всех землях от Буины до Яруги. Высочайший сервис и интересные клиенты гарантированы: здесь разоряются даже именитые ведьмаки! «Пассифлора» найдет подход к любому посетителю, и оставить в ней последнюю заначку – достойное вложение денег. Особенно если вас уже ищет городская инквизиция.



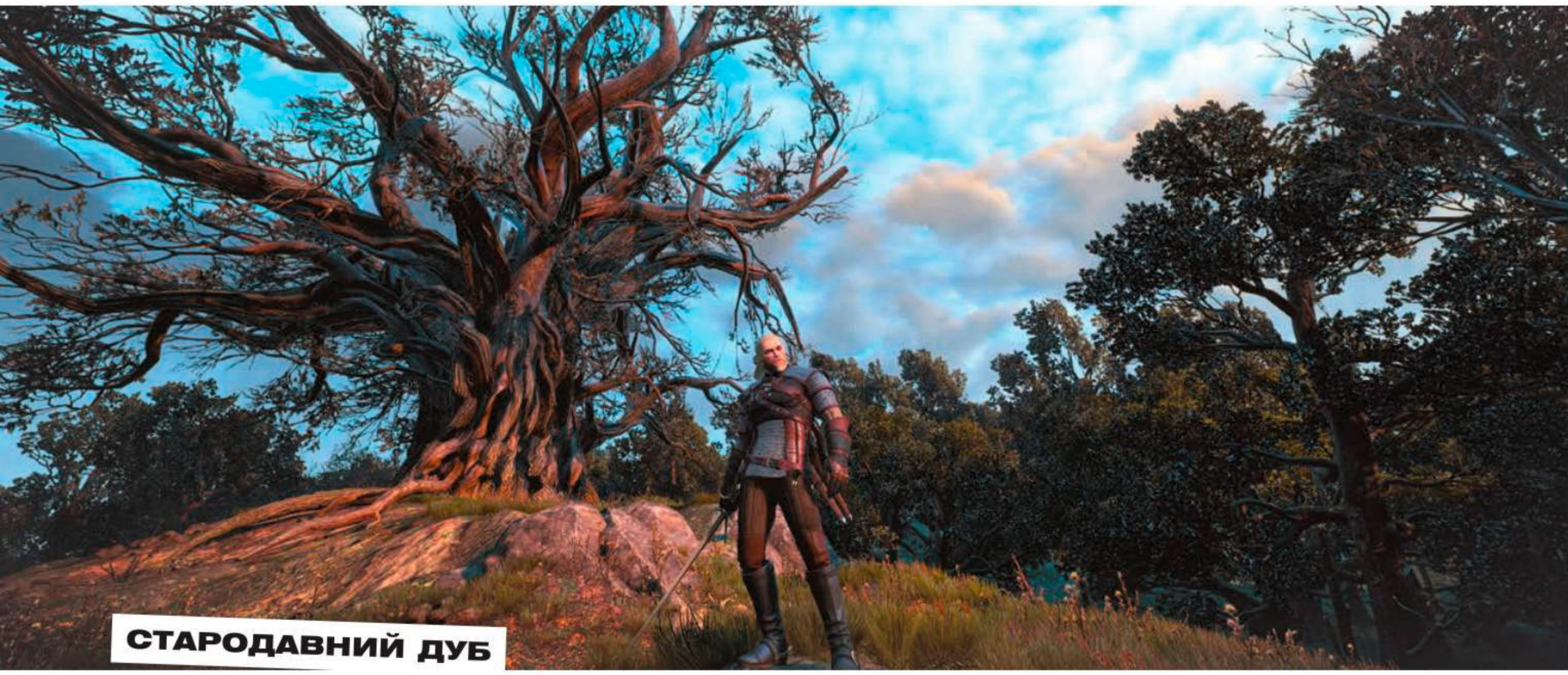
ОКСЕНФУРТСКАЯ АКАДЕМИЯ



СОСЕДНИЙ ГОРОД ОКСЕНФУРТ не может похвастаться новиградским размахом, но это родина всей северной интеллигенции. Оксенфуртская академия вскормила весь цвет северной науки, а просторные улицы городка дышат историей академического знания. Университетская библиотека стала местом паломничества величайших умов всего мира, а профессорский состав академии некогда украшал своей особой мастер Лютик, бард среди бардов!



К СОЖАЛЕНИЮ, походить и подышать научной историей сейчас едва ли возможно. Радовид V Свирепый мобилизовал всех жаков, кроме признанных слишком хилыми студентов кафедры философии. Но если повезет, вы получите шанс полистать книги из той самой легендарной библиотеки академии: они свалены в большую кучу у входа. Уникальный шанс причаститься вековой мудрости! Но помните: если вы не студент философского, то рискуете пополнить ряды гребаной пехтуры и умереть за правое дело, пав жертвой дедовщины.



СТАРОДАВНИЙ ДУБ

НА ЮГЕ ВЕЛЕНА МНОГО ЗЛАЧНЫХ МЕСТ, но особого внимания достоин стародавний дуб. С виду это просто большой дуб. Но не дайте себя обмануть. Много веков назад здесь проводились кровавые ритуалы в честь древних богов, а местные кметы по сей день верят, что здесь обитает нечистая сила. Дерево стоит на холме, прозванном Шепчущим, ибо из него доносится загадочный жуткий шепот. Это очень красивое и таинственное место, а путь к нему лежит через живописные Кривоуховы топи. На пути вам попадутся маленькие дракончики размером с дом, насекомые крупнее лошади и харизматичные деревенские жители, будто сошедшие со страниц лавкрафтовских трагедий. Паломничество к дубу – занятие для самых крепких духом и телом туристов.



ВРОНИЦЫ

ЧЕМ ДАЛЬШЕ НА ЮГ, тем колоритнее туризм. Экстремалы и дауншифтеры могут в полной мере ощутить тяготы жизни рядовых северян, если поселятся в замке Вроницы, столице Велена. С тех пор как замок занял новый наместник области Филип Стенгер, жизнь в Ничейных землях заиграла новыми красками. Прозванный Кровавым Бароном Стенгер скрасил трудную жизнь подданных внушительными поборами, а деваться из Врониц все равно некуда: замок со всех сторон обступают чудовища на любой вкус и цвет. Это место – живой памятник военному времени и безупречная «ловушка для туриста». Спешите, пока война не кончилась, а Стенгер здравствует!



КОЛОМНИЦА

ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ ЖИВЫ и пресытились Вроницами, вас наверняка привлечет мрачная башня Коломница, что высится вдали. Она стоит на крошечном островке, и некогда ее занимал бывший наместник Велена. Ныне это место заброшено, проклято, завалено трупами и хранит ужасающие свидетельства бесчеловечных экспериментов и порочных страстей. Всем любителям «комнат страха» и фильмов ужасов посвящается.



УНДВИК

ГЛАВНЫМ КУРОРТОМ СКЕЛЛИГЕ БЫЛ И ОСТАЕТСЯ ЖИВОПИСНЫЙ УНДВИК. Правда, не так давно он сменил ориентацию. Некогда Ундвик считался вторым по посещаемости островом архипелага. Красивейшие пейзажи, удобное расположение и отменная местная кухня сделали острову имя. Клан Тордаррох, заправлявший Ундвиком, располагал лучшей кузней на всем архипелаге. Выкованные в ней оружие и инструменты всегда были самым роскошным, что можно найти на Скеллиге.

Но недавно на острове проснулся старый ледяной великан, и Ундвик захирел. Кого-то убил великан, остальные в панике отчалили. Поэтому отменную кухню вы уже не отведаете, зато обледеневшие пляжи не переполнены назойливыми туристами, а если вас не убьет великан или монстры помельче, на острове можно найти много всего интересного.



TOR GVALCH'CA

ЖЕМЧУЖИНОЙ ТУМАННОГО УНДВИКА СТАЛА ДРЕВНЯЯ БАШНЯ ФАЛЬКИ, что высится на скалистом берегу. Вероятно, монумент получил имя в честь мятежной реданской принцессы, утопившей королевство в крови, – но кто его знает? Мало что известно об этом величественном памятнике эльфской архитектуры, однако вид его пленяет, воскрешая в памяти пророчество Итлины. Одного взгляда на башню достаточно, чтобы истово поверить: грядет век Меча и Топора, век Волчьей Пурги. Придет Час Белого Хлада и Белого Света. Час Безумия и Час Презрения, Tedd Deireadh. Час Конца. И когда он придет, важно помнить одно: не ешьте желтый снег.



КАЭР ТРОЛЬДЕ



ЕСЛИ НИЧЕЙНЫЕ ЗЕМЛИ ОСТОЧЕРТЕЛИ, а вы еще живы, айда на Скеллиге! Отправной точкой лучше выбрать столицу архипелага, внушительный Каэр Трольде. Суровый замок выступает прямо из скалы, и с его стен открывается чудесный вид на равнины и моря. Высоченные мосты отлично годятся для экстремальных прыжков с канатом, а любое пиршество в стенах Трольде может обернуться кровавыми разборками местной знати и даже массовой бойней. А что может быть веселее?



КАЭР МОРХЕН

ВЕРНЕМСЯ НА МАТЕРИК, в поистине уникальное место. Легендарная «Крепость Старого Моря» некогда служила приютом для ведьмаков школы Волка. Это, на минуточку, альма-матер знаменитого Мясника из Блавикена, беловолосого ведьмака из баллад Лютика.

Найти крепость – та еще задачка. Путь к ней лежит меж высоких скал горного хребта, далеко на севере континента. В окрестных дремучих лесах водятся опасные твари, и обычному человеку до Каэр Морхена дойти непросто. Но в прошлом люди таки добрались. Толпа фанатиков, не без оснований считавших ведьмаков злобными монстрами и выродками, фактически уничтожила Каэр Морхен и истребила его обитателей. Ныне в заброшенной крепости зимует небольшая горстка выживших ведьмаков и их друзья-чародейки. Если разминетесь с ними, получите удивительную возможность познать самую яркую и жестокую главу в истории этого мира. Бесчеловечные опыты на людях, жесточайшие испытания, древние знания и мрачные тени кровавой истории – все это хранят меланхоличные стены крепости, красующейся на фоне умиротворяющей горной природы.

■■■

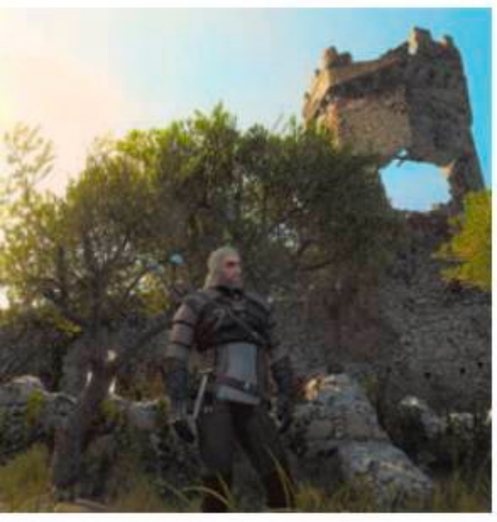
Разумеется, в мире «Ведьмака» много больше достопримечательностей и поистине легендарных мест. Но мы твердо убеждены, что перечисленного хватит, чтобы убить любого туриста-попаданца. Увидеть их все и не умереть способен лишь бывалый, да к тому же не в меру удачливый ведьмак. Но кто же из нас ведьмак? То-то же. ■

ВЕДЬМАЧИЙ ОТПУСК

КУДА СХОДИТЬ В ТУССЕНТЕ

АРТЕМИЙ КОТОВ





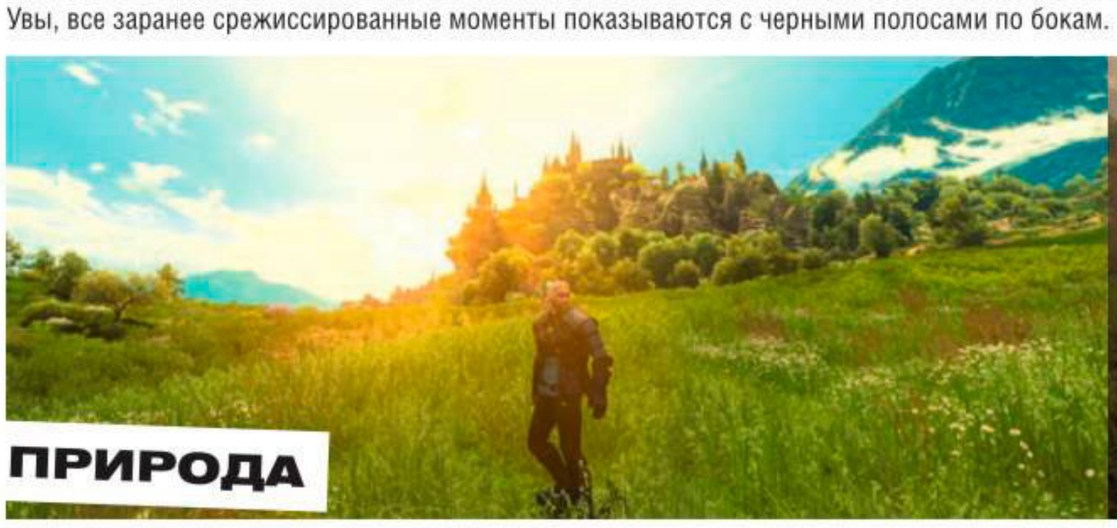
Если вы переживете наш туристический маршрут по миру «Ведьмака» и захотите отдохнуть в относительно тихом, не тронутом войной местечке, то отправляйтесь в земли с винодельнями. Туссент – это вечный праздник, столица торжеств, попоек, любовных интриг и наигранного благородства. Да и просто самое красивое и самое солнечное место на «ведьмачьей» земле. Сказка наяву. Мы любезно попросили белоголового эксперта показать особо живописные места в княжестве и самую малость попозировать. Эксперт не возражал.

ULTRAWIDE-МОНИТОР – КНОПКА «СДЕЛАТЬ КРАСИВО»

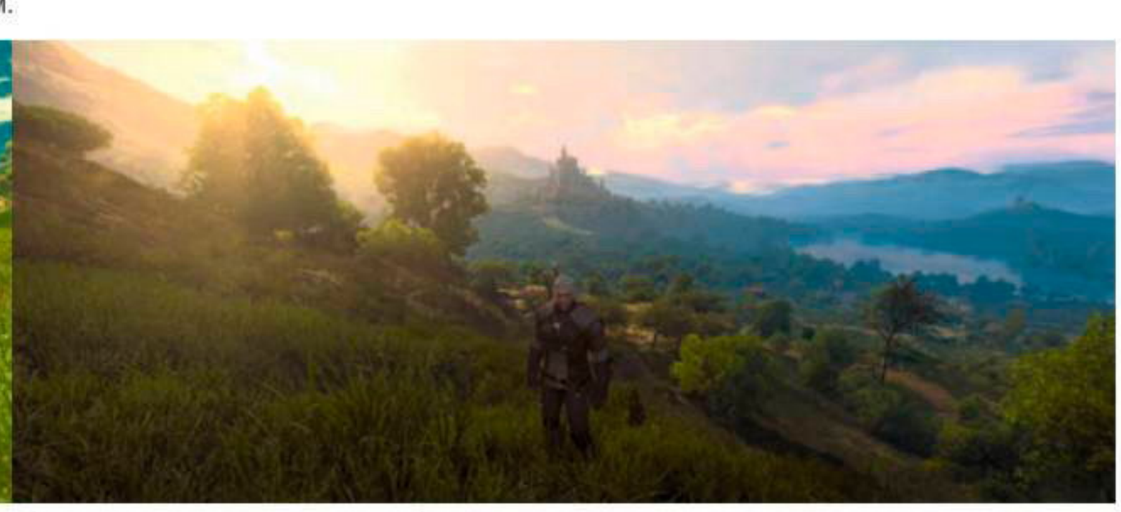
В «Ведьмака» мы играли две недели, и почти все жители нашей редакции рано или поздно останавливались, чтобы понаблюдать за приключениями Геральта. В широком формате все пейзажи Велена и Туссента смотрятся сказочно, словно сошли с картин Николая Кочергина.

Мир «Дикой Охоты» объективно красив – это в Doom и Mirror's Edge приходилось чуть ли не фотографом работать и правильно выстраивать кадр. В предыдущих играх чувствовалась эстетика, но почти все вокруг казалось утилитарным и не всегда интересным. Здесь же любой скриншот богат на мелкие детали – на широкоформатном мониторе LG UltraWide рассматривать такие полотна можно долго и с интересом.

В игровых роликах и диалогах формат может быть только 16:9 – представьте, что вы смотрите кино, а в углу оператор грустно держит камеру и статист молча смотрит в пол. Увы, все заранее срежиссированные моменты показываются с черными полосами по бокам.



ПРИРОДА



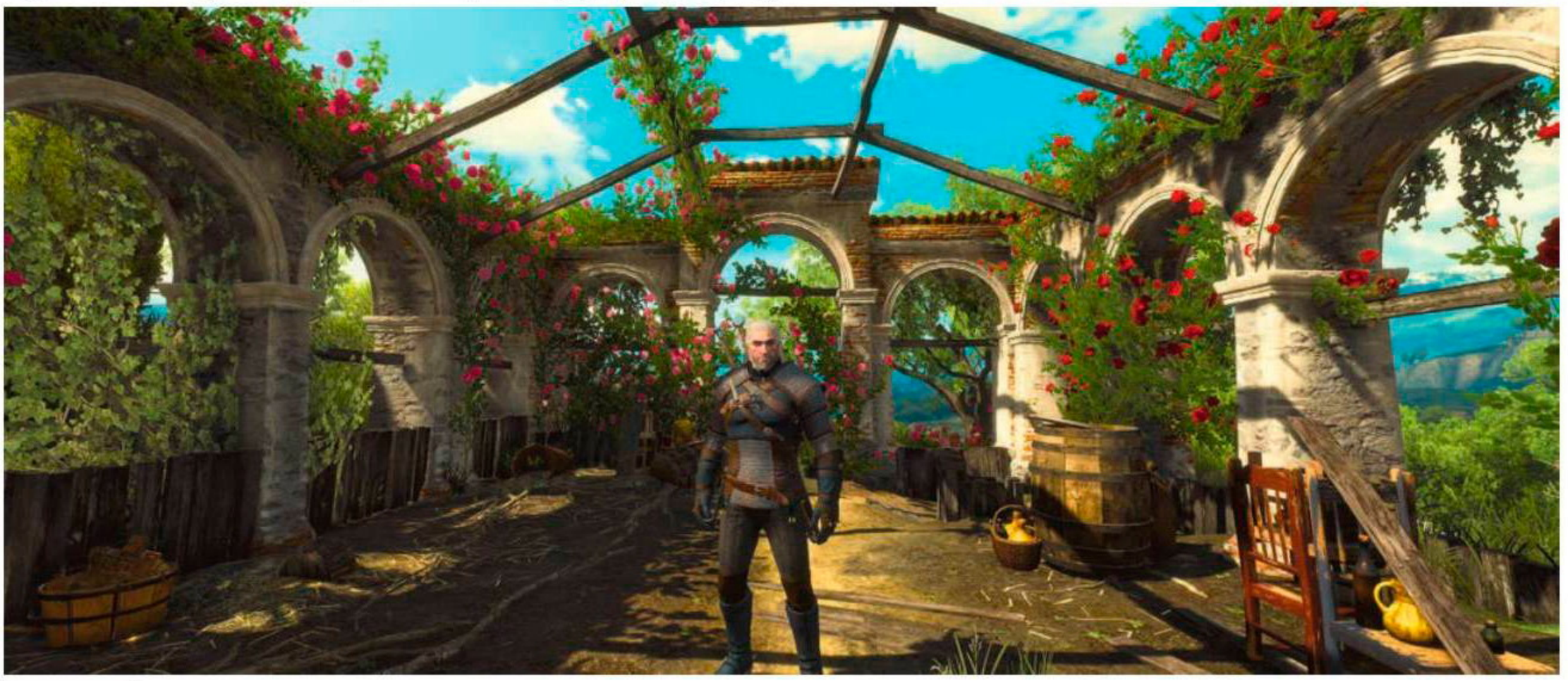
КОГДА ПУТНИК ИЗ СЕВЕРНЫХ ЗЕМЕЛЬ впервые попадает в Туссент, ему кажется, что он очутился в стране из волшебной сказки. И неспроста. В княжестве восхитительно теплый климат, и живет там довольно вычурной наружности народец. Деревья и кустарники здесь круглый год усыпаны плодами, а голубые ленты рек живописно прочерчивают сочно-изумрудную зелень.

ПОЭТОМУ, ПРИЕХАВ В ТУССЕНТ, не стремитесь первым же делом попасть в сердце столицы или посетить другую достопримечательность. Ведь главная из них – под вашими ногами. Оглянитесь, наденьте парестисомак – и вперед!



КОРВО БЬЯНКО

НЕ САМОЕ РОСКОШНОЕ, НО УЮТНОЕ и в своем роде уникальное место. По легенде винодельню Корво Бьянко основал один из сыновей владельца виноградника Помероль, когда его лишили наследства и изгнали прямо с саженцами винограда сорта карванере в руках.



КОРВО БЬЯНКО прославилась прекрасным оригинальным вином сепременто, но в последние годы удача явно повернулась к имению спиной. Сначала грибок уничтожил всю виноградную лозу, из-за чего винодельня отошла в княжескую казну. Потом в Корво Бьянко наведалась вампирша и устроила бойню. Но ныне имение перешло в руки нашего доброго друга Геральта, и черная полоса в истории Корво Бьянко близка к тому, чтобы уйти в прошлое.



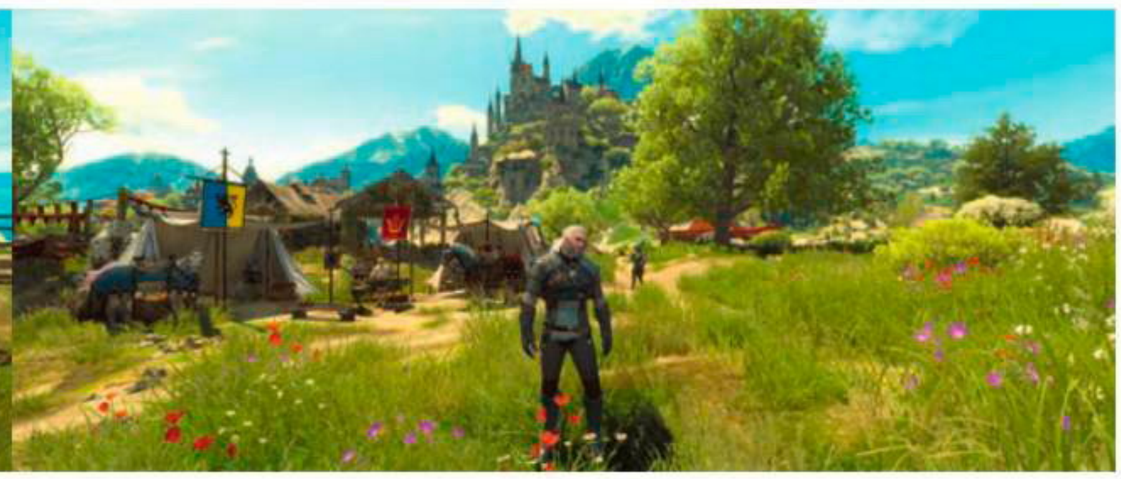
ДУН ТЫННЕ

ЕСЛИ ПОЯВИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ, непременно осмотрите Дун Тынне, что к северо-востоку от Боклера. Как и в любом месте Туссента, безмятежный вид этого городка сочетается с мрачной и кровавой историей. Вальгериус Удалой убил там кроваво и жестоко неверную жену, а еще ее любовника, мать, сестру и брата. А потом сел и заплакал неведомо почему.



ТУРНИРНЫЕ ПОЛЯ





ТУССЕНТ СЛАВИТСЯ НЕ ТОЛЬКО ЛУЧШИМ ВИНОМ, но и трепетным отношением к традициям. Одна из таких традиций – грандиозный рыцарский турнир, который посещают благородные мужи со всего мира. Если подгадаете, получите шанс посмотреть – а то, глядишь, и поучаствовать в состязаниях.

На турнире рыцари соревнуются в конной езде, в стрельбе из арбалета и, разумеется, в искусстве боя на мечах. А ведь это самый верный путь к сердцу туссентской дамы!



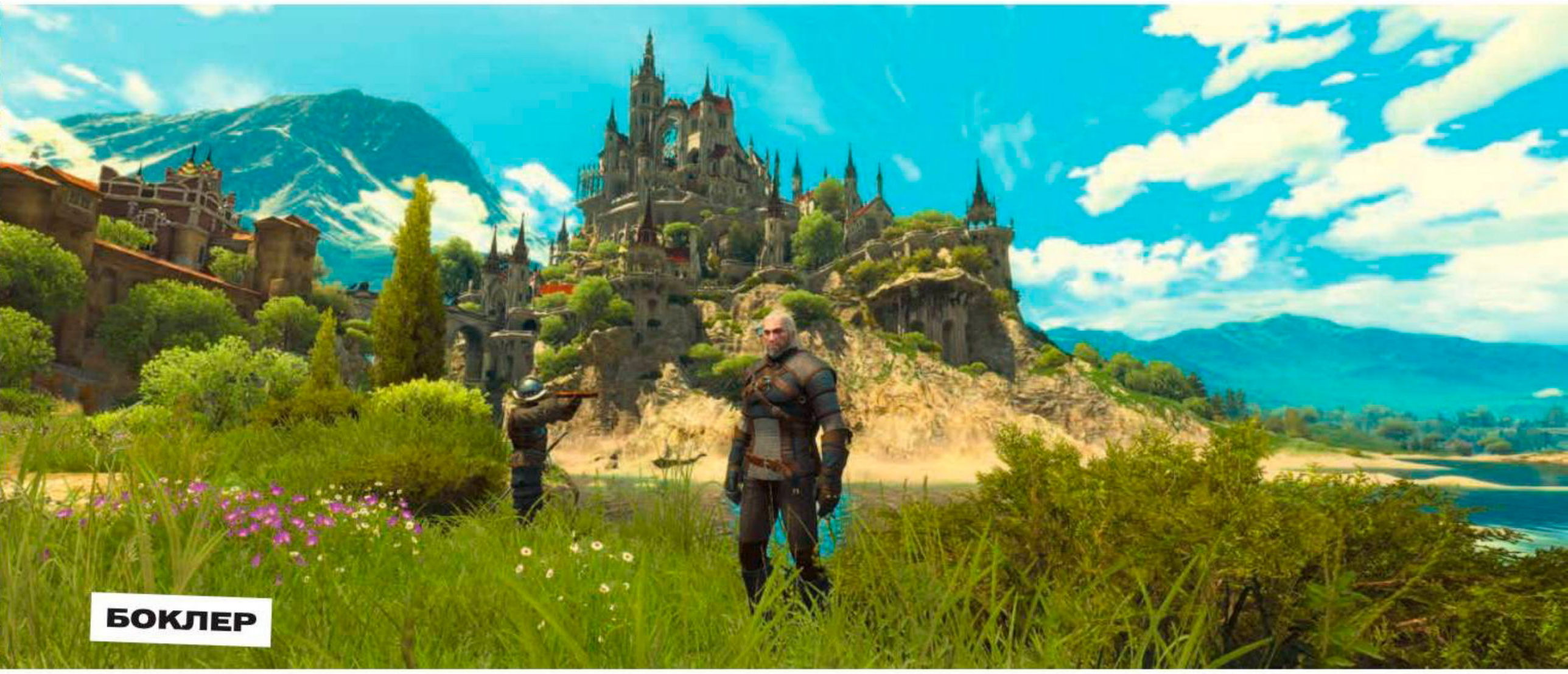
ТЕСХАМ МУТНА

ДРЕВНИЕ РУИНЫ крепости Тесхам Мутна хранят, пожалуй, темнейшие секреты Туссента. Говорят, некогда здесь нашел пристанище клан вампиров, и в этих мрачных стенах до сих пор можно найти следы их зверств. Наш белоголовый гид утверждает, что крепость служила тюрьмой – в том числе и для вампиров, впавших у клана в немилость.

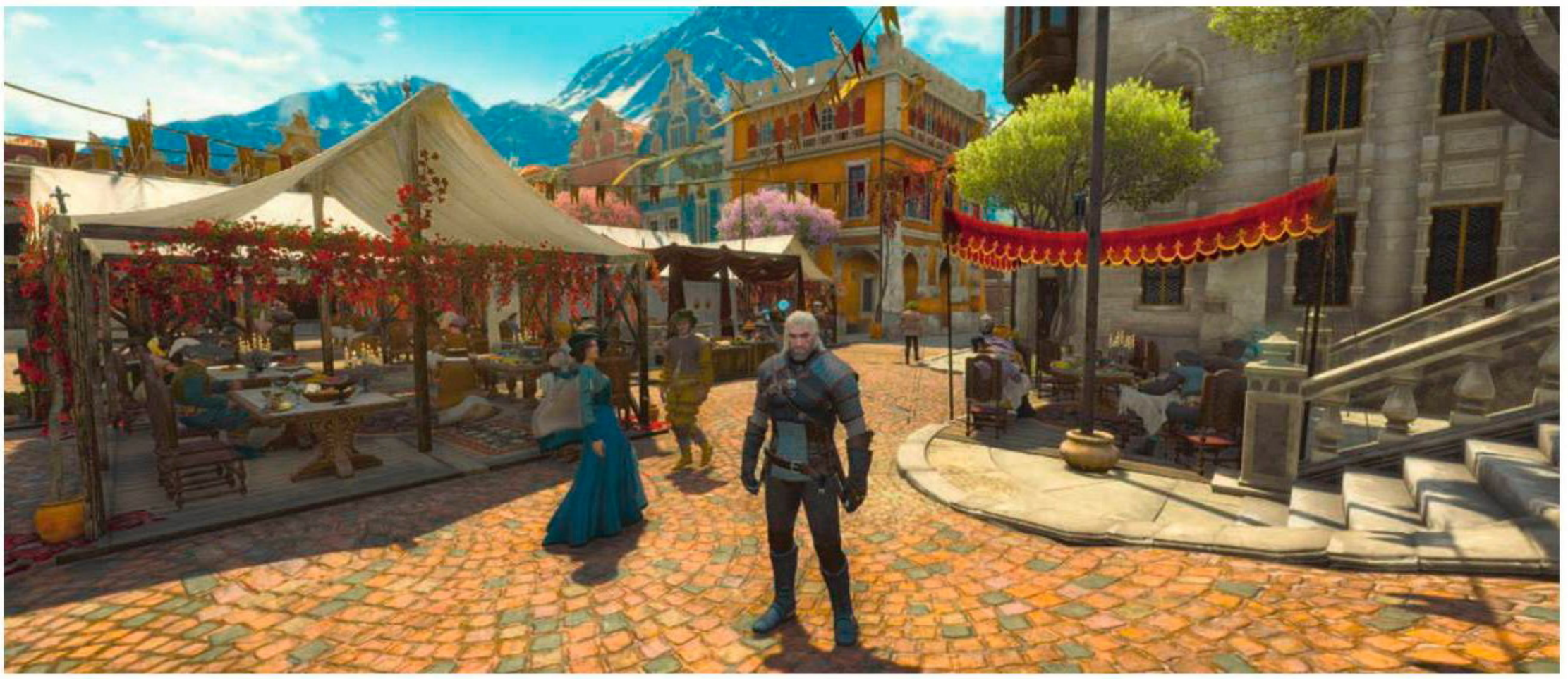


В ПОДЗЕМЕЛЬЕ МОЖНО ПОПАСТЬ С ВОСТОЧНОЙ СТОРОНЫ, если у вас есть при себе немного крови высшего вампира – или сам вампир, готовый любезно ее предоставить. Коли повезет оказаться внутри, вы сможете причаститься вампирской мудрости и у вас хватит ума не делать отпадное селфи в клетке.

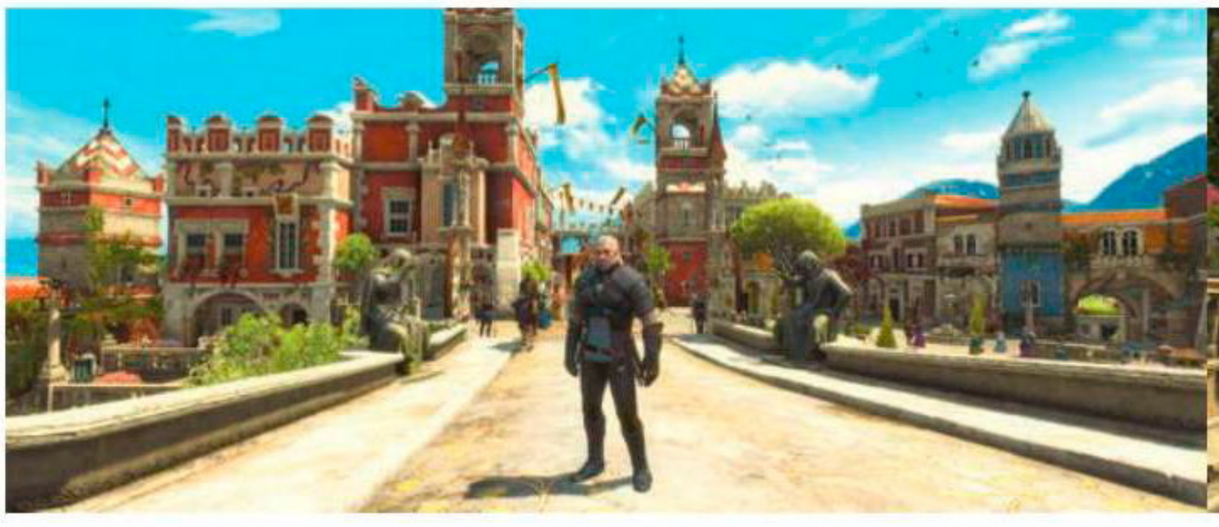
Словом, Тесхам Мутна – обязательный пункт для любителей острых ощущений, мрачной истории и эффектных фотосессий.



НУ КАК ЖЕ ОБОЙТИСЬ БЕЗ БОКЛЕРА, этой «вишенки на торте», что высится над всеми лугами и виноградниками Туссента. Настоящая архитектурная жемчужина со множеством великолепных памятников и построек.



ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЕ ЭЛЬФСКИЕ РУИНЫ СЛУЖАТ РЕЗИДЕНЦИЕЙ КНЯГИНЕ АННЕ-ГЕНРИЕТТЕ, а подле них располагается россыпь уютных разноцветных домиков и обворожительные сады. Каждая площадь, улица и даже подворотня здесь приковывают взор. Олин совет: по возможности не посещайте местные трущобы. Там такая грязь, что бедный чистильщик обуви еле справляется.





■■■

В Туссенте для любого гостя найдется предостаточно и вина, и крови. С этим княжеством не хочется расставаться, как не хочется и стать частью его сумрачной истории. Туссент подобен выдержанному вину. Хорош, но в меру. И все же лучшего курорта для проведения единственного отпуска в году не сыскать. ■

«ВЕДЬМАК 3» И ФОТООХОТА

КОГО ЗАСНЯТЬ НА ВЕДЬМАЧЬЕМ САФАРИ

АРТЕМИЙ КОТОВ



Прогресс нигде не стоит на месте, и мир «Ведьмака» – не исключение. Хитроумный прибор парестисомак позволяет мгновенно запечатлеть события, создавая невероятно точные и детальные картины. Путешественник из нашего мира непременно заметит сходство этой диковинки с фотоаппаратом.

Если Сопряжение Сфер забросит вас в мир «Ведьмака» и вы каким-то чудом там приживетесь, парестисомак – прекрасный способ скрасить досуг. Например, фотоохотой на всевозможную живность. Мы устроили свое собственное фотосафари – и рассказываем о нескольких особенно ярких обитателях этого мира, которых нам удалось щелкнуть в обществе беловолосого гида. Но учтите: вы не захотите приближаться к этим тварям, если вас не сопровождает хотя бы один опытный ведьмак. Поверьте нам на слово.

ULTRAWIDE-МОНИТОР – ЕЩЕ И РАБОЧИЙ ИНСТРУМЕНТ

Монитор с соотношением сторон 21:9 позволяет увидеть больше и испытать лучшее погружение, в какую бы игру вы ни играли. Однако не только ведьмаку или пехотинцу из Doom приходится постоянно видеть и чувствовать все, что его окружает, – к тому же самому стремятся работники куда более мирных профессий. Расширенная рабочая область пригодится монтажерам, звукоинженерам, дизайнерам, проектировщикам – и вообще всем, у кого есть необходимость одновременно иметь дело с большим количеством окон, панелей и инструментов. Раньше для того, чтобы увидеть больше, необходимо было поставить рядом как минимум два монитора. Теперь для этого достаточно одного сверхширокого дисплея от LG.



ГОЛИАФ

ЕСЛИ ЗАГЛЯНЕТЕ В ТУССЕНТ, не упустите местную знаменитость – великана, прозванного Голиафом. По легенде, он когда-то был рыцарем, но нарушил данный обет, за что его покарала Владычица Озера. Опальный рыцарь ушел в горы и с тех пор возвращается лишь за едой. Голиаф неприхотлив, ест без разбору овец и их пастухов, а в качестве оружия использует что-нибудь огромное и похожее на дубину.



ОСТОРОЖНО: его удар сотрясает землю с такой силой, что лучше держаться на почтительном расстоянии.



ГРИФОН

ПОЛУОРЕЛ, ПОЛУКОТ И ЦЕЛИКОМ ОПАСНАЯ СКОТИНА. Грифоны очень грациозны и величественны, но их львиные когти выпотрошат любого рыцаря и унесут даже самую жирную корову. Обычно держатся в пределах гнезда и охраняют свою территорию. Раньше грифоны жили в горах, где перебивались сусликами да козлами, но потом они смекнули, что возле людских поселений кормежка лучше. С тех пор это одни из самых назойливых и смертоносных дармоедов что на севере, что на юге.
Спешите запечатлеть грифона: если ваш ведьмак ввяжется с ним в бой, он быстро уронит чудище на землю арбалетным болтом.



СКАЛЬНЫЙ ТРОЛЛЬ

КАК И ЛЮБОЕ В МЕРУ РАЗУМНОЕ СУЩЕСТВО, скальные тролли питают слабость к гуманитарным областям знания: любят поэзию, музыку, игру слов и загадки. Однако логика у них своеобразная и одновременно очень простая, поэтому из собеседника вы легко можете превратиться в содержимое трольего котла. Но если ваш подручный ведьмак не чужд дипломатии, тролль не только не пообедает вами, но и охотно согласится на фотосессию. А если нет, бегите и прячьтесь: эти ходячие скалы сильны и выносливы, любят бросаться валунами, а мясо варят заживо – для свежести.



ВИВЕРНА

ИЛИ, ПО-ПРОСТОМУ, ВЫВОРОТКА. Сей «миниатюрный» зверек и вполовину не так грозен, как настоящие драконы, но вам хватит. Особенно если речь идет о королевской виверне: она крупнее, намного злее, с огромными рогами. И очень умная. Обычные виверны выискивают добычу в воздухе, а эта курва крыльями почти не пользуется – зато устраивает засады в лесу и разоряет караваны. В отличие от ядовитых василисков и огнедышащих ослизгов, выворотка просто бросается на добычу и рвет ее в клочья – но делает это на совесть. Непременно убедитесь, что между нею и вами есть хотя бы один ведьмак.



ЭНДРИАГА

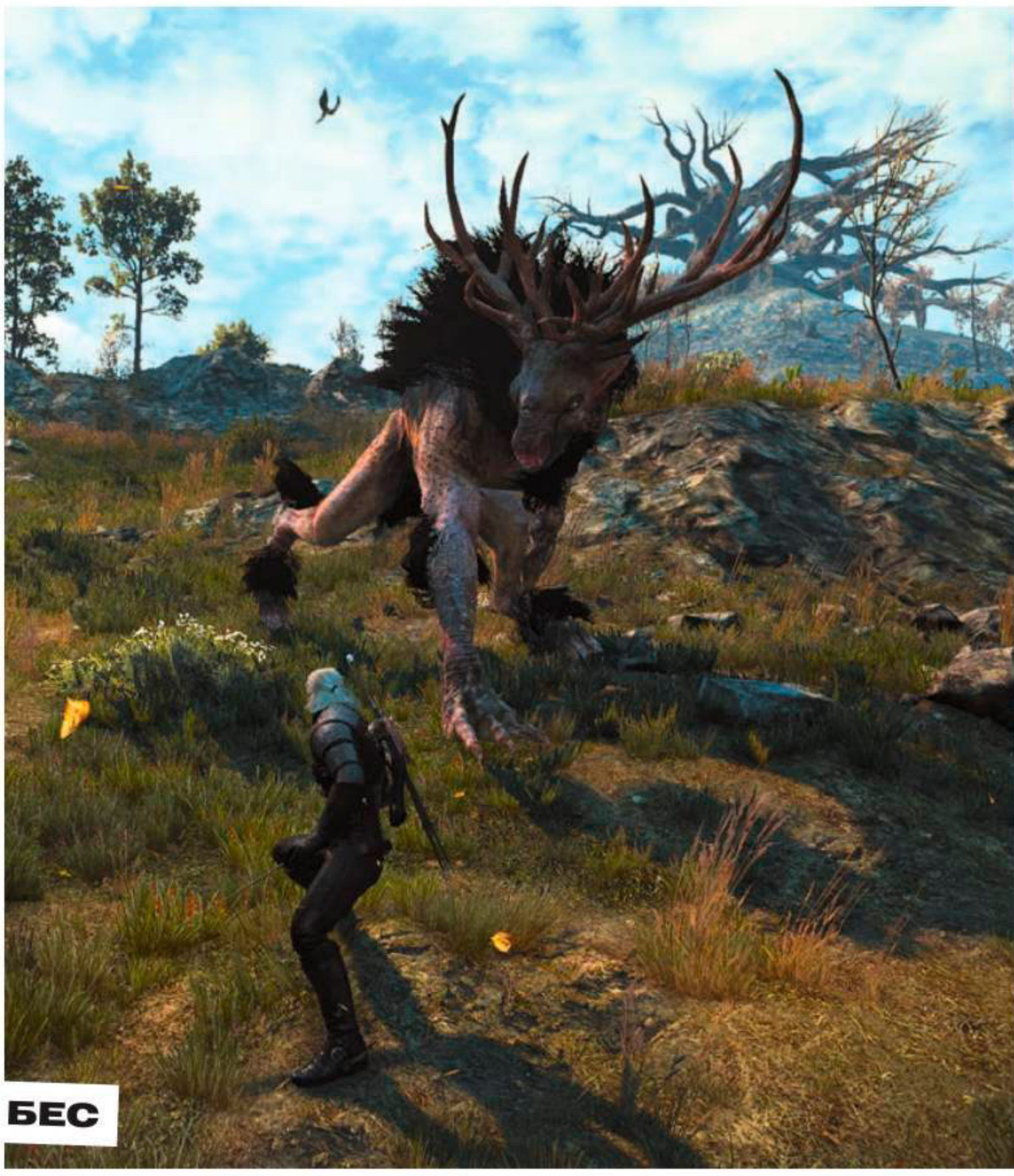
КАК ЛЮБОЙ ПОРЯДОЧНЫЙ ИНСЕКТОИД, эндриаги имеют свою иерархию. Интереснее всего для вас эндриаги-воины. Эти огромные молодцы созданы специально для защиты гнезда, а посему они самые большие и опасные. Эндриага-воин похожа на исполинского скорпиона – с той лишь разницей, что на конце хвоста у нее не один шип, а целый частокол огромных ядовитых шипов. Хвостом она и бьет незваных гостей – размашисто и очень больно. Но эндриаги, как правило, сосредоточены именно на охране территории, поэтому убежать от них не так сложно, а если держать дистанцию, ваш ведьмак даже рискует простоять без дела.



БРУКСА

ОЧЕНЬ РЕДКАЯ ТВАРЬ, а поймать ее в кадр – та еще задачка. Но игра стоит свеч. Бруксы – нечто среднее между высшими и низшими вампирами. Они умеют оборачиваться нетопырями, но куда охотнее принимают облик прекрасных девушек. Бруксы разумны, но не дайте себя обмануть: как и очень многим дамам, бруксе подавай только вашу кровь, желательно – до последней капли.

Если не поделитесь кровью по-хорошему, уйти живым сможете, только если рядом найдется бывалый ведьмак. Бруксы очень быстрые, могут становиться невидимыми и разрывать добычу в клочья своими огромными когтями. А уж орут они пострашнее самой стервозной тещи.



БЕС

РЕДКОЕ И ПО-СВОЕМУ ПРЕКРАСНОЕ ЧУДОВИЩЕ, эдакая ходячая гора мускулов, увенчанная оленьими рогами и снабженная острыми зубами. Скачет бес на четырех лапах, поэтому убежать от него непросто. Если ваш напарник ввяжется в битву с бесом, она окажется похожей на корриду: монстр попытается протаранить жертву и насадить на рога. Лучше держитесь подальше, а по возможности – прячьтесь. На лбу у беса третий глаз, которым он может загипнотизировать жертву.

Отдельного внимания достоин Морвудд, что пасется на Скеллиге. Этот бес намного больше, сильнее и опаснее собратьев. Будьте предельно осторожны: не каждый ведьмак совладает с этой махиной. А улепетнуть от нее даже на коне едва ли получится.



ШАРЛЕЙ





ОГРОМНЫЙ УРОДЛИВЫЙ БРОНЕНОСЕЦ, шарлей живет под землей, поэтому слеп, но наделен прекрасным слухом. Один неосторожный шум – и эта туша валуном покатится в вашу сторону, сметая все на своем пути. Панцирь шарлея делает его особенно опасной тварью, но разыскать его не так-то просто. Шарлеи редко вылезают на поверхность, поэтому людей жрут, исключительно если те под руку подвернутся. Куда больше вреда они наносят постройкам, когда роют свои норы слишком близко к фундаменту.

Кстати, Туссент недавно разжился прекрасным шарлеем. Сфотографировать его – не столь уж большая проблема. Или нет.



ЛЕШИЙ



ПРИНЦ-ЖАБА

ХОЗЯИН ЛЕСА, высокий, тощий, самодовольный, но величественный уродец. Обитает в густых лесах, где с помощью магии подчиняет себе зверей, а деревья превращает в грозное оружие. Самые могущественные лешие вытворяют с людьми такое, что их легко принять за каких-нибудь языческих божков. Леший – чудовище злобное, но разумное. На людей обычно нападает, только прознав, что кто-то творит непотребства в его лесу. Наглеца леший может разорвать на куски собственноручно, а также затравить лесными обитателями или даже «ожившими» деревьями. Но если ваш ведьмак владеет знаком Игни, леший ему не противник: эти твари страсть как боятся огня.

САМОЕ ЭКЗОТИЧНОЕ и омерзительное существо в окрестностях – нет, даже не риггер. А огромная такая жаба. Она недавно поселилась в просторной канализации под Оксенфуртом, и в народе пошли байки, что на самом деле эта жаба – заколдованный принц. Отчаянные девы ходят к чудовищу за поцелуем, но становятся легкой закуской. Нрав у жабы мерзкий, своим ядом она отравляет сточные воды, а логово отделывает слизью, которой «бинтует» заначки из наивных девушек и благородных рыцарей. Без ведьмака лучше не лезть, если не хотите ощутить себя колонистом из кэмероновских «Чужих». Если жабу разозлить, она высоко прыгает и плюется смертельным ядом. А может и, ухватив вас одним точным выстрелом языка, отправить прямо к себе в пасть. Если отважитесь ее щелкнуть, будьте осторожны, слушайтесь ведьмака и не верьте сказкам.



ЖЕЛЕЗО В ШИРОКОМ ФОРМАТЕ

Тестируем производительность на мониторах 21:9



Мало какой геймер может позволить себе купить широкоформатный монитор просто «на пробу», не представляя заранее, что он получит в результате, какой игровой опыт придет вместе с покупкой и нет ли подводных камней, которых следовало бы опасаться. Наша прошлая статья была призвана помочь вам в этом вопросе. Мы, если помните, проверяли, какие игры без проблем пойдут в разрешении 21:9, над какими придется поколдовать, а какие жестко держат стандарт 16:9, чтобы не давать преимуществ в состязании с другими игроками.

Сегодня мы возвращаемся к этому вопросу с другой стороны. Технической. А именно – выясним в точных цифрах, как увеличенное разрешение влияет на производительность.

Карты, игры, мониторы

Для тестирования мы взяли три видеокарты. Из прошлого поколения – разогнанную ASUS Strix 970, из свежего – недавно появившиеся в России модели 1070 и 1080. Тоже, разумеется, разогнанные.

Мониторов берем пять, чтобы сравнить производительность UltraWide с более привычными пропорциями. Три стандартных – Full HD, QHD и 4K. И два широкоформатных – с расширенными QHD и Full HD.

И, конечно, игры. Возьмем **Doom** – как пример почти безупречной оптимизации, который к тому же недавно перевели на быстрый Vulkan. К нему в противовес – **Total War: Warhammer**, образчик оптимизации весьма посредственной. Ну и классическую тройку игр, которые мы регулярно используем в тестах: **Rise of the Tomb Raider**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege** и **Hitman**.

Забегая вперед, результаты получились интересными.

Игровые тесты

Начнем с наиболее сложного: матрица 4K. На наш вкус, такие матрицы рисуют самую четкую картинку. Если сравнивать с Full HD, то на дюйм тут приходится на 80% больше пикселей. А это – идеальная прорисовка буквально каждого элемента сцены. При желании на персонаже можно разглядеть любую, даже самую мелкую деталь.

К сожалению, за четкость приходится платить. Более-менее нормальную производительность в 4K дадут только топовые платы. Например, GeForce 1080 в том же Total War: Warhammer добирается всего до 30 кадров, а её максимальный результат – 56 fps в Doom.

На этом фоне широкоформатное QHD смотрится выигрышнее. По плотности пикселей оно уступает не так много – около 36%. Но взамен мы получаем гораздо больший угол обзора, а вместе с ним – идеальные 60 fps. Если не брать в расчет плохо оптимизированный Total War, то к заветной отметке в 21:9 приближается даже супертяжелая Tomb Raider, а Hitman позволяет включить SMAA-сглаживание. Неплохо чувствуют себя на таких экранах и «предтоповые» карты. К примеру, 1070 показала больше 40 кадров во всех наших тестах, а это всего на 20–25% меньше, чем удается вытащить из обычного QHD.

Впрочем, мы понимаем, что GeForce моделей 1070 и 1080 пока есть далеко не у всех. За этим мы и включили в тестовую линейку более простую видеокарту – GTX 970.

К сожалению, ей оказался не по зубам широкоформатный QHD. Приличный fps показывает только Doom, другие игры редко поднимаются выше 30 fps. Это не значит, что преимущества 21:9 доступны только владельцам топовых плат, всегда можно отказаться от четкости и взять матрицу попроще – например, с расширенным Full HD. Оно отлично поддается даже 970-й карте и показывает больше кадров, чем стандартное QHD.

Достичь идеала получится не во всех играх. Hitman и Tomb Raider просаживаются примерно до 35 кадров, но вот Doom уже выдает 87 fps, и даже Total War – почти идеальные 57 fps.

И что в итоге?

Бесспорно, 21:9 ощутимо влияет на производительность. Но, что важно, влияет очень корректно, без малейших потерь. Всё очень линейно. Получили на 20% больше пикселей? Попрощайтесь с таким же количеством кадров. Правило не работает только с 4K, где повышенная четкость требует такого чудовищного количества ресурсов, что едва справляются и топовые карты.

То есть по ресурсам широкоформатные UltraWide-мониторы аккуратно занимают две ниши: между Full HD и QHD для слабых карт и между QHD и 4K для более мощных. Давая ту же ширину, что и более крупный 16:9-монитор, но позволяя сэкономить на видеокарте.

● *Дмитрий Колганов*

GTX 1080 (КАДРОВ В СЕКУНДУ)					
	4K	3440x1440	QHD	2560x1080	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege					
High	48,2	73,5	91,1	109,4	132,8
Very High	43,2	66,7	83,4	100,6	122,3
Ultra	40,6	61,7	77,6	93,8	113,4
Doom					
High	58	86	103	120	122
Ultra+no MSAA	57	84	101	111	118
Ultra+TSSAA 8x	56	82	99	108	116
Hitman					
Medium	52,4	64,9	74,1	79,4	89,6
High	44,4	53,2	59,4	63	68,9
Ultra, no	43,3	51,3	57,6	60,7	66,5
Ultra, SSAO, SMAA	36,3	46,3	52	55,9	62,7
Rise of the Tomb Raider					
Medium	56,2	70,7	81,4	87,3	108,6
High	44,5	65,4	76,4	81,3	102,9
Very High	43,2	55	65,9	73	95,1
Total War: Warhammer					
Medium	40,7	50,4	56,6	59,3	63,9
High	36,7	44,3	50,4	52,4	57,2
Maximum	29,1	35,6	41,5	43,1	47,8

GTX 1070 (КАДРОВ В СЕКУНДУ)					
	4K	3440x1440	QHD	2560x1080	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege					
High	40,6	64,5	80,7	98,3	117,7
Very High	36	57,8	72,9	89,6	107,9
Ultra	33,5	48,5	63,7	77,7	100,9
Doom					
High	48,9	71,9	89,1	101,6	117,6
Ultra+no MSAA	48,5	71	87	96,6	155,1
Ultra+TSSAA 8x	48,1	68,8	82	94,6	109,5
Hitman					
Low					
Medium	47,7	55,5	66,8	70,8	81,3
High	38,2	45,6	53,1	54,4	61,5
Ultra, no	36,6	44,5	51,7	52,5	59,5
Ultra, SSAO, SMAA	31,4	41,6	45,6	48,4	55
Rise of the Tomb Raider					
Medium	44	64,3	73,5	81,1	86,7
High	41,2	59,5	68	75,5	80,6
Very High	34	49,8	57,2	63,8	68,7
Total War: Warhammer					
Medium	38,1	45,8	51,9	55,2	60,3
High	33,9	40,2	46	48,5	53,6
Maximum	26,6	32,1	37,5	39,5	44,3

GTX 970 (КАДРОВ В СЕКУНДУ)				
	3440x1440	QHD	2560x1080	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege				
Very High	36,7	47,9	60,9	75,8
Ultra	33,1	43,4	54,6	68,3
Doom				
High	53	69	88	112
Ultra+no MSAA	51	65	87	107
Hitman				
Medium	46,5	56,9	63,6	73,8
High	32,8	40,9	44,1	51,1
Ultra, no	29,5	33,4	38,1	46,3
Ultra, SSAO, SMAA				
Rise of the Tomb Raider				
Very Low	44,3	56,1	58,4	60
Low	37,4	47,8	51	57,9
Medium	30,5	42	44,3	52,3
High	28,3	38,9	42,5	49,2
Very High	23,7	28,2	33,6	37,3



УДОБНО И ДОСТУПНО

Тестирование гарнитуры SVEN AP-G888MV

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** красный/черный
- **Материалы:** сталь, пластик, экокожа
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диаметр динамиков:** 40 Ом
- **Диапазон частот:** 20–20 000 Гц (наушники), 30–16 000 Гц (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 110 дБ (наушники), -58 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1 м + 2 м
- **Вес:** 298 г
- **Цена на август 2016 года:** 2290 рублей ($35)

С приходом кризиса цены на игровую периферию взлетели до небес. За клавиатуру сегодня могут попросить больше 20 000 рублей, за мышку – под 15 000, а за гарнитуру не постесняются и 14 000 загнуть. К счастью, есть компании, готовые создавать и привозить в нашу страну куда более доступные решения. К примеру, новые наушники SVEN AP-G888MV стоят всего 2200 рублей, но при этом готовы поспорить с куда более дорогими моделями.

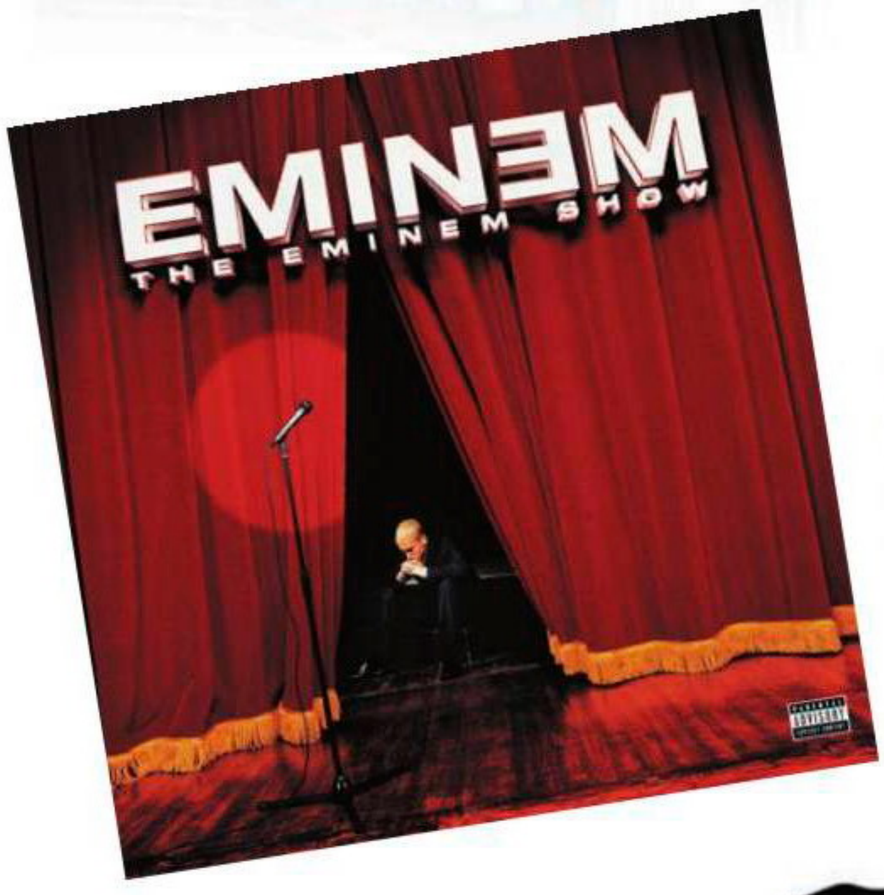
Внешний вид

Первое, что в них поражает, – это, конечно же, внешний вид. Как правило, гарнитуры этой ценовой категории – откровенный ширпотреб из самой простой пластмассы и со следами клея на стыках. У SVEN наушники выглядят совсем иначе.

Коромысло из гладкого пластика, металлические дуги динамиков, корпуса чашечек из софттача и крупные амбушюры из экокожи. Качество сборки – выше всяких похвал. Ничего не болтается, не скрипит, не люфтит, и ход у динамиков по-взрослому тугой. Придраться можно только к двум вещам. Глянцевые вставки по бокам со временем исцарапаются, а длины прорезиненной дужки микрофона кому-то может не хватить.









Впрочем, это мелочи. Ведь, помимо приятного внешнего вида, AP-G888MV отлично сидят на голове. Плотно, но в то же время ненавязчиво – просидеть можно долго. Плюс отметим, что наушники полностью обхватывают уши и за счет закрытого акустического оформления хорошо отсекают внешние шумы.

Понравилась нам и проводка. В базе – это метровый кабель в тканевой красно-черной оплетке и с 4-контактным джеком для телефонов и планшетов. Есть тут и пульт управления со слайдером отключения микрофона и колесиком громкости. Коробочка, на наш взгляд, получилась крупноватая, тем не менее на функционале это не сказывается: вырубить микрофон во время боя можно, что называется, с закрытыми глазами. Кстати, специально для компьютера в комплекте идет переходник-удлинитель. Длина – два метра, а на конце – пара стандартных 3,5-мм джеков.

В деле

Теперь расскажем о самом важном – звуке. Неудачным выступление AP-G888MV не назовешь. Динамики хорошо отрабатывают басы с серединой и пасуют исключительно на верхах и особо динамичных моментах. В музыке это означает, что наушники хорошо справляются со всей современной попсой, но могут ошибаться на том же Eminem или Metallica.

В играх же расклад такой. В **Doom** наушники делают четкий акцент на эффекты вроде выстрелов и взрывов – они получаются гулкими и смачными. А вот шаги и резкие вскрики местного бестиария AP-G888MV заметно приглушают. Впрочем, на точности позиционирования это не сказывается. Всегда понятно, с какой стороны находится противник.

Что же касается микрофона, то голос он передает исправно, хотя на фоне присутствует небольшой шум.

Подведем итог. SVEN AP-G888MV, пожалуй, одна из лучших гарнитур в этом ценовом диапазоне. Интересный внешний вид, хорошие материалы и действительно качественная сборка. Не подвели и динамики: звук пусть и стандартный, зато не напрягает. *Дмитрий Колганов*



ИДЕАЛЬНЫЙ РЕЦЕПТ

Тестирование ноутбука DEXP Achilles G118

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4710MQ (4 ядра, 2,5–3,5 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3L–1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 950M (2 ГБ DDR3)
- **Жесткий диск:** 1 ТБ, 5400 об/мин
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 + LE, LAN
- **Разъемы:** USB 2.0, 3x USB 3.0, 2x 3,5-джек, HDMI, LAN, D-sub (VGA), кардридер
- **Оптический привод:** DVD-RW
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10
- **Дополнительно:** веб-камера
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания
- **Габариты:** 37,4x25,2x3,1 см
- **Вес:** 2,7 кг
- **Цена на август 2016 года:** 57 000 рублей ($880)

Нас часто спрашивают, какой ноутбук взять сразу и для работы, и для фильмов, и для игр, ну и чтобы стоил он подешевле. Мы тут прикинули и решили, что для работы надо брать Core i7, для фильмов искать IPS, а минимум для игр – это GTX 950M. По версии «Яндекс.Маркета», самым дешевым вариантом оказался 15-дюймовый **DEXP Achilles G118**. Его и протестируем.

Внешний вид

Поставляется компьютер просто. Небольшая коробка с логотипом, куча инструкций, гарантийный талон, увесистый блок питания, диски с Windows и драйверами.

Но сам ноутбук выглядит на удивление солидно. Рубленые грани, строгие цвета и никакой светомузыки – только четыре служебных светодиода на фронтальной панели и еще три под экраном.

Материалы хорошие. Днище и боковины сделаны из обычной, чуть шершавой пластмассы, а крышка оформлена текстурированным под шлифованный алюминий пластиком. Внутри – гладкая пластмасса под запястьями, слегка утопленная клавиатура и небольшая рамка вокруг экрана.

Собрано все качественно. Зазоры ровные, люфтов мы не заметили. Два крупных шарнира уверенно держат экран в нужном положении. Грамотно организован и доступ к внутренностям. Откручиваешь на днище пару болтиков, сдвигаешь крышку – перед тобой и жесткий диск, и M.2-порт, и слоты памяти, и вся система охлаждения.

Процессор и видеокарта накрыты медными пластинами и через термотрубки соединены с крупной турбиной. В офисном режиме вертушка запускается редко, а под нагрузкой она хоть и ненавязчиво, но все же ощутимо шумит.

Органы управления

С управлением в DEXP мудрить не стали – тачпад, кнопка питания и клавиатура. Последняя на вид очень простая: небольшие пластиковые клавиши, короткий



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege		
Low	41,5	36,9
Medium	33,3	32,9
High	29,3	28,5
Tom Clancy's The Division		
Minimum	46,4	36,8
Medium	30,3	24,6
Doom		
Low	44,8	39,1
Medium	37,4	34,8
High	34,6	30,4
Hitman		
Low	36,8	30,4
Medium	31,4	28,7
Rise of the Tomb Raider		
Very Low	47,7	42,1
Low	39,8	35,3
Medium	31,9	28,6
Total War: Warhammer		
Low	42,9	42
Medium	35,2	34,6
High	29,7	29,2
War Thunder		
Max	127,5	96
Dota 2		
Max	83,6	69,8



ход и громкий клик при нажатии. Впрочем, через пару дней к мелочам привыкаешь: подложка тут дубовая, кнопки отрабатывают с первого раза и не грешат двойными нажатиями. Другими словами – и играть нормально, и печатать удобно.

А вот тачпад странный. Сделан-то он грамотно: большой, утоплен в корпус и поддерживает мультитач. Беда в том, что он не может охватить всю Full HD-матрицу. Поэтому либо приходится повышать скорость курсора и потом долго выцеливать иконки, либо, наоборот, снижать прыть и активнее работать пальцем. Не понравились нам и кнопки под тачпадом – они раздельные, но ход у них слишком короткий. Это никак не влияет на работу, однако тактильно не особо приятно.

Зато экран DEXP удался. Это 15-дюймовая IPS с огромными углами обзора и неплохой цветопередачей. Она покрывает около 60% sRGB и выдает ΔE76 равную 0,17, что для ноутбука более чем прилично. При этом матрица матовая, работать можно хоть на пляже – изображение видно всегда.

Со звуком расклад такой. На днище, ближе к фронтальной панели, установлены два динамика. Играют они тихо, но не хрипят, не тянутся к верхам и максимум внимания уделяют голосу. Со звуком связан и приятный бонус – есть поддержка **Creative Sound Blaster Cinema 2**. Эта надстройка позволяет включить виртуальный суррaунд, поджать динамический диапазон, добавить баса, ограничить максимальную громкость и вывести на первый план голоса героев. На встроенные динамики настройки почти не влияют, но прекрасно сочетаются с внешней акустикой или гарнитурой.

Для их подключения на левом борту стоят два 3,5-мм джека. Рядом с ними расположились два USB – 3.0 и 2.0, – а также пишущий DVD. Еще пара USB 3.0 есть на противоположной стороне, причем один из них совмещен с eSATA. Нестандартный и набор для мониторов: HDMI и крайне редкий, но все еще полезный D-sub (VGA).

Зато набор модулей связи здесь самый обычный – LAN, Bluetooth и Wi-Fi. Последний, к сожалению, чтит российские законы и не видит сети на 5 ГГц.

Железо

Переходим к самому интересному – железу. Как мы уже говорили, в основе лежит **Intel Core i7**. Он, правда, прошлого поколения – **4710MQ**, – но сути это не меняет. Перед нами полноценный четырехъядерник с Hyper-Threading и максимальной частотой 3,5 ГГц (под Turbo Boost).

В поддержку ему стоят 8 ГБ DDR3. Будет мало – можно поставить еще столько же. Проапгрейдить разрешается и систему хранения. В стоке компьютер работает на обычном жестком диске объемом 1 ТБ и скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. По современным меркам это слишком медленно, однако DEXP оставила лазейку – в ноутбуке есть свободный M.2-порт, в который можно без проблем воткнуть SSD.

В завершение расскажем о видеокарте. Это младшая **NVIDIA GeForce GTX 950M** с 2 ГБ DDR3. Но ее еще хватает на все современные игры. **Tom Clancy's The Division**, **Doom**, **Hitman**, **Total War: Warhammer** – все они выдали по 30 fps в Full HD и на средних настройках. Еще лучше дела обстоят в популярных онлайн-играх. **War Thunder** и **Dota 2** свои 60 fps выдают даже на максимальных параметрах.

Кстати, сессию-другую в Dota 2 вполне реально пробежать и вдали от розетки. Под нагрузкой аккумулятора хватает примерно на 1,5 часа, в офисном же режиме ноутбук живет больше пяти часов.

ВРЕМЯ РАБОТЫ (BATTERY EATER)	
Чтение	5 ч 15 мин
Нагрузка	1 ч 44 мин

В общем, пусть идеальных рецептов по выбору ноутбука не существует, но для игр и работы мы сегодня такой изобрели. Связка из Core i7 и GTX 950M – это один из самых правильных вариантов для наших целей. Кто хочет еще дешевле, смотрите в сторону Core i5, но не промахнитесь – они почти все двухъядерные.

Ну а что касается DEXP Achilles G118, то у нас по нему такой вердикт. Ноутбук нормальный. Кроме тачпада и слабых динамиков, тут и придраться не к чему. ● *Дмитрий Колганов*



НОВЫЙ СТАНДАРТ

Тестирование NVMe-накопителя Toshiba OCZ RD400

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 512 ГБ
- **Тип памяти:** MLC
- **Контроллер:** Toshiba TC58NCP
- **Формфактор:** M.2 2280, M.2 2280+AIC
- **Интерфейс:** PCIe x4 3.1
- **Скорость последовательного чтения:** до 2600 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 1600 МБ/с
- **IOPS (чтение):** 190 000 операций
- **IOPS (запись):** 120 000 операций
- **Гарантия:** 5 лет
- **Размеры:** без платы 80x22x2,2 мм, с платой 157,7x105,5x17,2 мм
- **Вес:** 8 г, плата 63 грамма
- **Цена на август 2016 года:** 25 000 рублей ($380)

Несколько лет назад всякие аналитики предрекали жестким дискам неминуемую смерть. Дескать, появились SSD и они точно задавят медленных старичков. Как мы знаем, история пошла своим путем. Старички выжили и до сих пор пользуются популярностью, а SSD создали для себя собственную нишу «быстрых накопителей», в которой они прекрасно себя чувствуют и неспешно эволюционируют. Вот как раз с очередным витком развития мы сегодня и будем разбираться – на тестах у нас NVMe-твердотельник **Toshiba OCZ RD400**.

Встречаем

Пойдем по порядку и сначала расскажем о том, что же такое NVMe. Это новый стандарт, разработанный специально для твердотельников. Дело в том, что популярный сегодня SATA (даже третьей версии) создавался слишком давно и никак не учитывал возможности ни SSD, ни современных процессоров. То есть никто даже не думал о том, чтобы подключить к интерфейсу поддержку многоядерных процессоров или, например, распараллеливания потоков.

С вводом NVMe все эти мелочи поправили. Для передачи данных новый стандарт использует не контроллер HDD, а линии PCIe, которые позволяют распараллелить процессы и увеличить глубину очереди в два раза. Также NVMe предусматривает гораздо меньше обязательных команд, а следовательно, меньше грузит контроллер памяти.

Интересно, что для NVMe не стали создавать новый разъем. С ним могут работать и M.2, и U.2, и даже SATA Express. Удобно, но с этим связаны и некоторые проблемы. NVMe на материнках подключают далеко не ко всем разъемам, и если вставить накопитель в простой слот, то SSD запустится, однако скорости неприятно удивят.

Еще один чисто технический момент. На NVMe-накопители надо обязательно ставить драйверы. Несмотря на то, что Windows, начиная с седьмой версии, поддерживает этот протокол, корректную работу производители гарантируют только с фирменным ПО.

Тестируем

А теперь от теории перейдем к реальности. Для теста NVMe мы взяли новенький Toshiba OCZ RD400. Да, вы правильно прочитали. OCZ лишилась последнего намека на независимость, и в названиях ее накопителей теперь главенствует материнская Toshiba. В связи с этим немного изменилась и маркировка продуктов. RD400 – это прямой потомок нашумевшей линейки RevoDrive.

Как это принято, RD400 поставляется в четырех версиях – на 128, 256, 512 и 1024 ГБ. В связи с неко-



ТЕСТЫ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ			
	Toshiba OCZ RD400	OCZ Vector 180	HDD
Время запуска приложений			
ArcheAge	46 с	58 с	1:05
Pillars of Eternity	22 с	22 с	1:01
Doom	12 с	14 с	17 с
Photoshop (проект на 1,7 ГБ)	31 с	37 с	41 с
Синтетические тесты			
CrystalDiskMark (МБ/с)			
Последовательная передача данных (чтение/запись)	2356/1023	551,8/527,2	151,4/140,5
512 КБ (чтение/запись)	556,2/371,1	340,8/361	1,077/1,471
SEQ (чтение/запись)	1531/1098	460,9/497,9	146/150,2
4K	41,65/166,4	26,7/136,5	0,31/1,434
ATTO Disk Benchmark (МБ/с)			
0,5 КБ/с (запись/чтение)	23,1/20,3	34,3/16,1	33,9/14,9
8 КБ	559,4/653,1	271,9/295,6	274,7/294,2
8 МБ	1065,7/2231,5	528,2/554,4	526,1/552,4
Время копирования файлов внутри накопителя			
Foto (4,95 ГБ, 975 файлов)	13 с	26 с	1 мин 43 с
Doom (54 ГБ, 347 файлов)	1 мин 43 с	5 мин 8 с	21 мин 24 с
Архив (5,1 ГБ, 1 файл)	8 с	20 с	1 мин 43 с



торыми особенностями строения скорости первых двух вариантов слегка порезаны, поэтому на тесты мы взяли 512 ГБ модель. Стоит она, конечно, очень много, зато скорость чтения заявлена на уровне в 2,6 ГБ/с, а записи – 1,6 ГБ/с, что почти в пять раз больше возможностей даже самых дорогих SATA- и M.2-накопителей.

Впрочем, на внешнем виде диска такие скорости никак не сказались. Это самая обычная M.2-планка, которая может продаваться как в «чистом» виде, так и вместе с переходником на PCIe x4. На самой плате – ничего интересного. Стоит неизвестный контроллер и пара микросхем памяти. Обыденно все и с подключением: воткнули в слот, и работает.

Выделить, пожалуй, можно только фирменную утилиту. Через OCZ SSD Utility можно отформатировать диск, обновить прошивку, а также получить всю служебную информацию, включая записи S.M.A.R.T.

Посмотрим, насколько хорошо все это работает. Чтобы цифры не болтались в воздухе, для сравнения с RD400 мы взяли обычный SSD на SATA Rev. 3 – OCZ Vector 180.

Первым нашим тестом стал классический CrystalDiskMark. Результат потрясающий. На чтение RD400 выдал почти паспортные 2,4 ГБ/с, на запись – 1 ГБ/с. Для сравнения, Vector в этом тесте показал 552 и 523 МБ/с соответственно.

А вот в ATTO Disk Benchmark ситуация изменилась. С большими файлами все примерно так же: RD400 невероятно быстр, но при переходе к совсем мелким несжимаемым данным скорости выравниваются.

Примерно то же самое происходит с реальными приложениями. Если брать игры, то RD400 грузит их быстрее примерно на 10–20%. Огромный Photoshop-файл с него открывается на 19% быстрее. Цифры приятные, но в жизни это экономит не так много, где-то 5–10 секунд на одну загрузку.

Зато в чем RD400 нет равных, так это в скорости копирования и записи больших объемов данных. Тут он в два-три раза быстрее обычного SSD.

Подведем итог. NVMe сложно назвать революционной технологией, но для SSD это определенно огромный шаг вперед. Другое дело, что, как и любая новинка, стоят NVMe-накопители будь здоров – примерно в два раза дороже классических SSD.

● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Основная конфигурация «Дешево и сердито» особо не изменилась. Но если есть средства на апгрейд-вариант, то можно получить восьмиядерный **AMD FX 8320E**. Производителем заявлен TDP в 95 Вт при тактовой частоте до 4 ГГц в режиме Boost.
- «Смерть тормозам» можно ощутимо ускорить, поменяв штатный **Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD** на **Gigabyte GV-RX480D5-8GD-B** с новым GPU **AMD Radeon RX 480** и 8 ГБ видеопамяти **GDDR5** на борту.
- Новый **GPU NVIDIA GeForce GTX 1060** почти в два раза поднял планку производительности среднего класса видеокарт. Впечатляющий результат, вполне доступный для конфигурации уровня «Все на максимум».
- Еще более мощный **Palit PA-GTX1070 GAMEROCK 8G** из «Займи, но купи!» надолго снимет вопрос установки качества картинки в играх.
- Системный блок «Тебя я видел во сне» традиционно получает все самое-самое. В этот раз это десятиядерный **Intel Core i7-6950X Extreme Edition** и жесткий диск **HGST Ultrastar HE10 HUH721010ALE604** объемом 10 ТБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2–4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5600 ($85,5)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	510 ($7,8)
Материнская плата: ASRock 970 Pro3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-800/2100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4510 ($68,8)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1470 ($22,5)
Видеокарта: ASUS GTX950-2G (NVIDIA GeForce GTX 950, 1051–1228/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	10 620 ($162)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1800 ($27,5)
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1910 ($29,2)
Системный блок:	30 000 ($457,6)
Замена ЦП: AMD FX 8320E (Vishera, 8 ядер, Socket AM3+, 3,2–4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2350 ($35,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	410 ($6,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1470 ($22,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1670 ($25,5)
Со всеми наворотами:	35 900 ($547,6)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1100 ($16,8)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1860 ($28,4)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($33,6)
Монитор: BenQ GW2270H (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	7900 ($120,6)
С периферией:	48 960 ($746,8)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8500 ($129,7)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	510 ($7,8)
Материнская плата: ASRock B150 Pro4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	5420 ($82,7)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1470 ($22,5)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2-4GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1126–1178/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	16 280 ($248,4)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1800 ($27,5)
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	3060 ($46,7)
Системный блок:	40 620 ($619,6)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1450 ($22,2)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	410 ($6,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1470 ($22,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1670 ($25,5)
Со всеми наворотами:	45 620 ($695,9)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1460 ($22,3)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2300 ($35,1)
Колонки: SVEN BF-11 (2.0, 2x 18 Вт, 40–20 000 Гц)	3110 ($47,5)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9080 ($138,5)
С периферией:	61 570 ($939,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 250 ($232,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	920 ($14,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170-D3H (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8750 ($133,5)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Kingston HyperX Savage Black HX424C12SB2K2/8	3790 ($57,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD (AMD Radeon R9 380X, 970-980/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	16 790 ($256,2)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1800 ($27,5)
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	3060 ($46,7)
Системный блок:	53 940 ($822,8)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	750 ($11,5)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-RX480D5-8GD-B (AMD Radeon RX 480, 1120–1266/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	5110 ($78)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2/8	3610 ($55,1)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1670 ($25,5)
Со всеми наворотами:	65 080 ($992,7)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1650 ($25,2)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2350 ($35,9)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5000 ($76,3)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	12 000 ($183,1)
С периферией:	86 080 ($1313)

Ядер много не бывает?

На прилавках появился десятиядерный **Intel Core i7-6950X Extreme Edition**. Посмотрели, облизнулись, пошли дальше. Если, конечно, вы не рендерите 3D-сцены (обрабатываете видео, крутите большой веб-сервер), параллельно расстреливая все живое и не очень вокруг из BFG 9000. **Intel Core i7-6700K**, который дешевле в четыре раза, не только не уступает флагману в игровой производительности, но в некоторых тестах его даже обгоняет. Во-первых, у **6700K** выше рабочая частота, во-вторых, современные игры не особо умеют использовать ядра количеством больше четырех. А вот архитектурные изыски видеокарт нового поколения более чем оправданны: fps добавится на все вложенные деньги.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.08.16, по курсу
1 $ = 65,56 рублей

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	17 250 ($263,2)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	920 ($14,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 300 ($172,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Kingston HyperX Savage Black HX424C12SB2K2/8	3790 ($57,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	25 260 ($385,3)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Black Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, USB 3.0, аудио)	4150 ($63,4)
Блок питания: Aerocool VP-650 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($51,9)
Системный блок:	69 650 ($1062,4)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	1500 ($22,9)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2/8	3610 ($55,1)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3670 ($56)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	750 ($11,5)
Со всеми наворотами:	79 180 ($1207,8)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2000 ($30,6)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	4700 ($71,7)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32–20 000 Гц)	5920 ($90,3)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	13 750 ($209,8)
С периферией:	105 550 ($1610)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	24 450 ($373)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	920 ($14,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 300 ($172,4)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2/8	7400 ($112,9)
Видеокарта: Palit PA-GTX1070 GAMEROCK 8G, NE51070T15P2-1041G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1556–1746/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	34 800 ($530,9)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Aerocool Strike-X Xtreme Black Edition (ATX, 200 мм, 140 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	4580 ($69,9)
Блок питания: Aerocool VP-650 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($51,9)
Системный блок:	90 430 ($1379,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1670 ($25,5)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	6600 ($100,7)
Установка SSD: 240 ГБ Intel SSDSCKKW240H6X1 (SATA Rev. 3, M.2, запись – 480 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	6350 ($96,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	750 ($11,5)
Со всеми наворотами:	105 800 ($1613,8)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5720 ($87,3)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($90,5)
Колонки: SVEN HT-435D (5.1, 110 Вт, 45–22 000 Гц)	7090 ($108,2)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	15 460 ($235,9)
С периферией:	140 000 ($2135,5)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	28 150 ($429,4)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2480 ($37,9)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 300 ($172,4)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2/8	7400 ($112,9)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G, NEB1080S15P2-1040J (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1708-1847/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	51 800 ($790,2)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3580 ($54,7)
Корпус: Fractal Design Define S Black Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, аудио)	7660 ($116,9)
Блок питания: Aerocool VP-650 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($51,9)
Системный блок:	115 770 ($1765,9)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5520 ($84,2)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	6600 ($100,7)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5960 ($91)
Установка SSD: 240 ГБ Intel SSDSCKKW240H6X1 (SATA Rev. 3, M.2, запись – 480 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	6350 ($96,9)
Со всеми наворотами:	140 200 ($2138,5)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6160 ($94)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9700 ($148)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35–25 000 Гц)	9160 ($139,8)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B1 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	15 630 ($238,5)
С периферией:	180 850 ($2758,6)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	128 450 ($1959,3)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	11 800 ($180)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	36 420 ($555,6)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	28 000 ($427,1)
Видеокарты: 2x Palit PA-GTX1080 GameRock Premium + G-Panel , NEB1080H15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1746-1885/10500 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	115 320 ($1759)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	22 000 ($335,6)
Жесткие диски: 10 ТБ HGST Ultrastar HE10 HUH721010ALE604 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	41 750 ($636,9)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($74)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	30 130 ($459,6)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	20 520 ($313)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	12 500 ($190,7)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7200 ($109,9)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	49 000 ($747,5)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	84 390 ($1287,3)
Со всеми наворотами:	592 330 ($9035)

Все, что вы хотели знать об «Игромании»

Купленные оценки, падение тиража, краденые игры

Кроме рабочей почты, у нас есть много других площадок, на которых читатели и зрители общаются с нами. Время от времени мы собираем самые-самые интересные вопросы и отвечаем на них всей редакцией. Вопросы мы разбили на две группы. В первую попало всё, что касается нашей работы, ну а во второй мы просто поболтали за жизнь.

Кто отвечает?



Ян **Кузовлев**
главный редактор журнала «Игромания»



Захар **Бочаров**
шеф-редактор



Олег **Чимде**
главный редактор сайта «Игромания.ру»



Артемий **Козлов**
заместитель главреда и царь-редактор



Денис **Майоров**
новый редактор



АНТОН ДАТИЙ попал в журнал после того, как поспорил с Геворгом о Crysis в твиттере

О РАБОТЕ

Как попасть к вам на работу, по каким критериям вы отбираете людей? Да и вообще – как работники «Игромании» попали на свои должности?

[Олег Чимде] Здоровое мышление. Любопытство. Желание изучать новое. Грамотность. Креативность. Вот что нужно, чтобы попасть к нам.

А попадают в «Игроманию» люди разными путями. Я окончил универ, увидел вакансию, прислал резюме – взяли. Кто-то нашелся на ящике welcome@igromania.ru. Кто-то пришел по знакомству и преуспел. Кто-то – через «Жатву». А кто-то попался на глаза со своими крутыми постами в социальной сети «ВКонтакте» про любимую игру.

Вас можно купить?

[Олег Чимде] Если б вы были Абрамовичем, а не Абрамовым, возможно, вам и удалось бы! Ну а если отставить шутки в сторону, то нет, не выйдет. Да и что значит «можно купить»? Естественно, мы зарабатываем на рекламе и разномастных партнерских проектах. Вы же не платите за посещение сайта, правильно? Из каких же денег тогда оплачивать труд ребят из команды?

Но мнения авторов и редакторов «Игромании» – и уж тем более оценки в рецензиях – не продаются. Ни при каких условиях. Это принципиальная позиция, от которой мы никогда не откажемся. Не буду ручаться за все СМИ, но мы привыкли смотреть глубже. Кому мы будем нужны, если вдруг станем продавать свое мнение и свои оценки? Мы просто потеряем аудиторию, а значит – и партнеров.

Можно купить только наше внимание. За деньги мы напишем про игру больше, чем планировали. Но о чем попало мы не пишем даже за деньги, так что в конечном счете все от этого выигрывают: вы получите больше интересных статей и спецпроектов с призами, издатель получит наше и ваше внимание, ну а мы всегда рады написать побольше о чем-нибудь хорошем. Но все эти дополнительные материалы будут абсолютно честными – это тоже принципиальная позиция.

Так что нет, купить нас нельзя.

[Ян Кузовлев] Ох, Олег, не знаю! Я неделю назад в твич-трансляции сказал, что мне немного грустно из-за того, что я оценил «Дикую Охоту» на девятку, а не на все десять. После этой фразы в прямом эфире зритель задонатил целых 350 рублей. Так я понял, что за оценки платят большие деньги.



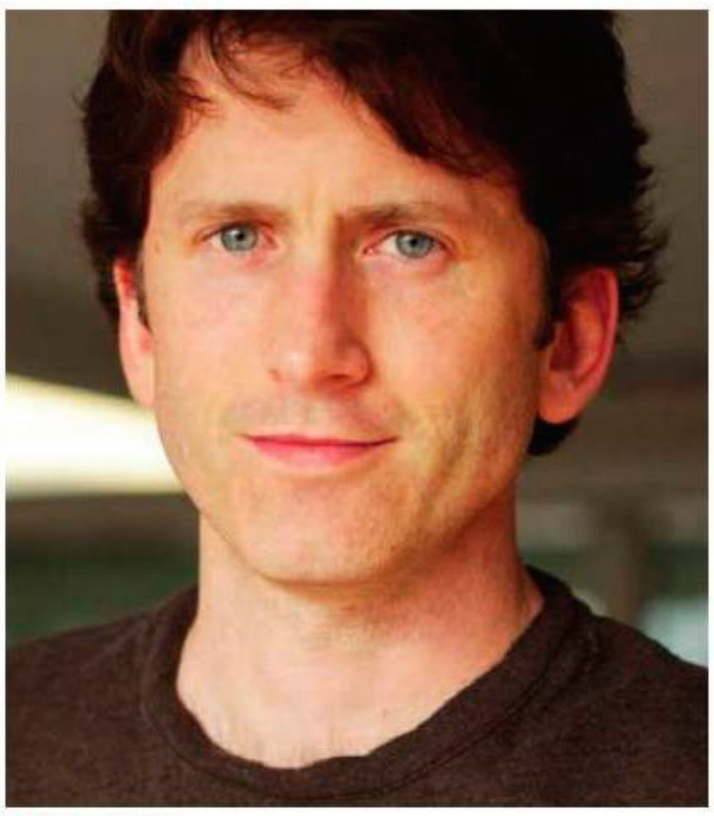
ГЛАВРЕД и редакция после того, как занесли чемоданы



В сумме, если взять «Каменные сердца» и «Кровь и вино», получилось невероятно, хотя и не без недостатков

А так я немного побуду редакционным Тоддом Говардом – покупайте наш журнал, пожалуйста.

Думаю, важно задать вопрос о дальнейшей судьбе журнала. Я его покупаю с декабря 2005 года и продолжаю покупать до сих пор. Наверное, последние лет семь просто по привычке, ну и потому, что другой печатной прессы по играм у нас больше нет. Тираж издания уменьшается от номера к номеру. Например, в июльском номере он равен скромным 35 900 экземплярам. Рекламы в самом журнале почти нет. Текстовые материалы и материалы на диске почти все дублируются на сайте. Скажите, вы морально готовитесь к тому, что однажды (быть может, в ближайшее время) придется сообщить таким давним поклонникам «Игромании», как я, что у журнала нет будущего и его придется закрыть из-за убыточности? Или мы чего-то не знаем и похудевшее до 144 страниц глянцевое издание продолжает исправно приносить деньги?



ТОДД ГОВАРД просит купить вас Fallout 4.
Ян Кузовлев просит вас купить «Игроманию»

[Ян Кузовлев] Игнатий, спасибо большое, что читаете!

Сразу отвечу по поводу рентабельности журнала. В пиар-конторе, где я работал еще до «Игромании», с европейским клиентом, где-то к 2013 году перестали выделять средства на рекламу в разной печатке и начали делать акцент на сайтах. Событие не показательное, но тенденция сокращать рекламные бюджеты на принт, особенно в нашей сфере, все-таки наблюдается. Популярность принта в рекламном плане угасает, но, как правило, мы делаем масштабные проекты на всех площадках разом, поэтому с коммерцией у печатной «Игромании» все хорошо – журнал каждый месяц в плюсе и приносит деньги.

Падение тиража никак не остановить, разве что свечку в церкви поставите. Сейчас проще всего принт выписывать на почте или заказывать на «магазинжурналов.рф», чуть позже, надеюсь, появятся другие способы получить журнал по разумной цене. Понимаете, в палатках и магазинах можно наткнуться на «Игроманию» за 500–700 рублей и подумать, что мы сумасшедшие и продаем 144 страницы за неадекватные деньги. Но такую цену выставляет продавец – владельцу точки удобнее взять не десять журналов и продавать по низкой цене, а два-три по высокой. Так, если возьмут хотя бы один, владелец останется в плюсе – наценка идет именно ему, а не нам.

По поводу дублирования: раньше в ходу была невнятная позиция «аудитория журнала и аудитория сайта почти не пересекаются». Это не так – пользователи прекрасно знают, что серьезная часть контента в журнале берется с сайта. В комментариях часто находятся правдорубы и обличители: «Копипаст кругом, обманывают!»

Никто никого не обманывает. Друзья, у нас единая редакция и единый пул материалов – таким коллективом мы успеваем каждый месяц отправлять корреспондентов за рубеж и делать классные материалы. А если мы распылимся на два фронта, то будут разные тексты об одном и том же.

Вы читаете рецензии, проходящие через весь редакционный состав. Вы читаете эксклюзивы, на которые часто отправляют только «Игроманию» – одного человека от всей России. Ну и представьте: отправляется Артемий Козлов на QuakeCon, а ему потом писать не три материала, а все шесть. От этого пострадает качество, от этого пострадает бюджет, от этого пострадает Артемий, потому что он точно все в срок не сдаст.

Вернусь к началу ответа: принт теряет популярность, и бюджеты в нем сейчас не такие, как в 2007 году, – мы не можем позволить себе две автономные редакции, зато работаем единым дружным коллективом, а не так, что в журнале одна оценка игры, а на сайте совсем другая.

Сейчас печатная «Игромания» стала площадкой для подачи информации. У читателя всегда есть выбор – он может постепенно читать тексты





В 2016 ГОДУ ЖУРНАЛ наконец выглядит современно – и наша команда очень рада, что приложила все усилия по перезагрузке «Игромании»

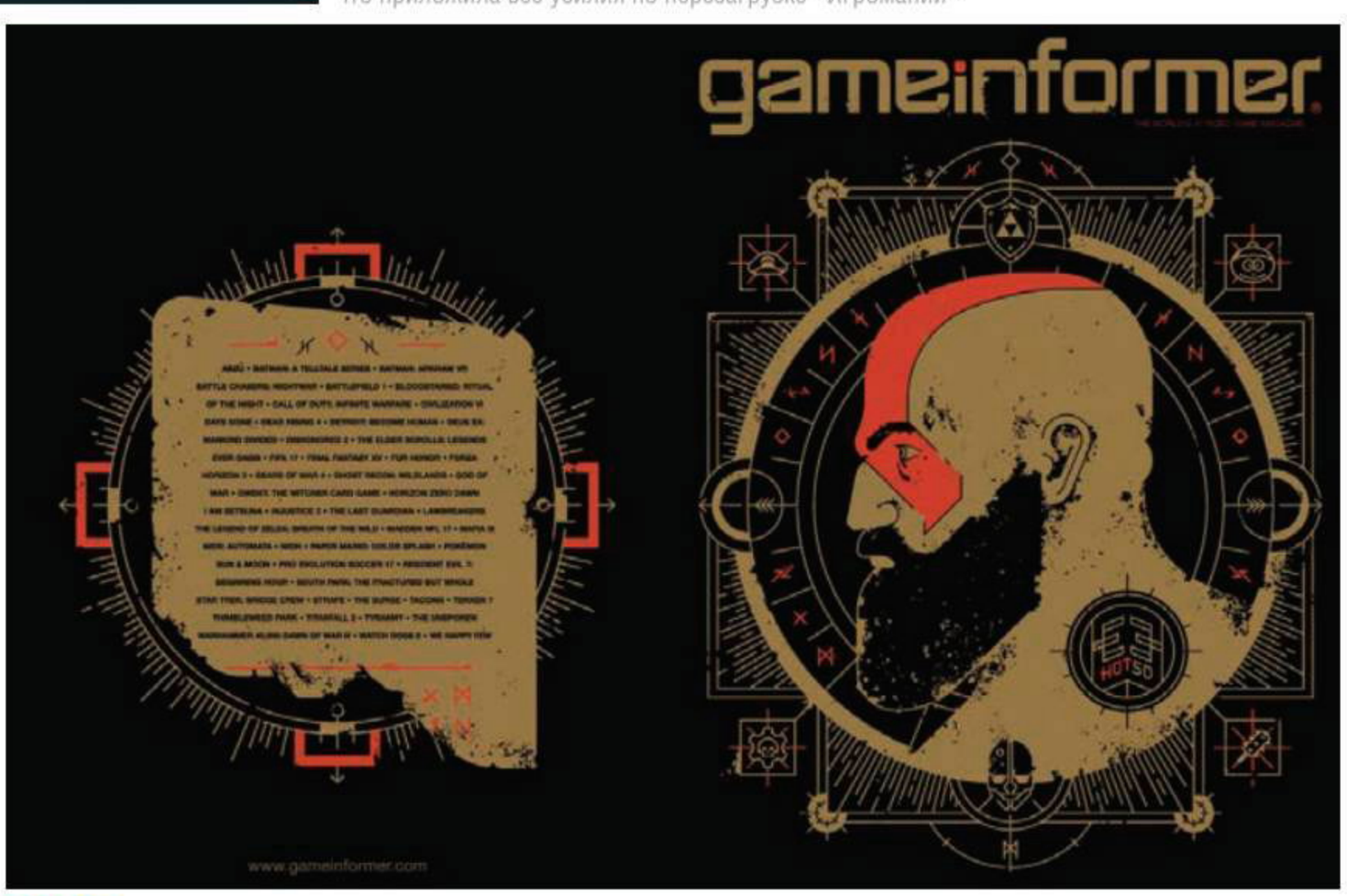
на сайте, а может взять и разово приобрести красиво сверстанный журнал, где все тематически скомпоновано. Принт не может соревноваться с интернетом, поэтому журналу приходится очаровывать читателя совершенно другими способами.

В идеале я стремлюсь к тому, чтобы вы каждый месяц получали такое издание, которым хотелось бы обладать. Чтобы вы читали тексты в лучшей верстке и с самыми классными обложками в России.

Ну и что значит «скромные 35 900»? Два года назад у Edge были скромные 35 000 экземпляров. Хотя здесь я нахально манипулирую цифрами, Великобритания территориально все-таки намного меньше России.

Планируете ли вы расширяться? Я имею в виду книги. Вы уже расширились до новостей и обзоров по топовым фильмам и сериалам и даже обозреваете комиксы! Понимаю, что последнее произошло на волне популярности фильмов и игр по этим самым комиксам, но тут даже не сравнения выходят, а полноценные обзоры и знакомство с персонажами. Но все же некоторые игры основываются на книгах, да и львиная доля фильмов тоже! Да, это уже больший уход от игр, нежели все предыдущее, но все же? Или боитесь, что спроса не будет? Или слишком массивной и разносторонней «Игромания» получится?

[Олег Чимде] Очень рад, что люди продолжают читать. Мы готовы писать про книги и пишем про них так или иначе. В рецензиях вы можете видеть блок «Близкое по духу», где мы часто ссылаемся на литературу.



ДВА РАЗА за последние полтора года в «Игромании» мы делали двойную обложку – по Quantum Break и по «Ведьмаку»

Вообще, лично я считаю и всегда всем говорю, что игры нужно оценивать в контексте культуры в целом. Но вот чисто про книги мы пока не писали. Время от времени мы делаем материалы, которые заведомо прочитают всего пять-шесть тысяч читателей (потому что это образование – это важно), но не готовы делать это на постоянной основе. Посещаемость будет падать, кому это надо?

Дорогая редакция «Игромании», почему вы стали буквально раздавать десятки? Только за первую половину 2016 года было три игры, которым вы поставили 10 баллов (Dark Souls 3, Uncharted 4, Overwatch), а ведь еще полгода впереди, выйдет куча классных игр, заслуживающих отличных оценок. Раньше у вас в году была одна, очень-очень редко две игры, получившие 10 баллов, и ты сразу понимал, что именно эта игра тянет инду-



ЛОГОТИП QUAKECON, кажется, выжжен у Артемия на сетчатке



ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ прочесть классный комикс, то советуем вам освоить I Kill Giants



DARK SOULS 3 можно не любить за повторение старых практик, но игра все-таки волшебная

стрию вперед, именно за ней ты должен бежать в магазин и тратить все свои деньги на ее покупку. Сейчас же у вас каждая третья хорошая игра получает 10 баллов; еще раз повторю, что впереди еще полгода. Так зачем тогда вообще нужна десятка, если у вас она больше не олицетворяет какой-то идеальной игры в году и ее получают многие игры, которым вы могли бы поставить 9,5?

[Артемий Козлов] Для начала, в последние месяцы мы стараемся избегать дольных рейтингов. Все же численная оценка – она в любом случае крайне субъективная и примерная. Нет смысла делать вид, будто критик что-то там пристально высчитывает, решая, поставить игре 9 или 9,1. Ни один критик так не делает, ему и без того есть чем заняться. Написать хорошую рецензию, из которой станет ясно, почему игра отменная, гораздо сложнее и важнее, чем решить, какую цифру ставить в конце.

10 – это просто оценка, признак чрезвычайно хорошей игры. Этой оценке, как и любой другой, нет смысла придавать слишком большое значение (и никогда не было, отмечу), потому что игра с десяткой, как и любая другая, может вам подойти, а может и не подойти. Поэтому читайте рецензии – так вы сделаете гораздо больше полезных выводов.

Да и в конце концов – это же здорово, что у нас в этом году уже было столько крутых игр, разве не так?

[Ян Кузовлев] Можно всерьез волноваться о ценности для жанра и игр как искусства – тогда ни одна игра не получит десять баллов. А можно просто радоваться светлой видеоигровой индустрии и искренне получать кайф от того, что делаешь: десятки ставятся не холодным умом, а пылающим сердцем.

[Захар Бочаров] Просто 2016-й оказался очень урожайным на игры. Радоваться надо! Занижать прорывной игре оценку из-за того, что рядом были другие десятки, тоже неправильно, как по мне.

[Денис Майоров] Будьте уверены, прежде чем убеждать вас в том, что игра заслуживает высшей оценки, автор сначала убеждает всю редакцию. А это ведь чего-нибудь да стоит! Помимо оцененной мной на десять баллов Dark Souls 3, за все время работы в «Игромании» десятку я хотел поставить лишь одной игре – Mark of the Ninja

Как вы оцениваете свои статьи по десятибалльной системе и какие минусы, по вашему мнению, мешают приблизиться к идеалу?

[Олег Чимде] Свои тексты я обычно оцениваю критически: всегда можно сделать лучше, и меня это очень беспокоит. Могу лучше, но всегда находится причина, почему не получается. Но люди читают, людям нравится – значит, не зря работаю.

Если брать статьи сайта в целом, то это 8. Выше, чем где-либо еще, на мой взгляд. Я вообще очень горжусь командой, с которой работаю, – тем не менее всегда есть куда стремиться.

[Ян Кузовлев] Я часто думаю, что пишу ахинею, поэтому советуюсь с Олегом и Артемием. Лучшие материалы получаются, когда пишешь их легкой рукой и не особо стараешься, – и это иногда обидно. В другой текст ты можешь вложить всю душу, провести масштабную работу и заморочиться по полной, но он не будет столь же популярным, как что-нибудь развлекательное. А так... никогда еще я не был доволен своими текстами. Вернее, думаешь, что вот круто написал, но спустя год смотришь на свою работу и грустно вздыхаешь. Шесть из десяти, как Destiny для всех скептиков.

[Артемий Козлов] Я всегда хотел научиться писать смешно, но у меня слишком странное и часто довольно обидное чувство юмора. Могу смотреть на свою шутку в тексте минут сорок и в конце концов ее удалить. 7/10. Потому что не смешно.

[Захар Бочаров] Как правило, никогда не бываю доволен итоговым результатом сразу, что-то из написанного может понравиться постфактум, через несколько месяцев. Особенно мучительно сравнивать с работами коллег – всегда кажется, что у них точнее, остроумнее и красивее. Выше шестер-



2016 ГОД запомнится красивыми пейзажами в Uncharted 4 и флопом No Man's Sky



ТАК выглядит девушка-геймер в представлении анимешника

ки себе не поставлю даже с доехавшими чемоданами. На кончиках пальцев по эмоциям не отбивается.

[Денис Майоров] 11/10. А все потому, что я никогда не играю в игры, о которых пишу. По крайней мере, в этом меня частенько убеждают люди в комментариях, когда я в очередной раз выставляю «не ту оценку». Но за это меня, наверное, в редакции и ценят – со мной на ключах и дисках экономить можно.

НЕ О РАБОТЕ

Как найти девушку-геймершу?

[Ян Кузовлев] Девушка-геймер сама вас найдет, и наверняка вам это не понравится. Это вопрос из разряда «как найти девушку-вейпера» – мне бы не хотелось, чтобы человек, с которым я общаюсь, ограничивался видеоиграми, ну или посвящал им все свободное время. Есть и другая крайность: ваш партнер считает все игры «стрелялками и дотой». Тоже грустно, потому что хочется, чтобы человек был хотя бы немного любознательным. Интерес к разным вещам никогда никому не вредил – твоя женщина тоже может увлекаться чем-то сногсшибательным, так что обязательно разберись и поддержи.

[Артемий Козлов] Не ищите девушку-геймершу. И парня-геймера тоже не ищите. Ищите того, кто



MARK OF THE NINJA еще одна игра, которой хотелось поставить десятку



ОДИН БОЙ в Injustice – а потом ваша половинка начнет увлекаться комиксами и скажет, что сериалы по DC хорошие

сможет понять, принять и хотя бы отчасти перенять ваши увлечения, а взамен – увлечь чем-то еще. Яркие отношения – не важно, романтические или дружеские, – почти всегда сводятся к обмену классным и новым друг для друга опытом. А если у вас обоих интересы ограничиваются видеоиграми, скоро станет ясно, что вы отдали друг другу все, что могли, и вам станет скучно. Иными словами, если ваша барышня – та самая, то в игры она с вами будет играть и так. Главное – не давите. Подбросьте... не знаю... трейлер какой-нибудь Journey и посмотрите на реакцию

Где искать? Везде. И если вдруг чувствуете, что с кем-то что-то совсем не получается, не бойтесь отпускать и двигаться дальше. Это самое важное.

[Захар Бочаров] Вот-вот! Выберите и обратите в свою веру. Вы же сами за что-то полюбили игры? Донесите это до человека, которому вы симпатичны. Конечно же, он вас выслушает. А потом – один бой в Injustice. А потом – платформер какой-нибудь на Easy. А потом понеслась!

[Денис Майоров] Не могу не добавить: если видеоигры действительно занимают в вашей жизни важное место, остерегайтесь девушек, которые снисходительно роняют: «Детский сад какой-то, тебе уже за двадцать, а ты все в игрушки играешься, дурачок». Поначалу все будет на уровне шуток и незлобивого подтрунивания, но со временем перерастет в реальное давление и глупые ультиматумы. Не сомневайтесь, проверено.

Как вы относитесь к пиратству?

[Олег Чимде] Плохо :(

[Ян Кузовлев] Если вы не можете купить игру за X долларов, то это не у игры проблемы, а у вас.



ЗЫС из э лэнд ов оппортьюнити, май казн!

Возможно, вам нужно сосредоточиться на других вещах и не ставить игры на приоритетное место либо тщательно выбирать проекты. Так-то я никого не удержу от пиратства – всегда будут люди с аргументацией «скачаю с торрента и куплю, если понравится». Другое дело, что, скачивая все подряд, рискуешь понадкусывать массу игр и так ни на чем и не остановиться, а это страшно разбазаривает ваше время.

Мне пиратить совсем не хочется – это ж на компьютер можно майнер поймать, да еще на трекерах приходится смотреть мерзкую рекламу про казино и всякую дрянь. Правда, у меня раньше был доступ к прекрасному закрытому blackcats. Сейчас же надобность в этих штуках отпала – мне удобнее, чтобы к играм вовремя выходили апдейты и я точно знал, что все будет работать правильно.

[Захар Бочаров] Хорошая работа должна вознаграждаться. Игры – тоже продукт, и он должен быть оплачен. Если же не оплачивается, то это воровство. Быть вором или не быть – каждый решает сам для себя, но, кажется, это все же не самый приятный социальный статус.

Это применимо не только к видеоиграм, но и к любому другому виду человеческой деятельности. Вот так все просто.

[Артемий Козлов] Меня больше смущает не пиратство, а меры, с помощью которых его пытаются искоренить. Зачем? Люди, скачивающие пиратские копии, в большинстве случаев и так игр не покупают, а агрессивные механизмы защиты от копирования больше портят жизнь тем, кто все-таки платит. Denuvo, ага.

Когда я покупаю игру, я плачу в первую очередь за удобство. Чтобы весь мой каталог представлял собой аккуратненький список, чтобы я мог скачать что угодно и когда угодно и чтобы в процессе у меня не было проблем с установкой апдей-



MORTAL KOMBAT X был прекрасной возможностью отметелить Олега Чимде на расстоянии

тов, модов и прочего. Но я никогда не забуду, как было с четвертой Grand Theft Auto. Поставь Steam, потом Games for Windows Live, потом еще какую-то приблуду от Rockstar, заведи везде по отдельному аккаунту, залогинься, пройди проверку, еще одну, а потом наблюдай, как у тебя ни черта не работает.

Смешно, но в итоге я решил дожидаться кряка.

[Денис Майоров] Хм-хм. Надо бы сказать, что очень плохо, но не получается. Тема древняя, и почти все по ней уже сказано выше. Хотите поддержать разработчика? Купите его игру. Хотите одним глазком взглянуть? Не вижу ничего плохого в возможности поиграть бесплатно.

Возмутительная поддержка некоторых проектов тоже частенько склоняет на сторону зла. История с кошмарным релизом ПК-версии Mortal Kombat X до сих пор заставляет меня грозно хмурить брови. Игра у меня по сей день работает отвратительно, а разработчики, сами знаете, на игроков «положили»: второй Kombat Pack на ПК не выпустили, сетевой код не переписали. Спасибо, лучше бы с торрента скачал. А еще есть у меня друг, готовый буквально мешок денег отвалить за нормальную цифровую версию Halo 2 для ПК. Но нет ее ни в Steam, ни в GoG, нигде. Что ему делать прикажете?

Как часто вы встречаетесь вне редакции? Проводите ли вместе время? Какие у вас хобби, помимо игр?

[Захар Бочаров] Для меня работа – это не подсчет секунд до момента, когда можно будет уйти из офиса, а часть моей жизни. Поэтому мои коллеги – это мои друзья, и я стараюсь видеться с ними и во внерабочее время.

Из хобби, достойных упоминания, отмечу музыку – умею играть на фортепиано и делаю это в свободное время. Очень расслабляет.

[Олег Чимде] Так уж вышло, что я работаю удаленно – из Екатеринбурга. Но как стал главредом сайта – пообещал себе и всем, что буду приезжать каждые три месяца как минимум. Пока слово держу.



ВСЕ В BLOODBORNE ХОРОШО, но как вспомнишь некоторых боссов, так хочется повеситься и больше не включать эту игру

Встречался лично со всеми редакторами и с большинством наших авторов, разбросанных по разным городам. Все очень замечательные, искренне добрые и просвещенные ребята. Скажу это еще разок: я очень рад команде, с которой работаю. «Дримтим», без сарказма.

[Денис Майоров] Я тоже удаленщик и большую часть времени сижу в Рязани. С коллегами вижусь от случая к случаю, но со всеми дружу. У нас вообще дружеская атмосфера даже в рабочих чатах, и это мне очень нравится.

В свободное от игр и работы время пишу музыку, играю на гитаре и много (но не так много, как хотелось бы) фотографирую.

Как совмещаете семейную жизнь и работу? Хорошо ли совмещается?

[Захар Бочаров] Семейной жизни нет, есть личная, совмещается с трудом – как правило, ценой сна. Чтобы успеть все сделать и всех повидать, часто приходится поступаться своим комфортом и интересами. В целом высокий ритм жизни стал уже нормой, пока что все устраивает. Шоу будет продолжаться!

[Олег Чимде] У меня нет семейной жизни, а так-то все прекрасно совмещается.

[Ян Кузовлев] Я часто забиваю на свидания из-за работы. Когда появляется свободное время, мне в первую очередь хочется умереть, а не куда-то идти. Недавно вот открыл Tinder, офигел, удалил Tinder.

[Денис Майоров] Ну все же работают, что тут такого? Вот и у меня работа как работа, пусть и более творческого характера. Так что совмещается все прекрасно. Свиданиям не мешает!

[Артемий Козлов] Пока нет полноценной семьи, главное, чтобы обоим было чем заняться в рабочее время. А вот что там будет дальше – понятия не имею.

Мне интересно мнение редакторов о судьбе студий-локализаторов игр. Как известно, качество и количество локализованных проектов в последнее время стремительно падает – переводят только субтитры, и то зачастую коряво и с грамматическими ошибками. Объясняют это как обычно: нет денег на переводчиков и актеров озвучки. Но тогда что будет дальше? Опустятся ли эти студии до выпуска игр без единого русского слова и будут получать деньги только за обложку на коробке с диском? Или же вернутся те, кто вкладывал силы и время в качественную локализацию?

[Артемий Козлов] Если что, игры на английском в коробках и так выпускают – до сих пор в магазинах можно найти англоязычные версии проектов от Nintendo, например. Но это интернациональные версии, которые печатают массово в расчете на континент или сразу несколько. Локализаторы же выпускать англоязычные версии в коробках вряд ли будут – очевидно, что деньги, которые ушли бы на печать местного тиража, разумнее потратить на перевод и выпустить игру только в цифровом виде.

А так да, переводить игры стало дороже, и полных локализаций теперь намного меньше. Мы все-таки о бизнесе говорим, и серьезном. Сейчас у издателей есть чертова прорва статистических данных, по которым они могут судить, вернутся ли инвестиции, вложенные в перевод конкретной игры для конкретного региона. Ту же Nintendo у нас до сих пор не очень хорошо понимают, и не факт, что перевод стен текста из Fire Emblem Fates в конце концов окупился бы. А те, кого эта серия действительно волнует, сыграют и на английском

Но вот навскидку – у всех игр Blizzard отличные локализации. В «Ведьмаках» все тоже прекрасно. Что у них общего? Они очень популярны в русскоязычных странах и выходят на востребованных здесь платформах (а не на Nintendo 3DS). У некоторых издателей в этом плане вообще положительная динамика – я, например, не могу вспомнить даже одну изданную в последнее время игру Sony, которую выпустили бы без перевода, хотя раньше там было очень много пробелов.

Возвращаетесь ли вы к играм, на которые уже давно написаны рецензии, но вам захотелось перепройти их для собственного удовольствия? К примеру, Ян Кузовлев неоднократно писал, что периодически возвращается к Destiny и Bloodborne.



REVELATIONS 2 была первой игрой, которую Ян с Захаром прошли целиком в прямом эфире на twitch.tv



РОН СВОНСОН из Parks and Rec – наш кумир и ролевая модель почти во всем

Кстати, большое спасибо за его статью «Почему стоит сыграть в Bloodborne?», благодаря ей я все же решился попробовать эту весьма хардкорную игру и был очень рад.

[Ян Кузовлев] Очень круто, что вам понравилась Bloodborne! К сожалению, я редко сейчас пишу рецензии, но время от времени перепрохожу игры – даже те, что не понравились. Я могу залипать в Resident Evil: Revelations 2, хотя считаю, что это не очень хорошая игра. Два раза прошел новый Doom. Каждый год прохожу старые Doom и Doom 2 – это уже традиция. Часто у меня возникают порывы поставить Red Alert 3, Dawn of War 2, HoMM 2, «Сталкера», New Vegas и много всего другого, но не всегда хватает запала на «перепройти». Хотя есть игра, которую я переустанавливаю чаще всего, – «В тылу врага 2». Чистое величие.

[Денис Майоров] Постоянно перепрохожу игры. На два-три свежих релиза обязательно достаю что-нибудь «из чулана». До сих пор не могу перестать играть в серию Souls – периодически гоняю даже Demon's Souls на PS3. Но самая большая любовь в моей жизни – вторая «Готика» с аддоном; не счесть, сколько раз я ее проходил, и ведь еще сто раз перепройду.

Какие сериалы смотрите и какие посоветуете? Какой из них оставил наиболее яркие воспоминания?

[Олег Чимде] Их слишком много. Сейчас досматриваю первый сезон сериала «Путь». Очень странная, но интересная вещь. Люблю фильмы, показывающие сферы жизни, о которых я мало что знаю. Посмотрите еще «Зильс-Мария», хоть это и не сериал.

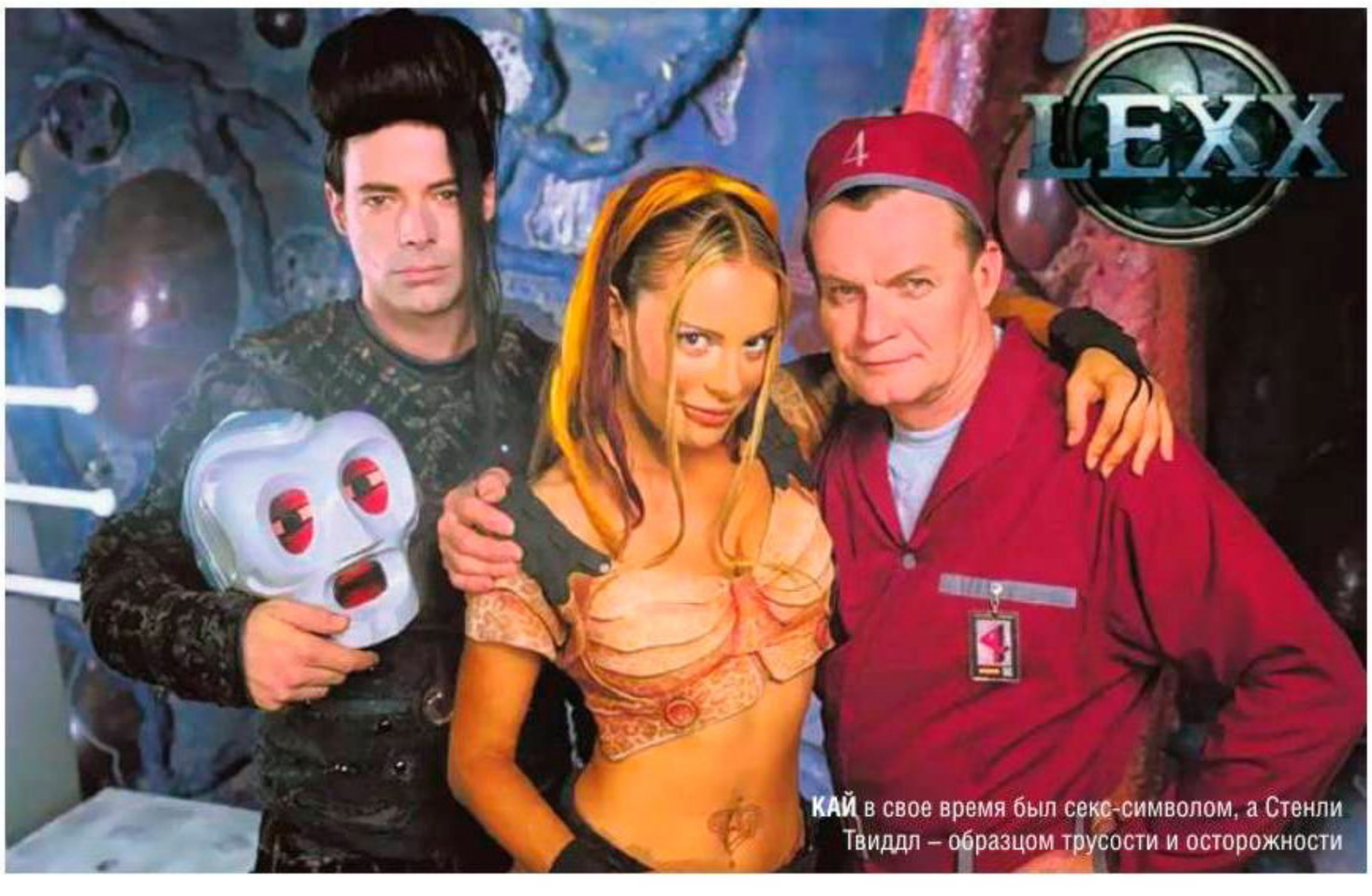
А вот что посоветую. «Друзья» – чтобы понять, что в жизни все не так, как в кино. Mad Men – чтобы почувствовать вкус жизни и испытать горечь от этого. Star Trek – чтобы голова работала. «Доктор Кто» – чтобы работала фантазия. «Ганнибал» – чтобы познать истинную человеческую природу. «Вавилон-5» – чтобы найти в существовании смысл. «Светлячок» – просто так, потому что прикольно.

[Ян Кузовлев] Последнее, что с удовольствием смотрел, – «Парки и зоны отдыха». Залпом осилил «Отбросы» – попробуйте, если не видели. А так мне везет на закрывшиеся сериалы: Terriers, «Мертвые до востребования» и «Почти человек».

[Денис Майоров] Сериалы я смотрю очень редко, последнее, до чего дотянулся, – «Агент Картер». Сюжет понравился, картинка понравилась, игра актеров понравилась. Но отдельно сериал зацепил своими прекрасными женщинами – Хейли Этвелл и так-то бесподобна, а уж в роли Пегги Картер и вовсе заставляет сердце колотиться с утроенной скоростью. Очень понравился «Настоящий детектив», правда, второй сезон до первого все-таки не дотягивает: и сюжет весь к концу перепутался, и усы Колину Фарреллу сбрили. Из совсем не нового я до сих пор с теплотой вспоминаю Lost. Слитый финал не сотрет из памяти того зудящего волнения, с которым я ждал новых серий.

Но лучшее – это, конечно же, Lexx. Ничего столь же прекрасного в своей упоротости я в жизни не видел и, вероятно, не увижу. А ведь это еще и вполне серьезная космоопера с проработанной, по-настоящему уникальной вселенной! Если пропустили – наверстайте обязательно.

[Ян Кузовлев] Служу его Божественной Тени!



КАЙ в свое время был секс-символом, а Стенли Твиддл – образцом трусости и осторожности



ЯН КУЗОВЛЕВ

Привет! Снова тематические фотоконкурсы, обратите особое внимание на фотопамять со стратегиями, там я намеренно сделал почти все непросто.

Мозговой штурм

Фотопамять №1

С высоты

СТРАТЕГИИ

*Мы решили вспомнить о старых стратегиях, чтобы вы не забыли, зачем раньше нужны были игровые мыши. От вас мы ждем названия игр. Отправить ответы можно по адресу **foto@igromania.ru** до 21 сентября.*

1


5


2


6


3


7


4


8


Фотопамять №2

Смотри

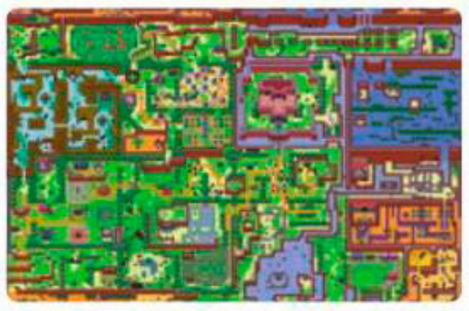
КАРТА МИРА

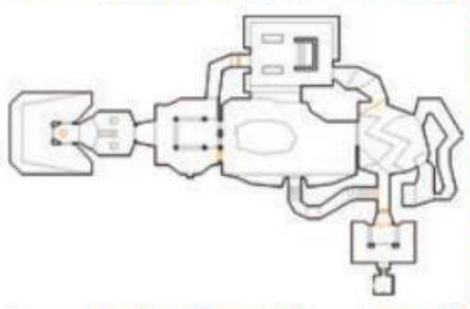
*Плоский коврик, плоские карты и лучшие игровые миры. Ответить сможет кто-то из вас, только угадайте сначала, откуда мы набрали разных скриншотов. Отправить ответы можно по адресу **foto@igromania.ru** до 21 сентября.*

1

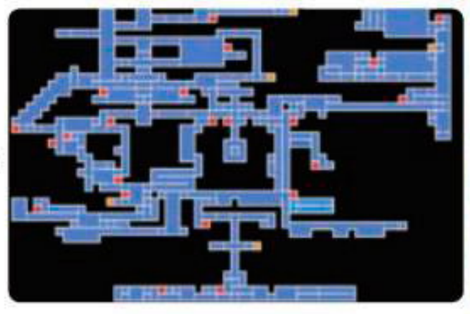

5


2


6


3


7


4


8




ПРИЗ

Игровая мышь **Mad Catz R.A.T. 1**
(http://madcatz.com.ru)



ПРИЗ

Коврик для мыши **Mad Catz G.L.I.D.E. 3**
(http://madcatz.com.ru)

Подведение итогов конкурсов за №07/2016





Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Freelancer
2. 2157 год
3. Джен Тейлор
4. Нова из StarCraft
5. Коррибан или Морабанд
6. Нет
7. Homeworld
8. Christopher Blair

ПОБЕДИТЕЛЬ
Марат КИКИЧЕВ

ПРИЗ
Кулер **Aerocool Silent Master Green** – практически бесшумный и с подсветкой. (www.aerocool-russia.ru)



Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Uncharted 4: A Thief's End (Натан Дрейк / его жена Елена Фишер)
2. Dreamfall (комната Зои Кастильо / в квартире жил также ее отец)
3. Grand Theft Auto: Vice City (Томми Версетти)
4. Mass Effect 1-3 (Шепард)
5. Life is Strange (комната Хлои)
6. Deus Ex: Human Revolution (Адам Дженсен)
7. Fahrenheit: Indigo Prophecy (Лукас)
8. Mafia (квартира Сары)

ПОБЕДИТЕЛЬ
Александр ХОРЕВ

ПРИЗ
Блок питания **Aerocool KCAS 600W** – с бесшумным 12-см вентилятором и «умной» системой управления скоростью. (www.aerocool-russia.ru)



ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 09. Сентябрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.

Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***.

Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.



Ян Кузовлев,
главный редактор

ДИВНЫЙ МИР

Здравствуй, «Варкрафт», я твой новый задрот

Привет, мне 26 лет, за окном 2016 год, и я в первый раз оплатил подписку в **World of Warcraft**. Сейчас играю за Орду, у меня персонаж 49-го уровня гуляет по Восточным Чумным землям. Это там, где еще немного смердит и в небе зависла летающая тарелка рыцарей смерти.

Время от времени я хожу по почти пустому миру и даже не воспринимаю игру как ММО – интересно смотреть на все эти низкополигональные холмы и домики, наблюдать за монстрами и читать описания квестов, которые иногда про «убей 15 уродов», а иной раз превращаются в интересную цепочку со своим отдельным сюжетом.

Понятно, что это уже совсем не та игра, которая была раньше, но дыхание приключений и общее настроение никуда не делось: я разглядываю вывески в яркой столице кровавых эльфов, а потом внезапно переношусь на руины замка, в котором Артас убил своего отца. В этом виртуальном мире совсем не ощущаешь границ. Последний раз такое у меня было с **Pokemon Crystal** – в небольшой портативной игре предусмотрена смена дня и ночи и внутренний календарь. Помню, по средам можно было ловить жуков в парке, а после финальной схватки открывался здоровенный регион из первой игры – и приключение продолжалось, но рано или поздно подходило к концу.

До 2016-го в моей жизни World of Warcraft участвовал эпизодически. Друзья в школе штурмовали Ониксию и Рагнароса, листали на переменах здоровенные альбомы с руководствами и картами, а я, как консольщик-энтузиаст, проходил **Final Fantasy** и другие штуки. Меня, как и вас, достали мемы про высокоуровневых эльфов и орков, но я со всеми смеялся во время просмотра серии South Park про меч тысячи истин.

После института я ушел работать в PR-агентство, и одним из вопросов на собеседовании был: «Играешь ли ты в WoW?» Тогда ответ «нет» был воспринят негативно, потому что моя начальница в агентстве угорала по игре.

Все эти годы самая масштабная ММО проходила мимо меня, и на всех пресс-мероприятиях **Blizzard** я аккуратно улыбался – среди орков и эльфов ощущал себя немного чужим, но не решался приобщиться. Пару раз пытался от безысходности запустить клиент, но всякая попытка с треском проваливалась: я попадал на унылую квестовую линейку кровавых эльфов или мне не нравилась неуклюжая анимация ближнего боя.

Ну, вы поняли, 2016 год, последний бастион пал, и я все-таки стартовал World of Warcraft еще раз – жизнь прекрасна, но солидную часть интересных движений я уже давным-давно упустил. Не застать мне эпидемий, сборов у камней и превозмогания в глубинах Черной горы. Поезд ушел, а я словно гуляю по Музею изобразительных искусств имени А. С. Пушкина и разглядываю голых мраморных мужиков вместо того, чтобы самому стать античным героем.

А вообще это я к чему все – у нас в Destiny второй год заканчивается, запрыгивайте, пока не поздно. ■

ИГРОМАНИЯ

TWITCH

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC98-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG
ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА