

02209  
2015

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ  
ПОСТЕР ◆ НАКЛЕЙКИ

WWW.IGROMANIA.RU

И  
Г  
Р  
О

МАШИНА

ВНУТРИ  
СКИДКА 30%  
НА ПРЕДЗАКАЗ  
BATTLEFIELD:  
HARDLINE

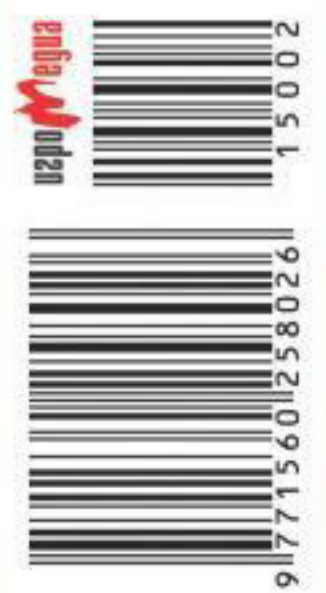
ИГРОВЫЕ  
ИТОГИ

16+

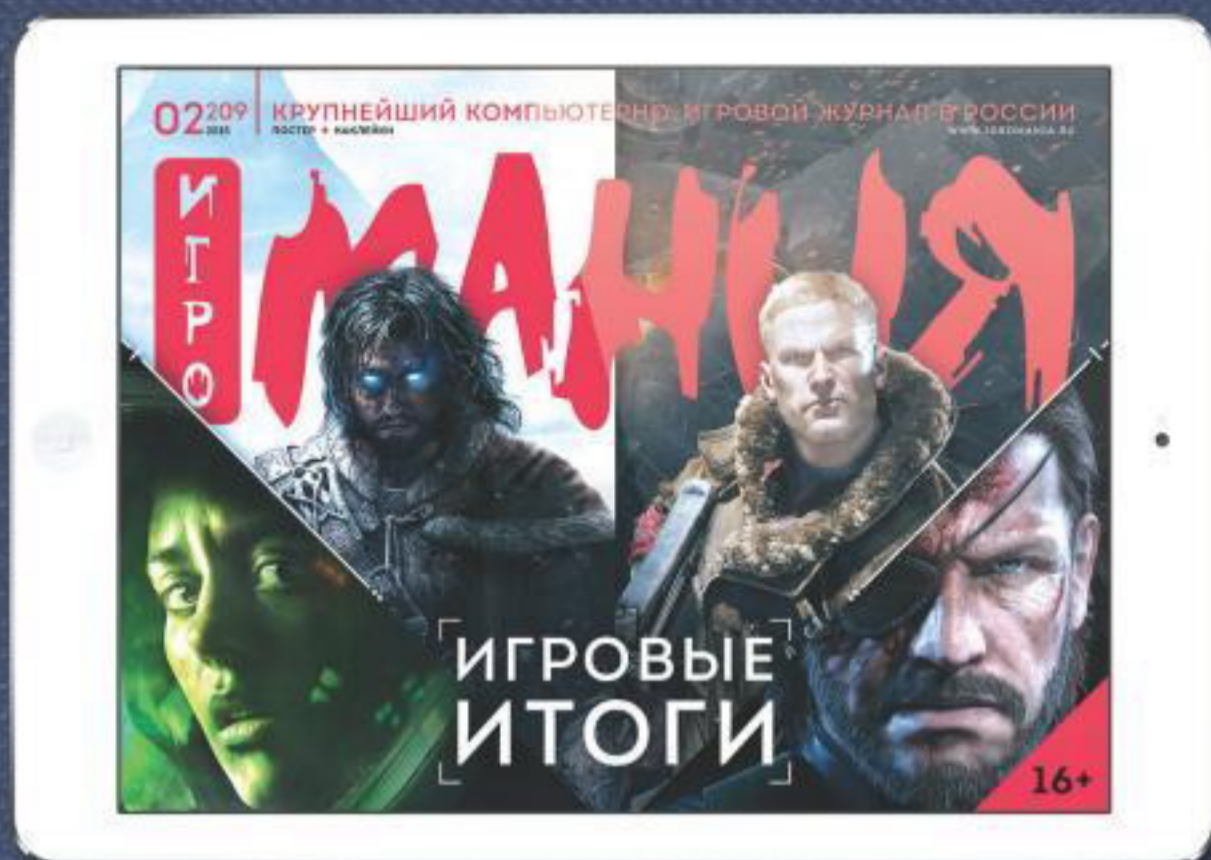


MORTAL KOMBAT X

ЕДЕМ В ЧИКАГО И БЕСЕДУЕМ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

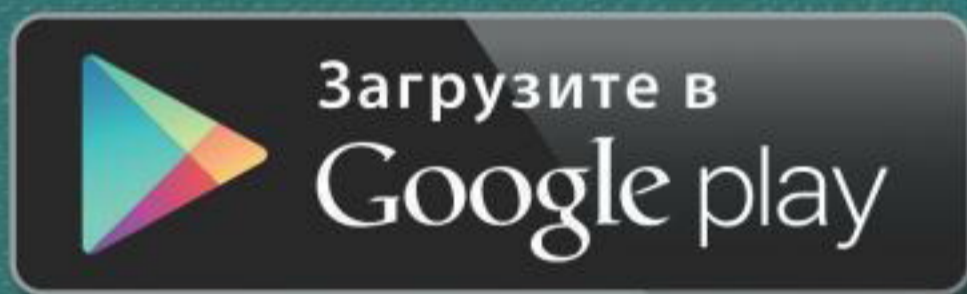
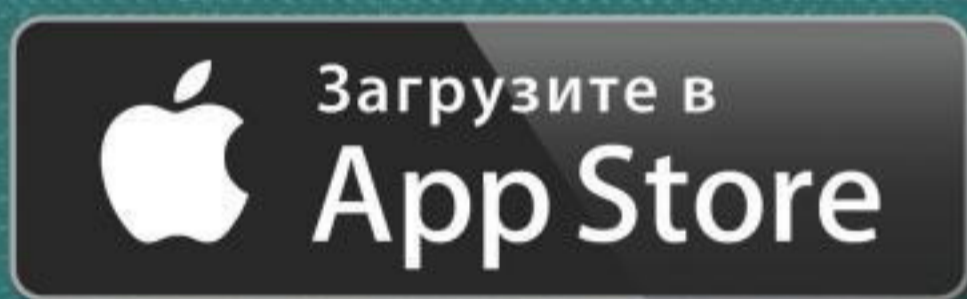


# ИГРОМАНИЯ ДЛЯ IPAD/ANDROID



IGROMANIA.RU/MOBILE

# МИР ФАНТАСТИКИ ДЛЯ IPAD



MIRF.RU/MOBILE VK.COM/MIRFANTASTIKI



ВНУТРИ ПРИЛОЖЕНИЙ —  
БЕСПЛАТНЫЕ СПЕЦВЫПУСКИ!

# ИГРОМАНИЯ



## ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

По обложке журнала вы уже поняли, что этот выпуск «Игромании», как, впрочем, любой февральский номер, посвящен подведению игровых итогов 2014 года. Нас часто спрашивают, почему мы не подводим итоги в январском номере. Ответ прост. Январский выпуск сдается почти за месяц до Нового года, а мы не можем позволить себе быть предвзятыми. Вдруг за это время выйдет какая-нибудь очень важная игра, которая и должна была бы оказаться игрой года.

Эти итоги, наверное, самые глобальные за всю историю журнала. Никогда еще мы не спорили так яростно, не выбирали так придирчиво, не ана-

лизировали столько событий и не трагивали такое число смежных с играми тем в рамках одного материала. Шестьдесят одна страница!

Собственно, после этого можно больше ничего не говорить и отправлять вас в мир увлекательного чтения. Но все же... не забывайте, что на нашем сайте — [igromania.ru](http://igromania.ru) — мы тоже подводили итоги года и материалов там ничуть не меньше. Причем других, совсем не тех, что опубликованы в журнале.

В номере же вас ждет еще масса интересных превью, рецензий и мощнейший эксклюзив — рассказ о предфинальной версии Mortal Kombat X. Мы лично слетали в Чикаго и пообщались с разработчиками.

Еще одна очень важная вещь! На постере этого выпуска «Игромании» напечатан календарь на 2015 год, который мы сделали совместно с нашими друзьями из G2A.com. В прошлом журнале был очень похожий, но по просьбам тех, кто не смог найти январский номер в продаже (он разлетелся очень быстро), мы сделали еще один календарь.

Постер непростой. Каждый месяц на одной из четырех наклеек, прилагаемых к журналу, мы будем публиковать код, который на протяжении нескольких недель позволит вам получить скидку на предзаказ какой-нибудь очень хорошей игры в магазине G2A. В этот раз это 30%-ная скидка на покупку Battlefield Hardline. То есть теперь, покупая наш журнал, вы автоматически получаете скидку на какую-нибудь игру. Кстати, код универсальный, можете делиться им с друзьями и приятелями — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

В этот раз акция — скидка на Battlefield Hardline — продлится до 23 февраля. Не пропустите!

Но и это еще не все. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их в специальные поля на календаре и пришлет нам фотографию в конце года, получат возможность выиграть игровую консоль. Любую. На выбор.

Оставайтесь на связи и до встречи в следующем номере!

## ИГРОМАНИЯ LIVE



Дорогие читатели, всем напоминаем, что уже почти год наш журнал еще более интерактивен. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него бесплатное приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить его, навести камеру смартфона на журнал и... окунуться в дополненную реальность. Оживает обложка, оживают страницы журнала, оживают даже постеры и наклейки.

Алексей Макаренко  
[makarenkov@igromania.ru](mailto:makarenkov@igromania.ru)

02 ФЕВРАЛЬ  
[209] 2015  
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко  
Заместитель главного редактора Надежда Недова  
Редакторы Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин  
Продюсер видеонаправления Артавазд Мурадян  
Дизайн и верстка Михаил Карасев, руководитель дизайнерской группы Евгений Пекло  
Руководитель проектов для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярошно, Вера Светлых  
Дизайн и верстка для iOS и Android Поповкин Денис  
Руководитель [mobi.ru](http://mobi.ru) Илья Теплов, Алексей Полянский  
Программирование Мария Луговская, Анна Полянская  
Корректурщик Ольга Букреева  
Переводчик

### WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Геворг Акопян  
Выпускающий редактор Эдуард Клишин  
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич  
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов  
Модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

### ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32  
Генеральный директор Евгений Исупов  
Директор по производству Азам Данияров  
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук  
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

### ВИДЕОСТУДИЯ

Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков  
Контент-редактор Евгений Колпаков  
Звукорежиссер Анастасия Медкова  
Редактор Александр Пушкарь  
Видеомонтаж Сергей Громов, Станислав Дьяконов, Александр Шакиров, Марк Юзенас, Александра Строганова

### РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

(495) 730 4014  
Тел./факс Юлия Однакова  
Руководитель отдела рекламы (odnakova@igromania.ru)  
Ярославна Михайлова  
Реклама Анастасия Елагина  
Ирина Нечаева

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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

### ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364  
E-mail: mania@igromania.ru

### IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igronomia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)  
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)  
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123  
Tel/fax +7 495 231 2364

### АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на [welcome@igromania.ru](mailto:welcome@igromania.ru) и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

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 дисковых приложений. 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 UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашляйчай, ул. Вакарине, 1.  
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015  
Тираж 50 110

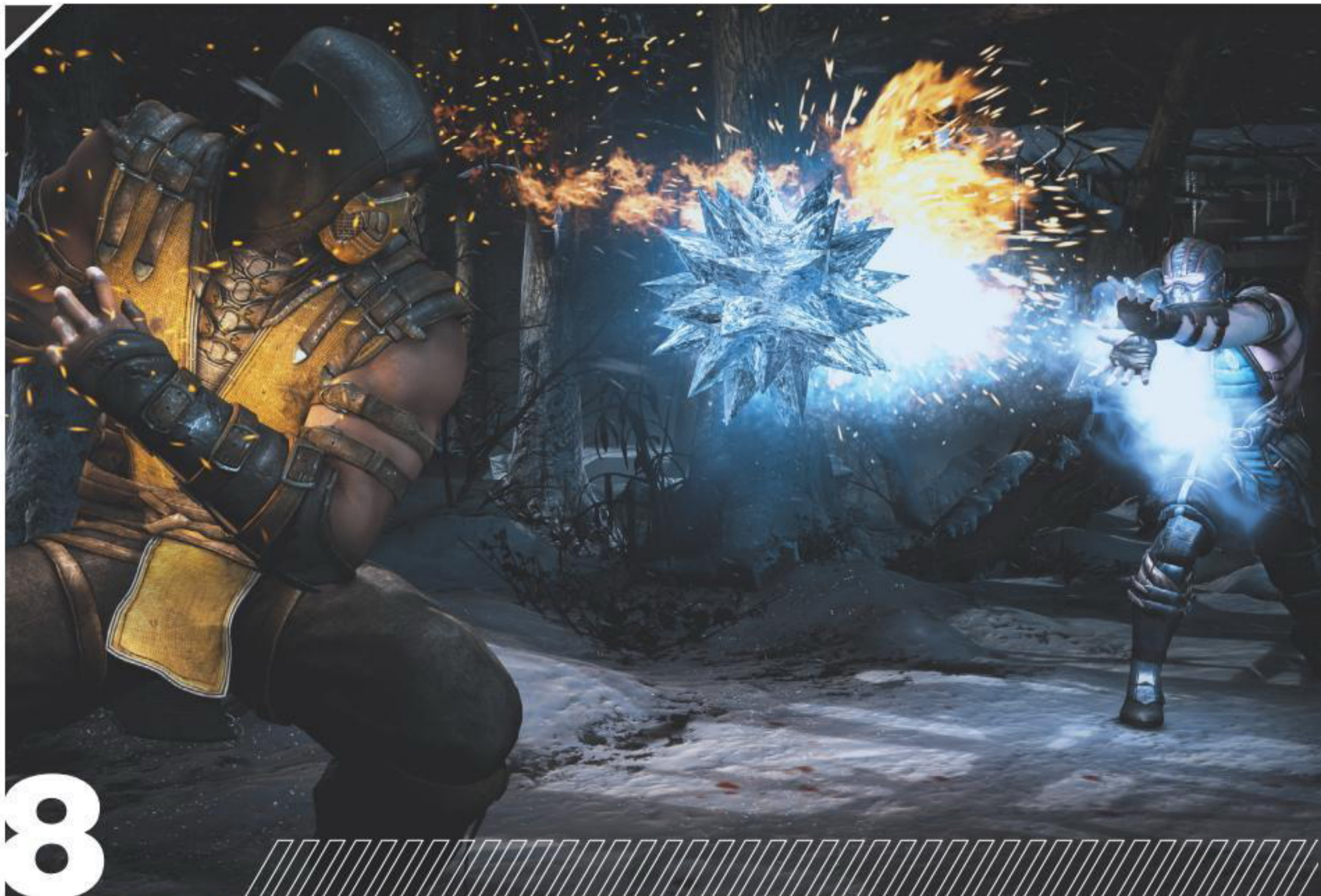
© Igronomia, 1997-2015  
Circulation 50 110

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу [mistake@igromania.ru](mailto:mistake@igromania.ru) или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 31 марта!

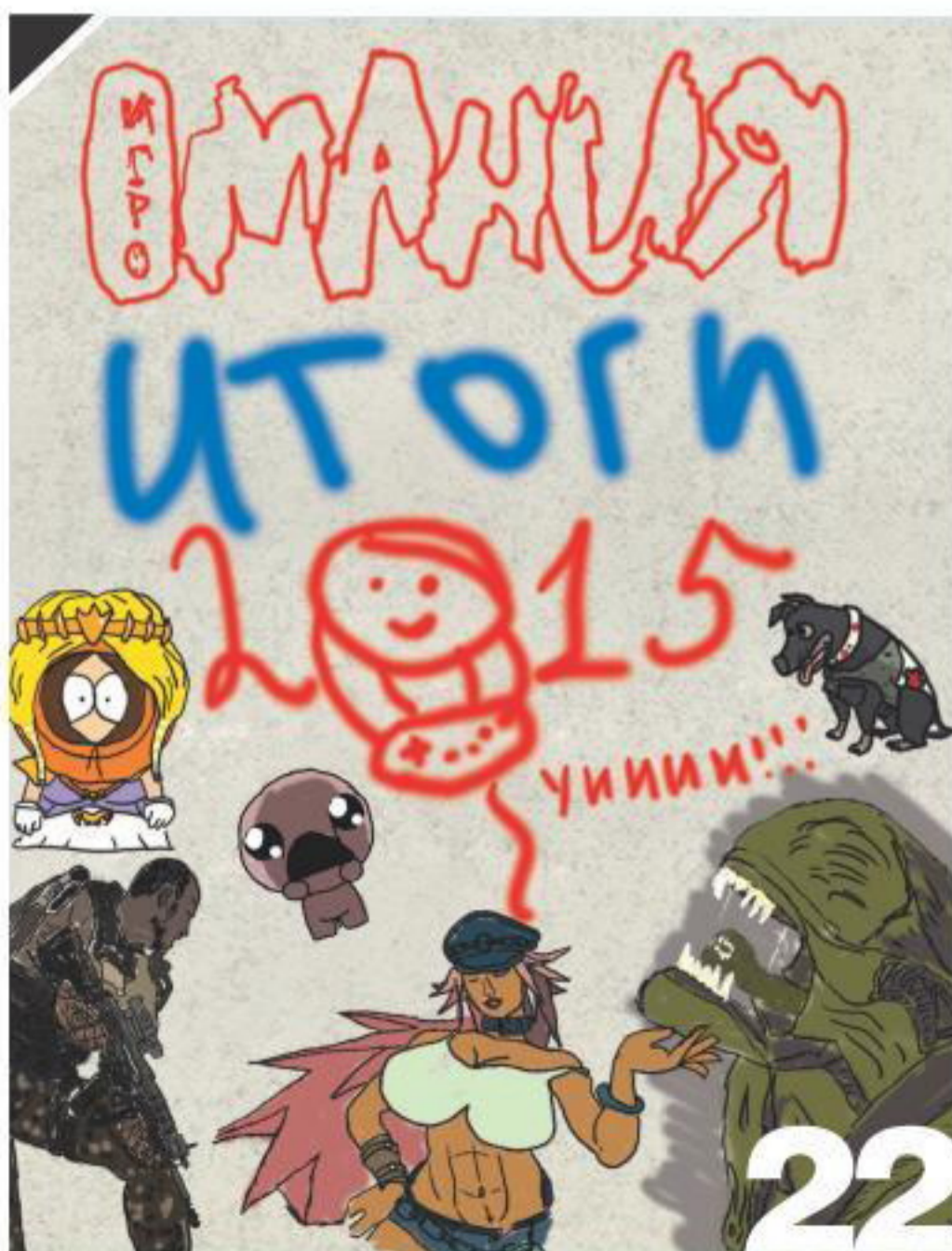
Подписка на журнал «Игромания»: Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958  
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753  
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

# СОДЕРЖАНИЕ №02 (209) 2015



8

❖ Mortal Kombat X Поколение Next



❖ 2014 Итоги игрового года

## 6-13 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 6 PlayStation в 2015
- 8 Mortal Kombat X

## 14-21 В РАЗРАБОТКЕ

- 14 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 15 Игромания рекомендует
- 16 Firewatch
- 18 Just Cause 3
- 20 Uncharted 4: A Thief's End

## 22-82 ИТОГИ ГОДА

- 22 2014
- 23 Год прошедший, год грядущий
- 28 Альтернативная реальность
- 30 Боевик года
- 32 Ролевая игра года
- 34 Спортивная игра года
- 36 Стратегия года
- 38 Онлайн года
- 40 Файтинг года
- 41 Тактическая игра года
- 42 Платформер года
- 43 Квест года
- 44 Хоррор года
- 46 Гонка года
- 47 Эпизод года
- 48 Открытый мир года
- 50 Слэшер года

- 52 Стелс года
- 54 Мобильная игра года
- 56 Игра года
- 58 История года
- 60 Персоны года
- 61 Переиздания года
- 62 Конвейер года
- 63 Герои года
- 64 Триумфальные возвращения
- 65 Пейзаж года
- 66 Скандалы года
- 68 Музыка года
- 70 Гик-кино
- 72 Самые ожидаемые игры 2015 года
- 76 Календарь 2014
- 80 Капсула времени

## 84-101 ВЕРДИКТ

- 84 LittleBigPlanet 3
- 86 The Crew
- 88 Destiny: The Dark Below
- 94 The Talos Principle
- 98 Assetto Corsa
- 100 Escape Dead Island

## 102-107 ОНЛАЙН

- 102 Дайджест онлайн

## 108-110 КИНО

- 108 Восхождение Юпитер

## Алфавитный список игр в номере

Age of Wonders 3 .....64	Middle-earth: Shadow of Mordor ....48
Alien: Isolation.....44, 53, 56	Might & Magic Heroes 7 .....75
Assassin's Creed: Rogue .....62	Monument Valley.....55
Assetto Corsa .....98	Mortal Kombat X .....8, 73
Batman: Arkham Knight .....74	Overwatch.....105
Battlefield Hardline .....73	P.T. ....45
Bayonetta 2 .....50	Papers, Please.....82
Bloodborne .....73	Pro Evolution Soccer 2015.....35
Borderlands Online.....105	Quantum Break .....74
Call of Duty: Advanced Warfare.....31	Remember Me.....80
Castlevania: Lords of Shadow 2.....51	Rise of the Tomb Raider.....74
Civilization: Beyond Earth.....36	Shadow Realms.....106
Cyberpunk 2077 .....74	Sherlock Holmes:
D4: Dark Dreams Don't Die .....47	Crimes & Punishments .....43
Dead Island 2.....73	Shovel Knight.....42
Destiny .....39	South Park: The Stick of Truth.....33
Destiny: The Dark Below .....88	Super Smash Bros. ....40
Divinity: Original Sin.....33	Swordsman .....104
Donkey Kong Country: Tropical Freeze.....42	The Banner Saga .....41
Dragon Age Inquisition .....32	The Binding of Isaac: Rebirth .....61
Drakengard 3.....51	The Crew .....46, 86
Dreamfall Chapters.....47, 64	The Evil Within .....45
Dying Light .....72	The Last of Us Remastered .....61
EA Sports UFC.....35	The Order: 1886 .....72
Endless Legend.....37	The Sims 4 .....81
Escape Dead Island .....100	The Stanley Parable.....82
Escape Goat 2.....42	The Talos Principle.....43, 94
Evolve .....72	The Witcher 3: Wild Hunt.....72
Far Cry 4.....49, 62	The Wolf Among Us .....47
FIFA 15 .....34	Thief .....53
Firewatch.....16	This War of Mine.....81
Forza Horizon 2 .....46	Threes! .....55
Frozen Synapse Prime.....41	Titanfall.....39, 105
Goat Simulator.....49	Tom Clancy's The Division .....75
Grand Theft Auto 5 .....80	Ultra Street Fighter 4 .....40
GTA Online .....103	Uncharted 4: A Thief's End.....20
GTA 5.....61	Valiant Hearts: The Great War .....43
H1Z1.....103	Wargame: Red Dragon .....37
Hotline Miami 2: Wrong Number.....75	Wasteland 2.....64
inFamous: Second Son.....31	Wolfenstein: The New Order .....30
Just Cause 3 .....18	World of Tanks .....107
Killer Instinct Season 2.....40	World of Tanks Blitz .....54
LittleBigPlanet 3 .....84	World of Warcraft.....105
Maestros of the Anthymn.....106	World of Warcraft:
Mario Kart 8 .....46	Warlords of Draenor.....38
MGS 5: Ground Zeroes.....52	Xenonauts.....41
MGS 5: The Phantom Pain.....75	Ловцы удачи.....102

110 Звездные Войны:  
Повстанцы

### 112-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 112 Железные новинки
- 114 Железный парад
- 123 Сумма технологий
- Тесты**
- 128 Три внешних аккумулятора
- 130 Игровой SSD AMD Radeon R7 240 ГБ
- 132 Мышка Razer DeathAdder Chroma
- 134 Ноутбук MSI GS60 2QE 3K Gold Edition
- 136 Разумный компьютер за разумные деньги

### 138-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 138 Тест № 2. Февраль
- 139 Сканворд № 2. Февраль
- 140 Видеопамять № 2. Февраль
- 143 Подведение итогов за № 12. Декабрь

### КАЛЕНДАРЬ

- 141 Overwatch
- 142 Forza Motorsport 6

### ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 144 Изолированное пространство

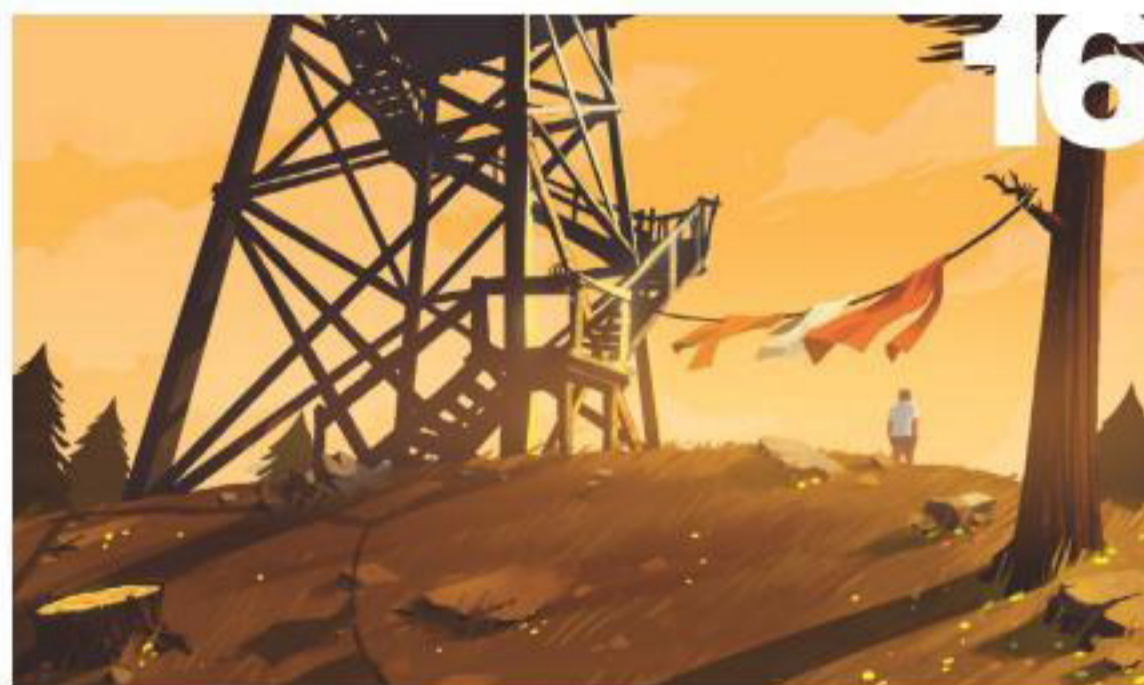
**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
Новогодний календарь от G2A.com  
Evolve

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Batman: Arkham Knight  
G2A.com  
The Crew  
StarCraft 2: Legacy of the Void

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

**Обложка:**  
ООО «Игромедиа» .....2-я обложка  
ARCHOS .....3-я обложка  
Anespiem.....4-я обложка

**В номере:**  
POPITAS .....83  
ООО «Игромедиа» .....111



Firewatch Огонь, иду за тобой



Uncharted 4: A Thief's End Записки путешественника



LittleBigPlanet 3 Плюшевый уют



The Crew Мимо американской мечты



## Итоговый выпуск!

Всем привет!

Февральский выпуск — традиционное время, когда мы подводим черту под ушедшим годом и называем лучшие игры 2014-го. На этом диске вас ждут как лучшие представители по отдельным жанрам, так и полные подборки любимчиков устами наших редакторов.

Параллельно с итогами года мы продолжаем осваивать секреты танков и авиации в War Thunder, а также вспоминаем известные игры в ретроразделе. На диске вас ждет подборка знаковых игр прошлого 5-10-15-20, а в десятке самых-самых на этот раз собрались лучшие герои с лысиной.

Все это и многое другое — уже перед вами!

### Игровые новости



Праздничный вал релизов схлынул, ручеек новых игр обмелел, но индустрия не собирается терять темп — она стремительно и без остановки начинает подготовку к релизам 2015 года.



В этом выпуске: Elite: Dangerous — кинематографичные звездные сражения. Scrolls — карточная стратегия от создателей Minecraft. «Старшая кровь» — новый трейлер The Witcher 3: Wild Hunt. Стальные корабли и алюминиевые самолеты — World of Warships. King's Quest — первый трейлер продолжения серии от Sierra. The Talos Principle — головоломка от создателей Serious Sam. Dying Light — сюжетный трейлер от Techland. Градостроительный сим Cities XL вырос в размерах и будет назван Cities XXL. Battlefield Hardline — самый быстрый Battlefield. Что можно вообразить в космическом мире Star Citizen. Разработчики Halo 5: Guardians рассказывают о важности победы. В War Thunder пришла американская техника. Рождественские праздники отмечает The Order: 1886, а в World of Tanks был обнаружен «восьмибитный режим».

### Новости индустрии

Игровая индустрия продолжает шаг вперед стремительными темпами. Будущее туманно, но в него по итогам года с оптимизмом смотрят как производители железа, так и разработчики игр.

В этом выпуске: Oculus VR скупает новые технологии. Игровой геймпад снова стал устройством для управления боевыми лазерами. Умер Ральф Баер, осно-



ватель индустрии видеоигр. Создатель DayZ основал собственную студию. Моддеры превратили Half-Life 2 в стратегию реального времени. Microsoft начинает принимать биткоины. NVIDIA показывает графику будущего. Minecraft получит сюжет от Telltale Games. Миллиардер Маркус Перссон приобрел самый дорогой особняк в Беверли-Хиллз. Nintendo может закупить у Sharp экраны в форме бублика. Начались аресты хакеров после нападения на Xbox Live и PSN. Microsoft выдала разработчикам дополнительные вычислительные ресурсы Xbox One. В Steam побит новый рекорд одновременного онлайн — 8,5 млн человек.

### Игровая культура



Мы отобрали для вас самые лучшие образцы стремительно растущей игровой культуры. Талантливые художники, комедианты, специалисты по видеоэффектам, музыканты, певцы, умельцы, способные пробежать игру с умопомрачительной скоростью, — все они сделали свой вклад в культуру.

В этом выпуске: End of the Line — самая интересная TF2-машинимма последнего времени. Пол Маккартни выпустил клип к композиции Hope for the Future для Destiny. Мир Grand Theft Auto 5 сделался миниатюрным благодаря имитации эф-



фекта tilt-shift. Ирландец Miracle of Sound спел песню во славу инквизиции. Ubisoft показала перерисовку художником спрайтов для ремейка третьих «Героев». «Давай уладим это в Smash» — рэп-дуэтом от Yungtown. В конструкторе лиц персонажей Black Desert игроки начали делать знаменитостей. Геймплей классического платформера Ghosts'n Goblins переделали на современный лад. Почему в Civilization 5 рабочие так любят варваров — скетч от White Lightning. Культовую сцену из System Shock 2 воссоздали на CryENGINE 3. Трейлер нового «Ведьмака» перерисовали в Paint. Пианист-виртуоз Соня Белоусова на лету схватывает мелодии Nintendo на канале PlayerPiano. Corridor Digital объединили Portal и баскетбол — во имя науки. Канадские студенты сделали прототип игрового мира Triled за шесть недель. Мастера по бутылкам создали аквариум в стиле BioShock. Новый особняк Нотча из Беверли-Хиллз воспроизвели в Minecraft. Secret Habitat — виртуальная картинная галерея. В Quake сыграли, выведя изображение на осциллограф. Шведский художник создал «домик в горах», используя навыки в CryENGINE 3. Суровая правда о Скайриме — в коротком ролике от Ferhod. Китайцу потребовалось два года, чтобы слепить огромную пластилиновую диораму по мотивам StarCraft 2.





## Спецраздел по War Thunder



Новые выпуски в рубрике «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. В этом номере:

— Пятерка лучших кульбитов на танках War Thunder.

— Вдохновившись War Thunder, мы отправились в Техас, в городок College Station, где располагается танковый музей of American G.I. Возможно, единственное место на планете, где на танках можно не только легально покататься, но и пострелять. Чем мы и занялись.



— Как вы, наверное, заметили (а не заметили, так уж точно слышали!), на серверах War Thunder вышло долгожданное обновление 1.45, известное как «американские танки», или, если официально, «Стальные генералы». Но, вообще говоря, изменений там миллион — и далеко не только по танковой части. Пройдемся по основным.



Геймплей в War Thunder стремительно развивается. В частности, постоянно пополняется линейка дополнительных умений танков. И с очередным патчем их накопилась некая критическая масса, чтобы рассказать о них в целом. В этом уроке — обо всем, что умеют делать танки, кроме как ездить и стрелять.



О дополнительных опциях для танка и их умелом применении.

— Для танковых сражений War Thunder за полгода открытого теста создали множество карт. Среди них есть как открытые с обширными равнинами, так и маленькие с множеством ущелий и скрытых маршрутов. Однако своим особым шармом отличаются городские карты. Об их особенностях и стилях ведения боя в уличных условиях мы расскажем в этом выпуске.

— War Thunder уже давно развивается в киберспортивном направлении. Что из этого выйдет в итоге, сказать пока сложно. Но уже сейчас проходят многочисленные турниры, а также специальные внутриигровые события, позволяющие сразиться друг с другом в тактических боях. Игрокам доступно все больше видов соревнований, помимо простых боев. К примеру, только что завершился автоматический авиационный турнир «два на два» на истребителях второго ранга. Подобные события будут проходить и впредь, поэтому давайте на живом примере посмотрим, как они выглядят. Как эффективно играть в авиационных парах. И турнирной сетке.

## Десятка самых-самых лысых героев



Лысина — символ старости, мудрости и... крутости. Многие боятся ее как огня, но стоит избавить героя от скучной шевелюры — и отношение к нему будет на порядок серьезнее. Голая голова не только добавляет брутальности и харизмы, но и делает героя (ну, или злодея) куда более запоминающимся. Это отлично знают и в Голливуде, и в нашей любимой индустрии видеоигр. Из всего многообразия ярких лысин мы сегодня вспомним самые-самые ослепительные и незабываемые. Без солнечных очков не смотреть!



## Ретро: 5-10-15-20



Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Во многих трехмерных боевиках геймплей все равно остается двухмерным. В них практически не используется высота — противники обычно находятся на том же уровне, что и вы, и смотреть нужно больше по сторонам, чем вверх и вниз. Иногда к этому добавляется так называемый «вертикальный геймплей», и каждый раз журналисты особо отмечают его наличие. А ведь двадцать лет назад вышла игра, которая использовала все три измерения на полную катушку, — называлась она Descent. Пятнадцать лет назад появилась первая The Sims, наглядно доказав, что играть в быт тоже может быть очень интересно. Десять лет назад начал свое победное шествие Кратос — лысый спартаец, бросивший вызов самим богам Олимпа. И, наконец, пять лет назад Дэвид Кейдж выпустил Heavy Rain — еще одну кинематографичную игру в духе Fahrenheit, но уже с графикой нового поколения, благодаря которой происходящее воспринималось совсем как настоящее интерактивное кино.

В этом выпуске:

- Descent
- The Sims
- God of War
- Heavy Rain



# PLAYSTATION В 2015

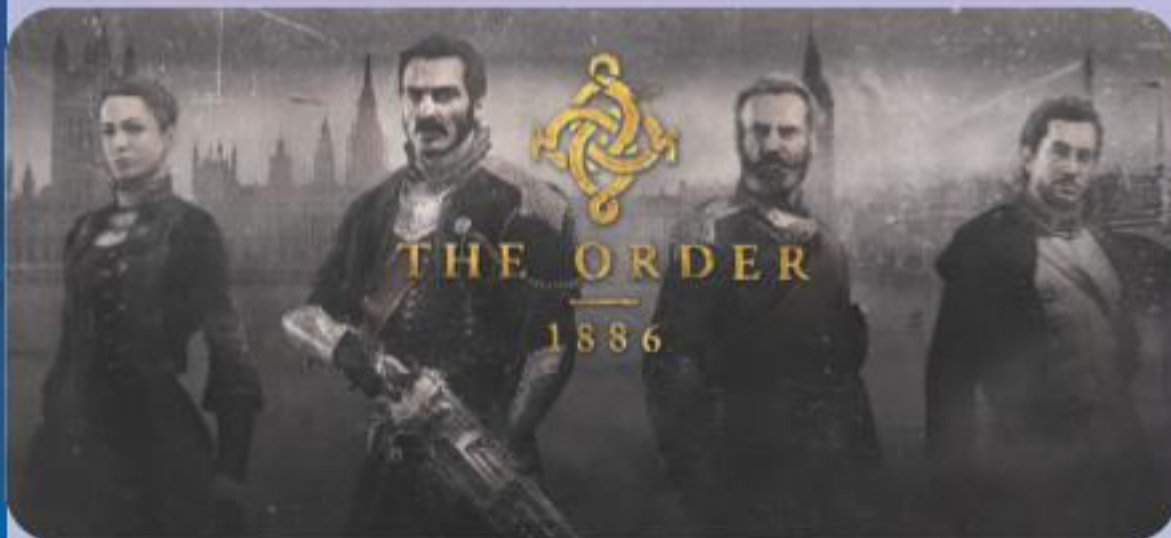
## Четыре проекта, в которые мы будем играть в этом году

Недавно «Игромания» побывала на PlayStation Experience в Лондоне, более скромном варианте лас-вегасовского мероприятия, но не менее интересном. Как мини-

мум потому, что только здесь можно было поболтать с подвыпившим Джимом Райаном (президент Sony Computer Entertainment Europe) и невероятно странным и столь же талан-

тливым Хидэтаки Миядзаки (создатель серии **Dark Souls**).

Но в первую очередь мы поехали на Турманный Альбион, конечно же, играть.



Прототипированием экипировки для ордена будет заниматься Никола Тесла.

Со времени последнего показа **The Order: 1886** изрядно изменился. Прежде он казался умопомрачительно красивым, но довольно кособоким шутером с непонятными особенностями. Почти любое оружие раздражало слишком сильной отдачей, выстрелы совсем не ощущались, противники на попадания реагировали странно.

На PlayStation Experience же передо мной предстала еще более красивая игра, но на этот раз со внятными сюжетными приоритетами и по-человечески реализованной стрельбой. Коротко говоря, у студии **Ready At Dawn** получается первый **Gears of War**, с поправкой на технологический разрыв между проектами: постоянно прячемся за в меру разрушаемыми укрытиями, стреляем в не слишком отличающихся врагов, восстанавливаем здоровье, а в «спокойных» эпизодах узнаем подробности о сюжете и мире игры.

Учитывая недостаток хороших шутеров на новых консолях, даже такой вариант кажется приемлемым. Но **The Order** может похвастать и несколькими примечательными особенностями.



В Ready at Dawn любят рассказывать про оружие, оно в The Order: 1886 сделано с выдумкой.

Здесь необычные интерактивные драки, требующие не только вовремя нажимать на кнопки, но и иногда задействовать окружение. Скажем, если во время перепалки отвести камеру в сторону, можно схватить с земли нож и вонзить врагу в горло. Впрочем, в основе это обычное QTE, которое можно легко «запороть», и тогда придется переигрывать сценку сначала. В плюс кинематографичности это, конечно, не идет.

Интересно (и неожиданно дорого) обставлены мини-игры. Чтобы взломать трансформаторную будку и отрубить электричество, надо одновременно «поймать» два бегущих заряда, нажав сразу левый и правый стики. А, например, для передачи координат артиллерии нужно пальцем отстучать на тачпаде геймпада сообщение морзянкой.

Любопытно — и немного спорно — реализованы и стелс-эпизоды. Чтобы убить врага, нужно не просто незаметно подкрасться к нему со спины, но и в нужный момент нажать на кнопку удара. Опоздаете или поспешите — враг перехватит инициативу и выпустит очередь вам в лицо, придется начинать сначала. Еще нужно учитывать свое расположение. Если наброситься на врага, когда между вами находится препятствие, герой может попросту не дотянуться до противника.

Наконец, сильная сторона — повышенная кинематографичность и вообще графика. Разработчики открыто говорят, что ориентировались на **The Last of Us**, но (по некоторым критериям) даже его превзошли. Здесь то и дело не замечаешь, как геймплейный момент сменяется роликом, и наоборот, анимация очень плавная. Другое дело — методы, которыми этого достигли. Зачастую видно, что длинный ролик просто-напросто сделали интерактивным. Герой сам не станет лезть по стропам дирижабля, вам нужно «промотать» анимацию левым стиком. В **The Last of Us** же вся кинематографичность была прямо в геймплее — просто вспомните потрясающую начальную сцену, равной которой нет в жанровом кино (хотя бы потому, что она интерактивная).

Тем не менее для кинематографичных игр в «классическом» понимании у **The Order** все действительно хорошо. Диалоги, полные пафоса и хмурых взглядов, очень живая камера, преследующая героев, необязательные обрывки фраз второстепенных персонажей. В демоверсии, например, если вырубить электричество на участке, можно услышать бурчание: «Опять поломалось! Я охранник, а не чертов электрик! Гори оно все огнем!» Забавляют и истинно английские выкрики главного героя, сэра Галахада, в бою: «Bloody hell!», «Die, you son of a whore!» и так далее. Я, когда играл, ничего такого не кричал (рядом были девушки), но, признаюсь, временами хотел: **The Order** воображение не поражает, но местные перестрелки вызывают здоровый азарт. Ждем.



Хоррор от Sony как был темной лошадкой, так и остался. Если после увиденных роликов вам показалось, что это смесь **Heavy Rain** и попужастика вроде «Пилы», то... так оно и есть. В одной из ролей здесь





Надеемся, что *Until Dawn* начнется как типовой ужастик, а закончится таким же безумием, как «Хижина в лесу».

даже выступила жена Владимира Кличко Хейден Пенеттьер, не так давно снявшаяся в четвертом «Крике».

В демоверсии как раз можно было поиграть за ее героиню Саманту. Сцена начинается с того, что Сэм принимает ванную под классическую музыку, а потом понимает, что в комнате кто-то есть. Этим кто-то оказывается маньяк-клоун, от которого Сэм уже через пару минут будет бегать по всему особняку, спасая свою жизнь.

Игровой процесс неоднозначный. Перемещениями персонажа, как и в *Heavy Rain*, управлять нельзя: вы берете Сэм под свой контроль лишь в относительно спокойных зонах, а в остальное время принимаете участие в QTE. Но если в игре Дэвида Кейджа вы даже во время интерактивных роликов полноценно вовлекались в процесс и имели массу вариантов для дальнейших действий, то здесь на выбор обычно есть только два: спрятаться или убежать. Практика показывает, что лучше бежать. Как бы тихо вы ни сидели (для этого нужно не двигаться и в реальной жизни — консоль считывает перемещения сенсора на геймпаде), маньяк почти всегда отыскивает жертву.

Пока *Until Dawn* производит неоднозначное впечатление. Дорого, интересно на бумаге (по крайней мере, потому что после смерти любого из героев игра не закончится), но... слабовато. Заметно, что разработчики до этого не сделали ни одной большой и хорошей игры.

Но мы все-таки осторожно надеемся, что получится по меньшей мере необычно.

# TEARAWAY UNFOLDED

**Unfolded** — версия для PS4 одной из лучших игр для PS Vita (девять с половиной баллов от «Игромании.ру»). Адаптировали ее, надо сказать, отменно. Это не банальный перенос ровно той же игры на новую платформу, а серьезно переработанная версия. Подробнее об ориги-



Главное при вырезании аппликаций в *Tearaway* не придумать чего-нибудь неприличного.

нале вы можете прочесть в нашей рецензии, но если коротко, то **Tearaway** — это предельно жизнерадостный платформер в необычной стилистике. Мир игры и его жители выполнены из бумаги, а главный герой, к которому постоянно обращаются персонажи, — вы сами.

Камера PS Vita позволяла в буквальном смысле вводить вас в игру, тем самым усиливая вовлечение, а использование разработчиками других особенностей консоли — гироскопов и задней сенсорной панели — добавляло геймплею инновационности. Хотите подбросить объект? Пробейте бумажный «пол» пальцем. Хотите построить мост? «Разгладьте» кусок бумаги. У персонажа не хватает усов? Вырежьте их из картона.

В этом плане *Unfolded* если не придумывает чего-то кардинально нового, то, во всяком случае, грамотно переносит идеи, разработанные для карманной консоли, на большую. Скажем, появилась возможность забрасывать объекты прямо в экран, наклоня геймпад, а потом швырять их «в телевизор»: для этого нужно навести DualShock 4 куда надо и движением пальца произвести «выстрел» (пользователи смартфонов называют это свайпом).

Если вы не играли в изначальную версию, это хороший повод познакомиться с необычным платформером. Игр, сравнимых с *Tearaway* по числу уникальных идей, очень мало.



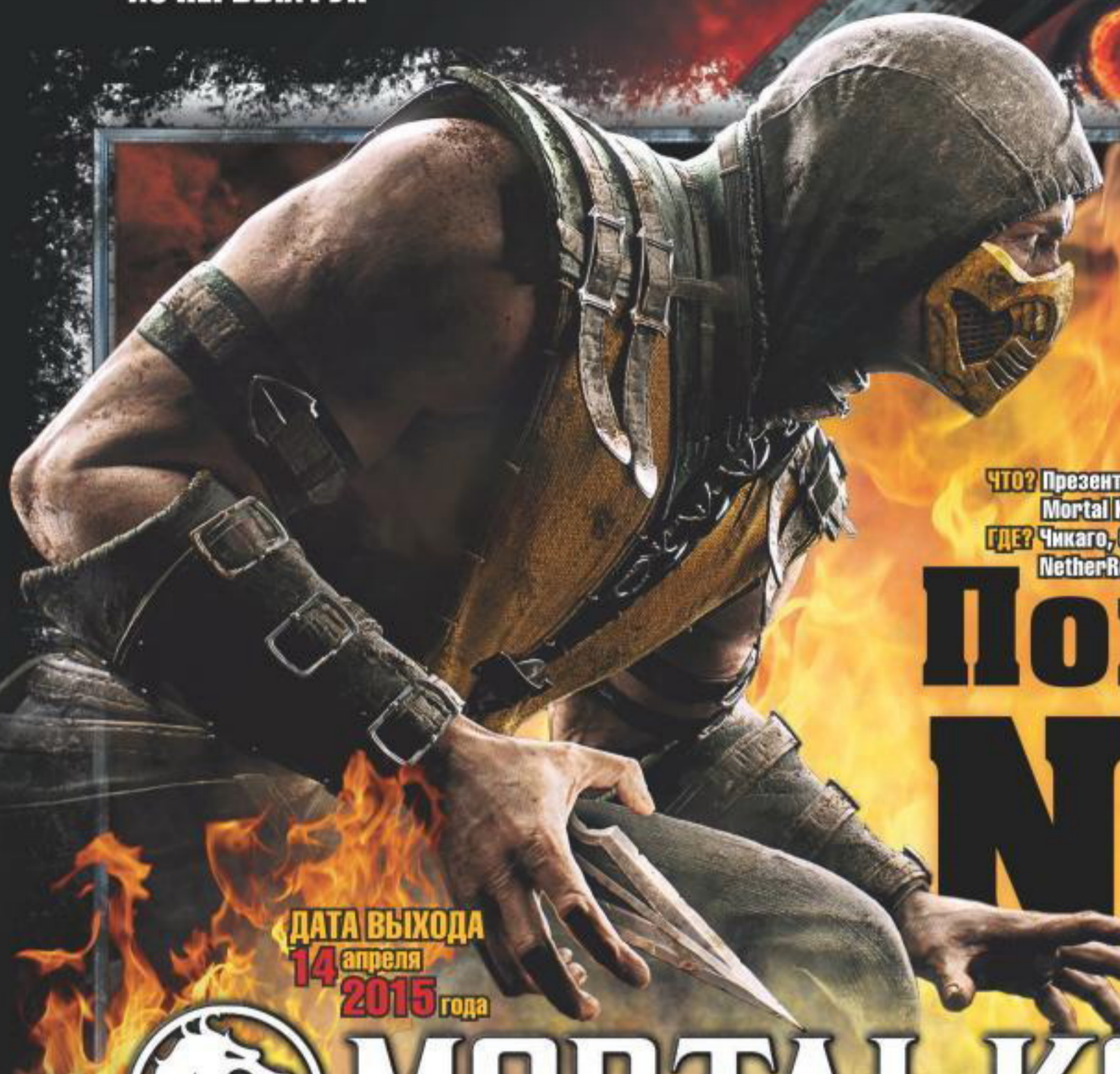
На мероприятии давали поиграть в альфа-версию, доступную многим, так что мы не будем рассказывать о самой игре. Вместо этого лучше остановимся на новой механике, о которой нам лично поведал Миядзаки-сан. Она называется *Chalice Dungeons* и, по сути, добавляет в **Bloodborne** целую отдельную игру. Суть в том, что, выполнив определенные мини-квесты, вы сможете попасть в другую реальность — многоуровневое подземелье, которое каждый раз генерируется заново.

То есть **From Software** добавит в *Bloodborne* то, чего не было в серии *Souls*, — элемент неожиданности. Да, он и раньше присутствовал, но в ином виде: вы пытаетесь пройти очень сложный уровень, почти уже добиваетесь своего, и тут выскакивает мини-босс и одним ударом отправляет вас на контрольную точку. Но во время второго прохождения вы уже знаете когда и откуда выскочит враг. В подземельях же никогда ничего не знаешь наперед. Помимо прочего, это позволит сделать *Bloodborne* чрезвычайно реиграбельной — как, например, **Diablo 3**.

Разработчики пока сами до конца не уверены, какую именно последовательность действий надо будет выполнить, чтобы попасть в *Chalice Dungeon*, но, судя по всему, по миру игры будут раскиданы некие порталы. Чтобы их открыть и переместиться в подземелье, потребуется собрать несколько осколков какого-нибудь артефакта. Ждем новой информации!



В *Bloodborne* важно рваться в атаку после того, как вас поранили, потому что так есть шанс немного восстановить здоровье.



**ЖАНР**  
Файтинг

**ИЗДАТЕЛЬ**  
Warner Bros.

**РАЗРАБОТЧИК**  
NetherRealm Studios

**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
Интернет

**ПЛАТФОРМА**  
PC, Xbox 360,  
PS3, PS4, Xbox One

**ЧТО?** Презентация игры  
Mortal Kombat X

**ГДЕ?** Чикаго, США, штаб-квартира  
NetherRealm Studios

# Поколение MEХТ

**САЙТ ИГРЫ**  
themortalkombat.com

**ДАТА ВЫХОДА**  
14 апреля  
2015 года



# MORTAL KOMBAT X

Александр Пушкарь

**В** самом конце прошлого года «Игромания» отправилась в Чикаго, где обосновалась студия **NetherRealm**, разработчики, пожалуй, самой любимой народом серии файтингов на территории СНГ — **Mortal Kombat**. Возглавляет студию Эд Бун, автор самой первой части «Смертельной битвы».

Начиная где-то с четвертого МК серию начало сильно лихорадить и кидать в крайности, но к девятой части все вернулось на круги своя. Мы увидели тот самый Mortal Kombat, который любим со школьной скамьи, только красивый и современный. Эта игра вернула былое доверие к серии, а после выпуска супергероического **Injustice** студия вдобавок укрепила репутацию «парней, которые точно разбираются в файтингах», доказав, что «не Комбатом единым».

Тем не менее после анонса десятого МК (кстати, он правильно называется не «Мортал Комбат десять», а «Мортал Комбат Экс», от «next» — следующий) интернет несколько взбурлил. В игре появились антропоморфные насекомые и персонаж «два в одном». А между тем нелюбовь к «промежуточным» частям серии не в последнюю очередь строилась на неприятии такого вот рода экспериментов с персона-

жами. Точно ли той дорогой идут разработчики?

На этот вопрос у нас готового ответа нет. Пока отходов от канона не так уж много, кроме того, главное в игре — это боевая механика. Если играть будет интересно, потерпим и ацтеков, и членистоногих с крылышками.

И вот с этим у МКХ, кажется, все в порядке. Сражаясь попеременно то друг с другом, то с разработчиками, мы провели за игрой целый день — и все равно не наигрались. Игровой процесс здесь ровно такой, какого мы ждали. Вызывает в памяти лучшие части серии и при этом разбавлен массой интересных находок.

О них сейчас и поговорим.

## Не стой под стрелой

Самое очевидное изменение в боевой механике — возросший темп сражений. Mortal Kombat X будет самой быстрой в серии, что заметно в первую очередь по скорости передвижения бойцов. Тайминги ударов, по большому счету, изменились мало, зато шаги, бег, падение тел и прочие перемещения бойцов в пространстве ускорились заметно.

Мы даже нарочно сравнили ощущения от девятой и десятой

части, сыграв несколько раундов попеременно. И даже удивились: кто бы мог подумать, что Скорпион бросал свой гарпун настолько медленно, да еще и добрых полсекунды выжидал, прежде чем дернуть соперника на себя. В МКХ он рвет цепь назад безо всяких прелюдий, еле-еле «Get over here» проорать успевает.

Впрочем, даже Injustice был быстрее девятого МК, разработчики уверенно держат курс на выведение особого подвида игроков с молниеносной реакцией. Шутеры вот со времен третьего **Quake** только замедляются, а файтинги — вишь ты! — становятся все требовательнее и требовательнее к игрокам.

Второй важный момент в механике не столь очевиден, но игровой процесс преобразует куда сильнее. Дело в том, что в Mortal Kombat X гораздо более важную роль стало играть расположение бойцов относительно как арены, так и друг друга. Очень многое теперь завязано на занятую вами позицию, поскольку многие приемы отныне не действуют напрямую на соперника, а что-то меняют на карте. Например, шляпа Кун Лао, которую тот может где-нибудь «подвесить», а потом притянуть к себе обратно (подробнее во врезке).

Висящая в воздухе шляпа, по сути дела, готовая ловушка. Стоит неосторожному сопернику оказаться между Кун Лао и шляпой



Именно на этой карте можно бросаться в противника бабушками. К сожалению, ни одна из них в кадр не попала.



Выкинутым на берег трупом можно было бы бросить в соперника. Это один из немногих воспользованных интерактивных объектов.



Один из фирменных приемов постаревшего Кун Лао — частые-частые удары по лицу зафиксированного соперника.

и на мгновение зазеваться, как та моментально ударит его в спину. Но если он будет стоять за шляпой или, скажем, под ней — ему ничего не грозит, ведь к хозяину она возвращается по кратчайшей траектории. Таким образом, подвешивая где-нибудь головной убор, Кун Лао создает на арене некую зону опасности, в которую противнику лучше не лезть. Или, если не получилось, подготовиться отражать дополнительную атаку.

Аналогично работает, скажем, столб света у Коталя Кана. Если поймать в него соперника, можно восстановить немножко здоровья. Но если противник ускачет в противоположный угол арены, то пользы не бу-

дет. Думается, у каждого из персонажей найдется по паре приемов аналогичного толка, что в результате сильно изменит привычную тактику боя. Мало будет уверенно прожимать комбинации и ловить противника на прием — важно еще не оказаться в ненужном месте в ненужное время.

На самой арене зоны опасности создают интерактивные объекты. В МКХ их будет гораздо меньше, чем в Injustice, к тому же большинство не будет восстанавливаться после применения. Разработчики объясняют это тем, что хотят сосредоточить внимание именно на взаимодействии бойцов. Арена имеет право вносить поправки в



Новая карта — «Лагерь беженцев». Что ж там все-таки по сюжету происходит-то будет?

## Кун Лао

На момент презентации разработчики открыли только десятых героев, оставив еще четырнадцать клеток в ростере пустыми. Собственно, как раз десятого персонажа они и показывали — им оказался не кто иной, как Кун Лао. Который вообще-то погиб в ходе событий девятой части, и откуда он взялся в десятой — не понятно. Брата у него, как у Саб-Зиро, точно не было, чтобы на смену одному пришел другой. Но разработчики не делают вид, что так и надо и никто нигде не умирал. Напротив — обещают, что в сюжете все подробно раскроется.

А пока просто примем как данность — Кун Лао жив. И несмотря на то, что на двадцать лет постарел, все так же бодр, весел и неразлучен со шляпой.

В МК9 он выступал в роли неудачливого сайд-кика, которому не доставало умения, чтобы победить в турнире, но он все равно на него пошел, потому что «Если не я, то кто?». Здесь же он — шептун старикан с косичкой и характерной бородкой, улыбочивый и самоуверенный. Эдакий шаблонный мастер кунфу из китайских боевиков, который, несмотря на возраст, бодро прыгает и в легкую отбивается от толп молодежи, не забывая осыпать их шуточками. Мол, такие молоденькие, а двигаетесь как старперы, вот помню я, в мои-то годы...

Как и все остальные герои, Кун Лао будет доступен в трех вариациях. Первая называется «буря» и полностью посвящена вращению. «Бурный» Кун Лао способен дольше крутиться вокруг своей оси, да еще и двигаться при этом влево-вправо, подлавливая противника. Кроме того, он может запустить шляпу вращаться вокруг себя по X-образной траектории. И щит, и средство нападения — она умеет отбивать вражеские «выстрелы» (будь то файербол, граната или скорпионовский гарпун), а если коснется противника — нанесет урон.

Вторая вариация, «циркулярная пила», чуточку интереснее и по популярности на презентации оказалась первой. У этого Кун Лао шляпа иззубрена по краям, а при броске летит очень-очень медленно. Но при этом сам монах не замирает в ожидании, пока она не долетит, а может двигаться одновременно с ней! Это позволяет лучше контролировать карту: запускаем шляпу понизу, сами атакуем в прыжке — и вот уже противник вынужден обороняться и сверху, и снизу. Или бросаем, сами телепортируемся за соперника — и тот получает удар в спину. Не от нас, так от шляпы.

Наконец, третья модификация — самая хитрая. У нее и название соответствующее — hat trick, «фокус со шляпой». Эта разновидность Кун Лао умеет размещать шляпу в произвольной точке пространства, где та и остается висеть, пока не прозвучит команда «назад».

Фишка в том, что возвращается она мгновенно, вообще не тратя время на полет. Но при этом честно бьет противника, если тот окажется у нее на пути. Что из этого следует? Да то, что, очутившись между Кун Лао и шляпой, противник вообще не может выйти из блока. Любое неосторожное движение приведет к удару в спину. Хотя, конечно, чтобы эффективно пользоваться этим приемом, требуется недюжинная реакция.



Вот так теперь выглядит Кун Лао. Бородка, косичка, солидные седины. И, конечно же, неизменная шляпа.

тактику, но ни в коем случае не должна играть ключевую роль в ее построении.

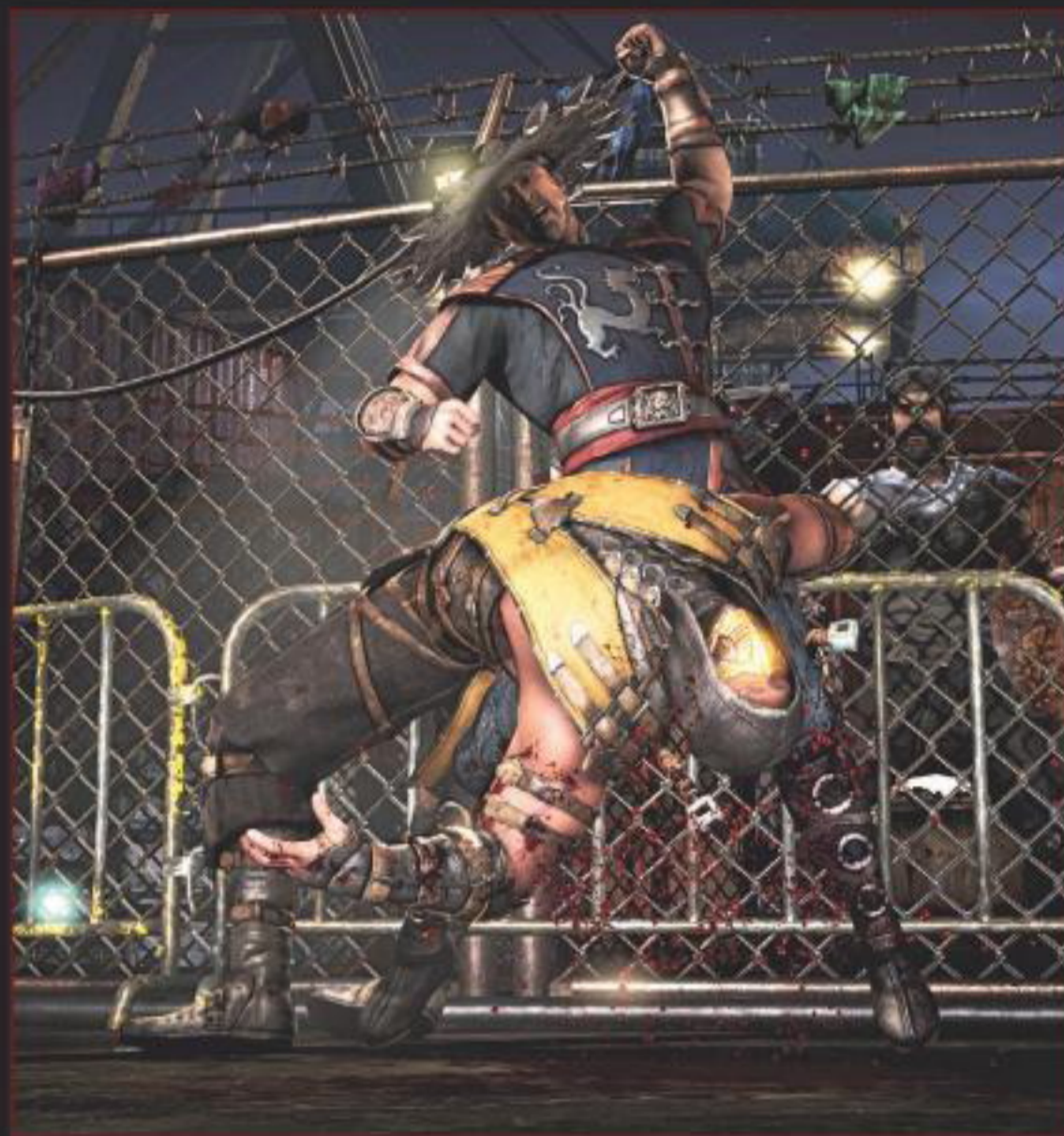
Решение понятное, но веселья все же убавляет. К тому же в игре не будет даже возможности перебросить противника на другую арену. Где бой начался, там и продолжится. Странно, ведь в серии это было испокон веков, а в Injustice и вовсе можно было несколько раз туда и обратно перейти.

Ну, по крайней мере, чувство черного юмора разработчикам не изменило. На карте с причалом роль интерактивных объектов исполняют выбрасываемые прибоем на берег трупы, а на арене с восточным рынком в противника можно запустить ни в чем не повинной старушкой из зрительских рядов.

Прочие новые механики завязаны уже на самих персонажей. Некоторые из них будут лечиться в процессе боя, другие — наносить урон самим себе в обмен на временное увеличение урона, третьи — просто усиливать себя в соответствии с текущей ситуацией. Такие приемы для серии в новинку, зато они обеспечивают различия персонажей. В конце концов, двадцать четыре бойца, по три вариации на каждого, — это очень много, и, чтобы они не походили друг на друга, приходится изощряться. Посмотрим, как все это дело приживется.

На презентации журналисты не слишком часто использовали сложносочиненные приемы, предпочитая лупить друг друга по старинке — комбинациями да простыми суперударами, которые все так же без проблем нащупываются интуитивно. И никто не жаловался: чтобы весело играть в Mortal Kombat, по-прежнему вовсе не обязательно углубляться в теорию. Взял геймпад — считай, что научился.

Но и тем, кто хочет играть серьезно, здесь явно будет в чем покопаться.



Иззубренные края шляпы — признак стиля «циркулярная пила». Готовьтесь отражать одновременные атаки с двух сторон.

## Большое противостояние

Большой упор в Mortal Kombat X делается на сетевую игру. Что неудивительно, поскольку прогресс давно разогнал игроков по индивидуальным консолям, а визиты друг к другу в гости для игры на одном экране сейчас случаются все реже.

Чтобы обеспечить метаигру на долгие годы, разработчики создали единую глобальную рейтинговую систему под названием **Factions**. Впервые запустив сетевую игру, вы сможете выбрать себе одну из пяти фракций, за которую будете выступать: «Белый лотос», клан «Лин Куэй», «Теневое братство», «Черный дракон» или простые и понятные «Силы спецназа». Выбор этот чисто эстетический, от него будут зависеть только эмблема и фоно-

вые рисунки. Персонажей можно выбирать любых, хоть Соню в рядах «Теневого братства», хоть Райдена в спецназе. Принадлежность героев к фракции не более чем формальность, чтобы не портить удовольствие от игры.

Драться можно как один на один, так и в командах по пять человек. Тогда результат матча будет зависеть не только от вас, но и от четверых напарников, за которых можно болеть, делать ставки, а в случае чего — обвинять во всех неудачах. Но сами бои теперь всегда будут проходить в режиме «один на один».

Tag Match, где можно было играть двумя персонажами и переключаться между ними в ходе боя, добавлять не стали — якобы из-за непопулярности. Но мы уже оставили заявку на то, что хотим видеть его в игре. В самом деле, так же гораздо веселее.

Выступая за свою фракцию и побеждая в боях, вы будете приносить очки в общую копилку. Когда закончится сезон, набравшая больше всех баллов фракция будет признана победителем, и ей достанутся ценные плюшки. Какие именно — не то чтобы секрет, просто разработчики этот вопрос еще не решили. Как и вопросы о том, сколько будут длиться сезоны, как часто и в какой момент можно будет менять фракцию (а то под конец сезона все ж наверняка захотят переметнуться к тем, кто побеждает) и многие другие. В конце концов, их задача — сделать так, чтобы всем было весело и никто не ушел обиженным, и что-то нам подсказывает, что это будет очень непросто. Впрочем, именно в вопросах баланса NetherRealm Studios разбирается как никто другой.

## Сольные выступления

Для однопользовательских развлечений тоже появятся новые режимы. Башен испытаний теперь три, и все они динамические. Не триста заранее прописанных этажей, как в МК9, а регулярно меняющийся набор задач с огромной вариативностью. Каждая из башен будет обновляться через разные отрезки времени: одна каждые несколько часов, другая — каждый день, третья, как выразились разработчики, «по праздникам». Может быть, раз в неделю, а может, и правда обновление будет приурочено к важным датам.

Видов испытаний обещается масса. Одних только модификаторов геймплея разработчики придумали около сотни: бой в темноте, бой под орбитальным обстрелом, бой при низкой гравитации, бой с моментальными апперкотами, ускоренный бой...

Кстати, из наблюдений: в списке модификаторов фигурируют



Так выглядят эмблемы всех пяти фракций. А слева внизу можно посмотреть, какие бывают ачивки, приносящие дополнительный доход.



Похоже, четырехрукий Горо вновь появится в игре — живой и невредимый. Неужели опять заигрывания со временем? Или просто параллельные миры?

## Остальные бойцы

### Саб-Зиро

Очередной брат невинно убиенного первоначального Саб-Зиро. По словам Эда Буна, уже то ли четвертый, то ли пятый. Но не стоит волноваться, запас братьев, сватов и прочих родственников Саб-Зиро в клане Лин Куэй безграничен. И даже если Скорпион продолжит их исправно убивать, хватит еще на много частей «Смертельной битвы».

В одной из вариаций Саб-Зиро вооружен ледяным мечом, в другой умеет не только создавать свою ледяную копию, но и швыряться ею, ну а в третьей может выстраивать ледяной барьер.



### Скорпион

Любимый персонаж Эда Буна, продолжающий свой крестовый поход по душу очередного Саб-Зиро. Тоже вооружается мечами в одной из вариаций. В двух других умеет либо лихо обращаться с огнем, либо призывать огненного прислужника. Фирменный гарпун, конечно, доступен в любой из модификаций, к тому же теперь он умеет ловить противника прямо в воздухе.



### Кэсси Кейдж

Великолепная новость, господа! Джонни Кейдж таки смог! Соня Блейд не устояла перед шармом киноактера и родила ему ребеночка. Девочку назвали Кэсси, за двадцать сюжетных лет она выросла в боевую стервозу и неплохо овладела оружием и единоборствами. Внешне она похожа на маму, манерами — на папу, а вот драться ее, похоже, учил Страйкер. Интересно, это совпадение или он и правда деятельно участвовал в ее воспитании?

С геймплейной точки зрения Кэсси — очень быстрый боец с не самыми сильными ударами. В одной из вариаций она делает ставку на приемы классической борьбы. В другой, «голливудской», умеет стрелять в прыжке и бить в пах со шпагата. А в третьей — наводит на противника ракетные авиаудары.

### Кано

Сильно постаревший одноглазый бандит, глава преступной организации «Черный дракон» и давний враг Сони Блейд. Поскольку мама до него дотянуться не смогла, миссия по поимке злодея легла на плечи дочери. За двадцать лет Кано несколько постарел, но вживил себе пару киберимплантатов. Его вариации, по сути, навеяны старыми приемами, просто разделены на три категории: теперь либо лазер из глаз, либо ножи, либо удушение и контратаки.



### Ди'Вора

Один из первых тревожных звоночков, которые могут указывать на то, что разработчики взяли неправильный курс. Девушка-насекомое, отдаленно напоминающая зергифицированную Кэрриган, сильно выбивается из привычной эстетики «Смертельной битвы». На вопрос, откуда она в игре, разработчики честно отвечают, что это была просто брошенная в воздух идея: «А давайте сделаем персонажа-насекомое?» — «А давайте!» Взяли да и сделали.

Ди'Вора дерется не только руками и ногами, но и дополнительными лапками на брюхе. Плюется кислотой, в случае чего — призывает рой насекомых.



### Ферра и Торр

Еще один удар по привычному восприятию Mortal Kombat — два персонажа в одном, малютка Ферра верхом на великане Торре. Кто сказал «Ходор»? Нет, Ферра умеет бегать на своих двоих, причем достаточно шустро. Более того, когда Торру вот-вот прилетит оплеуха — успевает спрыгнуть и куда-нибудь спрятаться, а в одной из модификаций вообще в бою не участвует, а бегаёт рядом, подбадривая «скакуна». Удивительно жестокая и садистская парочка, про которую, впрочем, пока ничего не известно. Подробности происхождения обещают раскрыть в сюжете.



### Коталь Кан

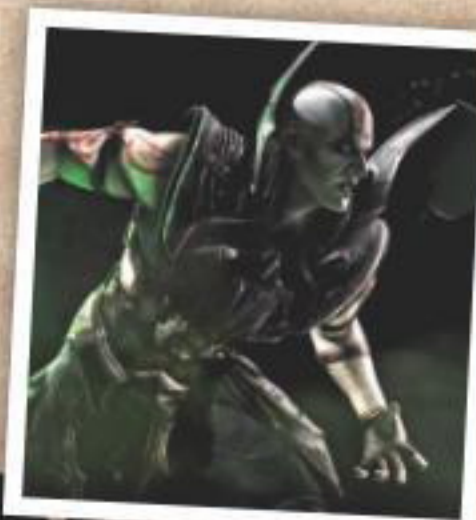
По разным данным, не то сын Шао Кана, не то просто ацтекский воин, успешно занявший опустевший императорский трон. В игре выступает не боссом, а рядовым бойцом, что закономерно вызывает вопрос: а кто главным злодеем-то будет? Вооружен огромным мечом, носит головной убор Кецалькоатля, весь покрыт светящимися татуировками.

В бою нетороплив, но лупит от души. К тому же умеет лечиться прямо посреди раунда или, наоборот, резать себя, чтобы получить временную прибавку к урону. В одной из модификаций расставляет по полю боя усиливающие тотемы трех видов.



### Райден

Бог грома, защитник Земного Плана и столь же неизменный атрибут серии, как желтый и синий ниндзя. Сюжет опять будет крутиться вокруг Райдена, и где-то в глубине души мы подозреваем, что на этот раз он окажется плохим. Как Супермен в Injustice. Увы, разработчики отмалчиваются, так что раньше выхода игры мы теорию проверить не сможем.



### Куан Чи

Злой лысый колдун, в совершенстве владеющий искусством телекинеза. Умеет призывать помощников, открывать порталы или бросать усиления на себя любимого и ослабление — на противника. Впервые появился только в четвертой части, но сегодня считается одним из старожилов серии.

такие названия, как «помощь Сайрекса» и «помощь Рейна». Первая — это разноцветные бомбы, которые сыплются на поле боя и ранят только персонажа «не своего» цвета, а вторая — водяные пузыри, которые неизвестно как, но тоже как-то на бой влияют. А вот бьющие по случайным целям молнии называются не «помощь Райдена», а просто «молнии». Возможно, потому что Райден — игровой персонаж и сам себе в бою помогать не может. А Рейн и Сайрекс будут героями «закадровыми» — в сюжете, может, и участвуют, но в основной roster не попадут.

Кроме модификаторов, заявлены ачивки. Например, выиграть, ни разу не подпрыгнув. Или провести бой без блоков. Или одними ногами. Выполнять все эти условия совершенно необязательно — просто за них дадут больше очков по итогам матча. И в индивидуальную копилку, которую можно на что-нибудь потратить, и в «казну» выбранной фракции — для приближения победы в сезоне. Да, башни испытаний довольно условно «одиночные» — все равно все ваши действия будут отражаться на онлайн.

К сожалению, о том, на что будут уходить заработанные очки, разработчики пока не распространяются. Но, судя по тому, что они старательно отмалчиваются на все вопросы о кастомизации персонажей, в игре она все-таки планируется. На то указывает и меняющаяся от демонстрации к демонстрации прическа Кэсси Кейдж, и даже сюжетная линия.

Как вы, вероятно, помните, нам обещают двадцатилетний кусок истории после событий МК9. Не «двадцать лет спустя», а именно двадцать лет начиная с концовки девятой части. Начнем мы играть еще молодыми персонажами, которые так или иначе изменятся в ходе пове-



Бойцы теперь разного роста и комплекции. А дамам обещают выдать индивидуальные тела, а не одно на всех, как в МК9.

ствования. Кто постареет, кто умрет, а кто вообще бог грома, и что ему те двадцать лет, даже одежду не поменял.

А поскольку в мультиплеере нам предложат играть именно за «постаревших» персонажей, логично предположить, что их «молодые» версии окажутся доступны в виде скинов. Ну в самом деле, не пропадать же моделям?

Кстати, в отличие от МК9, здесь испытания можно будет проходить любым персонажем, а не заранее установленным. Насколько это важно и приятно — словами не передать.

## Пластмассовое насилие

Игру собираются выпускать и на старом, и на новом поколении консолей, так что от графики

откровений ждать не приходится. Разработчики, впрочем, уверяют, что выжимают максимум из возможностей железа, так что будет нам и красиво, и производительно. По крайней мере, шестьдесят кадров в секунду обещают железно — NetherRealm сами прекрасно знают, что при тридцати в файтинги никто не играет.

Картинка в игре стала гораздо темнее и мрачнее. Появились мелкие детали вроде капель пота и налипших на них песчинок. Насилия и крови стало больше, чем когда бы то ни было! Только вот выглядит оно как-то совсем уж карикатурно. Почему-то в девятой части фаталити и рентген-приемы смотрелись гораздо эффектнее. Возможно, дело в некоторой «пластмассовости» текстур новой игры.

А возможно, просто в том, что разработчики перегнули палку. Чисто анатомически не может сердце вывалиться в проделанную в груди дырку и повиснуть на сосудах. Ну не так человек устроен! И мясо с позвоночника не должно от удара облетать!

Рентген-приемы и раньше вызывали недоумение — как после такого персонаж еще умудряется встать и дальше драться?! Но в девятой части, по большому счету, просто трескались кости и повреждались малозначимые внутренние органы. Здесь же то сосульку в глаз воткнул, то пару ножей, а то и голову с хрустом на 180 градусов развернул. С виду больше на фаталити похоже, но героям хоть бы хны.

Самый любопытный прием у Кэсси Кейдж — тот самый, со шпагатом. Теперь в рент-



У Ди'Воры постоянно что-нибудь откуда-нибудь выдвигается. Если не щупальца из бока, так ядовитый шип из ладони. Брр!



К вопросу о прорисовке деталей: знаменитая «заморозка» Саб-Зиро, оказывается, вовсе не шар, а звезда!



И вовсе никакой не Супермен! Просто киборгизированный Кано тоже умеет светить красным лучом из глаза.

ген-атаке явственно видно, как у мужчин от удара лопаются тестикулы, превращаясь в кровавую взвесь. Только вот иногда суперприем проводится два, а то и три раза за матч. И каждый раз гениталии исправно отрастают заново, чтобы еще раз эффектно лопнуть на потеху зрителю. Или просто у бойцов МК их по несколько пар в силу крутизны невероятной?



Mortal Kombat X оставил по себе смешанные чувства, но скорее положительные. Мы все еще настороженно смотрим на «не каноничных» персонажей, однако игровая механика убеждает нас, что все с десятой частью легендарного файтинга будет хорошо. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

*Mortal Kombat, который стал еще быстрее и обзавелся нововведениями в механике. Ничего в корне не поменяв, разработчики добавили разнообразия в битвах и вывели игру на новый уровень.*

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ:

**80%**

## В гостях у NetherRealm Studios

В новый офис студия переехала около четырех лет назад. В помещении раньше располагался банк, и ту его часть, что прежде отводилась под хранилище, сейчас приспособили для звукозаписи. Тишина в ней — гробовая, аж в ушах звенит. Неудивительно, с такой-то толщиной стен.

С противоположной стороны здания расположилась огромная студия motion capture. В старом офисе она тоже была, но, по словам разработчиков, размером с телефонную будку. В новой же при желании можно посадить самолет. А камер по периметру съемочной площадки наткано около пятидесяти.

К сожалению, ни актеров, ни, главное, актрис мы в день визита не застали. Но, по крайней мере, узнали, что в костюме с маркерами с удовольствием скачет и главный аниматор студии, а потом сам же себя оцифровывает.

Отдельное подразделение NetherRealm занимается созданием видеороликов. Как сюжетных сцен, так и всевозможных фаталити. Еще одно отвечает за баланс персонажей. Ежемесячно студия выписывает с дюжину киберспортсменов для тестирования взаимодействий между бойцами, а за самим отделом закреплена репутация страшных людей, настоящих фанатиков математических вычислений. Что ж, это обнадеживает.

А еще в офисе есть особая игровая комната, где собрана куча игровых автоматов. Разумеется, со всеми частями Mortal Kombat.



Некоторые из персонажей временами достают оружие. Эд Бун говорит, что механика боя с оружием, как в МК4, еще прорабатывается.



На карте с джунглями можно раскачиваться на лианах, атакуя противника с воздуха.

# КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешение текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.



Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.



Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.



Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.



Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

## РЕЙТИНГИ



0-2

**ЖУТЬ**

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недопонимание. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.



3-4

**ПЛОХО**

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.



5-6

**СРЕДНЕ**

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.



7

**ХОРОШО**

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выделиться в высшую лигу.



8

**ОТЛИЧНО**

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.



9

**ВЕЛИКОЛЕПНО**

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10/10

**ИДЕАЛ**

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.



# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Семь игр, которые нельзя пропустить

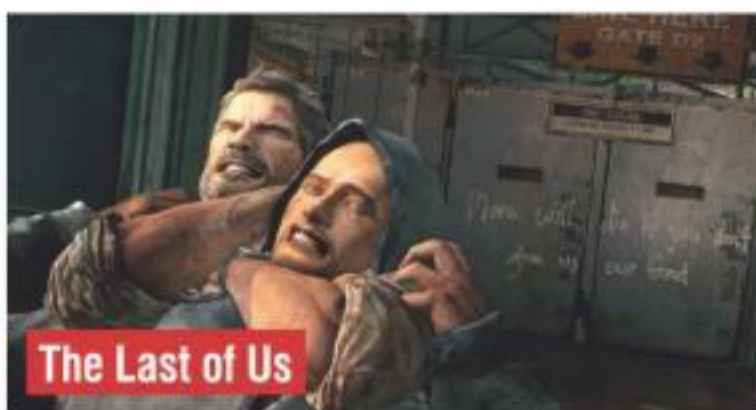
Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.



### GTA 5

GTA | Rockstar Games | Rockstar North  
Рейтинг: 10 | «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.



### The Last of Us

Зомби-драма | Sony | Naughty Dog  
Рейтинг: 10 | «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, незатасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.



### Titanfall

Шутер Respawn | Entertainment | Electronic Arts  
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.



### Wolfenstein: The New Order

Экшен | MachineGames | Bethesda Softworks  
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Неожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.



### Divinity: Original Sin

Ролевая игра | Larian Studios  
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №9/2014

В чем-то архаичная, но все-таки прорывная ролевая игра. Пока серьезные люди думают над тем, как оживить жанр, в Larian решили в который раз вспомнить Ultima 7. На этот раз — удачно.



### Transistor

Приключение, ролевая игра | Supergiant Games  
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №7/2014

Задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Supergiant Games освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.



### Watch\_Dogs

Экшен, симулятор хакера-террориста | Ubisoft  
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №7/2014

Самая масштабная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре, но получилось все равно здорово.

В РАЗРАБОТКЕ

# ОГОНЬ, ИДУ ЗА ТОБОЙ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ЖАНР  
ЭКШЕН, ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК  
CAMPO SANTO  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ОТСУТСТВУЕТ  
ПЛАТФОРМА  
PC  
САЙТ ИГРЫ  
firewatchgame.com

ДАТА ВЫХОДА  
2015 ГОД

## FIREWATCH

Лето 1989 года. Граждане самой большой страны слушают «На-На», следят за первым всесоюзным конкурсом красоты «Мисс СССР» и стоят в очередях за билетами на «Интердевочку». За океаном в это же самое время избирают президента Джорджа Буша-старшего и первую женщину-епископа, а фильм «Человек дождя» получает премию «Оскар». Попутно где-то в лесах Вайоминга скучает на своей смотровой вышке Генри, волонтер-наблюдатель. И вся мирская суета ему по левому борту.

### МНЕ СВЕРХУ ВИДНО ВСЕ, ТЫ ТАК И ЗНАЙ!

У него есть все для спартанской жизни заядлого холостяка: кровать, маленькая плита, пишущая машинка и полка с книгами. Правда, чтобы сходить по нужде, приходится всякий раз преодолевать сотню ступенек — дощатый сортир установлен внизу на земле. Но это пустяки.

Генри охотно откликнулся на призыв, обращенный к добровольцам-лесничим, ведь пожить в тишине и одиночестве, в окружении дикой природы, да еще и денюжат заработать — как раз то, чего ему не хватало. О его судьбе до переезда на двадцатиметровую вышку почти ничего не известно, разработчики обещают рассказать немного в прологе, а затем раскрывать историю прошлого Генри по ходу игры. Но что-то нам подсказывает, что дела у героя складывались не лучшим образом.

Теперь же задача Генри — следить за лесом и предотвращать ЧП. В особенности пожары. К примеру, год назад в национальном парке Йеллоустон несколько месяцев бушевала стихия: выгорела треть леса, не обошлось без жертв. Но с появлением лесничего ни засушливое лето, ни безалаберные туристы не должны стать причиной повторения катастрофы.

Вдобавок он собирается написать книгу, а иначе зачем было тащить с собой тяжеленную пи-

шущую машинку? Из фильмов и некоторых игр (привет, Алан Уэйк!) мы знаем, что писательство — традиционная забава для мужчин средних лет, забирающихся в непроглядную глухомань.

От башни до цивилизации — несколько часов на машине. Но никакого транспорта у Генри не наблюдается, хотя бесшовный открытый мир очень даже немаленький. Подконтрольный участок леса ему придется обходить на своих двоих.

Абсолютно безлюдными эти земли не назовешь, сюда то и дело наведываются любители активного отдыха (литрбола) на природе. Имеются, конечно, и коллеги по службе — во-о-он там, на горизонте, виднеется еще одна такая же вышка. В гости не очень-то наведываешься, пока доберешься — ночь наступит. Но всегда можно связаться по рации. В «списке контактов» примитивной уоки-токи значится некая Дилайла — собеседница, наставница и начальница в одном лице. Вернее, в голосе. Воочию Генри

ее никогда не видел. Она предпочитает руководить и давать советы исключительно на расстоянии.

### ВИЖУ, ВИЖУ

Новый день — новые заботы. Генри замечает сполохи фейерверков прямо над макушками деревьев. Дилайла требует разобраться немедленно, и герой послушно спускается с вышки.

В этот момент разработчики показывают, как он взаимодействует с миром. За происходящим мы наблюдаем от первого лица, но при этом туловище Генри тоже проработано. Он подбирает, перетаскивает и бросает предметы, и в этот момент на экране мелькают его рабочие ручки. Он открывает замки, прикрывает ладонью глаза от слепящего солнца, отводит от лица ветки, перелезает через поваленные деревья и забавно растопыривает ноги, спускаясь по веревке. Дилетанта видно сразу — на лесное задание мужчина выдвинулся в шортах.



И летняя резиденция, и смотровая вышка на вершине горы — два в одном.



Девчонки плещутся в озере в чем мать родила. Эх, далековато...



Все тот же лес, но насколько более зловещим он кажется после захода солнца.



Пожарный шкаф в лесу заперт на замок с ультрасложным кодом 1234. Но дальше над задачками действительно придется поломать голову.

Игра щедро кормит нас деталями и незначительными на первый взгляд подробностями. Вот в полевом схроне Генри находит шоколадный батончик и записку от предыдущего наблюдателя. В послании чувствуется тревога. А вот неподалеку лежит олений рог. Генри проверяет пальцем его остроту.

На опушке герой находит пустые пивные банки — беспечные туристы никогда за собой не убирают! Генри язвительно комментирует пристрастие людей к алкоголю. Но хуже того, они развели костер и оставили его без присмотра! Генри затапывает пламя ботинком.

По пути от импровизированной стоянки туристов к озеру герой замечает разбросанную одежду. Мило запинаясь, лесничий докладывает начальнице по рации: «Здесь бюстгальтер. Еще один. И... т-трусики».

Когда костер будет погашен, а неиспользованные фейерверки конфискованы, останется решить, как поступить с нарушительницами: две девушки резвятся в озере под оглушительный рев бумбокса. В демонстрационной версии Генри попросту швырнул магнитофон в воду, наплевав на возмущенные вопли туристов. Хотя мог заговорить с ними и воззвать к их совести. Одну и ту же ситуацию можно

разрешить разными способами, как уверяют разработчики.

И все то время, что Генри блуждает по лесу, из рации доносится голос Дилайлы. Она спрашивает, советует, подсказывает... Извиняется за случившееся «вчера вечером». Что-то между ними произошло, но что именно — нам пока не известно. Характер ответных реплик можно выбирать из небольшого списка вариантов: пошутить, согласиться, грубо оборвать. А можно и вовсе проигнорировать — она будет недовольна, но сделать ничего не сможет. Первое время.

## ДВОЕ В ЛЕСУ

Единожды увидев Firewatch, вы едва ли спутаете ее с другим проектом. Яркие насыщенные цвета и простые отточенные линии вызывают в памяти старые плакаты. Лес нарисован красно-оранжевой палитрой разгорающегося пожара — палитрой опасности. Кажется, собственной кожей ощущаешь жаркий и безветренный летний денек, который вот-вот обернется катастрофой.

Главный художник игры, Олли Мосс, много лет рисовал арты и постеры для разных игр и фильмов в качестве фрилансера и всегда мечтал полноценно участвовать в создании игры.

Эту возможность ему предоставила молодая студия **Campo Santo** из Сан-Франциско, пригласившая художника в свой дебютный проект. На наш взгляд, Мосс справляется отлично: лес получается упрощенно-стилизованым и одновременно убедительно реалистичным.

В состав новой студии входит много опытных разработчиков. Прежде сценаристы, дизайнеры, композиторы и программисты работали над **BioShock 2**, **The Walking Dead**, **Brutal Legend**, **Spore**, **The Godfather**, **Gone Home** и другими известными играми. А теперь собрались вместе, чтобы рассказывать истории об «интересных людях в невероятных местах».

## ЗДЕСЬ НЕБЕЗОПАСНО

Вернувшись на базу, Генри обнаруживает, что кто-то разбил окно и вышвырнул на землю пишущую машинку. Дверь взломана, вещи разбросаны, постельное белье свистнуло. Спать на голом матрасе то еще удовольствие. Но это лишь начало череды таинственных и чреватых опасностями происшествий, справляться с которыми придется в одиночку.

В глухих лесах Вайоминга скрывается тайна. «Мне кажется, эта работа небезопасна. Здесь кто-нибудь уже умер?» — сдавленным голосом вопрошает Генри. Но Дилайла будто не замечает его тревоги: «Не все можно предотвратить. Так что сиди в своей башне. И смотри».

Что именно происходит, когда солнце опускается за горизонт, разработчики всеми силами стараются сохранить в секрете до релиза. Именно за разгадкой мы гоним нашего героя в ночной лес. Придется продирается сквозь чащобу и исследовать пещеры в поисках ответов. Открывать замки — или просто взламывать их. Решать подвер-

нувшиеся головоломки, в том числе с использованием физики. Читать записки и, конечно, много-много общаться с Дилайлой по любому поводу и без.

Стрелять и сражаться? Исключено. Firewatch идет по стопам **Gone Home**: нас ждет неспешное атмосферное сюжетное путешествие. К слову, на полочке в комнате главного героя красуется книга Теренса Гринбрайра «Случайный спаситель» — бросающаяся в глаза отсылка к предыдущей игре разработчиков.

Впрочем, от ярлыка «второй **Gone Home**» авторы всячески открепиваются. В нашем распоряжении большой открытый мир и множество способов докопаться до сути. Нам обещают куда более драматичную историю с элементами детектива. И ключевым ее элементом разработчики считают взаимоотношения мужчины и женщины, затерянных в дремучих лесах.



Firewatch будто бы создается для тех, кто устал от городской суеты, но не может позволить себе надолго вырваться из мегаполиса, — то есть фактически для всех нас. Зато тут мы сможем провести целое игровое лето в лесах Вайоминга. А заодно почувствовать себя простым рубахой-парнем, который просто хотел помочь. Но, как это обычно бывает, вляпался в неприятности. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Любителям мистических загадок, неспешных атмосферных путешествий и характерного выразительного визуального ряда стоит запомнить название этой игры. И, конечно же, ждать ее выхода.

Процент готовности: **80%**



Деревья разработчики рисовали вручную, стандартные наборы моделей их не устроили.

ЗАХАР БОЧАРОВ

**ЖАНР**  
ЭКШЕН  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
SQUARE ENIX  
**РАЗРАБОТЧИК**  
AVALANCHE STUDIOS  
**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
ОТСУТСТВУЕТ  
**ПЛАТФОРМА**  
PC, PS4, XBOX ONE  
**САЙТ ИГРЫ**  
JUSTCAUSE.COM  
**ДАТА ВЫХОДА**  
2015 ГОД



# Я У МАМЫ ПРОВОКАТОР

## JUST CAUSE 3

**Д**ля Рико Родригеса государственные перевороты стали основным родом деятельности. Однако по завершении очередной революции он всегда остается в тени. Рискнешь жизнью, разжигаешь пламя народного гнева, вершишь человеческие судьбы, а в итоге ни тебе славы, ни заслуженного места в истории. Обидно.

Кто-нибудь другой уже давно плюнул бы на это неблагодарное занятие, но, кажется, впереди маячит новое крупное дельце. И Рико решается в очередной раз крутануть барабан — вдруг теперь повезет...

### ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ

Avalanche Studios начинала как небольшая инди-студия с одной-единственной идеей в активе: сделать боевик в открытом мире

в стиле GTA и Far Cry, но с самыми немыслимыми трюками. Первая Just Cause получилась игрой масштабной, но чертовски недоработанной. Впрочем, это не помешало разработчикам продать аж миллион копий.

Продолжение 2010 года закрепило коммерческий успех, хотя проект вновь был далек от идеала. Главного героя забрасывали на огромный остров с невероятной красоты, но совершенно безжизненными пейзажами. Слоняться между пальмами в гордом одиночестве и подрывать бесконечные монументы диктаторов оказалось невообразимо скучно. Настоящее веселье творилось лишь в сюжетных миссиях, что для игры-песочницы один из главных просчетов. Вспомните последние части GTA —

через сколько часов после первого визита в игровой мир вы возвращались к сюжетным миссиям? То-то и оно.

Начало работы над третьей частью JC совпало с серьезным ростом Avalanche Studios: разработчики открыли второй офис в Нью-Йорке, а пополнившийся выходцами из Insomniac Games, Ubisoft, Sucker Punch и EA столичный «костяк» вот-вот переедет в более просторное помещение. Долгожданное перевоплощение в игрока высшего дивизиона позволяет творить с еще большим размахом, что должно отразиться на третьей части игры. Подобно своему гиперактивному герою Рико Родригесу, сериал замер, готовясь к новому прыжку. По крайней мере, так уверяют нас его создатели.

Совершив два переворота в Латинской Америке и Юго-Восточной Азии, Родригес наконец-то возвращается домой — на берега вымышленного средиземноморского государства Медичи. Но мечты о заслуженном отдыхе снова придется отложить. Когда Рико ребенком покидал отчий дом, спасаясь от тирании генерала Ди Равелло, он надеялся, что со временем какая-нибудь добрая душа без его участия пустит негодяю пулю в голову.

Увы, за прошедшие годы диктатор умудрился только укрепить свои позиции, почти полностью задавив повстанческое движение, и уже грозит кулаком остальному миру. У злодея есть своя ручная армия, но Родригесу, поборнику свободы и справедливости, плевать. Пришло время вспомнить



ЕСЛИ ВЫ ЗАСМОТРЕЛИСЬ НА ОГРОМНЫЙ ВЗРЫВ ВДАЛИ, ОТВЛЕКИТЕСЬ НА СЕКУНДОЧКУ. ВЕДЬ РИКО, ВООРУЖЕННЫЙ БАЗУКОЙ, СЕЙЧАС БЕСПЕЧНО НОСИТСЯ ПО КРЫШЕ ЛЕТАЮЩЕГО САМОЛЕТА — ТАКОЕ ПРОПУСТИТЬ НЕЛЬЗЯ!



JUST CAUSE ЕЩЕ НИКОГДА НЕ БЫЛА ТАКОЙ КРАСИВОЙ — СОВРЕМЕННОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОНСОЛЕЙ ОБЯЗЫВАЕТ!



**РОДРИГЕС ПЕРЕСТАЛ СОСКАЛЬЗЫВАТЬ С КРЫШИ АВТОТРАНСПОРТА И СПРЫГНЕТ, ТОЛЬКО ЕСЛИ ВЫ САМИ ТОГО ЗАХОТИТЕ.**



**РИКО ТАКОЙ ЧЕЛОВЕК, ЧТО ПОД НИМ ЗЕМЛЯ ГОРИТ. В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ СЛОВА.**

прежние деньки и вновь совершить маленькую революцию.

Сюжетная завязка банальна и во многом навеяна предыдущими частями сериала. Разработчики без тени смущения заявляют, что не хотят писать особенно хитроумную историю, ведь новички не должны чувствовать себя неуютно из-за незнания общей картины. Но мы все-таки встретим некоторых знакомых персонажей.

Авторы вновь пытаются всеми силами убедить, что во главе угла окажется песочница, балансирующая между реалистичностью и откровенным хаосом. Учитывая, что подобными обещаниями они кормили нас и в прошлые два раза, верить трудновато. Хотя, может, и впрямь набили руку?

### СТРАШНЕЕ КОШКА ЗВЕРЯ НЕТ

Следуя моде, Avalanche делает упор на вертикальный геймплей: размеры территории такие же, как во второй части (а это все-таки больше тысячи квадратных километров), зато «этажей» теперь поболее. Средиземноморские пейзажи в целом напоминают антураж из первой части, но с учетом небоскребов, высотных домов и военных баз выглядят более урбанизированными, и каждый квадратный километр Медичи выстроен с оглядкой на то, что Рико ни секунды не стоит на месте. И очень часто парит в воздухе.

А помогает ему в этом верный боевой товарищ — фирменный крюк. Благодаря обновленному управлению герой обращается с ним даже ловчее прежнего. Использование «кошки» отныне не требует предельно точного прицеливания: крюк сам наводится на ключевые цели, между которыми мы переключаемся плавными движениями стика.

Буквально нескольких нажатий на кнопки достаточно, чтобы карабкаться по крышам и уступам не хуже иного ассасина, ловко взбираться по фонарным столбам, запрыгивать на едущие автомобили и при этом ни на секунду не прекращать палить во все живое. А еще с помощью чудо-крюка Рико может эффектным рывком подтянуться вплотную к врагу и ответить тому шикарным ударом под дых. Игровой процесс выстроен так, что «кошкой» придется пользоваться чаще всего, но это не помешает нам настреляться всласть: переносные ракетница и пулемет наведут среди местных жителей изрядного шороху.

Есть у Родригеса в запасе и другие полезные устройства. После прыжка с борта подорванного самолета он может воспользоваться парашютом или летательным костюмом, которые всегда при нем. Комбинация доступной экипировки позволяет реализовывать самые фантастические финты. Например, можно зацепиться крюком за низко летящий вертолет, подтянуться, прикрепить к его днищу взрывчатку, а

за несколько секунд до взрыва уйти в свободное падение.

После чего метко приземлиться прямо на крышу несущегося по шоссе автомобиля, выкинуть водителя из-за руля и нацеливаться на здание склада с боеприпасами. Осколки и трупы летят во все стороны, а Рико лишь бойко отряхивается после прыжка из машины за секунду до столкновения. Все это происходит за пару-тройку минут и находится под полным контролем игрока.

Открывать дополнительные способности в час по чайной ложке не придется — творить все самые головокружительные трюки традиционно можно с самого начала. Хотя это палка о двух концах: ближе к середине игры может попросту надоесть выкрутасничать по отработанной схеме.

### ВВЯЖЕМСЯ В ДРАКУ, А ТАМ РАЗБЕРЕМСЯ

Поддерживать повстанческое движение мы будем по старинке. Первоначально глобальная карта вся утыкана красными огоньками — это вражеские блокпосты, базы или оккупированные деревеньки, которые нужно отбить или освободить. Стратегическая точка переходит под контроль повстанцев, как только Рико перестреляет достаточное количество врагов и разрушит все ключевые сооружения.

Никто не запрещает соединить приятное с полезным — можно повалить статую диктатора (да-да, памятники тиранам снова придется взрывать) или огромный военный радар прямо на головы недругам, сэкономив силы и время. Чем зрелищнее расправа и чем больше разрушений вокруг, тем быстрее накапливается счетчик «жары». Если он зашкалит, на подмогу правительственным войскам явится новое пушечное мясо. Но так даже веселее. А когда территория перейдет под контроль оппозиции, партизаны начнут снабжать героя транспортом и оружием. Помогайте другим, это окупается!

Подобные миссии считаются побочными, а о сюжетных разработчики молчат — пока что мы не видели ни одного примера такого задания и ни одного запоминающегося персонажа. Это настораживает. Just Cause 3 волей-неволей будут сравнивать с третьим **Far Cry**, где со стержневой историей и колоритными злодеями все очень хорошо. Ubisoft установила стандарт, которому остальным студиям, работающим над «островными песочницами», отныне придется соответствовать.

Авторы боятся, что «стараясь вкладывать побольше усилий в однопользовательскую кампанию». Именно поэтому, кстати, в игре опять не будет мультиплеера. Если только не постараются сами игроки, как в случае с Just Cause 2: любительская мультиплеерная модификация оказалась настолько удачной, что позднее разработчики ее официально добавили в игру.

С другой стороны, все, что хоть как-то понижает градус адреналинового беспредела, старательно выпиливается. Рико не умеет даже пригибаться под пулями. По мысли авторов, нужно нестись в бой, а не уваливать от столкновений. И никаких аптечек, герой излечивается, стоит ему уйти из-под шквального огня. Останавливаться тут не принято ни на секунду, и в этом отношении игра по ощущениям напоминает недавний **Sunset Overdrive**. И это, пожалуй, комплимент. ■



**НАСТОЯЩИЙ ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ. ТАК И ХОЧЕТСЯ РАЗНЕСТИ ТУТ ВСЕ К ЧЕРТОВОЙ МАТЕРИ.**

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

НИКАКОЙ РЕВОЛЮЦИИ В ГЕЙМПЛЕЕ ИГРЫ ПРО РЕВОЛЮЦИЮ! ПОХОЖЕ, JUST CAUSE МАЛО ИЗМЕНИТСЯ К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ. РАЗВЕ ЧТО МИР ПОЛУЧИТ МОДНУЮ «ВЕРТИКАЛЬ» И СТАНЕТ КРАШЕ, НИ СДЕЛАЕТСЯ УМНЕЕ, АРСЕНАЛ — ШИРЕ, А УПРАВЛЕНИЕ — ТОЧНЕЕ. ЖДЕМ ПОДРОБНОСТЕЙ О СЮЖЕТЕ И СЮЖЕТНЫХ МИССИЯХ.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50**

В РАЗРАБОТКЕ

# ЗАПУСК ПУТЕШЕСТВЕННИКА

ЗАХАР БОЧАРОВ, АРТЕМИЙ КОТОВ

NAUGHTY DOG

ЖАНР  
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЭКШЕН  
ИЗДАТЕЛЬ  
SCE  
РАЗРАБОТЧИК  
NAUGHTY DOG  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ИНТЕРНЕТ  
ПЛАТФОРМА  
PS4  
САЙТ ИГРЫ  
UNCHARTEDTHEGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА  
2015 ГОД

UNCHARTED 4  
A Thief's End

Натан Дрейк лежит на песчаном пляже. Он заматерел, даже постарел. Лицо осунулось, заросло щетиной и покрылось глубокими морщинами.

Он через многое прошел. Подобно Марко Поло, он видел своими глазами то, что другие не могут даже вообразить. Флиртовать со смертью — его хобби, он находился на волоске от гибели тысячу раз. Теперь он семейный человек. Он выбыл из игры. Пора забыть прошлое. Пора остепениться.

Но не тут-то было.

«Ну что, я могу рассчитывать на тебя? Еще один, последний, раз?»

Нэйт приподнимается и протягивает руку, чтобы подобрать пистолет, — куда же без него! Достает обойму и проверяет патроны. Передернув затвор, он медленно направляется в джунгли. Сквозь листву пробивается лунный свет. На деревьях висят скелеты неудачливых путешественников. Они были такими же бесстрашными, как Дрейк, но, увы, не столь удачливыми.

«Ладно, Нэйт. Давай сделаем это. В последний раз».

## ТРУДНО БЫТЬ ВОРОМ

Составить впечатление о четвертой части приключений Дрейка пока что можно лишь по де-

бютному трейлеру и пятнадцатиминутной демонстрации с фестиваля PlayStation Experience. Это тот необычайно редкий случай, когда каждую крупную информацию хочется смаковать и анализировать, ведь речь идет об одной из самых важных игр следующего года, а то и всего поколения. Совершенно привычная ситуация, когда речь заходит о творениях Naughty Dog, — от них всегда, затаив дыхание, ждут первоклассной работы.

Согласно сюжету Дрейк несколько лет как отошел от дел, но размеренную жизнь отставного приключенца нарушает внезапно нагрянувший старший брат. Кажется, не только мы с вами, но и сам Дрейк прежде о нем ничего не слышал... И все же герой вновь берется за старое — отправляется на поиски пиратских сокровищ в компании старины Салли, снова балансирует на грани жизни и смерти в самых немыслимых ситуациях, бормочет себе под нос проклятья и, конечно же, шпигует пулями любого, кто встает на его пути.

Прежде Uncharted не требовала серьезного отношения к себе. Эта зрелищная чехарда из немыслимых ситуаций как раз и привлекла своей незамысловатостью, излишняя глубина ее наверняка подпортила бы. Впро-



Сравнение модели Дрейка из третьей части игры и четвертой. Комментарии излишни.

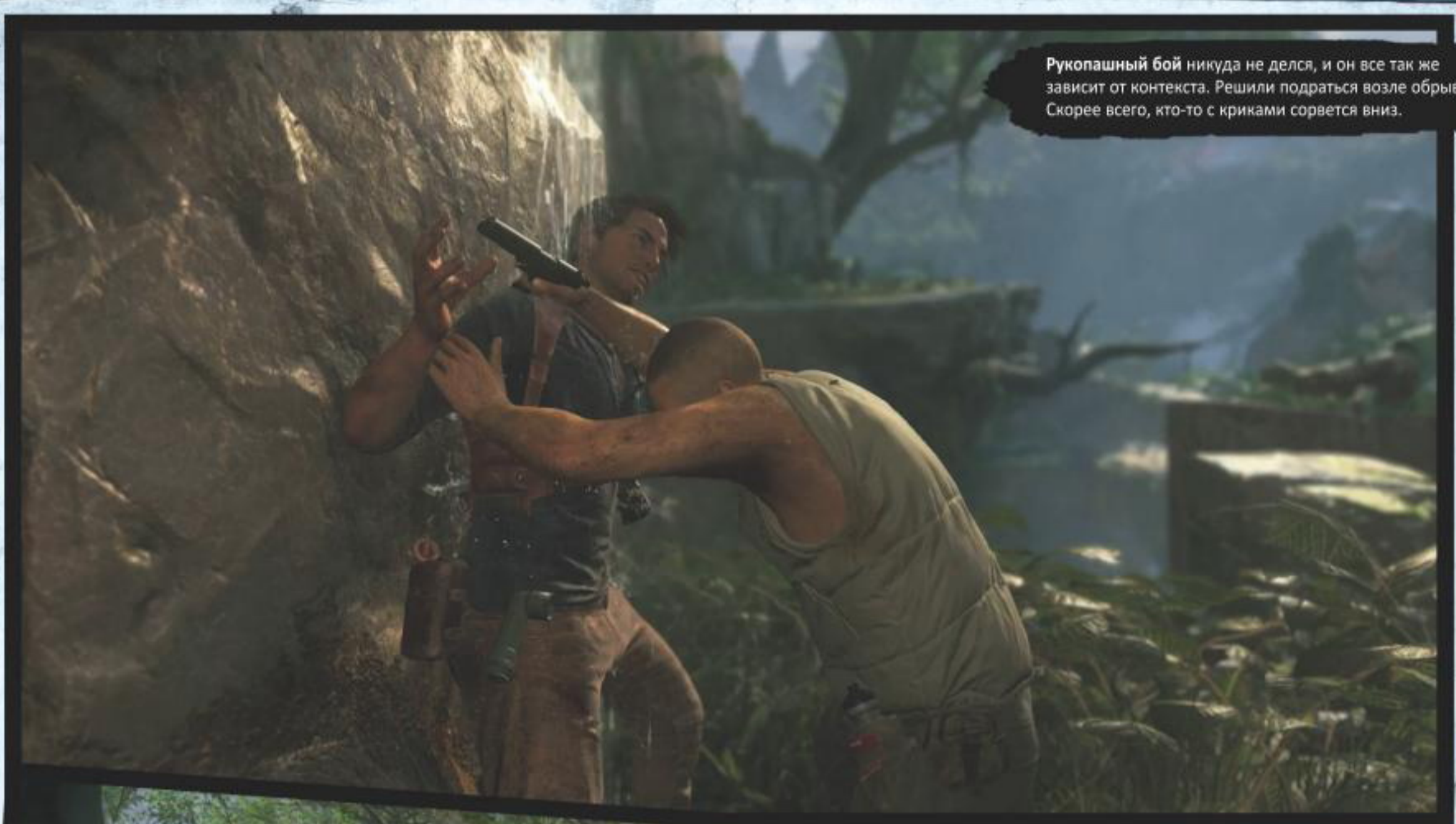
чем, легковесность не синоним халтуры; многие любят в шутку обозвать Uncharted «кинцом», но при этом забывают, что мало кто откажется посмотреть хорошо срежиссированный летний блокбастер. В этом смысле четвертый выпуск обещает стать апогеем зрелищности, «Мстителями» от игровой индустрии.

Довольно символично новое место действия вызывает в памяти пейзажи первой части — наш герой, совершив кругосветное путешествие, как будто вернулся в исходную точку. С момента выхода Uncharted прошло семь лет, разработчики научились рисовать превосходную графику, и внешний вид их новой игры производит сильное впечатление. Лицо Дрейка совсем как настоящее, волосы разделяются на отдельные пря-

ди, одежда мнется и мокнет, как в реальной жизни.

Окружение под стать. Один взгляд на здешние джунгли — густые, яркие, величественные — порождает желание вдохнуть поглубже и ощутить терпкий запах дождя и влажной древесины. Циник внутри злобно шепчет, что сделать такое невозможно, и как раз в этот момент Дрейк, провалившись сквозь текстуры, падает в белесую бездну. Такое вот неловкое, но однозначное доказательство, что перед нами настоящий игровой процесс, а не записанный заранее ролик. Uncharted 4 — это вызов лениво раскачивающемуся поколению консолей, злоупотребляющему переизданиями и проектами для обоих поколений. Вот как должны выглядеть игры на новом железе!

Рукопашный бой никуда не делся, и он все так же зависит от контекста. Решили подраться возле обрыва? Скорее всего, кто-то с криками сорвется вниз.



Внешность Нэйтa меняется раз от разу слишком кардинально, но иначе никак.

Старшего брата Дрейка озвучит Трой Бейкер. Бейкер и Норт — это, считайте, дуэт мечты!

**ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН**

Игровой процесс в основе своей остался неизменным (по крайней мере, судя по тому, что мы имеем), но обогатился чередой приятных нововведений. Так, на пути Нэйтa появились «рыхлые» скалы, герой может взбираться по ним как скалолаз, вонзая кинжал в каменные массивы. Многие подметят, что подобное уже делалось в **Tomb Raider** 2013 года, но чего греха таить — Лара позаимствовала кое-какие идеи у Дрейка, настало время реванша.

Еще бесстрашный искатель приключений наконец-то обзавелся совершенно необходимой ему альпинистской кошкой — удивительно, как он продержался без нее все это время. Судя по демонстрации, с помощью крюка можно лихо перепрыгивать через пропасти и даже с лету валить на землю противни-

ков. Едва ли этим дело ограничится: со смекалкой у Дрейка все в полном порядке, так что нетривиальных ситуаций с использованием новой игрушки должно быть достаточно.

Большая часть демоверсии была посвящена перестрелкам. Именно они традиционно отнимают около половины геймплейного времени и становятся главным объектом для критики — дескать, палить направо и налево слишком быстро надоедает.

В этом смысле *Uncharted 4* обещает быть разнообразной. Уже сейчас видно, что плацдармы для перестрелок стали просторнее и извилистее (вертикальный геймплей), а враги значительно поумнели. Они больше не станут топтаться на месте или беспорядочно бегать туда-сюда — ждите совместной работы, акробатических трюков и куда более прицельной стрельбы.

Дрейку, привыкшему идти преимущественно напролом, приходится принаравливаться. Он прячется в высокой траве и старается действовать незаметно, напоминая своими движениями Джозла из **The Last of Us**. Оказывается, что здесь даже необязательно отправлять на тот свет всех противников до единого: добравшись до безопасного места, Нэйт бросает им вслед колкость и скрывается в джунглях, оставив позади добрую треть голворезов.

Вряд ли игру можно будет пройти без убийств, как **Mirror's Edge**, но количество трупов на пути к победе должно уменьшиться на порядок. С тысячи до нескольких сотен, например.



Конечно, небольшая демонстрация оставляет после себя огромное пространство для вопросов. В финале показывают

того самого незваного брата главного героя — какую роль он сыграет в сюжете? Выпустят ли нас за пределы джунглей? Каким будет мультиплеерный режим? Словом, кто как, а мы не на шутку заинтригованы и уже не можем дождаться возможности пощупать игру вживую! И непременно расскажем на страницах журнала обо всем, что удастся узнать! ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

*Uncharted 4* — проект высшего класса от разработчиков-перфекционистов, призванный в полной мере продемонстрировать потенциал нового поколения консолей. Мы замерли в предвкушении и ждем.

Процент готовности:

**50%**

# OMAWAWA FOREVER

## ДНЕВНИК

2014

ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ» ВСПОМИНАЕТ

КАКИМ БЫЛ 2014 УЧЕБНЫЙ ГОД

ПРЕПОДАВАТЕЛИ:

ЯН КУЗОВЛЕВ, ПАВЕЛ БАЖИН, АЛЕКСЕЙ СИГИБАТУЛИН,  
АРСЕНИЙ ВОЛКОВ, ДЕНИС МАЙОРОВ, ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ,  
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, ЗАХАР БОЧАРОВ, АНТОН БЕЛЫЙ,  
ДМИТРИЙ ЕЖОВ, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, РОДИОН ИЛЬИН,  
ОЛЕГ ЧИМДЕ, АРТЕМ МАЛЫШЕВ, ЯНА ЛЯСНИКОВА,  
ПОЛИНА МАЛАХОВА, АРТЕМИЙ КОТОВ,  
СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

*Дорогие Друзья!!!*

Перед вами итоги года. Мы подготовили, кажется, самый детальный материал за прошедшие пять лет, если не больше. Считайте, что у нас получился тематический номер. Все, что было в 2014-м, к чему мы шли и чем занимались, — вот здесь, на этих шестидесяти страницах. Для игровой индустрии 2014-й стал годом скандалов и открытий. Для нашего коллектива этот год — бесконечные разъезды, общение с разработчиками, бессонные ночи и трясущиеся руки. В таком темпе мы успеваем выдавать атомной мощи проекты и интересные тексты, преодолевать невозможное, стремиться к звездам и не сгорать.

Сейчас настало время подвести черту. Общей командой из двадцати человек мы проголосовали за ключевые игры. В общем-то, совсем не важно, кто и какое место получит в финале. В этом такое же место получит в финале. В этом такой же смысл, как спорить по поводу объективности оценок, — если вы любите видеоигровую индустрию так же, как мы, то уже наверняка самостоятельно сформируете свое отношение к большинству игр и мысленно расставили приоритеты. Поэтому итоги года — это такой способ обернуться, включить машину времени и вспомнить самые яркие моменты. Чтобы в 2015-м снова собраться и продолжить бесконечный полет к звездам.



# ГОД ПРОШЕДШИЙ, ГОД ГРЯДУЩИЙ



Говорят, что время — штука очень субъективная. Чем более насыщена событиями жизнь, тем быстрее и незаметнее уходят в прошлое недели и месяцы. Не знаем, как вам, а для нас этот год пролетел как одна минута. Казалось бы, совсем недавно мы подводили итоги 2013-го. И вот уже пришла пора готовить новый отчет: какие ожидания оправдались, какие нет и что стоит ждать в следующие двенадцать месяцев.

## ВСЯ ВЛАСТЬ ИГРОКАМ

Подводя итоги прошлого года, мы отметили рост влияния игрового сообщества на компании, которые вдруг поняли, что хорошая репутация — это залог успешного ведения дел. В 2014-м тренд не только усилился, но и несколько трансформировался. Если раньше почувствовавшие свою силу игроки успешно манипулировали поведением таких гигантских корпораций, как Sony и Microsoft, то в этом году они замахнулись на гораздо более здоровенную рыбку... на самих себя!

Сила игрового сообщества выросла настолько, что теперь оно начинает успешно воздействовать на рядовых игроков. Покупатели все меньше доверяют рекламе и прессе, предпочитая узнавать мнение таких же простых людей, как они сами. Если раньше 90% аудитории тихо-мирно играло, то теперь потребители все чаще выражают свое мнение — как позитивное, так и негативное. Благодаря этому, например, быстрыми темпами растет поддержка игр в «раннем доступе».

Этот тренд, в свою очередь, породил два любопытных явления. Первое — это небывалый всплеск популярности YouTube-персоналий, или летсплейщиков, о котором мы писали не раз. Второе — обновление Steam, полностью изменившее систему сортировки игр. Valve в очередной раз решила играть на опережение, разрешив игровому сообществу самому заботиться о проблеме поиска интересных игр в стремительно увеличивающемся ассортименте сервиса.

Остальные издатели, как всегда, тормозят, предпочитая работать по старинке, с помощью рекламы и прессы. А вот шустрые инди-разработчики уже из кожи вон лезут, лишь бы сколотить во-



Новое поколение — играет в онлайн, вместо ТВ смотрит Twitch, имеет насчет всего свое мнение и никому не верит!

круг игры надежное ядро фанатов или засветиться у популярного блогера на YouTube, и даже разрабатывают свои игры специально с прицелом на эти задачи.

## ВЕРЮ — НЕ ВЕРЮ

Большинство компаний отмечает падение количества предзаказов на игры. И это в цифровую эпоху, когда для разработчика нет проблем насыпать в комплект целую кучу бонусного контента! Одни аналитики считают, что никто в этом не виноват, ведь сама идея предзаказов появилась еще в те времена, когда все игры покупали на дисках. Если проект был хитовым, эти диски могли закончиться, поэтому фанаты заранее оформляли заказ, чтобы в день релиза га-

рантированно получить в руки заветную коробочку.

Есть и альтернативное мнение: игроки просто перестают верить разработчикам. Проблемы с серверами, баги, неоправданные ожидания... Началось все это еще пару лет назад, но последствия начали ощущаться только сейчас. Наученные горьким опытом пользователи не стремятся попасть в игру в день ее выхода, предпочитая подождать, когда рассосется толпа и выйдет пара-тройка патчей.

Создатели «Ведьмака», всегда чутко относившиеся к настроениям аудитории, даже решились отложить релиз очередной игры серии почти на полгода — похоже, их не вдохновила перспектива повторить «подвиг» Assassin's Creed: Unity, который, несмотря на все достоинства, благодаря багам и недоработкам

получил звание чуть ли не главного разочарования 2014 года.

К сожалению, игроки теряют доверие не только к разработчикам, но и к источникам информации. Об этом мы упомянули чуть выше, когда говорили о стремлении игрового сообщества самостоятельно формировать свое мнение об играх. Мы думаем, что главная причина — это запоздалая реакция на кризисные времена, когда мода менялась каждый год и пресса зазывала игроков то на мобильные платформы, то в инди.

Читатели приходили узнать авторитетное мнение, но получали мешанину советов от людей, которые сами ничего не понимали. У журналистов было веское оправдание: тогда вся индустрия, включая разработчиков, не понимала, что происходит и куда все идет. Возвращать доверие к себе придется долго и упорно.



И как, спрашивается, верить тем же разработчикам, когда ты покупаешь себе Assassin's Creed: Unity, запускаешь, а из экрана на тебя выскакивает жуткий баг и съедает тебе лицо?



«Все лгут». После нескольких крупных скандалов с оплаченными обзорами вера игроков в независимых летсплейщиков тоже пошатнулась.

## МОБИЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Если верить наблюдениям экспертов, очень похоже, что в 2014 году огромное количество мобильных игр наконец-то стало перерастать в качество. Посмотрите на список самых прибыльных проектов. Сетевая стратегия **Clash of Clans**, сетевая карточная игра **Hearthstone** и другие вполне интересные вещи, предназначенные для серьезно увлекшихся игроками пользователей.

Разработчики уже настолько осмелели, что пытаются проталкивать на мобильный рынок достаточно взрослые, хардкорные вещи. Например, здесь точно так же, как и на PC, пытаются создать успешного клона **Dota** (и так же безуспешно), а **Ubisoft** решила приостановить свои издательства над вселенной **Heroes of Might and Magic** и анонсировала мобильное переиздание третьей части этой великой серии. Так что медленно, но верно смартфоны и планшеты избавляются от репутации несерьезной игровой платформы, превращаясь... Собственно, превращаясь в самую обычную игровую платформу, такую же, как PC или консоли, со своими преимуществами и недостатками.

## КОПИРОВАЛЬНЫЙ АППАРАТ

Кризис в игровой индустрии привел к тому, что разработчики начали бояться рисковать и экспериментировать. Любая удачная игра тут же порождает появление десятков и даже сотен клонов. К сожалению, привычка штамповать двойников пока сохраняется. И все-таки хотим отметить: с каждым разом энтузиазма у создателей армии клонов остается все меньше и меньше.

Причина проста. Теперь авторы оригиналов отказываются сдавать рынок без боя — вцепляются в него мертвой хваткой и отстреливают всех конкурентов еще на подходе. Раньше у них такой возможности не было. Игры были офлайнными, студия работала над каждым проектом по 3-5 лет, а пройти его можно было за десять часов. Это давало конкурентам полную свободу по использованию чужих идей.

Но с тех пор, как игры стали онлайнными, все изменилось. Разработчики получают постоянный источник доходов и могут выкатывать обновления чуть ли не каждую пару месяцев. Игроки

проводят в играх уже не десятки, а сотни и тысячи часов. Даже если человек и бросит игру, после такого «марафона» привлечь его к проекту конкурентов, предлагающих то же самое, будет проблематично.

Все это мотивирует хозяев рынка устраивать всем новопривыкшим настоящую мясорубку. Самым страшным и кровавым сражением 2014 года стала «битва за жанр MOBA». Количество отправившейся на тот свет мелочевки даже подсчитать трудно: редкий выпуск «Дайджеста онлайн» обходился без какого-либо анонса или некролога на эту тему, но и там упоминались лишь самые громкие случаи. Год закончился эпичной кончиной **Dawngate**, настоящего титана от **Electronic Arts**. Издатель сначала позиционировал свой проект как убийцу **Dota** и **League of Legends**, а затем закрыл игру на стадии бета-теста.

Тем же самым закончилась битва за корону **World of Warcraft**: в Дреноре 10 млн подписчиков, а с арены готовятся выносить очередного претендента — **WildStar**, который пока еще живой, но явно страдает. **World of Tanks** успешно отразила нападение со стороны **War Thunder** и готовится к отражению атаки **Armored Warfare**. Даже в **Blizzard** не удержались и сделали

клон **Team Fortress 2** — черт его знает, что у них получится, но первая реакция общественности была сдержанной. Копирование хитов как бизнес-модель становится все менее и менее привлекательной, что радует.

## ТРАНС-ПЛАНТАЦИЯ ОНЛАЙНА

Хотя онлайнные игры по-прежнему плохо приживаются за пределами PC, консольные разработчики успешно освоили опыт создателей MMO. Продавая своим пользователям офлайнный геймплей, они требуют постоянного подключения к Сети, а в качестве монетизации используют знакомые всем владельцам PC микроплатежи. Причем на консолях все микроплатежи идут исключительно бонусом к стандартной цене в 60 долларов за игру.

Ну а в чем же главная суть этого тренда? Да в том, что по этому поводу уже никто не возмущается. В прошлом году общественность проклинала EA за продажу оружия в **Dead Space 3**, а сейчас уже нет. Привыкли. И к онлайн, и к дополнительным тратам. Большие сюжетные DLC,



Мобильный рынок выходит в лидеры, планшет все чаще становится обязательным устройством для увлеченных игроков. Но проблема поиска жемчужин среди невыразительных игр по-прежнему остается актуальной.



Клоническая война продолжается, но клоны явно терпят поражение: **Minecraft**, **DayZ**, **League of Legends** — из жертв, у которых можно безнаказанно воровать идеи, оригинальные игры превратились в настоящих терминаторов.

«БАМ! БАБИЦ!»

которые так ненавидели игроки, вышли из моды. Теперь все продают игровой контент. Та же EA на **Madden NFL 15** заработала \$300 млн, а на продажах карточек Ultimate Team к ней — еще \$50 млн. Всего же на цифровом контенте для игр EA за год заработает где-то на миллиард, то есть 20-25% от общего оборота.

В общем, игровая индустрия в очередной раз нашла золотое дно, ринулась осваивать консольный онлайн и торговать контентом. Штурм консольного онлайн — это даже не тренд, а неизбежная судьба для всей индустрии.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПЕРЕРЫВ

Некоторые игроки искренне недоумевают, как можно интересоваться технологиями. Главное, чтобы игра была интересная, а уж на чем она идет, сколько полигонов в моделях — дело десятое. С другой стороны, это как любить ездить, но не интересоваться крутыми автомобилями. Поэтому фанаты высоких технологий будут всегда, и на 2014 год у них большие планы. Steam Machines и победа Linux над Windows! Выход Oculus Rift! Портативные компьютеры и дополненная реальность! Новые технологии в играх!

Увы, почти ничего из этого они так и не дождались. Такое



Идут эксперименты с носимыми компьютерами. Например, EA создала две команды, которые изучают возможность создания игр на часах Apple. Интересно, что будет, если Apple выпустит чайник? Наверняка и для него игру сделают.

впечатление, что, выпустив новые консоли, индустрия слишком вымоталась и прилегла отдохнуть. Виртуальная реальность так и не пошла в массы — впрочем, разработчики Oculus Rift честно предупреждали, что путь технологии до прилавков магазинов будет долгим. Valve, занятая переделкой Steam, отложила выход Steam Machines на неопределенное время: на-

до дорабатывать геймпад и операционную систему. Обещают привезти свежих новостей на GDC 2015.

В играх дела обстоят заметно лучше. В прошлом году мы отметили растущую популярность процедурной генерации контента, и 2014-й в этом плане стал настоящим прорывом: разработчики наконец-таки начали использовать технологии не для

того, чтобы помериться числом полигонов и количеством отражений, а для улучшения геймплея.

Сначала мы познакомились с системой «Немезис» в **Middle-earth: Shadow of Mordor**, которая буквально перевернула весь жанр песочниц с открытым миром. Саму игру можно хвалить или критиковать, но то, что разработчики сделали с NPC, — это действительно круто. Об умных NPC, которые на что-то там реагируют, как-то меняются и прочее, пишет каждая вторая ролевая игра. Но именно в **Shadow of Mordor** компьютерные противники реагируют на действия игрока, действительно меняются и развиваются. Студия **Monolith** — впервые за долгое время — снова смогла нас приятно удивить. Уверены, что в ближайшие годы таких приятных сюрпризов будет становиться все больше.

Другим потрясающим примером процедурной генерации стала **Elite: Dangerous** с галактикой из 400 миллиардов звезд. С помощью скучной технологии программисты из **Frontier Developments** сделали то, чего геймдизайнерам, сценаристам, художникам и прочей «гуманитарной» братии не удавалось создать уже давно, — подарили игроку ощущение бесконечности космоса, познание неизвестного,



Не стоит думать, что мы негативно относимся к клонам. В умеренном количестве клоны даже нужны. Они не позволяют создателям оригинальных игр почивать на лаврах, дают игрокам выбор, а порой даже приносят свежие идеи.



С помощью системы «Немезис» создатели Shadow of Mordor сумели хорошенько встряхнуть жанр песочниц. Надеемся, что их идею успешно своруют другие разработчики. Это тот случай, когда делать не только можно, но и нужно.



Call of Duty нужны перемены, но если верить слухам, то главной переменной в этом году станет... возвращение в прошлое! А точнее, во времена Второй мировой войны. Напомним, что именно с этого сеттинга началось восхождение серии.

возможность лететь навстречу тайнам и опасностям холодных просторов галактики.

И что интересно, Elite: Dangerous стала одной из тех игр, которые живут в будущем. Ее фанаты с нетерпением ждут выхода Oculus Rift, поскольку космосимуляторы идеально уживаются с VR-технологиями, расщеливаются на программы распознавания голоса, так как они действительно нужны для управления кораблем, ну а разработчики тем временем подумывают о революционной схеме заработка с помощью размещения на космических станциях рекламы реальных компаний.

## ОН ПАДАЕТ!

Стоит отметить тревожный тренд: Call of Duty все больше и больше сдает свои позиции. Это по-прежнему одна из самых продающихся игр, но... Во-первых, уже не «самая-самая» (этот титул ушел к GTA 5), во-вторых, продажи снижаются вот уже третий год подряд. Лучшие результаты были у Modern Warfare 3, а вот последовавшая за ней Black Ops 2 заработала за первый месяц на 17% меньше. Ghosts, в свою очередь, получила денег

на 19% меньше, чем Black Ops 2, а вполне неплохая Advanced Warfare — аж на 27% меньше, чем довольно-таки неудачная Ghosts, хотя и осталась самой прибыльной игрой 2014 года.

Аналитики полагают, что виной тому сочетание сразу нескольких факторов. Прежде всего, люди устали от шутеров про современность, которые стали популярными на волне военной лихорадки, охватившей США в первом десятилетии XXI века. Пока американские вояки браво бомбили неудобные им режимы и экспортировали демократию на кончиках боеголовок, игры пользовались неизменным успехом. Как только закончились победы, интерес американцев и европейцев к военной тематике пошел на спад. У Battlefield 4 те же самые проблемы с падением продаж.

Есть и другие факторы. Сказывается потеря интереса игроков к Xbox 360 и PS3, причем новые консоли это падение пока не компенсируют. И, наконец, люди устали от самой формулы геймплея Call of Duty, которая также отчаянно нуждается в обновлении. Activision действует в верном направлении — добавила вертикальный геймплей, пере-

несла сюжет в будущее. Но пока прилагаемых усилий явно недостаточно. В будущем году ждем новых экспериментов.

## СЕЗОН ОХОТЫ НА MICROSOFT

Черная полоса, начавшаяся для Microsoft еще летом 2013 года, пока не думает заканчиваться. Целый год компания делала вид, что все в порядке и ничего такого ужасного с ней не происходит. Но когда стало ясно, что без экстренных мер игровому бизнесу грозит что-то нехорошее, руководство отпустило тормоза.

Сначала отказались от «обязательного» Kinect, затем приобрели студию Mojang, а под Рождество устроили в американских магазинах безумную распродажу Xbox One — за 330-350 долларов отдавали приставку и игру бонусом. В целом вышло более чем на \$100 дешевле, чем у конкурента. В итоге Xbox One все-таки обошел по продажам PS4. Правда, только на несколько недель. И только в США. Неизвес-

тно, во что обошлась Microsoft такая щедрость, но задачу они выполнили: пусть и ненадолго, но пресса перестала изображать их неудачниками, что плетется в хвосте у Sony.

Так что в наступившем году стоит ожидать продолжения банкета. Есть надежда, что компания все-таки займется играми на PC. По крайней мере, глава Xbox-подразделения Фил Спенсер пообещал в конце января сделать для владельцев PC какой-то анонс и многозначительно добавил, что «пришло время поговорить об играх на Windows». Да, пришло, мы внимательно слушаем.

## НОВАЯ ЭПОХА

Напоследок расскажем о кризисе игровой индустрии. Он подошел к концу, хотя аналитики все еще с тревогой изучают цифры статистики, а издатели и разработчики не упускают момента пожаловаться на тяжелую жизнь. Мир видеоигр прошел сквозь смутное время и уверенно вступил на путь выздоровления.

Это можно заметить по многим признакам. В первую оче-



Зачем Microsoft так цепляется за консольный бизнес, который не приносит ей особой прибыли? Уже сейчас средний возраст телезрителя — 54 года, и очень скоро ТВ могут вымереть вовсе, а на их место придут консоли — универсальные медиацентры для любых развлечений.



Облачный стриминг, о котором так много говорили, до сих пор остается делом будущего: все работает уже сейчас, но пока цены не упадут, игрокам такие услуги будут не так интересны.

НУ ОФИГЕТЬ!



уже  
вложен-  
ные в разра-  
ботку деньги.

Вся игровая индустрия ощутимо повзрослела, стала более уверенной в своих силах. Вместо того, чтобы бегать с одного рынка на другой в поисках золотого дна, разработчики все чаще делают оригинальные, смелые и инновационные проекты для очень нишевых аудиторий. Это и пресловутый симулятор козла, и возвращение в серьезные крупнобюджетные проекты олдскульного геймплея (хорошим примером могут служить **Elite: Dangerous** и **Wolfenstein: The New Order**). Да и в целом мода на ретро не только не угасает, но становится все сильнее. И это уже не просто попытка поиграть на чувстве ностальгии, а серьезные проекты, такие как **Underrail**, **Factorio**, **Convoy** и множество других.

И это тоже правильно. Ведь для того, чтобы двинуться вперед, индустрии просто необходимо было вспомнить, с чего же все начиналось. Получить точку опоры, с помощью которой можно будет снова перевернуть игровой мир. Так что если вам нравятся игры, то вы живете в самое лучшее время, потому что именно сейчас начинается самое интересное! — **Павел Бажин.** ★



Еще один мини-тренд: киберспорт становится настоящим спортом. Вот уже и допинговые скандалы появились! Известных киберспортсменов поймали за применением читов, а они оправдывались, что без обмана теперь не попасть ни на один приличный чемпионат.

редь оживились деловые круги, которые снова начали проявлять интерес к игровым компаниям. Вообще-то, с точки зрения производителя каких-нибудь консервов или надувных уток, игры — это плохой бизнес. Здесь нет гарантированной прибыли, а большой куш срывают те, кто умудрился попасть в список лучших из лучших, остальным же приходится собирать крошки со стола.

Здесь жуткая проблема с кадрами, так как культовые разработчики могут взять у вас сто миллионов и выдать что-то невразумительное, а не известный никому бородач, сидя в подвале маминго дома, сделает какой-нибудь **Minecraft** и перевернет индустрию с ног на голову. Риски огромные, а жизненный цикл продуктов очень мал: самый-самый крутой хит через три месяца становится никому не нужен. И как в таких условиях вкладывать средства?

Собственно, их и не вкладывали. Студии закрывались с завидной регулярностью, а главной головной болью разработчиков был вопрос «где достать денег». Но, как говорил еще царь Соломон, все проходит — и этот кризис тоже подошел к концу. Первое оживление намечилось в 2013 году, когда все стали вкладываться в мобильный рынок. Но в 2014-м лихорадка охватила всю игровую индустрию. **Amazon** купила видеостриминговый сервис **Twitch** за миллиард долларов, **Facebook** купила **Oculus VR** за \$2 млрд, **Microsoft** приобрела **Mojang** за \$2,5 млрд... Как минимум пять

сделок взяли планку в миллиард долларов. За три квартала 2014 года общая сумма покупок достигла \$12 млрд, что в два раза больше результатов за весь 2013 год. И это не считая сделок с акциями — достаточно вспомнить создателей **Clash of Clans**, которые продали 51% своих акций за полтора миллиарда.

Не только бизнес почувствовал приход новой эпохи. Мы тоже ощутили ее в полной мере.

Игровой бум на Kickstarter начал подходить к концу: у разработчиков стало достаточно денег, чтобы не просить их у игроков. Зато расцвела пышным цветом идея «раннего доступа», когда игроки вкладывают деньги не в обещание крутой игры, а в реально работающий прототип. Это не только позволяет оценить идею проекта и уровень студии, но и дает более-менее надежную гарантию, что команда доведет дело до конца, чтобы не потерять



Жанр ретро-игр выходит на новый уровень. Например, если вы любите **Fallout**, но разочаровались в **Wasteland 2** и **Fallout 3**, попробуйте **Underrail** — под пиксельной графикой времен девяностых кроется один из самых глубоких ролевых проектов современности.

# АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

## ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО: КАК ИЗОБРАЖАЛИ 2014 И 2015 ГГ. В СТАРЫХ ИГРАХ

Писатели-фантасты любят придумывать сюжеты, действие которых происходит в ближайшем будущем. И даже когда назначенный срок проходит, их произведения ничуть не теряют в актуальности. Идеи «1984» Джорджа Оруэлла все еще живы, хотя 1984 год остался давно позади. С другой стороны, человечество не запустило в 2001-м экспедицию к Юпитеру, как в романе Артура Кларка «2001: Космическая одиссея». И вряд ли в этом году начнут делать летающие автомобили и парящие доски, как во второй части фильма «Назад в будущее». А как же игры? Давайте оглянемся и посмотрим, о чем фантазировали про наше время в интерактивных проектах прошлого!

### SOLDIERS OF ANARCHY

В 2002 году вышла **Soldiers of Anarchy**, тактическая стратегия в духе **Commandos**. По версии сценаристов, тревожный конфликт начинается с того, что «цивилизованные» страны разработали смертоносный вирус SGDS. Этой заразой можно легко перетравить всех неугодных и остаться один на один с демократией. Что получилось: прогрессивная мировая общественность уничтожила вообще все человечество.

Пока миллиарды людей погибали, на бескрайних просторах России, в бункере небольшой сибирской военной базы нашли убежище семь человек — пятеро русских и двое иностранцев. Десять лет они ждали, надеясь, что эпидемия закончится, а в 2014 году рискнули выбраться на поверхность и отправились исследовать окружающий мир. Который оказался далеко не таким безлюдным, как они предполагали...

Еще год назад могло показаться, что авторы сценария страшные фантазеры. С другой стороны, не стоит забывать про вполне настоящую лихорадку Эбола. Мы ничего не утверждаем, но разные адепты теорий заговора активно пытаются представить лихорадку в качестве биологического оружия какой-нибудь хорошо развитой страны. В **Soldiers of Anarchy**, кстати, страны обвиняли друг друга в таких вот разработках. Как раз это и стало причиной роста напряженности и создания вируса SGDS...

### GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

События первой и второй части **Ghost Recon Advanced Warfighter** происходят в 2013-2014 годах и неразрывно связаны между собой. Правительства США, Канады и Мексики решили

объединить усилия в борьбе с терроризмом, наркотрафиком и нелегальной эмиграцией. Лидеры стран собрались на саммит с целью подписания соглашения о сотрудничестве. Но тут происходит вооруженный мятеж, и герои игры на протяжении двух игр срывают планы бунтарей.

К сожалению, в игре мотивы повстанцев даны очень скупо. Однако мы выдвинем гипотезу: вряд ли мексиканцы по доброй

воле начали бы помогать «гринго» бороться с терроризмом, наркотиками и нелегалами, так как все это означает лишь одно — борьбу с ними самими, мексиканцами. В этом свете соглашение начинает выглядеть очень неоднозначно. Очень похоже, что руководство страны решило сотрудничать с американцами так же, как это сделала Канада, которую уже давно воспринимают как 51-й штат США. Это дает



А ведь еще у Ubisoft есть история про Комбайна Николадзе.



Заметка на будущее: никогда не пользоваться вирусами.



Боевые действия гипертрофированных вертолетов и танков могут показаться потешными, но история за конфликтом все-таки серьезная.



44-й президент США станет самым непопулярным за всю историю страны. В игре президента зовут Дэвид Джефферсон Адамс; благодаря его бездарному правлению в США начинаются беспорядки и восстания (как тут не вспомнить бунты против произвола полиции в Фергюссоне!) Правда, в отличие от своего альтер эго, Барака Обамы, Адамс так и не дождался второго срока: во время инаугурации кто-то уронил ему на голову тактическую ядерную боеголовку.

Однако на этом фантазия сценаристов Shattered Union не остановилась. Они предсказали, что в 2014 году Россия аннексирует исконно российскую территорию! А именно — Аляску. Причем русские не просто вторглись, а использовали в качестве прецедента случай с вводом в США миротворческих сил Евросоюза. Мол, если ЕС можно со своей армией в чужой монастырь, то почему нам нельзя? Мы тоже хотим американцам мира и демократии принести! Параллели с реальностью немного пугают: во время аннексии понятно какого полуострова Россия так же ссылалась на косовский прецедент. Тогда США и Европа в соответствии с законами международного права разбомбили Югославию и отняли принадлежавшие ей территории.

После таких совпадений начинаешь немного иначе относиться даже к самым странным сюжетам видеоигр — ждем не дождемся страшных новостей про газировку, зомби-вирусы и конец света. — Павел Бажин. ★



В позапрошлом номере мы рассказывали про работу частных военных организаций.

гордым мексиканцам и армейскому руководству хороший мотив для революции.

Сюжет совершенно фантастический. Почему? Потому что американцы хорошо знают, что любая территория, где они начинают бороться с терроризмом, надолго становится театром военных действий, источником напряженности, нестабильности и того самого терроризма, против которого полагалось бороться. Такое «счастье» у своих собственных границ им не нужно, так что Мексика может жить более-менее спокойно.

## METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Хотя действие игры и разворачивается в альтернативной вселенной, интересно заглянуть в 2014 год по версии Хидэо Кодзимы. Может быть, там найдется что-то знакомое? События в MGS4 мрачны: напряженность в геополитической сфере достигла максимума, для дипломатии места уже не осталось, и страны начали выяснять отношения с помощью военных конфликтов. А чтобы не стереть весь мир в ядерную труху, страны воюют не сами, а посредством частных военных корпораций. В крайнем случае, всегда можно свалить вину на наемников и избежать ответственности.

Чтобы солдаты действительно вдруг не стали действовать в чужих интересах, им в тело внедрили наномашинки, что полностью контролируют поведение. Систему контроля назвали «Сыны патриотов», и она играет важную роль в сюжете игры.

## ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Действие Ace Combat 6 (2007 год) происходит в вымышленном мире, тем не менее события игры пугающе перекликаются с реальностью. Все начинается с того, что 30 августа 2015 года холодная война между Республикой Иммерией и Федеративной Республикой Эстовакией перерастает в открытый вооруженный конфликт.

Как раз сейчас термин «холодная война», который более трети века встречался разве что на страницах учебников истории, снова перебрался в заголовки новостей. Интересно и то, что войну Эстовакия начала не просто так: внезапный метеоритный дождь фактически разрушил страну. На-

чались гражданские беспорядки, экономический кризис и приход к власти военных чинов. Государство перевело страну на военные рельсы, а затем решило напасть на соседа, чтобы за его счет решить все свои проблемы.

Сценаристы Ace Combat 6 совершенно верно подметили, что в войнах нет ничего политического — это чистая экономика. В этом плане вымышленная Эстовакия чем-то напоминает Россию, только экономику нам подрывают вовсе не метеоритные дожди.

## SHATTERED UNION

Главный приз за умение гадать на кофейной гуще достается Shattered Union, пошаговой стратегии 2005 года. Ее создатели совершенно точно предсказали, что выбранный в 2009 году



Война может быть и такой.

1

ИЗДАТЕЛЬ:

BETHESDA SOFTWORKS

РАЗРАБОТЧИК:

MACHINEGAMES

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,

PS4, XBOX ONE

# Wolfenstein

## THE NEW ORDER



**W**olfenstein: The New Order с ходу формирует представление о том, каким должен быть боевик, если бы игропром в какой-то момент решил, что делать **Call of Duty** слишком глупая идея. Перед нами игра почти из параллельной реальности. В ней победили не зрелищные милитари-шутеры, а, например, **Half-Life 2**. Загвоздка в том, что **Call of Duty** все-таки никуда не делась, поэтому в таких условиях наблюдать за **The New Order** становится крайне интересно.

Смотрите, выпускать в 2014-м историю для одного игрока, без многопользовательского режима, дополнительных надстроек и карт, что будут приносить дополнительный доход и поддерживать интерес к игре еще полгода-год, — достаточно рискованный шаг.

В то время как перед нами уже цельное, законченное произведение. Причем сделано оно по совсем забытым правилам — это хендмейд от суровых шведов из Упсалы, которые после работы избивают друг друга и ломают носы в подвале студии **MachineGames**.

В **The New Order** нет волшебной регенерации, зато есть злые бронированные немцы, которых лучше всего вырезать без лишнего шума. Тихо воевать получается не всегда, поэтому борец с нацизмом Уильям Блажкович

берет в каждую руку по дробовику и разрывает арийские бронжилеты и туши в клочья. Это рок-н-ролл от шутеров: Би Джей пронесется сквозь немецкие ряды свинцовым ураганом, развинчивает арийских механоидов и даже мстит зигующим космонавтам на Луне.

**Wolfenstein: The New Order** — одна из самых запоминающихся игр, причем вовсе не потому, что там есть немецкие робопсы, иудейские сверхтехнологии и изобретательное уничтожение фашистов. Нам гротескно рассказывают историю об альтернативном Третьем рейхе и заостряют внимание на нескольких мощных визуальных образах.

Так получается, что в **The New Order** веришь в мир за пределами, собственно, шутера. Тут свастика на стенах и concentra-

ционные лагеря — в порядке вещей, люди все еще приходят в панику от новостей про теракты. Кто-то отлавливает арийцев и зверски их убивает; в Лондоне взрывают планетарий. Историю пишут победители — и в этом случае хорошие парни вроде Блажковича или отважных британских пилотов демонизируются, выставляются чудовищами и сволочами.

Самый мощный образ, конечно, Блажкович. **MachineGames** мало того, что сделали хороший, бодрый и запоминающийся шутер, так еще и стряхнули пыль с главного символа борьбы с фашизмом в видеоиграх, наделили персонажа глубиной. Блажкович и до этого был неотъемлемой фигурой в видеоигровой мифологии, но если Дюк Ньюкем должен умереть, то Би Джей пускай живет вечно. — Ян Кузовлев.





МНЕ НУЖНЫ ТВОИ  
3D ОЧКИ И :)  
ТВОИ :)  
АЖУСТИК

# inFAMOUS SECOND SON

**В**торое место в топе лучших боевиков 2014 года по праву занимает **Second Son**. Игра про молодого индейца-бунтаря со сверхспособностями отошла от привычных супергеройских банальностей, которыми грешили две другие части. История Делсина Роу немного серьезнее: тут вам и высказывания о толерантности, свободе личности и семейных узах, а также никуда не исчезающая необходимость делать выбор между общим благом и собственными интересами.

Геймплейно игра изменилась мало. Мы в шкуре Делсина с нечеловеческой скоростью носимся по виртуальному Сиэтлу (который, к слову, чудо как хорош), захватываем районы, рисуем

граффити, ковим силы и творим добро или зло. Важное отличие: inFamous больше не старается отвлечь вас от сюжета, завалив тонной ничего не значащих заданий. Да, дополнительные квесты есть, но они поданы ровно в таком количестве, чтобы вы могли отдохнуть от истории, но не успели заскучать.

Это очень важный момент, учитывая, что некоторые в редакции «Игромании» бросили первые две части на середине именно по этим причинам.



Отдельная тема — суперспособности. Их всего четыре, при этом реально полезны примерно две. Но как же потрясающе они выглядят! Смотреть на то, как герой, превращаясь в дым, проходит сквозь решетки, высасывает неон из щитков или парит над городом на цифровых крыльях, можно просто бесконечно. **Second Son** все еще самый красивый проект для PlayStation 4.

Почему же тогда второе место, а не первое? Ответ один — **Wolfenstein: The New Order**. **Second Son** — проект, безусловно, яркий, крутой и давший серии правильное направление для будущего развития. Но **New Order** по уровню исполнения ни с чем не сравнить. Проиграть такому сопернику не стыдно. — *Алексей Сигабулин.*

## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

SONY COMPUTER  
ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК:

SUCKER PUNCH  
PRODUCTIONS

ПЛАТФОРМА:

PS4

2



# CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

**П**осле неубедительной **Ghosts** новая часть **Call of Duty** смотрится крайне благообразно. Хотя в истории про партизанский отряд и перестрелки в космосе не без отличных моментов, играть в это было слишком скучно.

**Advanced Warfare** выступает на контрасте — постоянно держит игрока в напряжении и вовремя меняет ситуации. Перед нами уже не совсем шутер в привычном понимании этого слова, а яркое шоу про взрывы и экзоскелеты. С последними складывается интересная ситуация: раньше **Call of Duty** по большей части работал в одной, горизонтальной плоскости, а теперь полностью изменил правила игры — люди в экзоскелетах лихо прыгают и меняют траекторию в воздухе. Повышенная мобильность переворачивает динамику с ног на голову в мультиплеере. Но вертикальный геймплей и другие фишки намного изящнее реализованы в **Titanfall**, а **Advanced Warfare** получает третье место в номинации «Боевик года» за эталонную постановку одиночной кампании.

Каждый раз, когда начинается становиться немного скучно (в контексте **Call of Duty** это значит, что ураган из пуль на экране сменился сильным ветром), вас выдергивают из одной ситуации и помещают в другую. Для кого-то это будет недостатком: из-за бешеного ритма просто не успеваешь проникнуться той или иной ситуацией, это игра с клиповой постановкой. Нужно плыть как акула, без перерывов, потому что, как только начинаешь внима-



тельно смотреть по сторонам и отключаешь рептильный мозг, магия рассеивается. Точно так же становится немного печально за сюжет: он здесь для того, чтобы закинуть главного героя в какое-нибудь интересное место дашний раз показать Кевина Спейси.

**Call of Duty** наконец-то стала лучше, но ее все равно ждет, как говорят на Западе, *reality check*. С каждым выпуском милитаристический шутер продается не так здорово, как мог бы. Все это безудержное шипит с самонаводящимися гранатами, ядерными реакторами в лицо и войной будущего постепенно надоедает аудитории, хотя и держится на вершинах чартов, пусть и не так уверенно, как раньше. — *Ян Кузовлев.*

ИЗДАТЕЛЬ:

ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК:

SLEDGEHAMMER GAMES

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

3



1

ИЗДАТЕЛЬ:

ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК:

BIOWARE

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,

PS4, XBOX ONE

# DRAGON AGE INQUISITION

**В**ыбор главной ролевой игры в этом году был как никогда не очевиден. С одной стороны, есть практически идеальная во всех отношениях **Divinity: Original Sin**, с другой — **Dragon Age: Inquisition** — огромная ролевая игра от **BioWare** не без недостатков. «Инквизицию» точно будут допрашивать с пристрастием. Почему все-таки побеждает она? По совокупности заслуг? За масштаб, эпичность или за то, что в отличие от новой **Divinity** она выглядит дорого? Нет, главная причина все-таки звучит иначе — «За особый вклад в развитие индустрии».

**Inquisition** — очень важная игра не только для **BioWare**, но и для всего жанра. Вспомните, несколько лет назад было очень популярно мнение (да и сегодня тоже), что будущее ролевых игр — это соединение лучших элементов одиночных и многопользовательских **RPG**. И именно **BioWare**, как ум, честь и совесть жанра, первой начала продвигать эту идею на высшем уровне. Так появилась **Star Wars: The Old Republic**, где все эти групповые инстансы, PvP-драки стенка на стенку и типичный онлайн-овый grind уживались с нелинейным сюжетом, моральным выбором и болтливыми компаньонами. Потом по такому же пути пошли авторы **The Elder Scrolls Online**.

И вот теперь **Dragon Age: Inquisition** вносит новые штрихи в эту формулу: за исключением

вялого кооперативного режима, собственно онлайна здесь нет, а вот многие элементы типичной MMO, наоборот, появились, распугивая побледневших поклонников **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Великий Инквизитор носится по огромным живописным локациям, ищет каких-то сбежавших с фермы козлов и баранов, собирает шкуры да цветочки, выполняет десятки примитивных квестов на коллекционирование чего-нибудь или убийство кого-нибудь и коптит ресурсы для крафтинга. В новые зоны, не достигнув нужного уровня, соваться нет смысла, а в сюжетные миссии не пускают без достаточного количества очков влияния. То есть нас фактически заставляют заниматься grindом для того, чтобы подкопиться опыта и влияния, — благо враги, как и положено в любой MMO, периодически возрождаются.

Только вот идейно **Inquisition** осталась типичной биовэровской сюжетной ролевкой — с эпической историей про спасение мира, отлично прописанной вселенной, непростыми моральными дилеммами, влияющими на концовку, длинными нелинейными диалогами, харизматичными компаньонами, обожающими спорить друг с другом. И шикарной возможностью посмотреть, к чему привели наши решения, принятые в двух предыдущих играх серии.

Плюс к этому канадцы добавили в **Dragon Age** немножко **Mass Effect**. Собственной «Нормандией» для нашего Инквизитора стала эльфийская крепость Скайхолд: здесь он по-отечески общается с подчиненными, выслушивает излияния напарников, подбирает новые обои и декор для крепостных стен. И здесь же склоняется над глобальной картой, решая, на какие миссии отправиться и куда послать советников, чтобы пополнить ресурсы, открыть новые локации и заработать очки влияния.

Получается не игра, а один сплошной когнитивный диссонанс: эпичная красивая MMO без онлайна, зато с нелинейным сюжетом и моральным выбором, которая одновременно заигрывает с открытым миром, «Скайримом» и «Масс эффектом». И это наверняка получилось бы best of both worlds, если бы разработчиком не была **BioWare**. Из нагромождения разных идей, механик и собственного опыта они создали уникальную новаторскую ролевую игру, которая просто предлагает чуть больше, чем может унести обычный игрок. Но оставляет при этом выбор: хотите — скрупулезно исследуйте, собирайте и выполняйте все, до чего дотянутся руки, хотите — сосредоточьтесь на сюжете, отвлекаясь на остальное лишь по необходимости. А хотите — делайте и то, и другое, и третье. В каждом случае с **Dragon Age: Inquisition** у вас все сложится хорошо. — *Арсений Волков.*





# DIVINITY ORIGINAL SIN

Самая лучшая характеристика Divinity — в этой игре, кажется, есть все. Полно крутых квестов, полно смешных ситуаций, остроумных диалогов, неочевидных решений и возможностей. В результате вас обязательно посетит давно забытое чувство, когда в приключениях хочется просто раствориться, забыв обо всех делах. Потом, правда, обнаруживаешь, что на дворе уже утро, сна организм не видел пару суток, а на работе надо быть через час. — *Алексей Сигабатулин.*

У любителей ролевых игр есть одна занятная особенность: не важно, насколько сильно человек любит все новое, рано или поздно душа начинает просить поиграть во «что-нибудь вроде **Fallout** или **Ultima**». Свен Винке из **Larian** решил не просить, а делать — и устроил нам **Divinity: Original Sin**, отняв от жизни полсотни часов.

Забудьте о новомодных тенденциях и приготовьтесь к пошаговым боям (все в изометрии!) и сюжету с мегабайтами текста. **Original Sin** вобрала в себя все лучшее от старых игр (в особенности **Ultima VII**) и дополнила крутыми идеями. Провисев полтора часа на экране создания персонажа (очередной самый сложный выбор в вашей жизни) и побродив по местной обучающей пещере, через какое-то время обнаруживаешь себя за самыми необычными занятиями. То герой вдруг выслушивает предсказания от быков, то тушит чью-то горящую

лодку в порту, стоя с ведром на голове, а то вдруг под покровом темноты выносит все ценное из чьего-то хранилища. И все это еще даже не начало вашей эпической истории, а так — приключенице на стороне. При всем этом игра очень дружелюбна к игрокам и заставляет чувствовать себя максимально комфортно.



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:

LARIAN STUDIOS

ПЛАТФОРМА:

PC



# SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

Все жанры выстроены на каких-то клише, но, пожалуй, только ролевые игры так часто и охотно иронизируют и смеются сами над собой. **South Park: The Stick of Truth** — очередное и крайне удачное тому подтверждение. Игра выросла из детских штанишек **Costume Quest** и **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**, которые когда-то вот так вот, с шутками-прибаутками, преодолевали кризис идей, выжигавший ролевой жанр изнутри. По механике тут все примерно то же самое — старомодная по сути, но очень смешная пародийная JRPG, где можно избивать врагов, выстукивая QTE и призывая на поле боя... татаро-монгольское иго.

Но теперь это не просто двухчасовой капустник или коротенький эпизод раз в год, а полноцен-

ная эпическая ролевая игра, лихо пародирующая «Скайрим» и других мастодонтов жанра. Свободное исследование локаций, множество побочных квестов, горы лута, не самые простые, местами почти тактические сражения, интерактивное окружение, пазлы и даже непростой моральный выбор, по какую сторону баррикад оказаться, — здесь все как у взрослых.

И все это, понятно, сдобрено фирменным балаганом «Южного парка», сочетающим туалетный юмор, едкую сатиру и пародию — в этом случае на ролевые игры.

Только здесь можно стать евреем шестого уровня с познаниями в жидо-джитсу. Правда, сатиры оказалось существенно меньше, чем шуточек про ректальный проход (даже магия построена на пускании ветров). И если поклонникам юмора Тима Шейфера, Рона Гилберта, Чарльза Сесиля, Стивена Фрая и Хью Лори выдерживать все это в течение двадцати часов, скажем так, сложновато, то для фанатов сериала **South Park: The Stick of Truth** — настоящие именины сердца. Здесь они словно сами оказываются в мультике, видят тот же визуальный стиль, тех же героев, угадывают ностальгические отсылки к любимым сериям и лично вытаскивают инопланетный зонд из задницы Рэнди Маршалла. — *Арсений Волков.*



ИЗДАТЕЛЬ:

UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК:

OBSIDIAN

ENTERTAINMENT

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360



1

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

ELECTRONIC ARTS

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

FIFA 15

FIFA

Official  
Licensed  
Product

Главный приз в этом году внезапно умыкнула **FIFA 15**. Серию, конечно, принято ругать за ничтожное количество нововведений, обзывая **Call of Duty** от мира спортивных игр. Но на этот раз, после долгого топтания на месте, EA наконец-то сделала значительный скачок вперед, выдав практически эталонный футбольный симулятор.

Прошлогодний выпуск от идеала был весьма далек, но теперь стало ясно — на **FIFA 14** разработчики просто обкатывали новый движок. А вот уже **FIFA 15** как раз и пускает в ход все его мощности. Технологический рост наиболее заметен, если взглянуть на поведение голкиперов. Если раньше они перехватывали мяч одними и теми же бросками в стороны, то теперь на каждый ваш удар у вратаря найдется уникальная анимация. Мелочь, а на впечатления от игры влияет здорово.

Сама анимация стала плавнее, игроки здорово прибавили в детализации, да и физическая модель стала лучше. Наконец, мяч здесь ведет себя не менее реалистично, чем в **Pro Evolution Soccer**.

Игровой процесс тоже изменился, а управление упростили. Дриблинг и финты теперь выполняются практически интуитивно, благодаря чему динамика и зрелищность матчей растут просто в

геометрической прогрессии. При этом в излишнюю аркадность игра тоже не пускается. К игрокам мяч не приклеен, а потому шансы потерять его, слишком увлекшись красивыми движениями, велик как никогда.

А вот по части режимов игра изменилась не сильно, но с ними и в **FIFA 14** все было хорошо. Так, в «Карьере» дебютировала новая система управления командой, где можно менять заранее определенные наборы составов и расстановок в зависимости от следующей команды соперника, а также перераспределять командные роли и модернизировать тактику. Но особый упор разработчики сделали на развитии полюбившегося многим режима **Ultimate Team**, сделав его еще интереснее и удобнее. Скажем, теперь разрешается брать игроков «в аренду», чтобы перед покупкой оценить их в действии.

Игра немного потеряла развлекательности в наборе лицензий — к при-

меру, **FIFA 15** полностью лишилась бразильской премьер-лиги (впрочем, сборная Бразилии никуда не делась). Но зато на этот раз EA преподнесла королевский подарок всем любителям английской лиги. Ее в игру перенесли с доскональной точностью, отсканировав около двухсот лиц игроков, записав все кричалки болельщиков и лицензировав все двадцать стадионов АПЛ. Ну а для любителей экзотики впервые с 2011 года в игру вернули турецкую суперлигу.

Спустя долгие годы **FIFA** наконец-то нашла баланс между зрелищностью и реализмом, что вместе с невероятным количеством контента и приличным набором игровых режимов (в **Ultimate Team** и вовсе можно запросто играть до выхода следующей части) позволяет ей по праву носить гордое звание лучшего футбольного симулятора и лучшей спортивной игры 2014 года. — *Денис Майоров.*



НОМИНАЦИЯ:

# СПОРТ-ИГРА ГОДА

СУДЬЮ НА  
МЫЛО!!!



# UFC

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Главным же спортивным сюрпризом года стало триумфальное возрождение серии **UFC**. Ранее играми про смешанные единоборства занимался тандем **Yuke's** и **THQ**. Получались у них предельно зрелищные и реалистичные симуляторы, которые захватывали даже тех, кто MMA-поединками никогда не интересовался. Но со смертью **THQ** серия прекратила свое существование, а права на игры по лицензии перешли в руки **Electronic Arts**.

При разработке **EA Sports UFC** компания повторила формулу **UFC Undisputed 3** от **THQ** — практически идеальной игры про смешанные единоборства. И попытка оказалась успешной. Все, что нужно фанату MMA, да и обычному игроку, есть в **EA Sports UFC**: богатый ростер, включающий как легендарных бойцов, так и дерзких новичков, невероятная картинка, местами неотличимая от настоящих трансляций, реалистичная физика ударов, интересный режим карьеры и сложная, но увлекательная механика борьбы в партере. Правда, сложность получилась несколько высокой. Новичку придется потратить

несколько часов на тренировки и усвоение базовой механики. Ну а чтобы добиться успехов в мультиплеерных боях, оттачивать движения придется чуть ли не ежедневно. Но эмоции от местных поединков затраченное время компенсируют сполна. К тому же игра не стоит на месте. **EA** регулярно выпускает обновления, добавляя новые движения и корректируя баланс. Да и про новых бойцов тоже не забывает: с момента релиза в игру уже успели добавить таких звезд, как Майк Пайл и Брок Леснар. — *Денис Майоров.*



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК:

EA CANADA

ПЛАТФОРМА:

PS4, XBOX ONE

2



# PES 2015

PRO EVOLUTION SOCCER

Давным-давно между серией **Pro Evolution Soccer** и **FIFA** шло жаркое противостояние. Причем к победе все чаще приближалась именно японская **PES**. В то время как **FIFA** была, по сути, простой аркадой, **PES** предлагала отличную физику и действительно могла называться симулятором. Однако в последнее время японская серия серьезно сдала и почти перестала меняться от выпуска к выпуску. При этом **FIFA** развивалась и становилась все лучше, на определенном этапе просто обогнав конкурента по всем параметрам.

Но в этом году разработчики из **Konami**, похоже, все-таки взяли за ум и решили снова вернуть **Pro Evolution Soccer** в высшую лигу. Японцы освоили новую технологию (кодзимовский **Fox Engine**, между прочим!) и привели в порядок как визуальную часть, так и физическую модель.

В прошлогоднем издании серии игроки еле таскались по полю, а мяч, даже после мощнейших ударов, словно лепесточек на ветру, неспешно летел к цели.

Теперь же физика стала куда реалистичнее: от сильных ударов мяч со свистом рассекает воздух и с таким звоном влетает в перекладину, что в ушах звенит. Да и общей динамики добавилось порядком, что, само собой, крайне положительно влияет на ощущения от виртуальных матчей.

Визуально игру тоже наконец-то дотянули до современных стандартов, выпустив на текущем поколении консолей. Футболисты стали похожи на самих себя, а не на скверно слепленные восковые копии. Хотя по части

зрелищности до **FIFA 15**, как и прежде, серии очень далеко.

К тому же разработчики серьезно поработали над ИИ голкиперов, благодаря чему на поле совсем не осталось мест, из которых можно со стопроцентной вероятностью забить гол.

А вот с набором лицензий все по-прежнему грустно. Английскую премьер-лигу, например, до сих пор не сделали, один лишь «Манчестер Юнайтед» за всех отдувается. И это уже стало печальной традицией серии.

Но мы готовы простить игре все ее недостатки, главное, что она снова в деле и у футбольного симулятора от **EA** наметился серьезный соперник. А здоровая конкуренция, как известно, еще никому не вредила. — *Денис Майоров.*



ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

KONAMI

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

3



1

ИЗДАТЕЛЬ:

2K

РАЗРАБОТЧИК:

FIRAXIS GAMES

ПЛАТФОРМА:

PC

# SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

**Н**овая часть «Цивилизации» с подзаголовком **Beyond Earth** уводит нас покорять чужие планеты. Возможно, лавры старенькой **Alpha Centauri** ей и не удалось взять. Но в сравнении с **Civilization 5** это выверенный шаг вперед. Отточенный баланс, основанный на трех философиях, нелинейное научное развитие и гибкая среда, с которой предстоит мириться или бороться. **Beyond Earth** беспощадно расправилась с некоторыми пережитками прошлых эпох: нет дипломатической победы — и города-государства превратились в станции; нет культурной победы — и великие люди канули в Лету. Религии попросту растворились, а главным полпредом самой религиозной мысли сделали одну-единственную цивилизацию.

Но игра не оставляет нас в чистом поле: появились развилки в апгрейдах, которые есть у каждого доступного здания, есть орбитальный уровень, где развернется своя, стратосферная война, есть нелинейное развитие и паутина технологий, создающая массу возможных путей даже в рамках одной философской мысли. Впрочем, и в **Beyond Earth** нашлись изъяны — традиционно бесхитростный ИИ, а лидерам компаний-спонсоров хоть и прописали историю, но оставили ее только на страницах внутренней энциклопедии да в редких цитатах по случаю открытия новой технологии.

К сожалению, пришлось **Beyond Earth** — конкуренция с **Endless**

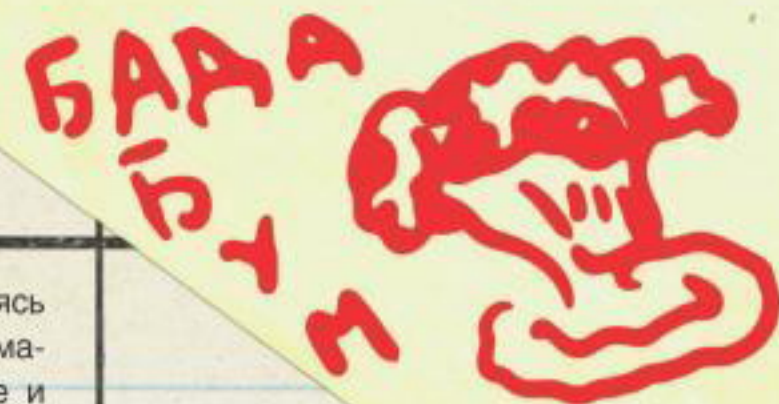
**Legend**, на одном и том же поле, по одним и тем же правилам. Были все основания полагать, что **Legend** побьет **Beyond**, который казался вторичным, буквально — модификацией пятой части. Но **Civilization** сохраняет одну черту, которая для многих ее последователей недостижима и далека. **Civilization** — это путеводитель по человеческой истории. Рассказчик, который простыми словами объяснит, что есть прогресс и почему мир стал таким, какой он есть. И, разумеется, каким бы он мог стать.

**Beyond Earth** продолжает быть гидом. Меткими цитатами, описаниями и насыщенной энциклопедией игра указывает пути, по которым может двинуться *homo sapiens*, куда может попасть и чем это закончится. Наконец, **Beyond Earth** очень удачно вышла почти синхронно с фильмом «Интерстеллар» (кто знает, вдруг есть договоренности, о которых мы не в курсе?).

И пока Кристофер Нолан открывает ренессанс научной фантастики в кино, Сид Мейер возвращает тему космоса из дремучих глубин стратегий для избранных стратегов и забытых богом симуляторов (не забывайте про **Star Citizen**, который может исправить и эту несправедливость).

К сожалению, **Endless Legend** бить нечем. Изумительная, тонкая пошаговая стратегия, но жанр фэнтези не двигается дальше и все, о чем игра может рассказать, — это буржуазное столкновение нескольких империй. — Евгений Баранов.





**В**ходящем году случился настоящий парад цивилизаций! Целый выводок отличных RTS, в основе которых в той или иной степени лежит механика Civilization 5, а в качестве катализатора — **Master of Magic**. И все — про сказочные миры. Но лучшей из них оказалась игра, основанная, как ни странно, на фантастическом сеттинге.

**Endless Legend** — фэнтезийное продолжение прошлогодней **Endless Space**, элегантной RTS о покорении космических ледяных просторов. Только вместо вакуума и гравитап — мир магии и технофэнтези.

Что касается рабочих механизмов, **Endless Legend** удачно копирует традиционную механику Civilization, меняет квадраты на модные шестиугольники и все делает по-своему. Вместо распи-

хивания горожан по клеткам территории — тасуем их пачками в специальных полях. Управление от этого более наглядное и гибкое. Вместо расширения границ — жесткие рамки областей и прирост городов районами. Воины ходят отрядами и при встрече с недругом сражаются прямо на стратегической карте, хотя и в пределах одного хода и с фазами боя. Но если копнуть глубже — ядро неизменно: нужно создать мощную промышленность, захватить важные ресурсы и суметь удержать все в руках.

Выдающийся сеттинг, бережно спроектированная стратегическая механика — **Endless Legend** безупречно воспроизводит



фундамент «Цивы», не опасаясь добавить своего: ассимиляция малых народов, конструирование и экипировка войск, развитая система квестов. Однако «легенда» буквально разрывается от идей, которые попали в игру, но не реализованы до конца. Фракции выглядят оригинально и свежо: маги-мазохисты, кочевые торговцы, строящие города на спинах гигантских скарабеев, жуткие безликие культисты! И как печально, что их расовые особенности, кроме ключевых, в игре различаются слабо. Истории, которые рассказываются в мастер-квесте, прописаны бегло, а сами задания бессистемны и нелогичны. И это при роскошной-то завязке: планета Аурига уходит все дальше от своей звезды, а потому короткие и мягкие зимы будут все дольше и все опаснее. — *Евгений Баранов.*

## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

AMPLITUDE STUDIOS

ПЛАТФОРМА:

PC

2



# WARGAME

RED DRAGON

**В**жанре милитари выступил **Wargame: Red Dragon**, продолжение прошлогодней **AirLand Battle**. На вид вроде бы принципиально ничего не изменилось: снова разгорается война между НАТО и ОВД, только теперь свое веское слово разрешили сказать Китаю, а еще ввели морские баталии.

Оттого техники стало даже еще больше, чем в **AirLand Battle**: танки, ПВО, ствольная артиллерия, ракетная артиллерия, всякие бронемшины. Многие новички в ужасе бросают играть, пасуя перед убийственным ассортиментом. А из него всего лишь надо создать «колоду», которая сможет выполнить любые задачи и быть готовой к любой неприятности. И, само собой, никаких танковых расей — беженцев из **Command & Conquer** тут разбирают на запчасти без лишних слов.

Сколотили команду — пора в бой. Что выбрали, тем и бьем морду противнику в реальном времени и бешеном ритме, который вымо-

тал не одного и не двух меланхоликов, предпочитающих пошаговые стратегии. Огромные карты с тонной ключевых точек, важных высот и возможных путей для засад, хитрых вылазок, один-единственный просчет хоронит половину армии... Кошмар! Без понимания комплексных и скоординированных боевых действий и без реактора в голове



соваться в **Wargame** и раньше не стоило, а теперь — тем более.

**Red Dragon** оставляет за серией звание лучшей стратегии про холодную войну — и не потому, что первые свои часы в ней лучше провести за просмотром повторов. Тонкая и чувствительная боевая механика исключает применение каких-то заученных схем, все планы путаются после первой встречи с врагом. **Wargame** научит импровизировать всякого, кто не струсит и не убежит катать танчики куда-нибудь в «Блицкриг». Но вторичность и громадный порог вхождения — плохая заявка на популярность. — *Евгений Баранов.*

ИЗДАТЕЛЬ:

FOCUS HOME

INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК:

EUGEN SYSTEMS

ПЛАТФОРМА:

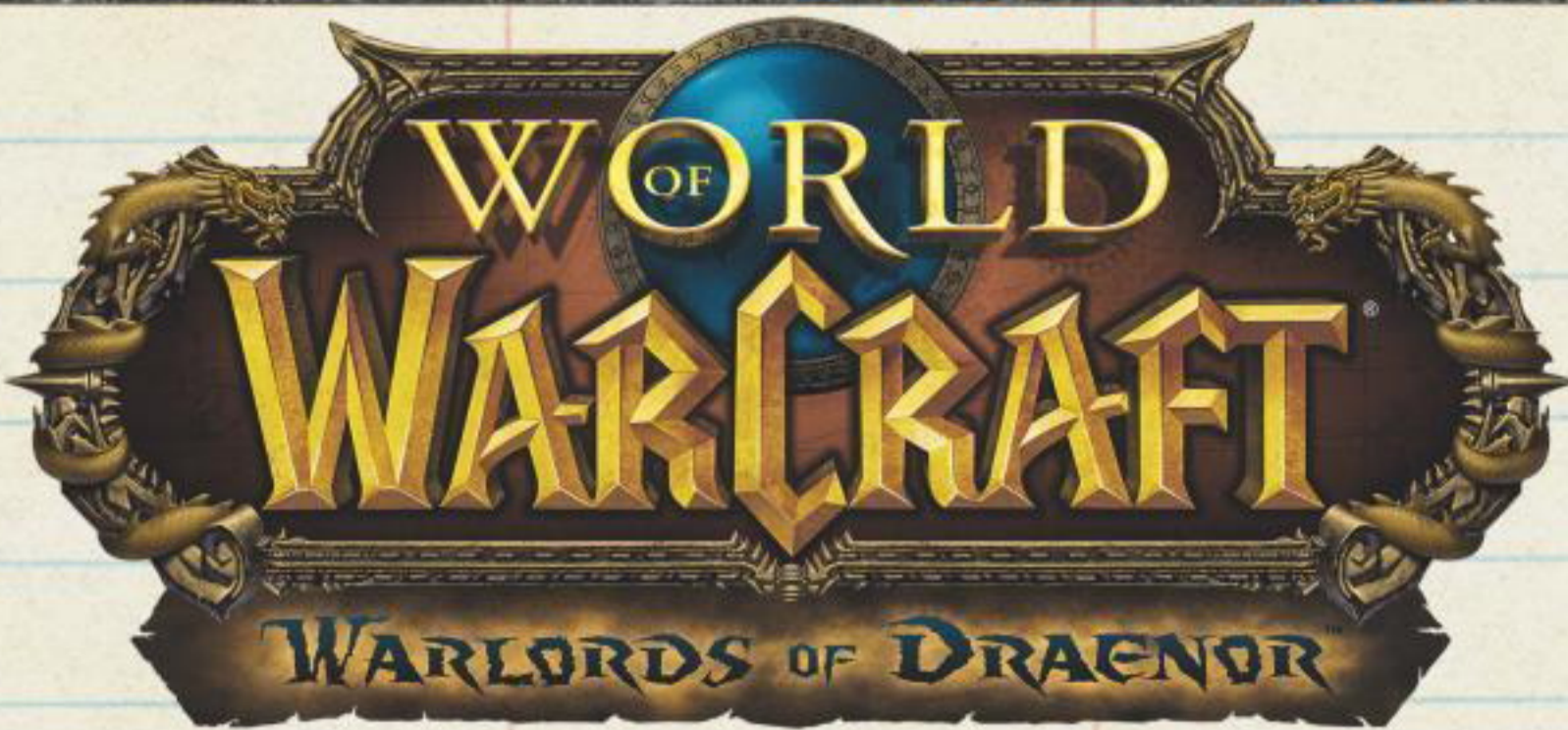
PC

3



1

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:  
**BLIZZARD**  
ПЛАТФОРМА:  
**PC**



**W**orld of Warcraft — это почти релятивистская физика. Она работает вопреки житейской логике и правилам рынка. Это последняя MMORPG, которая может позволить себе выпускать коробочные и даже коллекционные издания каждого большого аддона и распродавать при этом весь тираж. Это единственная игра, которая требует абонентской платы и вместе с этим собирает несколько миллионов подписчиков ежемесячно.

World of Warcraft вне суеты и технического прогресса, она создала свою парадигму, внутри которой ориентируется только на саму себя, и учит радоваться простым вещам. Каждый квест, отходящий от традиционной схемы, — счастье, каждая маленькая победа над ограничениями старенького движка — повод для искреннего восторга.

И нельзя сказать, будто World of Warcraft не видит, что происходит вокруг. Как раз таки напротив. С **Warlords of Draenor** в **Blizzard** окончательно сообразили, как вернуть старых игроков. Во-первых, они сделали ставку на ностальгию по **The Burning Crusade** и первым War-

craft одновременно. Во-вторых, они приняли в расчет: у тех, кто тонул в игре семь-восемь-десять лет назад, уже нет возможности делать то же самое сегодня. Теперь в нее как никогда удобно играть понемногу.

На фоне этого совсем печально наблюдать за играми вроде **Wildstar**, которые с какой-то слабоумной отвагой стремятся сделать все как в еще том WoW, не понимая, что аудитория, на которую они нацелены, на самом деле мельчайшая, пуская и самая шумная доля населения. Никому не нужны болезненно длинные attunement-квесты для доступа в рейды, мало кто на самом деле скучает по безликим перкам формата «плюс один процент к чему-то». Если лидер рынка от чего-то отказался, то, возможно, у него были на то причины. Создатели **Wildstar** из этого выводов не делали, и сейчас их игра — хотя у нее был и остается огромный потенциал — с астрономической скоростью теряет публику.

У WoW за спиной десять лет проб и ошибок, из которых разработчики собрали практически идеальную систему, и в **Warlords**

of Draenor воплотилась ее высшая форма. Есть еще много факторов, повлиявших на успех игры (в конце концов, **EverQuest 2** тоже стукнуло десять лет, но едва ли счет ее подписчиков идет на миллионы), однако именно многолетний опыт помогает ей удерживаться на вершине до сих пор. Все, что появилось в игре, все, что ушло, — все к лучшему. **Blizzard** прекрасно адаптируется, и эволюция WoW целиком отражает потребности нынешнего поколения.

В качестве онлайн-мира World of Warcraft делает то же самое, что и **Destiny**. Только лучше. В WoW нет интересной стрельбы, зато есть все остальное — большой и продуманный мир, цельная история, вменяемый подход к обновлениям и старое, верное и, что важнее всего, доброе сообщество.

Это странно звучит: дескать, World of Warcraft уже испортился. Вернее было бы сказать, что не он испортился, а мы стали старше и капризнее. WoW же с годами только растет и крепчает, и **Warlords of Draenor** лишний раз доказала, что пройдет еще много лет, прежде чем у **Blizzard** иссякнет запал. — *Артемию Козлов.*







# D E S T I N Y Ψ

**К**осмический эпос про зависшую над угасающей Землей волшебную сферу лишается романтического флера уже спустя несколько часов игры. В **Destiny** нужно приходить не за историей — над глупыми вопросами про вселенское зло и про шутника, что назвал Распутиным искусственный интеллект на космодроме в Казахстане, лучше не задумываться.

В первую очередь это правильный шутер с беспокойными врагами и приятными ощущениями от стрельбы — наследие **Halo** дает о себе знать. Теперь представьте, что к такому боевику приладили элементы ММО — гринд, ежедневные и еженедельные мероприятия, соревновательный режим и прочее. У **Bungie** получилось грамотно настроить экосистему, и в ней пользоваться всем, что предлагает игра.

Даже не так. Ты обязан пользоваться всем, что предлагает игра. Потому что **Destiny** — это социальный опыт, одиночкам в ней делать нечего. Без компании не сходишь в рейд и найтфолл

(самые важные занятия на высоких уровнях), общение голосом при этом обязательно — более-менее серьезные мероприятия требуют от игроков слаженных действий.

При этом **Destiny** раскрывается именно в рейдах. Они, может, и не удивят знакомых с рейдовой механикой из разных ММО, но из-за того, что мы играем все-таки в шутер от **Bungie** с отзывчивым управлением, — ощущения от сложного многочасового задания усиливаются в несколько раз.

Не обошлось без проблем. Сейчас **Destiny** искусственно затягивают, заставляют медленно прокачивать экипировку и фармить материалы. Даже если посвящать гринду все свое свободное время не хочется, то **Destiny** — отличная игра для фона: зайти, выполнить пару ежедневных квестов, пообщаться с друзьями. Для PS4 и Xbox One это особенно важно — бесконечное веселье, почти как **Diablo 3: Reaper of Souls — Ultimate Evil Edition**, и при этом важная социальная площадка. — Ян Кузовлев.



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК:

BUNGIE

ПЛАТФОРМА:

PS3, XBOX 360,

PS4, XBOX ONE

2



# TITANFALL

**R**espawn Entertainment (эксперты Infinity Ward) надоело смотреть на то, как их механику расширяют по горизонтали и бесцельно придумывают для ставшей чужой **Call of Duty** все новые, но незначительные фишки. Соревновательные шутеры не должны оставаться одинаковыми, поэтому вот, садитесь в огромного робота и упивайтесь небывалой мощностью. Ну, или вне неприступной брони реактивным охотником ловко прыгайте по идеально сконструированным уровням.

**Titanfall** подходит всем игрокам: новички приносят пользу команде, убивая ботов (перед релизом только ленивый не сравнивал игру с МОВА), не самые расторопные игроки пилотируют титанов — больше шансов на ошибку. Для топовых игроков большой робот будет скорее вспомогательным инструментом — управляется ИИ и отвлекает врагов. Пилот вне титана иногда намного опаснее и уж точно маневреннее.

Разбираться в том, как устроен **Titanfall**, можно беско-

нечно — для игрока здесь много инструментов и интересных механик, мастерство зависит не только от реакции, но и от знания карты. Делать просто соревновательный экшен (если вы не **Battlefield** или **CoD**) теперь нет смысла. В 2015 году в ход пойдет асимметрия, **Evolve** как раз хорошо иллюстрирует этот тренд.

Что у **Titanfall** не получилось — так это создать вокруг всех этих ходячих роботов и лихих пилотов

интересную мифологию. У игры нет лица, и из-за этого она воспринимается как **ShootMania Storm** — нечто механически выдающееся, но совершенно стерильное. Во многом из-за этого в нее перестали играть: не затягивает, и все тут.

В **Respawn** сделали, кажется, шутер, который опережает свое время. Максимально доступную игру с интересными механиками, но без всякой индивидуальности. — Ян Кузовлев.



ИЗДАТЕЛЬ:

ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК:

RESPAWN

ENTERTAINMENT

ПЛАТФОРМА:

PC, XBOX 360,

XBOX ONE

3



1

ИЗДАТЕЛЬ:  
NINTENDO  
РАЗРАБОТЧИК:  
HAL LABORATORY,  
SORA LTD.,  
GAME ARTS,  
BANDAI NAMCO GAMES  
ПЛАТФОРМА:  
3DS, WII U



# SUPER SMASH BROS.

**М**арио бойко бросает файерболы, Кирби заглатывает врагов, копируя их коронные приемы. Самус в обтягивающем синем латексном костюме хлещет других бойцов электрическим кнутом. Житель из *Animal Crossing* улетает за пределы экрана от нокаутирующего удара Ма-

ленького Мака. И это не бурные фантазии фанатов или отрывок из какого-нибудь фанфика. Это *Super Smash Bros.*, самая подробная интерактивная энциклопедия Nintendo и лучший видеоигровой капустник по совместительству.

Правила *Super Smash Bros.* отличаются от привычных файтингов: тут главное не сбить линейку здоровья противника до нуля, а вышибить его за пределы ринга. Бойцами выступают самые знаменитые персонажи из всех миров Nintendo, а в качестве арен — самые запоминающиеся локации из игр именитой японской компании. У игры доступная, но продуманная механика. *Super Smash Bros.* — это одновременно и легковесное развлечение для шумной компании, и дисциплина для профессионалов, в нее играют и на вечеринках, и на международ-

ных соревнованиях вроде EVO. Количество контента и фансервиса традиционно необъятно, но последняя версия файтинга для 3DS и Wii U бьет даже самые смелые рекорды: полсотни доступных персонажей, эксклюзивный режим «Боевого похода» для портативной версии и бои на восьмерых для старшей, а также бесчисленное количество бонусов, трофеев и призов. Разработчики почему-то решили упразднить сюжетный режим из *Super Smash Bros. Brawl*, но зато наконец-то отладили онлайн-режим, который для подобной игры играет первостепенную роль.

При желании в *Super Smash Bros.* можно играть невероятно долго — хотя бы оттачивая свое мастерство. Вполне соответствуя завышенным ожиданиям, *Super Smash Bros.* образца 2014 года получилась яркой, увлекательной и красивой. Неудивительно, что игра лишилась любых подзаголовков, — это лучший выпуск флагманского сериала от Nintendo без любых оговорок. Пропустить ее позволительно лишь в том случае, если на дух не переносите создателей Марио и всего, что с ними связано. — *Захар Бочаров.*

2

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:  
CAPCOM  
ПЛАТФОРМА:  
PC, PS3,  
XBOX 360, PS4

# ULTRA STREET FIGHTER 4



**В** 2009 году консольная версия *Street Fighter 4* вернула глобальный интерес к жанру файтингов во всем мире. Даже сейчас, спустя более пяти лет, SF4 после очередной доработки играется все так же прекрасно — возможно, именно по этой причине игра из года в год стабильно держится в топах лучших жанровых соревновательных дисциплин.

*Ultra Street Fighter 4* стал уже четвертым масштабным обновлением игры — до него были *Super SF4*, *Super SF4 AE* и *Super SF4 AE ver. 2012*. Новая ревизия в который раз нацелилась сразу и на широкую аудиторию, и на продвинутых фанатов. Для простых смертных в «Ультру» добавили четверых бойцов из *Street Fighter X Tekken* и новую воительницу Декапрэ. А еще прикрутили в игру онлайн-тренировки и новые арены. Знатокам же преподнесли измененную боевую систему — отказались от неблокируемых атак, заменив их тремя новыми игровыми механиками и «Омега»-режимом с неожиданными трюками.

Достоинство SF4 — в его гибкости. Серия сохраняет актуальность на протяжении долгих лет и, похоже, продержится вплоть до выхода пятой части. Которую, к слову, уже представили официально. — *Антон Белый.*

ИЗДАТЕЛЬ:  
MICROSOFT  
GAME STUDIOS  
РАЗРАБОТЧИК:  
IRON GALAXY  
STUDIOS  
ПЛАТФОРМА:  
XBOX ONE

# KILLER INSTINCT

**К**ак известно, Xbox One-эксклюзив *Killer Instinct* вышел в 2013 году и запомнился нам как первый настоящий файтинг на консолях нового поколения. В 2014-м за кулисами игры многое произошло: разработчиков игры, *Double Helix Games*, купила *Amazon*, и к работе над

вторым сезоном KI по поручению *Microsoft* приступила *Iron Galaxy Studios*. Студия, известная своим файтингом *Divekick* и эталонным портом *Street Fighter 3* на консоли Xbox 360 и PS3. В общем, более чем достойная кандидатура для развития главного файтинга в активе *Microsoft*.

Переходя к главной мысли, второй сезон *Killer Instinct* — такое же обновление, как, например, *Super Street Fighter 4: Arcade Edition* или *Skullgirls Encore*. Из всех подобных обновлений третье

место заслужил именно второй сезон KI — в игру вернулись такие ветераны, как Майя, Синдер, Тиджей Комбо и Риптор, а в качестве новичков к ним присоединился некромант Кан-Па, своеобразный ответ Далсиму из *Street Fighter*.

*Killer Instinct Season 2* умело играет на ностальгических чувствах «олдфагов», неторопливо возвращая им любимчиков из прошлого. Бонусом к новому сезону прилагается вторая часть *Killer Instinct*, которой в этом году исполнилось 18 лет. — *Антон Белый.*

# XENONAUTS

## STRATEGIC PLANETARY DEFENCE SIMULATOR

**X**enonauts — типичная для инди история успеха. В 2009-м один человек задумал сделать лучший в мире клон **X-COM: UFO Defense**. Его совершенно не смущал тот факт, что тот же самый трюк до него не получилось повернуть у многих полноценных студий. Ну а потом все как обычно: бесплатный спрайтовый движок, удаленная работа над проектом команды из нескольких человек, сбор пожертвований и предзаказов, обещания сделать все «в лучшем виде», кампания на Kickstarter и выпуск в открытый бета-тест забагованного куска кода.

И тут Xenonauts получает звание лучшей тактической игры 2014 года по версии «Игромании». Вот почему: с одной стороны, это действительно идеальный клон. В отличие от **XCOM: Enemy Unknown**, Xenonauts на девяносто процентов повторяет оригинальную механику — это все такая же суровая хардкорная стратегия. На глобальной карте мы строим базы, запускаем истребители на пе-

рехват НЛО, изучаем инопланетные технологии, нанимаем новых бойцов разных классов. В тактическом режиме — пытаемся сделать все, чтобы хоть кто-то из агентов выжил и выполнил задачу.

Чтобы успешно противостоять агрессорам, нужно правильно расставлять подопечных, слаженно работать командой, охотно пускать в дело ракетницы, гранаты и дымовые шашки, быстро перебежать от укрытия к укрытию и резервировать очки хода на перехват возможных вражеских поползновений — словом, подходить к делу внимательно, как много лет назад.

С другой стороны, Xenonauts — это не просто и не только клон X-COM, в чем-то авторы скорректировали оригинальную механику. Например, для победы здесь уже необязатель-

но бегать по карте и искать последнего живого головастика, можно попытаться захватить тарелку. В чем-то добавили своих фишек — тех же NPC, участвующих в перестрелках. Даже свою историю придумали: действие Xenonauts разворачивается в альтернативном мире 1979 года, во время холодной войны, где у СССР и США есть шанс помириться и дать отпор пришельцам. Для игрока же это шанс познакомиться с классикой жанра в более удобоваримом, дополненном и улучшенном варианте. — *Арсений Волков.*



### ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:

GOLDHAWK  
INTERACTIVE

ПЛАТФОРМА:  
PC

1



**T**he Banner Saga — из тех игр, которые формируют тенденции и определяют моду. Бывшие сотрудники **BioWare** сумели по-новому взглянуть на все, к чему прикоснулись, — и на механику выбора, и на элементы выживания, и на тактику. Как авторы **Frozen Synapse Prime** (о ней ниже), они с легкой руки придумали собственную тактическую модель, которую теперь берут на вооружение и другие разработчики (см., например, **Crownstalkers**).

В пошаговых сражениях приходится грамотно занимать позиции, прикрывать друг друга и постоянно, как и в сюжетной части, ломать голову, принимая важные решения. В бою у каждого воина есть несколько важных взаимосвязанных ресурсов. Например, атака напрямую зависит от здоровья. Во время битвы постоянно думаешь: потратить очки специальной энергии на усиление атаки или на увеличение очков движения, сделать это сейчас или подождать более выгодного момента? Пытаться первым делом сточить броню оппонента, чтобы потом нанести критический урон, или лучше все-таки напрямую вредить здоровью?

Более того, авторы еще и увязали тактику с моральным выбо-

ром и выживанием. На прокачку бойцов здесь тратятся те же очки, которые идут на закупку жизненно важных ресурсов, без которых люди мрут как мухи. В общем, получилась морально-волевая, истинно нордическая тактика. Ну, или излишне злой диснеевский мультфильм про небритых викингов и голод. — *Арсений Волков.*



ИЗДАТЕЛЬ:  
VERSUS EVIL  
РАЗРАБОТЧИК:  
STOIC  
ПЛАТФОРМА:  
PC, IOS

2



**В** 2011 году авторы **Frozen Synapse** сделали очень важную для жанра вещь — взяли за основу механику **Laser Squad Nemesis** и интерпретировали ее для более широкой аудитории. Для этого отсекали все лишнее: микроменеджмент отряда, инвентарь, сбор предметов и боеприпасов, прокачку.

Осталась чистая тактика, где посреди голых комнат и коридоров вы секундно планируете свои действия, а потом смотрите, что из этого получилось. Такая схема оказалась идеальной для мультиплеерных дуэлей, и **Frozen Synapse** практически превратилась в отдельную киберспортивную дисциплину.

И вот через три года вышла дополненная и улучшенная версия, **Frozen Synapse Prime**. Здесь масса полезных изменений — новые тактические приемы вроде динамических конусов видения, дополнительные мультиплеерные режимы (к примеру, Arena Mode) и возможности (теперь можно записывать все свои матчи, игры друзей и лучшие поединки всего комьюнити). А главное, теперь вся эта тактическая радость и мудрость доступна не только идеологически верным «писишникам», но и непуганым обладателям PS3 и PS Vita. — *Арсений Волков.*

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:  
DOUBLE ELEVEN  
GAMES  
ПЛАТФОРМА:  
PC, PS3, PS VITA



3

1

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК:  
YACHT CLUB GAMES  
ПЛАТФОРМА:  
PC, 3DS, WII U



# SHOVEL KNIGHT

Для лучших игр, стилизованных под ретро, у журналистов есть один устойчивый комплимент: аутентично настолько, что и стилизацией назвать трудно, скорее — реинкарнацией классики на со-

временных платформах. Так вот, про **Shovel Knight**, несмотря на все ее заслуги, сказать подобное не получается. Да, крупнопиксельный арт. Да, ностальгический геймдизайн. Да, чиптюн-саундтрек. Но платформер не допускает иллюзии; чтобы вы не забыли, что живете в 2014 году, здесь есть чекпойнты и система возрождений, позаимствованная у **Dark Souls** (стоит добраться до места своей последней гибели, как вы получаете все утраченное со смертью золото обратно), а механики и декорации позволяют быстро считывать объекты подражания игры. Боевой прием из **Duck Tales**, уровень словно из **Mega Man**, локация в духе **Castlevania 2: Simon's Quest** — цитаты атакуют градом, и не распознать часть из

них сложно, даже если в «Денди» вы играли лишь по выходным у приятеля.

Это, разумеется, полностью осознанный ход: шить собственный материал из обрывков чужого творчества, чтобы результат в равной степени воплощал в себе и модные механики, и геймдизайн старой формации. Как многие в курсе, чересчур похожие на людей роботы (или даже 3D-модели) вызывают у нас подсознательный дискомфорт. С видеоиграми, пытающимися прямо копировать ретро, все часто обстоит примерно так же, и Шон Веласко из студии **Yacht Club Games**, в прошлом один из создателей жутковатой **DuckTales Remastered**, судя по его последней работе, это прекрасно усвоил.

В **Shovel Knight** есть почти все, за что стоит любить NES-платформеры, но нет того, чем они могут сегодня раздражать. А еще это очень смешная игра — с чувством юмора и фантазией дела у авторов обстоят не хуже, чем с профессиональным творческим чутьем. — *Дмитрий Ежов.*



2

ИЗДАТЕЛЬ:  
NINTENDO  
РАЗРАБОТЧИК:  
MONSTER GAMES,  
RETRO STUDIOS  
ПЛАТФОРМА:  
WII U

# DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE



Мало у кого в наши дни есть Wii U, поэтому никто и не узнает, что **Tropical Freeze** — блестящий двухмерный платформер и едва ли не лучшая часть **Donkey Kong Country**. Разработчики из **Retro Studios** невероятно талантливы, и **Tropical Freeze** сочетает стремительность новых выпусков **Rayman** и продуманность **Mario**. Отточенный игровой дизайн вызывает восторг, хотя удивляться тут нечему: Nintendo разбирается в платформерах и с легкостью доказала это в очередной раз.

А еще в работе над игрой принимал участие композитор Дэвид Уайз, который подарил саундтреки первым трем частям **Donkey Kong Country**, но не принимал участия в создании **Returns**. Его музыка традиционно создавала большую часть атмосферы, и нам было крайне приятно удостовериться, что он совсем не потерял формы. Мелодии в **Tropical Freeze** просто чарующие, они прекрасно воспринимаются и в отрыве от самой игры!

Если вы причисляете себя к любителям платформеров, то обязательно найдите способ раздобыть Wii U и поиграть в **Tropical Freeze**. Не сможете отложить контроллер, пока не соберете все секреты, — это мы вам гарантируем. — *Захар Бочаров.*

3

ИЗДАТЕЛЬ:  
DOUBLE FINE  
PRODUCTIONS  
РАЗРАБОТЧИК:  
MAGICAL TIME BEAN  
ПЛАТФОРМА:  
PC, PS4

# Escape Goat 2

Если для жителей планеты год Козы только наступил, то для игровой индустрии он уже прошел. Если быть совсем точным, то, конечно, козла — в 2014-м этот образ был почему-то особенно привлекательным для разработчиков. Мы не только получили полноценный симулятор упертого рогатого животного, но и платформер **Escape Goat 2** от **Double Fine**. В нем надо быть не просто козлом, а козлом умным!

Механика у игры получилась простая, но увлекательная: в роли фиолетового козла (не задавайте лишних вопросов, пожалуйста) вам предстоит преодолевать хитро спланированные комнаты, двигать блоки и зажимать кнопки. Подобные игры обычно портят два аспекта — несбалансированная сложность и плохое управление, — но **Escape Goat 2** скроена так хорошо, что обламывать рога не придется. Лишь некоторые загадки заставляют серьезно задуматься, а в

остальном головоломки проходятся интуитивно, формируя приятный, почти успокаивающий игровой опыт. Учитывая, что хороших вещей в данном жанре не выходило уже очень давно, **Escape Goat 2** запомнился нам одним из самых приятных и расслабляющих пазл-платформеров прошедшего года. А своим опрятным внешним видом он напоминает **Spelunky** — которая, в отличие от предмета обсуждения, оставит от ваших нервных клеток только пепелище. Единственный совет: чересчур не увлекайтесь. Козленочком станете! — *Захар Бочаров.*

НОМИНАЦИЯ:

КВЕСТ ГОДА

# VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR -

**V**aliant Hearts: The Great War — это игра о войне и дружбе. Этнический немец Карл, его свекор, француз Эмиль, американец Фредди, бельгийка Анна — они такие разные, но все-таки они вместе. Вместе с ними мы пройдем всю войну, не убив ни одного человека. Четверо героев и собака (всеобщий любимец пес-санитар Уолт) находят выход из самых сложных ситуаций, помогают друг другу, вытаскивают мирных жителей из-под завалов, спасают раненых, независимо от того, свои это или чужие.

По духу Valiant Hearts — это смесь из «Приключений бравого солдата Швейка», знаменитых ремарковских книг о войне и старенького польского телесериала «Четыре танкиста и собака». Беспощадности Первой мировой авторы противопоставляют человеческие отношения, улыбку и дружбу. Герои уворачиваются от бомб под звуки вальса, варят сосиски немецкому генералу и достают вино — французско-

му, метают помидоры и яблоки в неразорвавшиеся снаряды...

Это, конечно, не комедия, а та самая гашековская попытка победить войну улыбкой. Здесь есть и смерть, и драма, но ты понимаешь, что brave солдат Швейк, как бы его ни звали — Карл, Эмиль, Фредди, — все равно выживет, добро победит зло, а здоровое чувство юмора действительно продлевает жизнь.

А еще это уникальная в своем роде интерактивная энциклопедия по истории. Собирая разбросанные на уровнях секреты (солдатские письма и жетоны, марлевые повязки), мы открываем информацию, которая чаще всего дает возможность взглянуть на войну глазами солдата, обычного человека, а не генерала или политика. — *Арсений Волков.*



ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК:

UBISOFT MONTPELLIER

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE, IOS

1

# THE T·A·L·O·S PRINCIPLE

**T**he Talos Principle все вышло неожиданно. Это головоломка про робота и лазеры от тех людей, которые раньше занимались самой мужественной серией шутеров про механоидов и лазеры — **Serious Sam**. Поэтому удивительно, что богоборческая история от **Croteam** (авторов сюжета, конечно, позвали со стороны) получилась на редкость удачной. Единственное замечание — повествование не так уж сильно связано с геймплеем, но

и в отрыве от него игра остается компетентной головоломкой с правильным геймдизайном. Тебя не водят за ручку, а решение особо сложных загадок обычно приходит, когда внимательно изучаешь элементы других задачек.

Если вы любите рассуждать с серьезным лицом про игры в контексте искусства и вспоминать про Филипа К. Дика, то философская **The Talos Principle** отлично подойдет как предмет для беседы. Для

всех остальных — правильная головоломка, почти что работа на уровне **Portal**. — *Ян Кузовлев.*



ИЗДАТЕЛЬ:

DEVOLVER DIGITAL

РАЗРАБОТЧИК:

CROTEAM

ПЛАТФОРМА:

PC, PS4

2

# CRIMES & PUNISHMENTS SHERLOCK HOLMES

**Ф**ормально перед нами седьмая игра **Frogwares** о Шерлоке Холмсе, но в некотором смысле **Crimes & Punishments** можно считать первой: вместо очередной культурной инкарнации Холмса, как это было в прошлых частях, здесь авторы представили нам более-менее канонический, прак-

тически книжный образ сыщика. В том, что перед нами «тот самый Шерлок», наконец-то нет ни малейших сомнений.

Обращение к классике заметно даже не столько в плане сценария (часть сюжетов выписана в игру прямо из творчества Артура Конана Дойла), сколько в совокупности игровых механик, удачно отражающих будни Шерлока. Поиск улик в помятой траве, химические опыты, допросы, дедуктивное сопоставление фактов — каждые несколько минут очередное служебное развлечение и но-

вый повод посидеть за раскрытием дела «еще чуть-чуть», что лучше сразу читать как «до утра».

В обрамлении из книжных историй (допустим, сюжета о Черном Питере) все это производит и вовсе пугающий эффект. По ходу прохождения не так уж сложно ощутить свою прямую вовлеченность в судьбу экранного Лондона, обложиться листами бумаги и начать вырисовывать пространственные схемы решения загадок, возникших в ходе очередного расследования. Настоящий детектив. — *Дмитрий Ежов.*

ИЗДАТЕЛЬ:

FOCUS HOME

INTERACTIVE

РАЗРАБОТЧИК:

FROGWARES

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

3

1

ИЗДАТЕЛЬ:

SEGA

РАЗРАБОТЧИК:

THE CREATIVE  
ASSEMBLY

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

A L I E N

I S O L A T I O N

Прошедший год не оставил сомнений: сегодня абстрактное и непостижимое зло волнует разработчиков хорроров гораздо больше, чем конкретная опасность из плоти и крови. Смотрите сами. Блестящая **The Vanishing of Ethan Carter** полинчевски туманно намекала вам на ужас, творившийся некогда в провинции Висконсина, но прямо говорить с игроком как-то стеснялась. **The Evil Within** подключала к боди-хоррору без малого юнгианский подтекст и в итоге походила не нечто среднее между **Resident Evil** и **Silent Hill**. Триллеры **Daylight** и **Escape Dead Island** не менее активно заигрывали с иррациональным кошмаром — здешние герои не очень дружили с головой, поэтому в сценарии хватало галлюцинаций с океанами крови и прочего сюрреализма.

**Alien: Isolation** поступила с упомянутой тенденцией примерно так же, как ее ключевой персонаж нередко разбирается со своими несчастными жертвами, — быстро и фатально пробила насквозь.

Игра **Creative Assembly** — образец холодного формализма. В этом ее самое явное и, пожалуй, важнейшее сходство с триллером Ридли Скотта — ис-

торией столь же камерной, прямой и осязаемой с первой до последней минуты. Здесь никто не пудрит игроку голову, он и сам знает, кого и почему ему надо бояться. А стоит это ненароком забыть (такое возможно, поскольку одновременно с ксеноморфом героине противостоят еще вооруженные люди и пара видов андроидов), угрожающие помехи на экране, возвещающие о приближении Чужого, быстро напомнят основные положения.

В этом смысле очень показательны первые три часа в игре, затянутая экспозиция, где вас неторопливо водят по отсекам, знакомят с механикой и — посредством компьютерных терминалов — историей прежних обитателей станции. В кадре почти ничего не происходит, вы лишь исследуете комнаты и собираете всякую мелочь в инвентарь, но глубинное чувство тревоги не покидает ни на секунду. Потому что точно знаешь: неподалеку бродит он. Когда попадаешь в очередной стерильный холл и обращаешь внимание на разложенные там застегнутые черные мешки, а под потолком в этот момент что-то внезапно взрывается (в гробовой тишине!), хочется немедленно отло-

жить геймпад и продолжить прохождение игры на «Ютубе» — кажется, еще пара таких лично пережитых моментов, и сердце не выдержит.

Технически все исполнено стандартно: полуразрушенные коридоры, сумрачные шахты вентиляции, жирные надписи на стенах, убеждающие, что со станции-ловушки «Севастополь» нет выхода, а у ее гостей нет надежды. Но, как и в случае с незабвенной игрой 2002 года **The Thing**, разработанной по мотивам фильма Карпентера, **Isolation** сильно выручает фигура на первом плане. Когда за тобой охотится одно из самых пугающих порождений массовой культуры, которое никак нельзя победить (максимум — отпугнуть струей из огнемета), даже тысячу раз виденные хоррор-приемы нет-нет да и вышибают холодный пот.

Игре великолепно удается персонифицировать угрозу, она мастерски облачает первородный ужас в зубастый сгусток мышц и хитина и выстраивает вокруг чудовища Гигера всю свою систему. Получается убедительно настолько, что Чужой здесь невыразимо пугает и в те счастливые моменты, когда на экране его нет. — Дмитрий Ежов.





**P.T.** презентовали на games-com как интерактивный тизер от какой-то мутной инди-команды **7780s Studios** — знай себе гуляй по небольшому дому и вздрагивай от скримеров. Бюджетные ужастики сейчас достаточно популярны, так что P.T. вряд ли мог удивить. Зря. Поход в гости в квартиру к убитой семье на самом деле — тизер к **Silent Hills**, новой игре про беспокойный город, причем под руководством Хидэо Кодзимы. Кроме того, что мы когда-нибудь увидим Silent

Hills, P.T. крайне важен как самостоятельное произведение.

Во-первых, это пример того, как игры работают в эпоху развитых соцсетей: по замыслу разработчиков, тайну P.T. должны были отгадать в течение недели. Это раньше ты сидел перед экраном в одиночку и решал головоломки на листе бумаги. Теперь каждую мелочь можно обсудить на реддите или послушать комментарии на Twitch.tv. Одна за другой появляются безумные теории и трактовки сюжета, становится важным контекст разных культур и их взаимодействия — в P.T. появляются надписи на разных языках, а основной намек на связь с Silent Hill кроется в названии студии. 7780 квадратных километров — площадь префектуры Шизуока, которая буквально переводится как «тихие холмы». Японские поклонники сами часто в шутку называют серию «Шизуокой». Фактически Кодзима творит историю в жанре ужасов — это событие калибра «Ведьмы из Блэр». С другой стороны, герметичные любительские хорроры в играх уже давно заняли свою нишу (см. **Which**). Заслуга Хидэо в том, что он выводит игру на метауровень, заставляет людей взаимодействовать вне закольцованного дома.

Во-вторых, у P.T. нет строгих правил игры, нет очерченной механики. Главная идея кошмара — в его непредсказуемости. Тебе страшно от того, что рано или поздно придется встретиться с какой-то неприятностью, но когда это случится, при каких обстоятельствах — сказать нельзя. Так, в фильме «Паранормальное явление» последние несколько минут ничего не происходит, но морально это выматывает очень сильно — все равно ожидаешь, что произойдет что-то нехорошее.

Для человека с крепкими нервами — великое испытание. Есть шанс, что вы молча выключите игру, отложите геймпад в сторону и где-то неделю будете с опаской открывать дверь в ванную комнату. — Ян Кузовлев.

## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

KONAMI

РАЗРАБОТЧИК:

7780S STUDIOS

(KOJIMA PRODUCTIONS)

ПЛАТФОРМА:

PS4

AAA!! AAAA!



# THE EVIL WITHIN

P.T., а экшен, к которому прикручены механики, от которых испытываешь дискомфорт. Ты тревожишься не из-за страшных людей с развороченными лицами, а от самого факта столкновения с ними. Потому что мало патронов. Потому что в два удара Себастьян ляжет лицом в грязь, смешает ее со своей кровью и больше никогда не встанет. Напряжение растет мгновенно: перед тобой скалится завернутая в колючую проволоку толпа, а справиться с ней не всегда получается.

Словом, это крайне недружелюбная игра, что выбивает вас из зоны комфорта. Рассказ про

детектива Себастьяна Каstellлано и проблемы с психиатрической клиникой превращается в затяжное путешествие по подсознанию, в котором обычные вещи искажаются и превращаются в кошмар. Параллельно с этим нужно держать в голове тот факт, что за The Evil Within стоит Синдзи Миками, создатель Resident Evil. Для него это авторская игра — за многими образами и механиками скрывается личный опыт. В каком-то смысле прямо со старта игры Себастьян отправляется в чужой разум, а мы наблюдаем за воображением Миками. — Ян Кузовлев.

ИЗДАТЕЛЬ:

BETHESDA SOFTWORKS

РАЗРАБОТЧИК:

TANGO GAMEWORKS

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

**The Evil Within** вызывает скорее чувство отвращения, чем страха. Она может показаться нескладной и топорной. Здесь пользуются грубыми приемами, чтобы шокировать, опускаются до боди-хоррора, показывают кишки, реки крови, ржавчину и нечистоты. В общем, вас и не должны пугать — The Evil Within старается поставить игрока в неловкую, максимально неуютную ситуацию.

Необходимо понимать, что это не чистая симуляция ужаса, как в



1

**ИЗДАТЕЛЬ:**  
MICROSOFT STUDIOS

**РАЗРАБОТЧИК:**  
PLAYGROUND GAMES,  
SUMO DIGITAL,  
TURN IO STUDIOS

**ПЛАТФОРМА:**  
XBOX 360, XBOX ONE



# FORZA HORIZON 2

Победителем среди гонок в этом году снова обошлось практически без интриги — так уж случилось, что ничего лучше Forza Horizon 2 в жанре не появилось. Одни конкуренты (как DriveClub) столкнулись с техническими трудностями, другие (например, Project CARS) переехали на следующий год.

А больше соперников и не осталось, ведь ни The Crew, ни GRID Autosport не смогли подарить даже каплю того праздника, на который расщедрились сотрудники Playground Games.

В Forza Horizon 2 столько света, музыки, красок и жизни, что даже не верится, что это игра про машинки. Это игра-эмоция. Когда из колонок доносится какая-нибудь классическая мелодия, на фоне заката летят воздушные шары, а ты с видом из салона на всей скорости несешься им навстречу, легко забыть и про соревнования с поездами, да и про сами автомобили тоже.

В остальном это просто очень хорошая и качественная гоночная аркада. Приятная физика — на месте! Огромный автопарк с целым набором автомобилей от «пожилой» Lamborghini Miura до зверски быстрой Ferrari F12berlinetta — тоже здесь. Огромный и безумно красивый открытый мир

— есть! А главное, что куда не делись интереснейшие гонки, порой превращающиеся в настоящее безумие.

Если в предыдущих частях нас в большинстве случаев ограничивали дорожным полотном, то теперь ничто не мешает съехать с дороги и изрядно «поплатать» поле, усеянное цветами. И во время таких визитов то и дело случаются самые разные неожиданные ситуации: то с деревом едва разминешься, то в какой-то спрятанный среди лесов амбар на всей скорости залетишь. А если рядом еще и вереница противников несется! Ух!

Forza Horizon 2 не лишена недостатков: здесь не самый удобный магазин и не лучшая организация режима карьеры, отчего к концу он неизбежно приедается. Но все это мелочи по сравнению с тем, какое чувство настоящего праздника дарит игра в первый десяток часов. Если вы всегда мечтали съездить на какой-нибудь крупный европейский музыкальный фестиваль, но по каким-то причинам вам это не удавалось, Forza Horizon 2 — ваш лучший шанс!

— Алексей Пилипчук

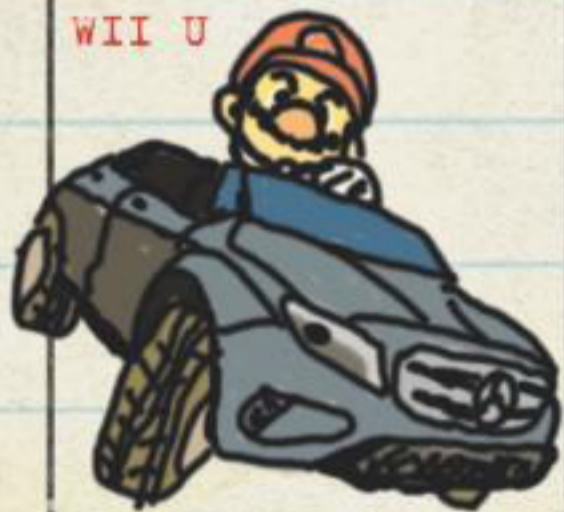


2

**ИЗДАТЕЛЬ:**  
NINTENDO

**РАЗРАБОТЧИК:**  
NINTENDO  
ENTERTAINMENT  
ANALYSIS &  
DEVELOPMENT

**ПЛАТФОРМА:**  
WII U



# MARIO KART 8

Nintendo традиционно порадовала очередным номерным выпуском Mario Kart, и в 2014 году эта аркадная гонка для Wii U обошла на повороте почти всех конкурентов.

При всей своей обманчивой детской стилистике, Mario Kart 8 получилась едва ли не самым хардкорным выпуском сериала. Элемент удачи, в отличие от выпуска для Wii, свели к минимуму, в результате все решают ваши умения, и опытные гонщики сразу поставят новичков на место, особенно в онлайн-заездах. Возможность кататься по стенам и потолкам ощутимо преобразила даже старые трассы: не всегда поймешь, едешь ли ты в данный момент на земле или уже вверх тормашками. Ну а если учесть новых гонщиков, несколько видов транспорта и разнообразие новых бонусов, то получается самый лучший картинг-проект из

всех существующих. Еще и необычайно красивый: здешняя картинка может посоревноваться даже с мультяшками от Pixar.

Вдобавок ко всему в Mario Kart 8 удивительно весело играть большой компанией. Обязательно попробуйте показать игру друзьям на вечеринке — за уши потом не оттащите. — Захар Бочаров.



3

**ИЗДАТЕЛЬ:**  
UBISOFT

**РАЗРАБОТЧИК:**  
IVORY TOWER,  
UBISOFT  
REFLECTIONS

**ПЛАТФОРМА:**  
PC, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

# THE CREW

The Crew еще до релиза стала настоящей любимцей публики: серьезный тюнинг, возможность совершить турне чуть ли не по всей Америке и интересная многопользовательская составляющая. Казалось, получится чуть ли не лучшая гонка года. Тем не менее игра провалилась в главном: ездить здесь не очень интересно. В Ubisoft не

справились с моделированием физики, не смогли сделать часть режимов увлекательными, а вдобавок слишком уж нахально подтолкнули игроков к микротранзакциям, сделав внутриигровые авто чересчур дорогими.

Зато по части тюнинга и просторов Америки The Crew действительно нет равных. Из любой, даже самой юркой спортивной

красавицы здесь можно сделать чуть ли не внедорожник. А уж как круто часами колесить, любясь достопримечательностями США, не передать словами. Тут вам и Лас-Вегас, и солнечный Лос-Анджелес, и национальный парк «Секвойя», и пустыни Невады. Гонки это, правда, не спасает, но впечатления все равно оставляет уникальные. В DriveClub или GRID Autosport, может, и интереснее ездить, но чем-то подобным похвастаться они не могут.

— Алексей Пилипчук.



УУУУ!!!



# THE WOLF AMONG US

Было опасение, что после «Ходячих мертвецов» разработчики из Telltale несколько отдохнут на истории про то, как персонажи детских сказок живут под видом обычных людей в современном Нью-Йорке. Вслед за Биллом Уиллингемом, автором оригинального комикса Fables, разработчики превратили эту скоморошную фавулу в мрачный дымный нуар со всеми полагающимися атрибутами. В **The Wolf Among Us** мы сталкиваемся с циничным прокурорным детективом, загадочными убийствами, грязными секретами, роковыми красотками, прогулками по злачным местам и переворачивающей все с ног на голову развязкой. У Telltale получилось закрутить историю еще лучше, чем в *The Walking Dead*.

Здесь нет голодных зомби, пожирающих любимых персонажей у вас на глазах, а значит, и нет шокирующего выбора в духе «убить сразу зараженную женщину или просто отрубить ей руку». Но в *The Wolf Among Us* хватает и своих моментов (вспомните хотя бы грандиозную драку Серого Волка с Кровавой Мэри), и непростых решений, более

или менее влияющих на дальнейшие события, — от обычного «избивать подсудимого или уболтать его» до определения судьбы главного злодея. Впрочем, дело как раз в том, что это история не только о конкретном злодее, которого поймал мрачный одинокий шериф. Как и в «Ходячих», авторы тут пытаются говорить о чем-то большем — о любви, дружбе, о современном обществе и человеческой природе, которая лезет наружу даже у персонажей детских сказок, если они играют «в людей». — *Арсений Волков.*



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

TELLTALE GAMES

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE, IOS

1

# DREAMFALL CHAPTERS

**D**reamfall Chapters, игра-призрак, которую анонсировали еще в 2007 году, наконец-то перешла из разряда мифа и легенды, о которой все слышали, но никто не видел, в суровую реальность. Спасибо «Кикстартеру» и лично терпению, настойчивости Рагнара Торнквиста. Зачастую в таких случаях случается разочарование, когда итоговый результат не оправдывает все эти годы ожиданий и надежд. Но *Dreamfall Chapters* не тот случай. Здесь есть все то, за что мы любили *The Longest Journey* и его продолжение 2006 года, — интригующий сюжет, параллельные миры, ха-

ризматичные персонажи со своими душевными переживаниями и поиском своего «я», шикарные диалоги, очаровательная Зои Кастильо, огромный неоновый Европолис, мистика, сны, киберпанк, политика и северная норвежская меланхолия... При этом, в отличие от *The Wolf Among Us*, Рагнар Торнквист не принес в жертву саму квестовую механику — в *Dreamfall Chapters* попадаются интересные задачки. Хотя в любом случае на первом месте здесь текст, персонажи и сама история. Будем надеяться, бесконечная. Ну или хотя бы очень длинная... — *Арсений Волков.*



ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

RED THREAD GAMES

ПЛАТФОРМА:

PC

2



## Dark Dreams Don't Die

**И**гра от SWERY выходит только на Xbox One. Да, именно выходит — история бывшего полицейского, а теперь частного детектива Дэвида Янга только началась. В минувшем году мы увидели лишь два начальных эпизода.

Первые несколько минут невозможно отделаться от ощущения, что смотришь второсортный фильм с заезженным сюжетом: беременную жену главного героя тяжело ранят, она умирает у него на руках со словами: «Найди D». Но то, что поначалу кажется клише, постепенно превращается в мистическое приключение, которое буквально обволакивает игрока и оставляет в полнейшей растерянности. Осознать, что происходит на самом деле, почти нереально. При первом прохождении так уж точно.

Как можно подправить события прошлого, чтобы изменить настоящее? Как бейсбольный мячик связан с погибшей женой? Что это за странный санитар с ножом и вилкой, разговаривающий по слогам? И, наконец, почему кошка Дэвида так похожа на сексапильную блондинку в обтягивающем трико? Вопросы больше, чем ответов.

Из этого, без шуток, складывается один из лучших и самых запоминающихся «эпизодических» квестов. И, что самое приятное, сделан он студией, от которой этого, в общем-то, не ждали. — *Родион Ильин.*

ИЗДАТЕЛЬ:

MICROSOFT

GAME STUDIOS

РАЗРАБОТЧИК:

ACCESS GAMES

ПЛАТФОРМА:

XBOX ONE

3

MIDDLE-EARTH

ИЗДАТЕЛЬ:

WARNER BROS.

INTERACTIVE  
ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК:

MONOLITH  
PRODUCTIONS

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

# SHADOW OF MORDOR



Прошедшей осенью **Monolith** доказала всем игрокам, что, вопреки расхожему мнению, можно просто так взять и прогуляться по Мордору. Правда, для этого придется потерять всех своих близких, умереть и подружиться с могучим эльфом из прошлого.

**Shadow of Mordor** не стала гнаться за размерами открытого мира или необычайным разнообразием, вместо этого сосредоточившись на базовой игровой механике. Подход себя оправдал: почти все проведенное в игре время вы будете рубить орков направо и налево и чувствовать себя молодцом.

Боевая система получилась столь же отточенной, как раз за разом вонзающийся во вражескую плоть клинок главного героя. Она почти полностью скопирована из новых игр про Бэтмена, но жаловаться на подобный пример для подражания грешно — все работает настолько слаженно и интуитивно, что на первых порах просто приятно сражаться с противниками, забыв про любые задания.

Другая фундаментальная механика под названием **Nemesis System** — это ноу-хау **Shadow of Mordor**, но уже сейчас очевидно, что она приживется во многих играх с открытым миром. У орков есть иерархия, и, чтобы добраться до приближенных Саурона, вам сначала придется расправиться с их прихвостнями. Встречи с ними зачастую неожиданны: только покончил с одним недругом, переключился на другого, и тут оказывается, что это уже давно не рядовой орк, а матерый генерал с интересным прозвищем, который еще и непременно огрызнется в лицо прямо перед битвой. Все бывалые противники различаются своей силой, умениями и слабостями — это промежуточные боссы, которых просто так на тот свет не отправишь. С течением времени орочья иерархия меняется: одни погибают в бою, их место занимают другие, третьи постепенно поднимаются по «карьерной лестнице». И сделано это все так наглядно и

качественно, что невольно задумываешься, почему никто не догадался до подобного раньше.

При всех своих блестящих находках **Shadow of Mordor** все же воспринимается как выверенный, но камерный и экспериментальный проект. Хочется отбросить к чертям ее показную скромность — расширить бы мир, добавить разнообразия в ландшафт и задания, чуть-чуть растянуть сюжетную кампанию, — и получится не игра, а просто загляденье!

А пока что новая интерактивная глава в истории Средиземья остается просто хорошей игрой, которая не постеснялась продемонстрировать свежие идеи во времена застоя. Отличный выбор для игроков, находящихся в поиске свежих впечатлений.

Важная ремарка: версия для прошлого поколения приставок получилась столь же неказистой, как и большинство здешних орков. По возможности избегайте ее. — *Захар Бочаров.*



НОМИНАЦИЯ:

ОТКРЫТЫЙ МИР ГОДА

# FARCRY 4

**О**ткрытый мир в последних Far Cry хотя и работает по грустной формуле Ubisoft (больше вышек для бога вышек!), но лучше всех вплетено в повествование. В четвертой части это заметно как никогда. Опенворлд здесь нужен для того, чтобы игра смогла правильно передать главную идею.

Кратко: в Far Cry герой остается в сказочной (или не очень) стране и по разным причинам начинает убивать людей. Захват блокпостов, поджигание тигров и другие радости постепенно превращают человека в зверя. В какой-то момент становится понятно, что назад дороги нет: впереди еще больше стрельбы и паленой шерсти. Так, во второй части вполне внятно говорили, что лучший выход для персонажа после того, что он натворил, — застрелиться.

В Far Cry 4 нам всю игру аккуратно намекают на чудесную трансформацию Аджая Гейла в борца за свободу (то есть в опасного и жестокого дурака с оружием) и не самую приятную развязку. Если мы не освобождаем угнетенный народ от метросексуала в малиновом пиджаке, то, скорее всего, сокращаем популяцию орлов или верхом на слоне устраиваем судный день модной императорской гвардии. Веселимся от души.

Far Cry не подходит на роль выдающегося шутера, потому что в ней намного интереснее не стрелять, а экспериментировать с пространством. Соответственно, все удовольствие от песочницы Кирата может получить

только пытливым человеком. В пользу того, что структурно проект больше про открытый мир и связанные с ним радости, говорит наличие опционального совместного режима. Все интересные ситуации здесь вряд ли будут срежиссированы, игрок развлекает в Кирате себя сам. Мир стал более живым, и его зубастые обитатели так и норовят вмешаться в вашу охоту на людей. Даже задания стали более-менее открытыми, за исключением тех, что происходят в горах. Затяжную погоню или проникновение на закрытый участок можно испортить полетом на вертолете и маниакальной бомбежкой всего живого из гранатомета. Вот она, свободная страна! — Ян Кузовлев.



ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК:

UBISOFT MONTREAL

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

2

# Goat Simulator

**П**ервоапрельские шутки, бывает, затягиваются. Именно так из экспериментальной игры про козла получился полноценный симулятор, в котором вам предстоит отыгрывать роль упрямого животного. Зачем он нужен? Воспринимать ли его всерьез? Искать ли философский подтекст? Да кто его знает, давайте-ка лучше забодаем эту толпу полигональных людишек!

Goat Simulator достоверно показывает животную жизнь: цели нет, умений минимум, а на каждом шагу поджидают опасности. Все, что умеет ваш козлик, — это бодаться, прыгать, цеплять окружающие предметы своим непомерно длинным языком и выписывать уморительные пируэты в воздухе от столкновения с любимыми объектами. Перед животным — целый городок для экспериментов. Игру невозможно целенаправленно пройти, зато смешных зарисовок в ней пруд пруди — посмотрите на досуге геймплейные ролики на YouTube. Как

раз такой открытый мир в сочетании с механикой создает миллионы небольших историй.

Есть у Goat Simulator еще важная деталь — бесплатное обновление превращает игру в... MMORPG. Игровой процесс обретает некую осмысленность: своему козлу можно подобрать класс и экипировку, а также отправить на выполнение заданий. Комичность при этом остается на прежнем уровне — ну какой из козла спаситель мира? Конечно же, награда за выполнение заданий оказывается чисто символической, а главной мотивацией к прохождению становятся уморительные тексты и костюмы для основного режима.

Goat Simulator — смачная оплеуха всем тем, кто до вздутых вен готов отстаивать статус игр как искусства. Это намеренно несерьезное и низкокалорийное развлечение позволяет на время забыть об утомительных гонках за фотореалистичной графикой и высокими разреше-

ниями. Отдельная благодарность разработчикам за изобретательность — смотреть на козлов прежними глазами после этой игры нам будет трудно. — Захар Бочаров.

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

COFFEE STAIN STUDIOS

ПЛАТФОРМА:

PC

3



1

ИЗДАТЕЛЬ:

NINTENDO

РАЗРАБОТЧИК:

PLATINUM GAMES

ПЛАТФОРМА:

WII U

# БАЙОНЕТА 2



Игровая индустрия настолько сурова, что достойное качество самого проекта совсем не гарантирует хорошие продажи. Так вышло, что выпускать сиквел для прекрасной, но не слишком популярной **Bayonetta** отказались все издатели. Все, кроме **Nintendo**. Только создатели Марио нашли для него местечко на бедствующей Wii U. Завсегдатаи форумов до сих пор не могут успокоиться по поводу эксклюзивного статуса игры, но удобно забывают о том, что при этом раскладе мы бы попросту лишились одного из лучших слэшеров за последние пять лет.

**Bayonetta 2** получилась исключительно хорошей во всех смыслах. Боевая система, фундамент для любой игры подобного жанра, попросту лучшая — отзывчивая, разнообразная и при этом не требующая от игрока ничего, кроме своевременной реакции. Сцены, от которых захватывает дух, преподносятся с немислимой скоростью. Уже пролог игры с легкостью заты-

кает за пояс большинство финальных битв из игр-конкурентов — что тогда говорить про остальные этапы?

Приключения сексуальной ведьмы поставлены настолько ошеломительно, что между боями у вас едва хватит времени осознать то буйство, что мгновение назад происходило на экране. Что удивительно, картинка тоже не подкачала: **Bayonetta 2** можно смело назвать если не красивой, то вполне себе симпатичной игрой, работающей при этом со стабильно плавной частотой кадров.

Приятным сюрпризом стало наличие онлайн-кооперативного режима, в котором можно сыграть не только за Байонетту, но и практически любого другого ключевого персонажа саги.

А еще в **Bayonetta 2** прямотаки образцовый фансервис. Главную героиню можно наряжать в костюмы знаменитых персонажей Nintendo — принцессы Пич, космической охотницы Самус или даже Фокса Маккалуда.

Заменяется при этом не только внешний вид ведьмы, но и анимация спецатак вместе с предметами окружения: демонические руки превращаются в кулаки Боузера, а вместо золотых бонусных колечек появляются рупии. На впечатляющих формах Байонетты многие наряды выглядят даже эффектнее, чем на их хозяевах.

Единственное, что вновь огорчает, — это итоговые цифры продаж. Со столь скромным количеством реализованных копий, едва переваливающим за 400 тысяч, дорога для третьей части может остаться навсегда закрытой. Разработчики из Platinum Games наверняка предвидели подобный исход и потому реализовали все свои лучшие задумки и наработки в одной-единственной игре, от которой начисто сносит крышу. О **Bayonetta 2** будут помнить еще много лет вперед, приводя ее в качестве примера для подражания свежим релизам. Вот увидите! — Захар Бочаров.



# Drakengard 3

**В** Drakengard 3 все не такое, каким кажется на первый взгляд. Белоснежка в заляпанном кровью свадебном наряде и с мечом в руках вовсе не романтизированная героиня из фильма «Убить Билла», а натуральная беспринципная стерва. Огромный огнедышащий дракон — на самом деле скулящая собачонка. Ролевые элементы не такие уж и ролевые, а слэшерная составляющая скучна и неказиста.

Но в условиях недостатка средств и рабочей силы студия во главе с Таро Йоко создала игру без тормозов, игру, которая просто не признает фразы «нет, так делать нельзя». Как бы парадоксально это ни звучало, в Drakengard 3 приходится играть вопреки тому, что она пытается быть слэшером с ролевыми элементами или ролевой игрой с механикой слэшера...

вопреки тому, что она вообще пытается быть игрой.

Drakengard 3 цинично заигрывает с вашими ожиданиями. Постоянно. Когда вы смиритесь с тем, что пафосная история мест обернулась отвязной (и довольно-таки смешной!) пародией, она вновь топнет ногой, рассыплется разноцветными искрами и разобьет вам сердце. Первое, второе, третье дню — да сколько же их, черт побери, всего? Не узнаете, пока не пробьетесь через мас-

сивы гринда и ущербного по задумке дизайна. Есть подозрение, ущербного не потому, что разработчики не смогли, а потому, что решили «а ведь будет прикольно».

Само собой, всегда можно избежать мучений и досмотреть Drakengard 3 на YouTube. Но это будут совсем другие эмоции: вместо «Да, я сделал ее! Что, Таро, мать твою, Йоко, не думал, что смогу?!» — тихое «О».

Так или иначе, историю Зеро после всего этого вы вряд ли забудете. Drakengard 3 — лучшая плохая игра года. — *Артеми Козлов.*



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК:

ACCESS GAMES

ПЛАТФОРМА:

PS3

2

# Castlevania Lords of Shadow

**L**ords of Shadow 2 — отличный пример того, когда к хорошей игре прикручивают слишком много дополнительных и бесполовых механик, на фоне которых основное занятие — уничтожение чудовищ всеми возможными способами — отходит на второй план. Здесь у «каслвани» есть прекрасный шанс получить награду, у нас не предусмотренную, — худший стелс.

Всесильного Дракулу заставляют обращаться в крысу и прятаться от киберсолдат по одному и тому же сценарию, потом испытывают терпение игрока в лабиринте с лесным духом: унижают, принуждают смотреть на опадающий клен, осознавать весь тлен и тщетность происходящего.

Тем сильнее работает контраст между занудными стелс-отрезками и всем остальным. Когда Дракула все-таки начинает пить кровь и причинять боль всем монстрам вокруг, в Lords of Shadow 2 становится приятно играть. Боевая система не прощает ошибок и заставляет планировать движения наперед, потому что у героя, например, может закончиться энергия на пробитие щитов. Приемы в новой «каслвани» нужно прокачивать для того, чтобы потом улучшать кнут и вспомогательное оружие. Это мотивирует пользоваться всеми трюками. При этом в Lords of Shadow 2 нет бесполезных атак — обязательно найдется монстр, что уязвим для какого-нибудь неочевидного приема.

Как слэшер игра про Дракулу, конечно, вышла компетентной. А вот как приключение — нет. К сожалению, большое, яркое и полное фатализма путешествие из первой части сменилось нудной бегомной сквозь время и пространство. Это вроде бы отличный шанс показать как современный город, так и древнюю архитектуру замка Дракулы, продемонстрировать контраст между двумя визуальными стилями. На практике мы бесцельно слоняемся по однотипным грустным комнатам и тоннелям.

В редких случаях Lords of Shadow 2 красивая, громкая, стильная игра, но для этого ей нужно отсечь от себя все лишнее. — *Ян Кузовлев.*

ИЗДАТЕЛЬ:

KONAMI

РАЗРАБОТЧИК:

MERCURYTEAM

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360

3



7

ИЗДАТЕЛЬ:

KONAMI

РАЗРАБОТЧИК:

KOJIMA

PRODUCTIONS

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,

PS4, XBOX ONE



A HIDEO KOJIMA GAME

# METAL GEAR SOLID V

## GROUND ZEROES

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

**G**round Zeroes, разминка Кодзимы перед полноценной пятой Metal Gear Solid, наряду с сюжетной функцией имеет еще одно важное назначение. Стоит ознакомиться с игрой-прологом, как The Phantom Pain (выход запланирован на 2015 год, точной даты по-прежнему нет) заочно покажется самым глубоким, умным и насыщенным стелс-экшеном на свете, что легко украдет у вас пару месяцев жизни. Смотрите, какой контраст: в Ground Zeroes всего одна локация, одна миссия (без учета дополнительных заданий) и более-менее прежняя общая механика. В планах — гигантский мир, масштабные операции, скачки на лошадях и бог знает что еще. Вместе с кусочком истории публике продали пищу для фантазий — и это, в общем-то, идеальный маркетинговый ход.

Что еще более важно, и без расчета на будущий материал перед нами великолепная игра. Ground Zeroes смело идет наперекор стандартам современных блокбастеров (после ежегодных Assassin's Creed песочница, пробежать которую можно за десять минут, ожидаемо возмутила многих людей из интернета) и при этом идеально соблюдает требования жанра. Стелс-экшены давно выросли из камерных локаций и скриптовой драмы; даже последний Splinter Cell был максимально интересен в те моменты, когда авторы помещали Сэма Фишера на большую ближневосточную локацию и понимающе отходили в сторону: дескать, оружие у вас есть, развлекайтесь. В боевике Кодзимы подобных моментов свободы нет, просто потому, что вся игра

построена по принципам замкнутой экосистемы.

База США на Кубе, место действия пролога, — полигон для экспериментов с игровой механикой. Вы изучаете маршруты патрулей, определяете возможные пути отступления, применяете несколько вариантов атаки, из любопытства поднимаете тревогу и пробуете разное оружие. Если попытаться повторить одну цепочку действий дважды, скорее всего, все пойдет по внезапному сценарию: во-первых, изменится расстановка сил на карте, а во-вторых, вы обязательно подметите какую-нибудь новую интересную деталь и не устоите перед соблазном ее использовать.

Понятие «хронометраж» к Ground Zeroes решительно не применимо. За одними лишь геймплейными опытами здесь можно провести столько времени, сколько длится любая Call of Duty, но формально пробежать игру можно за десять минут (или, если вы еще не знаете порядок прохождения, за пару часов). Вариантов выбора действий — масса. Можно методично усыпить врагов при помощи транквилизатора, а можно сразу пробраться к гранатомету. Можно робко лавировать среди коробок и зданий, а можно залезть в БТР и с азартом въехать в патруль. Это из самых очевидных раскладов. Плюс сюжетный пласт: подслушивать разговоры солдат и узнавать информацию из аудиодневников здесь едва ли не увлекательнее, чем прятаться под вражескими джипами и нервно обходить лучи прожекторов.

У поклонников сериала отдельный повод для радости: в плане технологий Ground Zeroes — первый Metal Gear Solid нового поколения. Речь идет и об уровне анимации, и об удивительно точном управлении, и об операторском трюке «сверхдолгий кадр», который Кодзима вслед за рядом важных режиссеров (сцены одним планом создавали, скажем, Пак Чхан Ук в «Олдбое» и Альфонсо Куарон в «Гравитации») использовал в своем произведении.

Странно делать громкие выводы, основываясь на эмоциях от пролога к еще только предстоящей игре, но предположить все-таки можно: вполне вероятно, что после The Phantom Pain жанр стелс-экшенов уже никогда не будет прежним. — Дмитрий Ежов.



НОМИНАЦИЯ:

СТЕЛС ГОДА



A L I E N

I S O L A T I O N

Чужой в **Isolation** — не глупое пушечное мясо, как в **Colonial Marines** или серии **Aliens versus Predator**, а совершенный свирепый хищник. Сил убить его у вас не хватит. Остается лишь пытаться отпугнуть тварь, используя попадающееся под руки оружие, патронов к которому не хватает. Еще не забудьте про андроидов (фирма «Сигсон» играет в **Isolation** совершенно особую роль). Убить этих товарищей непросто, зато от их смертельных объятий освободиться практически невозможно.

То есть сразу понятно, что почти все время Аманде Рипли придется скорее не стрелять в андроидов и Чужого, а прятаться от них. В этом смысле гигеровская тварь не оставляет игроку шансов. Поведение монстра почти непредсказуемо, в разных отсеках станции он периодически меняет тактику охоты. Важно, чтобы игрок постоянно знал, Чужой где-то рядом и готов вас проткнуть в самый неожиданный момент.

Поэтому особенно приятно, что авторы, в отличие от, скажем, создателей беспомощного **Aliens: Colonial Marines**, четко понимают, какой должна быть роль Чужого в любом произведении по мотивам соответствующей вселенной. В **Isolation** это умный, расчетливый, мыслящий хищник, почти совершенный биологический вид; отдельно его способности здесь подчеркивает, что монстр реагирует на звуки, издаваемые самим игроком, — правда, функция работает только на Xbox One и PS4. — *Алексей Сигабатулин.*



ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ:

SEGA

РАЗРАБОТЧИК:

THE CREATIVE ASSEMBLY

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

2

# THIEF

По-хорошему этот проект можно смело записывать не только в третье место на стелс года, но и отдать ему почетную номинацию «стрела в колено» — то есть это такая игра, которая страшно разочаровывает, причем на нескольких уровнях. Для поклонников **Thief** оказался уродливым гомункулом: разработчики делают пару реверансов в сторону старых частей, но, кажется, не понимают зачем. Сделать иммерсив-сим, цельное произведение, как это вышло у **Arkane Studios** с **Dishonored**, тоже не получилось.

Если же рассматривать **Thief** вне контекста, то станет ясно, что перед нами просто не самая хорошая игра. Тут неуютная навигация, одинаковые враги, странная структура миссий, тесный открытый мир. По нему неудобно перемещаться, нет мотивации для исследования, кроме тренировки некоторых навыков и покупки важных инструментов.

Но несмотря на все эти недостатки, игра получает третье место в номинации «Стелс года» за гибкую систему настройки сложности. **Thief** можно адаптировать под себя и превратить не самое яркое приключение в демонически хардкорный опыт, где за каждую ошибку Гаррета будут жестоко карать. Где-то сложность поднимается из-за того, что приходится намеренно вырезать дополнительные механики (всевидящее око, быстрые рефлексy). В ином случае убираются элементы интерфейса

или совсем меняются правила игры: вор почему-то теряет в скорости, не остается шансов на ошибку, повышаются ставки, ведешь себя уже не так смело и безрассудно, как прежде.

Так вот, если вы один из тех редких людей, кто решил пройти

**Thief** по-серьезному, без всяких поблажек, то вам повезло — нудноватое приключение и игра упущенных возможностей превращается в злой, бескомпромиссный опыт про нервные прятки от похмельной стражи и всяких жестоких садистов. — *Ян Кузовлев.*



ИЗДАТЕЛЬ:

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК:

EIDOS MONTREAL

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

3

1

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

WARGAMING.NET

ПЛАТФОРМА:

IOS, ANDROID



# WORLD OF TANKS BLITZ

**П**ро World of Tanks Blitz важно сразу понять две истины. Во-первых, игра вовсе не требует отречения от семьи, работы и в целом окружающего мира: в отличие от версии для компьютеров, эта устроена так, что освоение базовых правил займет у вас полчаса, а тонкости сражений вы усвоите максимум за пару дней. Во-вторых (это уже

адресовано давним фанатам симулятора), никакого святотатства Wargaming.net не устроила: с прибытием на тач-дисплеи игра стала ощутимо проще, но при этом не сильно потеряла в глубине и азарте.

Blitz — своего рода спрессованная модель оригинальной игры. Длительность битв и площадь карт здесь урезаны, артиллерия отсутствует, а управлять танком нужно посредством виртуального стика и набора кнопок. Соответственно, изменился темп происходящего: все стало чуть быстрее, хотя по-прежнему без суматохи, в большинстве ситуаций (исключая экстренные, когда точно знаешь, что снаряд вот-вот достигнет башню танка) есть время взвесить риски, продумать запасной план и прикинуть пути отхода. Получилось, словом, нечто среднее между размеренным симулятором и аттракционом про зрелищные залпы — такой игровой эквивалент фильма «Ярость» с Бредом Питтом.

Фанаты оригинала легко могут придраться к целому ряду деталей, но тут важно понимать, кто и зачем играет сегодня в Blitz. Не у всех есть время и желание осваивать огромный, обросший массой тонкостей и опытным комьюнити онлайн-вый симулятор, но многие не прочь пострелять с планшетом в руках свободным вечером. Для таких людей вариант с мобильной версией игры будет идеальным: уничтожил перед сном пару немецких Panther из орудия крупного калибра и забыл о приложении до следующих выходных. Знать что-то о ходовой и регулярно оттачивать мастерство вождения танка никто не просит, все понятно почти интуитивно.

Конечно, при желании здесь можно подписать себя на недели, а то и месяцы затяжных сеансов — зарабатывать опыт, открывать новую технику, исследовать каждый квадратный метр каждой карты и выдумывать разные тактические фокусы. Но хардкорные игроки (уже, кажется, настали времена, когда этот эпитет не стыдно применять в отношении тех, кто играет на планшетах) никогда не почувствуют раздражения из-за соседства с людьми, проводящими в «Танках» полчаса в день, — и наоборот. Во-первых, потому, что система жестко сегментирует пользователей по уровням: слабые танки воюют со слабыми, мощные — с мощными. Во-вторых, если у вас мало времени, а биться хочется бок о бок с ветеранами, можно прибегнуть к покупке премиальной валюты (или подписки, позволяющей получать больше опыта).

С бизнес-моделью все сложилось удачно: платить деньги вас никто не принуждает, с удовольствием играть в Blitz можно и без всяких вложений. Вместе с этим, если уж решили заплатить, прогресс внутри игры точно не заставит себя ждать, к заветным образцам техники вы придете очень быстро.

Перед нами проект, в котором все элементы — от деталей «старшей» версии World of Tanks до механик, принятых на мобильных платформах, — сложились так, будто изначально были кусочками одного пазла. Плюс это освоение студией Wargaming.net новой публики: мобильная версия наверняка уже многих разубедила в том, что «Танки» сложны в освоении и губительны для личной жизни. Если вы все еще в числе тех, кто думает иначе, советуем немедленно ознакомиться с игрой. — Дмитрий Ежов.





НОМИНАЦИЯ:

# МОБИЛЬНАЯ ИГРА ГОДА

# MONUMENT VALLEY

Часто головоломки, действие которых так или иначе связано с невозможными пространствами художника Эшера, имеют довольно аскетичный вид. Схематичный стиль **Echochrome**, монохромная картинка **The Bridge**. В этом смысле **Monument Valley** моментально привлекает внимание — визуально это изящная, воздушная и даже цветная игра. Никогда еще путешествие в мир невероятной геометрии не было столь упоительно прекрасным.

Работа студии **Ustwo** покоряет не столько своей центральной идеей (необходимостью управлять элементами архитектуры волшебного мира для решения пазлов), сколько качеством своего исполнения — мифологией, музыкой и дизайном. Прежде всего это завораживающая сказка о том, как принцесса по имени Ида на протяжении десяти уровней шествует через странное место, за которым кроется какая-то вселенская тайна, — а потом уже набор задач про за-

висшие в воздухе мостики, рычаги и кнопки.

Геймплей, впрочем, выверен идеально. Завязанные на оптических иллюзиях пазлы (если коротко: мир здесь такой, каким вы его видите в изометрии) бросают серьезный вызов пространственному воображению, но за час не успевают вас утомить, сложность нарастает постепенно, и на всю игру нет ни одного раздражающего момента.

**Monument Valley** выгодно выделяется зрелостью и композиционной целостностью. Это компактное, собранное произведение, в котором нет ни одной лишней секунды. В свое время этим же отличалась, к примеру, гениальная **Braid**. Прогнорировать такое — все равно что отказаться от билета на выставку имп-арта, а заодно пропустить

мультфильм, блестяще стилизованный под японскую графику. Советуем не игнорировать. — *Дмитрий Ежов.*



## ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

USTWO

ПЛАТФОРМА:

IOS, ANDROID

2

# 3

Культурная истерика по поводу **Threes!** стала очевидным повторением тех процессов, что год назад циркулировали вокруг **Flappy Bird**. В обоих случаях примитивная механика выстрелила так, что из потенциальной забавы для скучающих студентов приложения стали причиной натуральной эпидемии: их запускали на лекциях и на работе, в метро и в очередях, в транспорте и прямо на ходу, во время пеших прогулок. Мобильные сервисы тут же наводнили сотни клонов (один из подражателей механики **Threes!**, игра итальянского студента «2048», даже успешно заменил многим оригинал, а позже был силами сторонних людей реализован на Nintendo 3DS); публика стала придумывать соответствующие мемы и делиться на YouTube игровыми рекордами; независимая студия **Sirvo** стремительно прославилась, выпустила порт **Threes!** на Xbox One, а прямо сейчас готовит стратегию **Close Castles** для PS4.

Как и в самой игре, важнее всего здесь оказалась сумма слагаемых: по результатам всей вышеописанной истории **Threes!** стала, пожалуй, самым ярким феноменом года на мобильных платформах. Складывать цифры на клетчатом поле в прошедшем году было таким же негласным трендом, как в 2013-м лавировать среди труб в образе нелепой птицы, а лет пять назад — прыжками устремляться по платформам ввысь в **Doodle Jump**.

Другое дело, что людям, до сих пор время от времени запускающим **Threes!** на своих гаджетах, едва ли есть дело до трендов, месте игры в культурном пространстве и прочей досужей ерунды. Есть лишь шестнадцать клеток, цифры, красные глаза и жгучее желание побить своей прошлый рекорд. — *Дмитрий Ежов.*

ИЗДАТЕЛЬ

И РАЗРАБОТЧИК:

SIRVO LLC

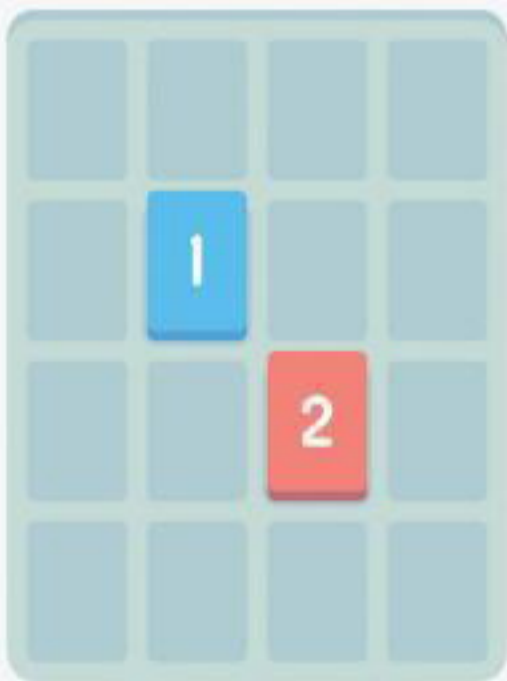
ПЛАТФОРМА:

IOS, ANDROID,

XBOX ONE

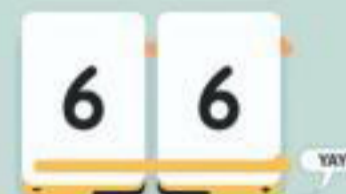
3

1 + 2 = 3



LEARN IT IN A MINUTE

## ABOUT MATCHING NUMBERS



A L I E N

I S O L A T I O N

ИЗДАТЕЛЬ:

SEGA

РАЗРАБОТЧИК:

THE CREATIVE  
ASSEMBLY

ПЛАТФОРМА:

PC, PS3, XBOX 360,  
PS4, XBOX ONE

Может показаться, что триумфальному возвращению Чужого мы дали первое место от безысходности. В конце концов, хороших игр в этом году было много, но вот тех, которым с легкостью можно было бы дать «Игру года», — ни одной.

Тем не менее — нет, **Alien: Isolation** этот титул заслужила, просто критерии немного не такие, как обычно.

Alien: Isolation ни разу не идеальная игра. Она неудобная, местами затянута и не слишком продвинутая технологически, и мы не возьмемся обещать, что вам она обязательно понравится. Но есть три причины, делающие произведение **Creative Assembly** самым важным в 2014 году.

## ПРИЧИНА №1. ВАЖНОСТЬ ДЛЯ ВСЕЛЕННОЙ И КУЛЬТУРЫ В ЦЕЛОМ

Видеоигры стремительно, почти экстерном, достигли того возраста, когда отдельно от массовой культуры их воспринимать уже просто невозможно. Как бы многие из игроков ни хотели (а многие почему-то этого хотят), игры уже далеко не просто развлечение, а огромный пласт интерактивного искусства, активно взаимодействующий со всеми остальными.

«Чужой» Ридли Скотта включен в Национальный реестр фильмов США — список произведений, несущих в себе культурное, историческое или эстетическое значение, причем картины вносятся туда лишь спустя определенное время, за которое можно осознать всю ценность фильма. Всего там сейчас около 650 произведений, и «Чужой» — одно из них. А Alien: Isolation прямое (и качественное) его продолжение.



Грубо говоря, вселенная, ставшая к тому времени уже культовой, застыла в развитии после фильма Дэвида Финчера «Чужой 3». В последней части зачем-то клонировали Эллен Рипли, каким-то чудом скрестили ее ДНК и ДНК ксеноморфов, получили на выходе нечто странное... в общем, нагородили с три короба. Затем были лишь комиксы, фильмы и игры про противостояние Чужих и Хищников и неуклюжий «как бы не приквел» Ридли Скотта, расправившийся с тайной происхождения Чужих так, что даже думать об этом не хочется. Еще была **Aliens: Colonial Marines**, но ее давайте вспоминать вообще не будем.

И вот наконец-то вселенная получила должное развитие, а ксеноморфы вышли из долгой-долгой спячки. Мы получили историю дочери Эллен — Аманды Рипли (и история эта, судя по всему, еще не закончена), о которой в фильмах говорилось лишь то, что она умерла от рака в старости. Тем не менее, оказывается, эта хрупкая девушка тоже пережила немало приключений.

Но самое важное — это, конечно, бизнес-триллер, жестокая корпоративная драма, развернувшаяся вокруг погибающей компании «Сигсон». Когда знаменитая «Вейланд-Ютани» свернула программу освоения космоса, бросив космические базы на произвол судьбы, и занялась терраформированием планет, «Сигсон» на радостях заняла пустующую нишу в надежде на прибыль. А потом, как во втором томе «Атлант расправил плечи», дела пошли плохо, оборудование безнадежно устарело, руководство стало перекладывать ответственность на рядовых сотрудников — и компания «Сигсон», как поезд, сошла с рельсов и потерпела катастрофу.

Все это добавляет вселенной необходимую ранее глобальность — теперь «Чужой» воспринимается не как маленькая жуткая история про противостояние человека и космического хищника. Отныне это история космических масштабов. По крайней мере, начало положено.

## ПРИЧИНА №2. СТЕЛС

Чужого в кино не раз называли «совершенным организмом», но в играх ксеноморфы обычно всего лишь мясо. В Creative Assembly исправили это досадное недоразумение. Местного ксеноморфа нельзя убить, пули ему не страшны, вас может спасти только огонь. Вы сможете ненадолго вывести Чужого из игры, но через минуту он обязательно вернется и еще ожесточеннее будет пытаться вас убить.

Alien: Isolation — это в том числе история про охоту, в которой жертва — вы. Чужой почти всю игру охотится за вами, не давая продыху. Вы слышите его шаги, пытаетесь по датчику движения понять, где он сейчас, прислушиваетесь к скрежету в вентиляции и изучаете его.

В этом и вся прелесть: разработчики накрутили на Чужого столько скриптов, что, по сути, он превратился в настоящий непредсказуемый искусственный интеллект. Для каждой новой локации у ксеноморфа есть некоторая модель поведения — где-то он предпочитает атаковать из вентиляции, где-то без стеснения бродит прямо по коридорам, лишь иногда исчезая, а где-то — намеренно ищет вас. Таким образом, ваша первая задача — понять его, а не просто выучить скрипты, как в других похожих играх жанра ужасов.

Но это еще не всё. Поведение в каждой локации, конечно, определено заранее, но в остальном хищник предоставлен сам себе. У вас не получится вызубрить его поведение, как в **Amnesia** или **Penumbra**, неизбежно придется импровизиро-



вать. В Alien: Isolation почти полностью отсутствует элемент контроля, к которому мы все привыкли в видеоиграх. Это не ваша игра, но игра Чужого.

Многим это не понравилось. В том числе об этом говорит в своем блоге Томас Грип, автор Amnesia. Привыкшие к чувству контроля игроки откровенно злились, когда Чужой неожиданно появлялся у них за спиной и убивал. Решение во многом спорное, но такого в играх мы в любом случае еще не видели, однако надеемся увидеть еще не раз.

## ПРИЧИНА №3. УМЕСТНАЯ СТАРОМОДНОСТЬ

Фильм «Чужой» увидел свет в 1979-м, и неподготовленному зрителю сегодня его смотреть будет сложно. Как и играть в Alien: Isolation inexperienced современному игроку, привыкшему к удобствам. Обычно старомодность — это все же минус, но только не в нашем случае.

Во-первых, игра полностью отбивает свою стоимость. Потратив почти три тысячи на консольную версию, вы получите произведение, в которое будете играть двадцать часов, а может быть, и больше — как в те времена, когда даже рельсовые шутеры длились не менее пятнадцати-двадцати часов. И вам не надоест.

Во-вторых, игра невероятно хардкорна. Все тот же Томас Грип отчасти ставит ей это в вину: да, одна из важнейших целей — добраться живым до точки сохранения. Но это вовсе не препятствует вовлечению в игровой процесс, напротив — сохранение как самоцель совершенно неотъемлемая часть игрового процесса!

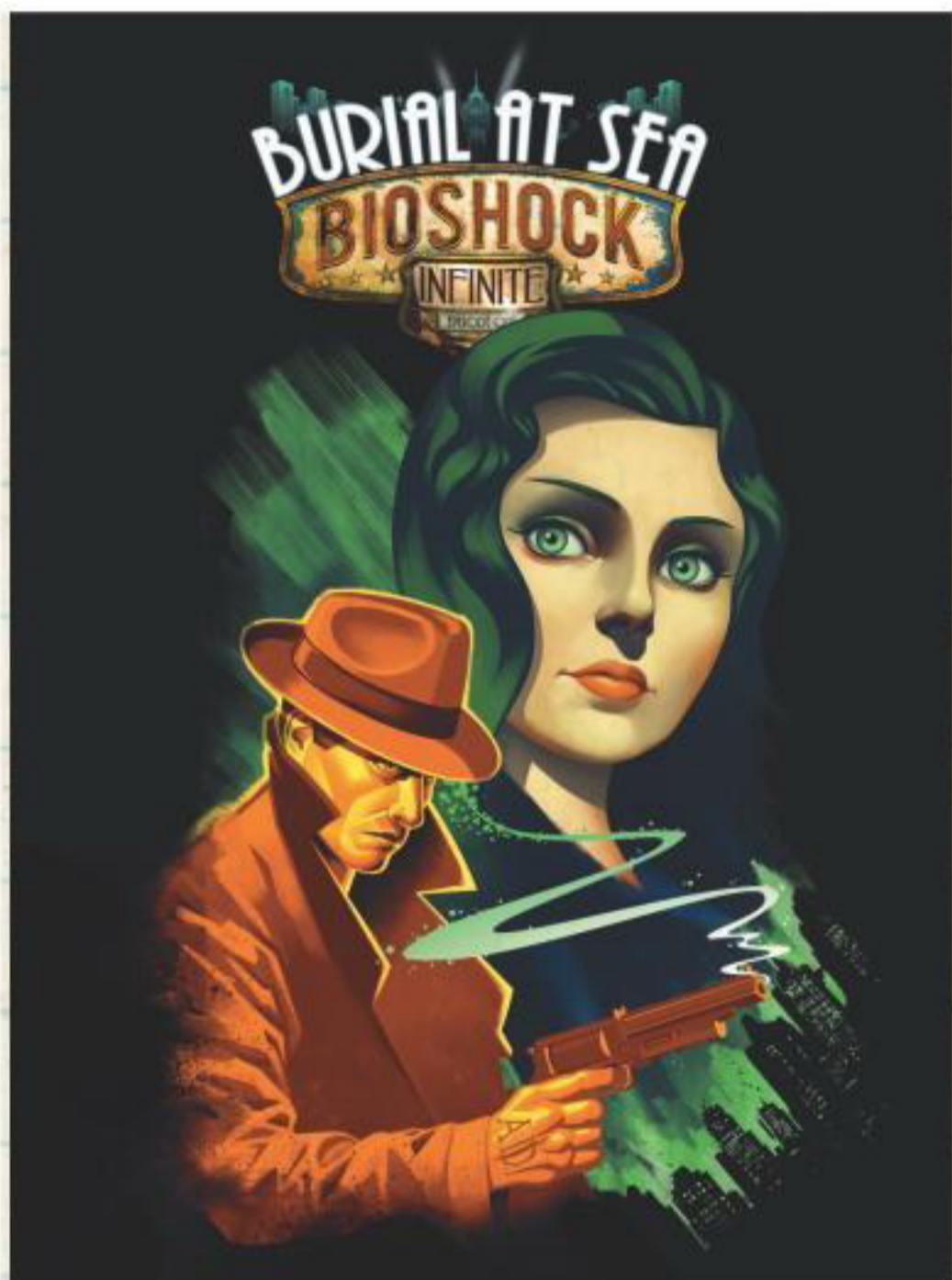
Сама суть Alien: Isolation — добраться живым. До рычага генератора, до двери лифта, до какого-нибудь персонажа. Таким образом она подает себя и свою историю вам. Игра всегда как можно более точно ставит цель и даже обозначает ее на карте. А вот как вы достигнете этой цели — уже ваши проблемы. Крутитесь как хотите. Решает только ваш навык и немного — везение. Сегодня дорогие игры так уже не делают, они ведут вас за руку и не дают погибнуть. Alien: Isolation не такая, и ей это к лицу.

Ну и в-третьих, старомодность полностью соответствует духу «Чужого». Creative Assembly потрясающе поработали с материалом, поэтому Alien: Isolation выглядит, звучит и пугает точно так же, как тот самый любимый нами фильм Ридли Скотта. И это чертовски ценно. — Олег Чимде.



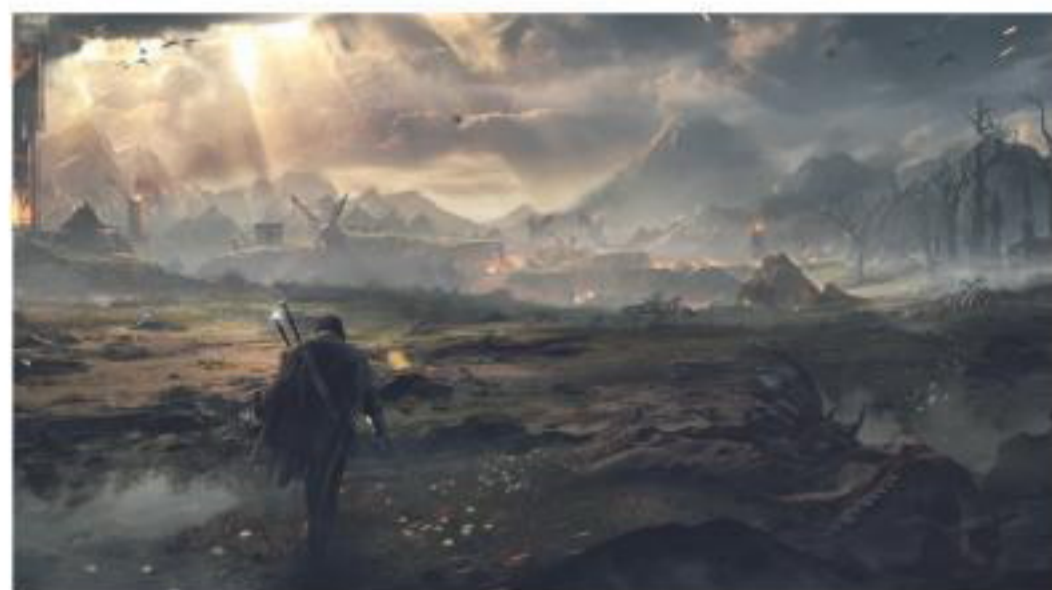
# ИСТОРИЯ ГОДА

В этом году было много хороших историй. Самых разных.



Небольшое, но насыщенное дополнение **BioShock Infinite: Burial at Sea** кое в чем даже превзошло оригинал. **Wolfenstein: The New Order** наконец-то сделала альтернативную реальность, где когда-то существовал мексиканский Гитлер, именно такой, какой ей стоило бы быть в этом веке. Среди мобильных игр нашлось немало отличных повествовательных экспериментов — в вещах вроде ожившего комикса **Framed** и имп-артовой сказки **Monument Valley**.

**Telltale** продолжают гнуть свою линию и упорно делают отличные игровые сериалы. О едва начавшихся — **Tales from the Borderlands** и **Game of Thrones** — говорить пока рано (хотя пилотные эпизоды подают большие надежды), но законченные сезоны **The Walking Dead** и **The Wolf Among Us** показали, что сценаристы Telltale едва ли скоро испишутся. И чем дальше, тем убедительнее у них получается изобразить влияние выбора. Пусть и крохотными шагами, но их сериальная формула движется вперед.



**Holmes**, красивая и складная **The Vanishing of Ethan Carter**, философская **The Talos Principle**, сумасшедшая **D4**, тщательно прописанная **Dragon Age: Inquisition**... В этом году было много хороших историй. Но некоторые из них — особенные.

В **Alien: Isolation** из деталей и писем, которые валяются на вас потоком, складывается корпоративная драма, сложный, умный и чертовски напряженный бизнес-триллер, который для вселенной гораздо ценнее, чем все, что в играх про Чужих было ранее.

Но даже это не так примечательно, как трюки, которые откалывает сам Чужой. Умный, совершенный организм своим поведением сам организует интересные ситуации — ему не нужны сценаристы, чтобы вас развлекать. И это подводит нас к важнейшей теме.

Одна из тенденций 2014 года — подъем так называемого эмерджентного повествования. До сих пор игры, где львиную до-

лю истории создают чисто геймплейные системы, оставались в своей специфической нише. Но в прошлом году одна из таких нишевых игр — **Papers, Please** — выстрелила на весь мир, а «парадоксовская» **Crusader Kings 2** вдруг разошлась миллионным тиражом. Массам оказались интересны игры, которые сами слагают сюжеты, что само по себе не очень-то удивительно. Эмерджентные истории невозможны больше ни в одном из видов искусства. Только в играх.

И теперь все это добралось до AAA. **Nemesis System** из **Middle-earth: Shadow of Mordor** заставила нас видеть в процедурно сгенерированных главарях уруков личностей, своих кровных врагов, которые постоянно меняются и эволюционируют. И, главное, помнят все встречи с вами. Рассказы о том, как вы охотились на какого-нибудь Тумуга Поэта, — то, что сделало **Shadow of Mordor** действительно запоминающейся игрой.

## ЭМЕРДЖЕНТНОСТЬ И ПОВЕСТВОВАНИЕ

По-конандойловски интеллигентная **The Testament of Sherlock**



ЗНАЧИТ ДЕЛО  
БЫЛО ТАК...

:)

Но живописный и свой для каждого рассказ об охотнике на уруков, где царят неподдельная страсть и ненависть и от происходящего кровь стынет в жилах, все же перемежается достаточно посредственными сценарными зарисовками, в которых следопыт Талион и его мертвый эльф тоскливо ищут виноватых. Это несколько смазывает впечатление от приключения в целом, — но начало положено.

## КАМЕРНЫЕ ТРАГЕДИИ

**This War of Mine**, в отличие от *Shadow of Mordor*, отдает на откуп системам все повествование — и преуспевает. Судьба ваших подопечных, их душевное состояние и поведение целиком складываются из того, как вы справляетесь с игрой. Да, во многом она доверяется абстракциям: основная часть переживаний формируется у вас в голове из множества крючков и зацепок, которыми делится игровая механика. Для кого-то это работает, для кого-то — нет. Но если работает, то бьет прямо в цель.

Главное, что удалось создателям *This War of Mine*, — подчинить друг другу мораль и прагматизм. Она умело стоит над душой. Конечно, вы хотите обнести жилище несчастных бабульки с дедушкой — ребятам в убежище надо чем-то питаться. Но хватит ли у вас на это совести? Когда вы в следующий раз не обнаружите стариков на месте,



будет повод задуматься — уж не из-за вас ли?

И вот эта вот способность заставить вас решать, а потом повесить тяжелый груз на душу делает *This War of Mine* невероятно мощным сюжетным произведением — возможным опять же исключительно в рамках видеоигр.

Того же самого не скажешь о **The Last of Us** — из нее вполне мог бы получиться большой, качественный, пронзительный фильм. Но то, как разработчики вплели геймплей в повествование, целиком оправдывает ее существование в виде игры. Вас сделали участником всех этих событий, втрое усилив производимый ими эффект. И двухчасовой приквел **Left Behind** сыграл на этом снова. Сыграл блестяще. Это небольшая игра, говорить о ней, избегая спойлеров, очень сложно, и потому мы не станем углубляться в детали. Но едва ли возможно заставить персонажей видеоигры вести себя правдоподобнее в условиях

грибного апокалипсиса. **Naughty Dog** снова сделали это.

В этом году было много хороших историй. Некоторые из них особенные. Но некоторые — особеннее других.

**Supergiant**, маленькая студия из Сан-Франциско, еще в **Bastion** показала, что может распоряжаться своими скромными ресурсами так, как отчего-то не распоряжается почти никто. Их игры невелики, но они продуманные, аккуратные, цельные и используют весь спектр выразительных средств. Последнее особенно важно: в *Bastion*, и теперь в *Transistor*, текст, арт и музыка сливаются воедино в гармоничную и чертовски эмоциональную картину.

*Transistor* по-хорошему немногословна, в ней нет ничего лишнего. Но все ее элементы в сумме работают так, чтобы от истории Ред пробрало до костей. Тут же — изящная недосказанность, которая мотивирует на поиски. Если б *Supergiant* просто

выложили все факты, получилось бы и в половину не так хорошо. Пространство для теорий — о сущности Клаудбанка, о предназначении Транзистора, о Камерате, Процессе, о главных героях — это то, что подпитывает эту историю, заставляет вспоминать о ней и размышлять.

Какой-то из ответов правильный. Но какой именно — нам знать необязательно. Поиски ответа важнее самого ответа.



Идея эмерджентного повествования почти наверняка продолжит проникать в высокобюджетные игры. Подход *Shadow of Mordor* бурно одобрил, к примеру, Кен Левин и сообщил, что следующая игра его команды будет строиться на схожих принципах. Мы уверены, что среди «больших» разработчиков он такой не один, — задолго до Левина об этом рассуждал еще Уоррен Спектор.

От кого именно стоит ждать хороших историй? Не возьмемся судить загодя. Ярчайшие переживания приходят, как правило, оттуда, откуда их совсем не ждешь. Здесь можно перечислить любую из игр, которые мы вспомнили, говоря обо всех приключениях года, например. — *Артемию Козлову*.



# ПЕРСОНЫ ГОДА



Что, если грубо и очень условно разделить игры надвое — мейнстрим и артхаус? Одни работают по проверенным схемам, в знакомых жанрах и на популярных механиках. Новые названия и радикально смелые идеи — это нежелательные риски, и если к ним подходят, то осторожно и медленно. Другие делают игры своей мечты, что уходит корнями в детство. Мешают ностальгиею с фантазией и лепят из этого странных химер. Поэтому у нас уже два с половиной **Assassin's Creed** в году, а механику самого дорогого проекта, **Destiny**, придумали еще в начале 1990-х.

Кто-то должен двигать индустрию вперед и мириться с тем, что это трудно, неблагодарно и пока не слишком прибыльно. Такие люди есть, и одного из них мы по праву считаем человеком года. Это Адриан Хмеляж, основатель студии **The Astronauts** и автор проекта **The Vanishing of Ethan Carter**, известный когда-то по компании **People Can Fly** и проектам **Painkiller** и **Bulletstorm**.

Вместо работы над очередным шутером в **Epic Games**, которая купила его студию, Адриан ушел и начал все с нуля. Уже несколько лет назад он писал, что развитие технологий сильно изменит игры. Все условности, которые мы считаем неотъемлемой их частью, были рождены техническими ограничениями. Сейчас ограничения пропадают, а условности остаются. В этом году вышел **The Vanishing of Ethan Carter** — первый эксперимент Адриана на этом поле. На поверхности это инди-игра мечты, с выдающимся художественным оформлением и интригующим сюжетом. Но внутри — сложно закрученная ловушка для восприятия.

Адриан стремится придать играм новый атрибут — погружение, состояние, в котором игрок полностью ощущает себя в мире игры и ничто не нарушает чувства ее реальности. В своем блоге он разбирает популярные проекты на этот предмет, выделяя моменты, где подсознание ловит обман и напоминает разуму, что все не по-настоящему. Его тексты меняют взгляд на игры и у игроков, и у критиков, и у разработчиков. Они показывают, что игровой процесс построен не только на математических формулах, что психологи и рассказчики — это новые геймдизайнеры.

Вместо стандартных маркетинговых обещаний Адриан призывает разработчиков двигаться в будущее, а игроков — принимать авторские замыслы и ценить новые идеи. Мы хотим, чтобы вы запомнили это имя, потому что в ближайшие годы Хмеляж и его студия могут встать во главе абсолютно нового жанра, которому пока не придумали ни одного конкретного названия. Но по-настоящему игры-истории начнут расцветать именно в нем.

Рассказ о людях не может обойтись без человека с противоположного угла индустрии. Пока 2014 год плавно переносили на 2015-й (в нем было слишком много несбывшихся надежд, анонсов и обещаний), самые смачные затравки получились у Хидэо Кодзимы — в 2014-м он выпустил целых две игры только для того, чтобы удержать внимание до следующего года.

Сначала шума наделал весенний релиз **Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes**. По слегка урезанной цене продавался всего один уровень-песочница. Со знанием дела его можно пройти быстрее пяти минут, а можно и наиграть десяток часов, перебирая разные варианты. Несмотря на то, что многие игроки и даже фанаты посчитали это наглостью и назвали «платной демкой», **The Phantom Pain** остается одной из самых ожидаемых игр следующего года.

Второй игрой-анонсом Кодзима практически в одиночку вытянул довольно слабый gamescom 2014. Бесплатная **P.T.** появилась в PSN сразу после презентации Sony. Ее единственная локация — узкий коридор с поворотом и тремя дверьми — оказалась ребусом с мистически сложным решением и анонсом новой части **Silent Hill** в качестве награды. Вместо цифры в названии появилась буква «s», обозначающая множественное число, — но пока это интрига. Какой бы ни оказалась игра, для фанатов это анонс почти уровня **Half-Life 3**, да еще и поданный в такой изощренной форме. — *Артем Малышев.*



Вот он, Адриан Хмеляж, человек года по версии «Игромании».



Хидэо Кодзима — большой мастер интриговать. На сцену TGA 2014, например, он вышел в футболке, на которой по-фински была написана, вероятно, дата релиза MGS 5. А может, и нет...

# ПЕРЕИЗДАНИЯ ГОДА



Пока одни разработчики устраивают мозговые штурмы в поисках новых идей, другие решают перевыпускать игры. Выжать максимум прибыли, подстегнуть продажи консолей, испытать

свои проекты на прочность... В сущности, не так важно, какие именно цели преследуют разработчики, занимаясь ремастерами. Намного интереснее тот факт, что сейчас в игры вкладывают такое

огромное количество сил и времени, что важное произведение просто необходимо поддерживать и передавать дальше. Поэтому ремастеры несут в себе важную функцию — спустя десять-

пятнадцать лет мы сможем поиграть в ключевые вещи, взглянуть на срез популярной культуры без кровавых слез.

## THE LAST OF US REMASTERED

**T**he Last of Us Remastered, обновленное руководство по выживанию, появилась на прилавках в конце июля. Naughty Dog поддерживает традицию качества: увеличенная частота смены кадров и HD-разрешение сделали игру невероятно правдоподобной. Однако более четкая картинка и обновленная графика — значимый, но не основной плюс для игры, где превыше всего ставится повествование. Разработчики включили в переиздание сетевые карты, все сюжетные DLC и добавили режим сложности «Реализм», чтобы погружение в виртуальную реальность было окончательным и бесповоротным.

Навязываемые ныне социальные функции сделаны простенько, но со вкусом: в игру встроили фоторедактор для создания скриншотов (и, конечно, они сразу полились в сеть потоком). Притом возможности фоторежима не ограничиваются сменой фильтров, как в Instagram. Ради отличного

кадра игрок может вращать камеру как ему угодно, приближать, отдалять, регулировать глубину размытия фона и даже убирать из кадра персонажей (правда, тени от них почему-то остаются). Жаль вот только, что фоторежим нельзя включить во время скриптовых сцен.



Разница между версиями получилась достаточно заметной.

## Gta



**Н**оябрьская GTA 5 на PS4 и Xbox One — дополнительный повод взять домой новую консоль для тех, кто еще только думает о ее приобретении. Первое, на что мы обращаем внимание, сравнивая переиздание с оригиналом, — это графика, но ремастер игры про преступников интересен, конечно, не только красивой картинкой. Теперь мы можем побегать по виртуальному Лос-Сантосу с видом от первого лица. Еще в программе: больше авто, больше оружия, больше одежды и... пейот! Съев любимое растение Карлоса Кастанеды, вы можете превратиться, например, в свинью. Попутно герой еще и «задвинет» монолог о том, как он любит жареную свинину и

категорически не хочет, чтобы его кто-то съел. В мультиплеер добавили новые испытания. Уличить Rockstar в желании поднять легких денег на переиздании не выйдет — уж слишком много внимания уде-

ляют разработчики деталям, поэтому GTA 5 наверняка будет так же хороша и через год, и через два, и через семь. Выйти на уровень Rockstar по вниманию к игровому миру получается единицам.



Разработчики GTA 5 даже грязь под ногтями стараются воссоздать максимально реалистично.

## THE BINDING OF ISAAC REBIRTH



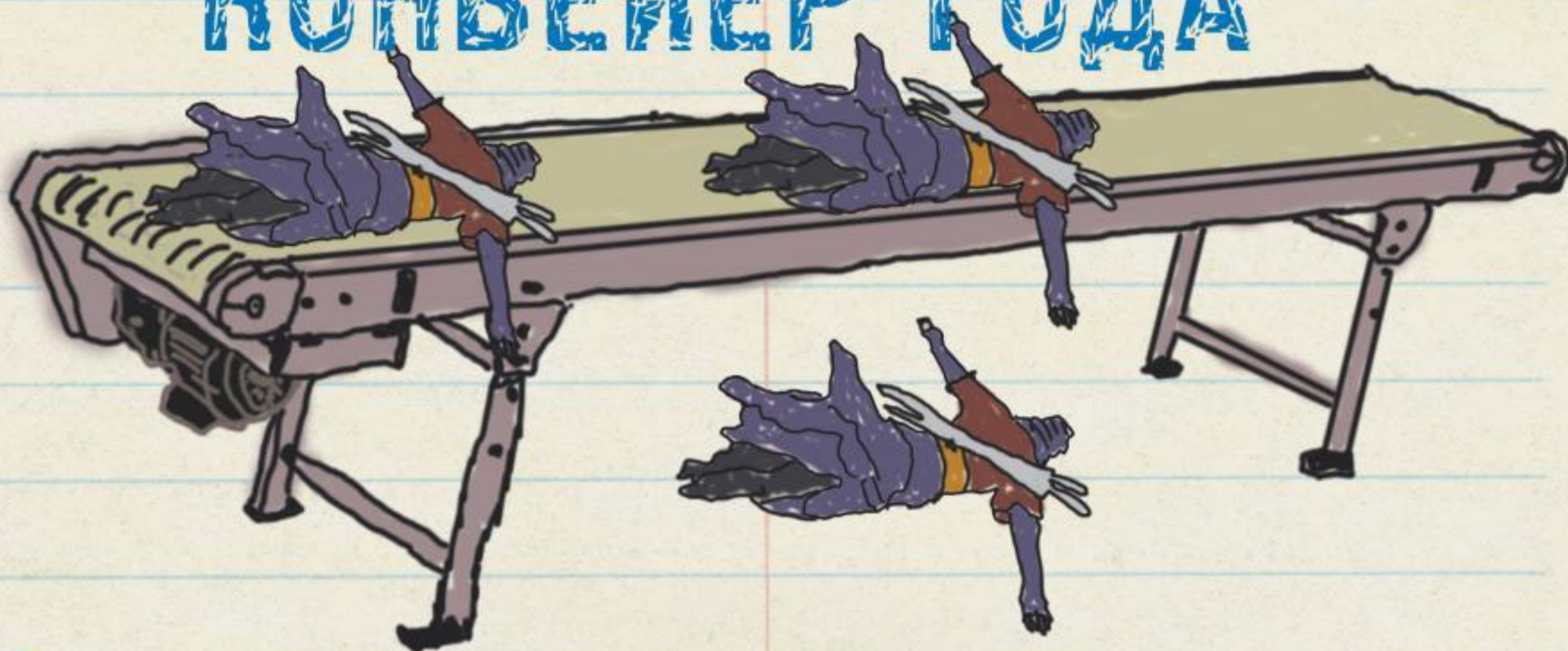
Плачущий шестнадцатитбитный малыш Исаак уверенно соперничает с мастодонтами игровой индустрии.

**И**з-за некоторых обстоятельств, связанных с дистрибуцией и индивидуальностью проектов, инди-игры нечасто «идут в народ». Но The Binding of Isaac стала настолько популярной, что разработчики решили ее переиздать. Возвращаясь к беспрюграммной стилистике 16-битного ретро, Rebirth отправляет нас в прошлое — к тому моменту, когда про игры говорили в контексте

«Nintendo Hard», то есть были они невероятно сложны и бросали игроку нешуточный вызов.

В Rebirth нас ждет грандиозный для маленькой, казалось бы, игры объем контента: новые концовки, коллекционные предметы и масса других приятностей. Появился кооперативный режим, адаптация под консоли, множество новых предметов, дополняющих друг друга, и врагов, а визуально игра стала еще симпатичнее (ну, если так можно сказать про кровавую бойню с рыгающими шматками слизи и пускающими газы гигантскими кашками, конечно). Все это если и не дает игре новую жизнь, то точно делает прививку против старения! — Яна Лясникова.

# КОНВЕЙЕР ГОДА



По ряду причин мы вынуждены вступить здесь на той же ноте, которой закончили наш прошлый «Конвейер года». Тогда, если кто не знает или не помнит, победителем в номинации стала **Assassin's Creed: Black Flag**, а точнее, второстепенные задания игры, которые едва ли не впервые в истории серии искренне хотелось выполнять. Мы предположили, что разработчики вряд ли вернутся к пиратской тематике в своих будущих работах, а еще серьезно сомневались, сработает ли их подход к организации открытого мира (конкретно той его части, что посвящена внесюжетным развлечениям) в новых условиях и декорациях. 2014 год ожидаемо внятно ответил на эти вопросы.



Assassin's Creed: Rogue

Первая из двух Assassin's Creed, вышедших в этом году, посвящена приключениям за штурвалом. Внезапно выяснилось, что прошлые трюки авторов неплохо работают в свежих декорациях (об этом чуть позже), а вот занимать себя факультативными квестами в уже знакомом антураже невыразимо скучно. Все эти поиски артефактов по кусочкам и другие типовые задания страшно надоедают. Более того, год спустя даже те механики, что сверкали новизной в Black Flag, ощутимо выдохлись: от корабельных сражений больше не захватывает дух, а водные экскурсии между островами где-то к середине иг-

ры хочется просто проматывать. Большой, свободный, насыщенный мир **Rogue** — именно что конвейер, бесперебойно поставляющий игроку квесты, мелкие поручения и случайные миниатюры, но все-таки остающийся громоздким механизмом, конструкцией, не способной вызвать эмоции и увлечь надолго.

Диаметрально иначе получилось с **Assassin's Creed: Unity** — интерактивной панорамой Парижа времен Великой французской революции. Здесь нет остросюжетных схваток с китами в Северном Ледовитом океане и удивительных просторов, зато есть собор Парижской Богоматери и графика нового поколения. Это вещи, как выяснилось, несравнимо более важные сегодня для серии. Место действия сообщает традиционной механике новый смысл, и геймплей вдохновляет здесь почти как в самой первой игре. Есть, правда, и неприятное отличие от Rogue — обилие технических недоработок. По-хорошему игру следовало выпустить немного позже, но пресловутый конвейер сработал так, как сработал.



Far Cry 4

**Far Cry 4** в осеннем потоке блокбастеров **Ubisoft** по своей организации оказался близок к Unity. Это, по сути, предыдущая игра серии плюс свежие география и эстетика, — авторы переложили знакомую модель открытого мира с тропиков на гималайские пейзажи. До сих пор сложно разобраться, сколько в системе принципиально нового, но культурный досуг игра организует по-прежнему зрелищно: вы регулярно мечетесь между поджиганием плакатов противника, гонками, захватом радиовышек, битвами на арене, освобождением заложников и охотой на каких-нибудь барсуков (важное условие, чтобы смастерить нужный колчан), периодически забывая о сюжете. Страшная, на самом деле, штука.

В целом получилось так, что название нашей премии в этом году оправдано сразу на двух уровнях. Есть три дорогих, роскошных сиквела от одной компании, каждый из которых с фабричной интенсивностью вываливает на голову пользователя массу различного контента — от сотен мини-квестов до целых игровых механик. Подвести под всем этим какую-то финальную черту несколько трудно, но очевидно, что конвейера крупнее, чем у Ubisoft, в этом году не было ни у кого: при сильном желании в вышеупомянутых играх легко можно оставить несколько месяцев жизни и при этом по минимуму коснуться сюжетной линии. — *Дмитрий Ежов.*



Assassin's Creed: Unity



# ГЕРОИ ГОДА

Я ВСЕХ СПАСУ  
НЕ СС@ТЬ..



Есть такая гипотеза, что урожайные на отличные игры времена наступают раз в два года: вспомните обилие прекрасных проектов в 2013-м и 2011-м. Следуя этой логике, ны-

нешний год должен был быть не так богат на хорошие игры, а уж с их героями прямо беда случилась — по-настоящему запоминающихся персонажей днем с огнем не сыщешь.

Но и в этой ситуации можно найти свои плюсы: во-первых, лидера выделить значительно проще, а во-вторых, в следующем году нас ждет пресловутый дождь из рели-

зов. Так что давайте помянем добрым словом наиболее убедительных героев уходящего года.

## НЕ-ОБЪЕКТИВАЦИЯ ГОДА

**Bayonetta 2** известна широкой публике в основном благодаря небольшому скандалу, вызванному небольшим игровым порталом, — скандал впоследствии раздулся до международного масштаба. Именно это ввело термин «объективация», и он тут же стал модным. Что же в героине такого особенного?

Ведьма Байонетта — отнюдь не новый персонаж, и удивительно, почему внимание к ее персоне появилось только сейчас. Что в первой, что во второй части вы могли наслаждаться всеми возможными ракурсами женской промежности, обтянутой латексом. А также знатных размеров филейной части. «Отец игры» Хидэки Камия даже хвастался, как долго художникам пришлось шлифовать трехмерный зад героини.

Когда игру начали осуждать за сексизм, почему-то полностью был забыт факт, что она — японская. Да, японцы умеют создавать действительно женственных и непошлых женщин — например, Аэрис из **Final Fantasy VII**. Но они не стесняются показывать в своих играх и откровенно фривольных дам (и не только дам). Боимся подумать, что же произойдет с феминистками, когда они обнаружат Quiet из **Metal Gear Solid 5**.

Что касается самой героини, то она, увы, не так интересна, как ее внешность. История второй части начинается с благородных мотивов: Байонетта переживает смерть лучшей подруги (в прошлом — заклятого врага) и отправляется в пекло преисподней, чтобы ее оттуда вызволить. Все это сопровождается крайне зрелищными битвами, откровенными ракурсами и саркастическими шуточками ведьмы, которая, словно по Чехову, прекрасна и умом, и душой, и телом.



Сильная и независимая женщина, которая может поставить в неудобную позу любого мужчину!

## НЕ-ЗЛОДЕЙ ГОДА

Анонс **Far Cry 4** (мы в первую очередь про обложку игры) вызвал в рунете целую волну мемов, а все благодаря харизматичному и одиозному антагонисту — Пэйгану Мину. Это не съехавший с катушек Ваас, а хладнокровный и рассудительный диктатор, строго придерживающийся своих правил, не противоречащих при этом логике. Он держит свое слово, и знаменитая альтернативная концовка («как пройти Far Cry 4 за пятнадцать минут») тому подтверждение.

Главная заковыка в том, что Мин вовсе не враг главному герою. Да, люди диктатора попортят вам немало крови (равно как и вы — им). Но самопровозглашенный король по-своему заботится о сохранении своего государства, пресекает террористические атаки и страдает от обилия тупоголовых идиотов вокруг него. К протагонисту он неспроста относится по-отечески: история семьи Аджая Гейла напрямую связана с историей Кирата. Мин, по сути, идеальный образец антагониста — не гротескное зло, а лишь одна из сторон кровавого конфликта.



Во славу своих идеалов приходится творить отвратительные вещи.

## НЕ-ГЕРОЙ ГОДА

Старина Бигби Вульф из **The Wolf Among Us** за год успел пережить целый сезон насыщенных событий. Из всех героев этого года он самый интересный и глубокий. Как бы вы ни пытались отыгрывать роль хорошего полицейского, борца за справедливость, окружающие все равно воспринимают Бигби как бывшего жестокого убийцу.

Социально полезный изгой, настоящий санитар леса, детектив может пытаться исправиться или плюнуть на все и соответствовать ожиданиям окружающих. Нуар как он есть. Бигби в очередной раз доказывает, что сильный не тот, кто не боится, а тот, кто несмотря ни на что продолжает идти дальше. Этот год выдался не очень богатым на ярких, эмоционально вовлеченных персонажей. Тех, которых вы любите или ненавидите, которые не могут оставить игрока равнодушным. Ряд выстреливших проектов вообще обходится без дифференцированных героев: **Dragon Age: Inquisition** (хотя Дориан и Сера получились чертовски харизматичными), **Super Smash Bros. Brawl**, **Pokémon**, **Civilization**:

**Beyond Earth**, **Destiny**... Зато 2015 год, следуя нашей гипотезе, должен все исправить, ведь нас ждут **The Witcher 3**, **The Legend of Zelda**, **Uncharted 4**, **Batman: Arkham Knight**, **Xenoblade Chronicles X**, **Halo 5** и многие-многие другие игры. — Полина Малахова.



Бигби обладает властью над жителями не потому, что его любят, а потому, что его боятся.

# ТРИУМФАЛЬНЫЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ

2014-й можно назвать годом возвращений. Легендарные серии древности, о которых многие уже успели позабыть, внезапно начали обрастать новыми частями, причем не перерисовками и переизданиями, а самыми что ни есть полноценными продолжениями. Важную роль в этом сыграл Kickstarter: авторы старых хитов надавили на больное, на чувство ностальгии, и своим успехом продемонстрировали всему миру важность триумфальных возвращений.

## WASTELAND 2

Одним из самых громких (и самых успешных) «кикстартерных» проектов пару лет назад стало продолжение **Wasteland** (ей уже 26 лет). В этом году **Wasteland 2** добралась до игроков... и вызвала очень неоднозначные отзывы — от настороженного одобрения до брезгливого отвращения.

Это хорошая, атмосферная тактическая RPG, но куда более тактическая, чем ролевая, и вместо тысячи слов здесь — выстрел из дробовика. Причем даже нельзя сказать, что игра ушла от традиций серии, первая **Wasteland** тоже не баловала возможностями всех уговорить и решить все проблемы миром. Просто у первой **Wasteland** давно появились другие наследницы — глубокие, продуманные ролевые игры серии **Fallout**, — и от второй части ждали, что она заткнет за пояс их, а не собственную престарелую родительницу. Это ничуть не умаляет достоинств самой игры, но объясняет, почему «возвращение легенды» не стало легендой нового времени, — ведь нельзя же сегодня называть великим воином человека, который владеет копьем втрое искуснее Ахиллеса.



Постапокалиптический быт **Wasteland 2** изображает натуралистично — в деталях, но без переигрываний.

## DREAMFALL CHAPTERS

Куда успешнее продолжилась история о самом длинном путешествии от Рагнара Торнквиста, обрывавшаяся на полуслове в **Dreamfall**. Красивая и аккуратная, первая глава **Dreamfall Chapters** быстро расставляет в истории все недостающие знаки препинания и продолжает сюжетную линию — без всяких разрывов и так гладко, как будто бы и не прошло восемь лет.

Команда **Red Thread** походя избавилась от неудачных моментов **Dreamfall** (вроде «боевых» и «шпионских» эпизодов) и дала игроку возможность периодически влиять на ход истории, подбрасывая ему дилеммы и показывая последствия выбора, — почти как в играх от **Telltale**. И в итоге получилось именно то, чего мы ждали, — **Dreamfall**, каким он стал, если бы был выпущен не восемь лет назад, а сегодня. Счастье омрачается лишь тем, что у **Red Thread** впереди еще целых четыре главы, в любой из которых они могут все испортить.



Зои Кастильо выглядит не так, как восемь лет назад, но чувства противоречия нет. Напротив, чувствуется, что сейчас она должна выглядеть именно так.

## AGE OF WONDERS 3

Третья часть **Age of Wonders** наследует и развивает все фирменные особенности серии, которые делали ее уникальной, — это все еще насквозь волшебная смесь **Heroes of Might and Magic** и **Civilization**, с асимметричным балансом и заклинаниями на все случаи жизни. Наследует она и фирменный ляп: игра не знает, когда партии пора бы заканчиваться, поэтому между «ага, тут уже все ясно» и реальным финалом может пройти с час.

Каждая новая **AoW** приближается к победе над этим ляпом, но окончательно его не побеждает — вероятно, чтобы следующая часть могла приблизиться еще сильнее. Но мы любим **Age of Wonders** даже такой затянутой, какая она есть сейчас, — во-первых, потому, что раньше она была еще более затянутой, во-вторых, потому, что в последний раз мы ее видели двенадцать лет назад. Теперь же она снова с нами и продолжает развиваться.



По массовости боев **Age of Wonders** все еще далека от серии **Total War**, но куда превосходит «Героев».

Наверняка в следующую пару лет нас ожидают и другие возвращения. Буквально несколько недель назад анонсировали продолжение **King's Quest**, а сколько сюрпризов еще только ждут своего часа? Ведь и в будущем разработчикам будет чему поучиться у знаменитых игр прошлого — как у их достижений, так и у ошибок. — *Станислав Степанченко.*

# ПЕЙЗАЖ ГОДА



Консолям нового поколения пошел второй год. Скоро их, не стесняясь, можно будет называть текущим, вот бы только появилась игра, которая провела жирную черту и не оставила ни у кого сомнений — некстген здесь. Мы все еще ее ждем, пока прошлогодние проекты обтягиваются новыми текстурами. Тем не менее в 2014-м было несколько моментов, от вида которых перехватывало дыхание.

## НЕБО В DESTINY

**Destiny** выглядит прекрасно, поскольку в **Bungie** собрана одна из самых сильных команд художников в индустрии. Все, кто более-менее интересуется цифровым искусством (неважно, 3D или 2D), подтвердят: игры этой студии смотреть обязательно, даже если не нравится геймплей. У них всегда есть чему поучиться.

К примеру, над одним только небом работает специальная команда, которая почти в открытую намекает, что лучше них это не делает никто. Они без капли скромности называют себя «небесными художниками», и если во время игры на секунду остановиться и посмотреть на горизонт — станет понятно почему. Гиперреалистичные облака постоянно находятся в движении, корабли оставляют за собой следы, десятки уникальных оттенков сменяют друг друга, и там постоянно что-то происходит. Всего лишь фон, однако он создает атмосферу, будто вокруг настоящий мир с миллионами игроков живет своей жизнью. Над этой узкой областью работают художники самого широкого профиля. От них требуют крутых навыков в концепт-арте, 3D-моделировании и программировании графики. Это необходимо, поскольку в **Bungie** создают каждый кусочек неба вручную и делают эти кусочки динамичными и самостоятельными, в то время как многие другие команды используют для неба всего лишь статичные снимки.

Еще разработчики гордятся тем, как небо сочетается с поверхностью карт и подчеркивает их уникальность множеством разных деталей — сияния, созвездия, планеты. Для этого они тесно взаимодействуют с другими командами плюс сами рисуют различные дополнительные объекты — будь то горы или сооружения, в зависимости от локации. Благодаря этим художникам в **Destiny** получилось самое красивое небо в истории видеоигр. Оно шикарно выглядит на скриншотах, а в движении от него просто не оторвать глаз.



Панорама Старой России.



Плотное небо Венеры.



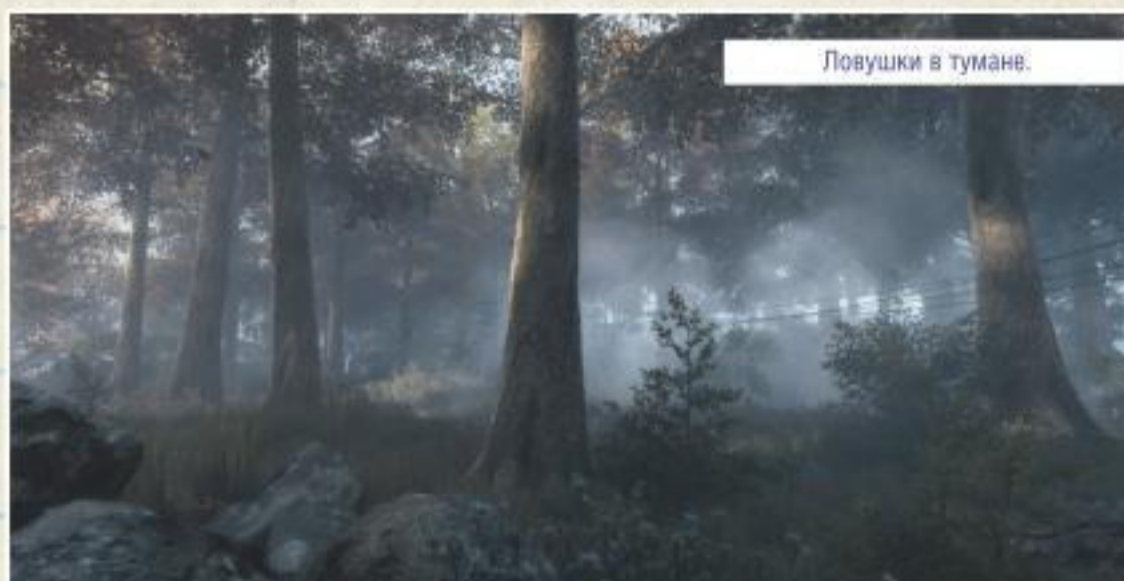
Последнее убежище людей.

## ЗЕМЛЯ В THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Вряд ли кто-то добивался таких же визуальных результатов от Unreal Engine 3, как команда **The Astronauts**. Около двух лет они гнались за фотореалистичностью в своем дебютном проекте, и целый год работы программиста ушел, только чтобы впихнуть сотни тысяч самостоятельных подвижных травинок в кадр. С помощью технологии трехмерного фотосканирования авторы **The Vanishing of Ethan Carter** оцифровали местечко Крконоше в горах Польши. Железнодорожный мост, церковь, дамба — все это существует на самом деле. Но разработчики столкнулись с удивительным парадоксом: реалистичность слишком неубедительна и требует художественного вмешательства, чтобы хорошо выглядеть в игре. Допустим, ограждение на мосту состоит из одинаковых блоков, и это нормально. Но в игре оно превращается в копирование паттернов, поэтому мост пришлось сильно порушить по сравнению с прототипом, чтобы глаз не раздражали повторения. Или осенний окрас деревьев. В природе он кажется красивым, но на экране выглядит так, будто художник не умеет обращаться с цветами и просто вылил без разбора всю палитру. Сами деревья порой растут в столь неожиданных местах и принимают такие причудливые формы, что будут выглядеть как ошибки дизайнера уровней.

И самое волшебство кроется в текстурах. Например, трещины, царапины и неровности на дереве или на стенах выглядят хаотично, но не один математический алгоритм не может их раскидать в случайном порядке так, чтобы было по-настоящему. Поэтому все текстуры в игре, все камни и тропинки — это сканы с реальных поверхностей. Их разрешение ограничено только мощностью компьютера и объемами памяти, так что в **The Vanishing of Ethan Carter** огромный

потолок максимального качества графики. Такого живого леса, густой травы и четких камней под ногами не было еще ни в одной игре. Когда технологии освещения догонят фотосканирование, реалистичность игровых миров будет поразительной. — *Артем Малышев.*



Ловушки в тумане.



На дне озера лежит пасхальное яйцо.

# СКАНДАЛЫ ГОДА

Видеоигры — это серьезный бизнес с многомиллиардным оборотом, поэтому и побочные эффекты сказываются на нем все чаще и громче. Обвинение игр во всех смертных грехах — давно не тренд. Мы подобрали наиболее интересные происшествия уходящего года.

## ЖЕНСКИЙ ВЗГЛЯД НА ИГРЫ КИБЕРПОТРАСЕНИЕ

Почему-то именно в 2014 году феминистское движение особо усилилось и стало достаточно громким, но, увы, не в плодотворном ключе. Вместо того, чтобы обратить внимание на условия жизни женщин, например, в мусульманских странах, дамы решили поиграть в видеоигры.



Независимая игровая разработчица Зои Куинн.

Началось все с того, что один разработчик инди-игры Зои Куинн, встречавшаяся с другим инди-разработчиком Эроном, изменила ему с одним из авторов портала Kotaku. Молодой человек оказался мстительным, взял да и вытряхнул сор из избы, сдоблив скриншотами личной переписки и пояснив, что Зои отдалась за бесплатный пиар своего проекта. Против девушки началась настоящая социально-сетевая травля. Пламя быстро охватило все игровое сообщество, где без разбора начали издеваться и над разработчицами, и над журналистами.



Анита играет только в те игры, где не нужно убивать людей.

Следующим шагом было внезапное увеличение внимания к давнейшей феминистке и игроненавистнице Аните Саркисян. Она давно обвиняла видеоигры в пропаганде насилия, и в 2014 году открыла сбор средств на Kickstarter в пользу пятисерийного шоу, посвященного стереотипу женщины в видеоиграх. Кампания прошла настолько удачно, что ее наконец-то заметило само игровое сообщество, добавив к списку persona non grata. Благодаря волне ненависти Анита удачно вписалась в роль жертвы, за что получила поддержку в лице некоторых весьма влиятельных медийных персон.



Главные потрясения этого года разворачивались вокруг турниров, проходящих под эгидой DreamHack. Мероприятие проводится традиционно дважды в год в шведском городе Йёнчёпинг, но отборочные турниры проходят в разных странах — к примеру, в России.



С момента основания и на протяжении двадцати лет в DreamHack всем заправлял Роберт Олен, чей внезапный уход из компании вызвал эффект сродни тому, когда умер Стив Джобс. Разгадка оказалась простой: Роберт доверил свою долю акций



Новости о том, что его отстраняют от управления компанией, были для Роберта словно ушат холодной воды на голову.



собственному отцу, а тот просто взял и кинул сына, выдавив его из компании. Вот такая шведская семья.

Второе событие, также связанное с DreamHack, касается не его организаторов, а непосредственных участников. Осенью компания Valve выпустила новый античит для Counter-Strike: Global Offensive, выявивший мошенников среди большого количества профессиональных киберспортсменов. Оказалось, что модификации, использованные ими, были разработаны при помощи Steam Workshop и стоили не более 800 евро в год. Учитывая, что призовой фонд этой дисциплины составлял 250 тысяч долларов, — трата небольшая. В результате несколько фаворитов и самых многообещающих игроков, которые должны были присутствовать на DreamHack Winter 2014, были заочно дисквалифицированы.

## ВОСТОК И ЗАПАД



Семя раздора.

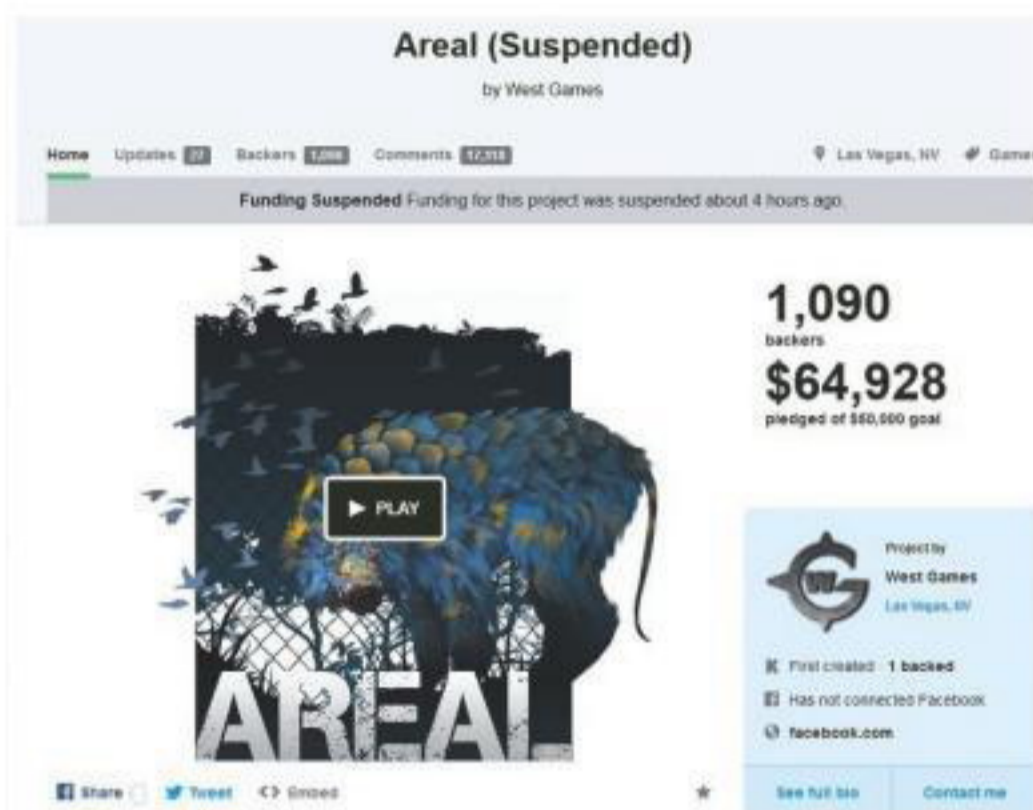
Слава популярного сериала S.T.A.L.K.E.R. продолжает беречь рану разработчиков и фанатов. Выходцы из бывшей команды GSC World условно разделились на два лагеря: одни ушли в Vostok Games работать над духовным преемником под названием Survarium, другие основали West Games и занялись проектом Areal. Первая компания обвинила другую в том, что в разработке Areal использовались материалы, наработки и концепт-арт из S.T.A.L.K.E.R.

Затем в ситуацию вмешалась третья сторона: авторы любительского мода Misery. Они начали разрабатывать свой постапокалиптический проект под названием The Seed. Пытаясь устранить конкурентов, моддеры прибегли к тактике «партизанского маркетинга»,



Stalker Apocalypse

стравливая обе стороны конфликта, — именно к такому выводу пришли сотрудники West Games, попытавшись выяснить ситуацию вместе с Vostok Games. На форумах Survarium создавались провокационные сообщения с обвинениями West Games в мошенничестве, а в комментариях к кампании в поддержку Areal на Kickstarter стали появляться негативные отзывы и недостоверная информация о разработчике и источниках финансирования проекта.



Кампания по сбору средств в пользу Areal была заморожена уже после того, как необходимую сумму собрали.

В результате Kickstarter-кампанию West Games заморозили, разработчики сменили название с Areal на Stalker Apocalypse и продолжили сбор средств уже на другой краудфандинговой площадке.

Повышенное внимание общественности к сфере видеоигр, маркетинговые войны и мошенничество — типичные явления для любой крупной отрасли. Переживать по поводу запретов и скандалов не стоит — в свое время и книги, и фильмы успели отхватить свой кусок обвинений в безнравственности, пропаганде насилия, а книгу Гете «Страдания юного Вертера» и вовсе считают виновной в волне самоубийств среди молодых людей, что породило термин «эффект Вертера». Поэтому давайте лучше порадуемся за растущую и процветающую индустрию и пожелаем друг другу в новом году отличных игр по доступным ценам. — Полина Малахова.



Survarium

# МУЗЫКА ГОДА

Саундтрек — самая близкая к классике форма музыки из всех современных. Как симфонии прошлых веков, он рассказывает историю, сложенную из маленьких сценок. Пройдите любую игру, затем включите по порядку ее треки, и сюжет пролетит перед глазами за час — с завязкой, всеми поворотами и концовкой. Саундтреки часто выбиваются за пределы наших музыкальных вкусов — в этом им помогают впечатления, частью которых они являются.

В 2014 году мы слушали отличный пианинный альбом для *Child of Light*, тревожный эмбиент для *Alien: Isolation*, фолковые эпика *Dragon Age: Inquisition* и *Banner Saga*, рок-подборки *inFamous: Second Son* и *Sunset Overdrive*. Но по итогам года хочется выделить самые оригинальные композиции, которые выбиваются за стандартные рамки фонового оформления.

## MIKE OLDFIELD — NUCLEAR В ТРЕЙЛЕРЕ METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN



Композитор и мультиинструменталист Майк Олдфилд пишет музыку больше сорока лет, и начинал он еще во времена британской волны рок-н-ролла. За свою карьеру музыкант не раз ударялся в эксперименты и искал путь обратно к корням. Например, на альбоме 2014 года *Man on the Rocks* (туда входит и *Nuclear*) Майк хотел дать рока, как в молодости. Он позвал на вокал 23-летнего Люка Спиллера, потому что тот напомнил ему рок-звезду старой школы. «Смесь Мика Джагера и Фредди Меркьюри», как говорит сам Майк. Стремление сделать звучание старомодным сыграло свою роль — похожую манеру пения и обработку голоса любят японские рок-музыканты, которые часто ссылаются к рок-н-роллу и глэм-року. Но главным критерием в выборе песни для трейлера стала военная тема. Олдфилд посвятил ее своему деду, который воевал в Первой мировой. Майк не знал его, но выяснил, что дед был замечательным человеком до войны, а вернулся совсем другим. Песня *Nuclear* пытается передать эмоции людей, сломленных войной, и их близких — а это и есть главная тема *The Phantom Pain* и других игр серии.

После E3 2014, где трейлер впервые показали, режиссеры и кинопродюсеры с мировым именем хвалили ролик, игру и ее автора Хидэо Кодзиму. А трек *Nuclear* взлетел в топы музыкальных чартов по количеству скачиваний и буквально превратился в интернет-мем и гимн фанатов *Metal Gear Solid*.

## АЛЬБОМ NEUMOND RECORDS ДЛЯ WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER



**Bethesda** и **Machine Games** проделали с саундтреком работу огромных масштабов. Они так далеко зашли с идеей показать альтернативные шестидесятые под властью нацистов, что придумали даже поп-музыку для кошмарного мира их игры. Вымышленный лейбл **Neumond Records** записывает артистов исключительно на немецком, но в мелодиях, названиях и обложках видны реальные прототипы. На альбоме *Die Kafer* — пародия на *Abbey Road* от *The Beatles*. И желтая подводная лодка там тоже не просто так. *The House of the Rising Sun* — в реальности американский народный блюз, перепетый *The Animals*, — здесь немецкий фольклор. *Beach Boys* переименованы в *Comet Tails*, *The Monkees* — в *The Bunkers*, а солдат-певец Ганс явно похож на Элвиса.

Но пародирование не избавило Bethesda от ответственности. Лицензия на оригинальные треки все равно нужна, причем в случае с такой щекотливой темой она еще и очень строга — песни никак не должны быть смешаны с нацистской символикой. Как говорит Пит Хайнс из Bethesda, авторы всегда были на тонкой грани: забавную пародию могли случайно обвинить в пропаганде нацизма. Отчасти из-за этого вся работа над **Neumond Records** осталась лишь промо-материалом и в игре задействована совсем немного. Тем не менее это один из самых выдающихся примеров фанатичной проработки игрового мира не только в этом году, но и вообще.

## DARREN KORB & ASHLEY BARRETT — WE ALL BECOME ДЛЯ TRANSISTOR

Студия **Supergiant Games** совсем маленькая и делает маленькие, но глубокие игры раз в несколько лет. Вместе с тем у команды есть собственный композитор, хотя даже многие крупные компании отдают саундтрек на сторону. Его зовут Даррен Корб, и писать саундтреки так, как он, нельзя. Вернее, можно, но только ему — равно как Фли из Red Hot Chili Peppers играть на басу, а Томми Морелло — на гитаре. Любая попытка делать «как они» будет выглядеть нелепо. Аранжировки Даррена перегружены обилием звуков и очень грубо сведены. Все инструменты будто бы считают себя главными, пытаются друг друга перекричать, хотя должны работать одним целым. О том, чтобы быть всего лишь незаметным фоном для геймплея, не идет и речи.

Зато Даррен — прекрасный мелодист и участвует в разработке концепции самих игр. Поэтому его треки тесно вплетены в сюжет и геймплей. В прошлом проекте, *Bastion*, все хиты были по большей части акустическими. У Корба всего два инструмента — гитара и прекрасный голос Эшли Барретт. Это подчеркнуло его талант сочинять мелодии и сделало весь саундтрек не менее популярным, чем игра. При работе над *Transistor*, очевидно, проявилась еще и любовь ком-

позитора к стилю *drum'n'bass*. Учитывая, что на дворе 2014 год, а жанры в электронной музыке стареют сильно быстрее, чем в других направлениях, — выбор для аранжировок оказался не самым удачным.

Но мелодии по-прежнему хороши, как и голос Эшли. Они вплетены в концепцию еще плотнее, а это большая редкость и всегда достойно внимания.



## MARTY O'DONNELL ДЛЯ DESTINY

Саундтрек для *Destiny* ни капли не оригинален и мало чем выделяется среди других оркестровых композиций. Даже участие Пола Маккартни больше похоже на инфоповод, чтобы об игре как можно больше писали не только в профильной прессе. Тем не менее своим невероятным уровнем качества он подкупает игроков и собирает награды критиков.

Не секрет, что *Destiny* очень дорогая игра, и это не только видно, но и слышно. Первые же ноты открывающей темы пробирают до мурашек чистотой записи и исполнения. Ощущение, что каждая струнка в оркестре, каждый мундштук на духовых и каждый провод в студии дороже разработки какой-нибудь маленькой игры. Для *Destiny* записано эпичное полотно на два с лишним часа — минимум в полтора раза больше средней продолжительности всех треков в большинстве игр. Туда входит по несколько вариаций тем под все эмоции, которые может вызвать научно-фантастический шутер. К сожалению, у больших денег есть и обратная сторона. Имя композитора Марти О'Доннелла чаще звучит в новостях о финансовых спорах и судебных разбирках вокруг акций, чем в рассказах о музыке и игре. Марти долгое вре-

мя сочинял для *Bungie* и серии *Halo*, но в этом году покинул студию со скандалом, что оставляет неприятный осадок. Не совсем понятен и недавний клип сэра Пола Маккартни: безусловно, он легенда и профессионал, к тому же испытывает сейчас проблемы со здоровьем. Но это так похоже, будто его попросили уделить пару минут чему-то не очень для него интересному. Очень хорошо, если это не так.



## JONATHAN ENG & STEPHANIE HLADOWSKI — MONDAY ДЛЯ THE SAILOR'S DREAM

*The Sailor's Dream* была одной из самых ожидаемых мобильных игр этого года после успеха *Device 6*. Это короткий интерактивный рассказ с неожиданными и необычными способами повествования. Например, песнями. В альбом, который Джонатан Энг написал для игры, вместе с инструментальными темами входят семь песен с участием вокалистки Стефани Хладовски — заглавная *Monday* и еще по одной для каждого дня недели. Все они несут маленький кусочек общей истории игры.

Демоверсию *Monday* Джонатан спел сам под аккомпанемент пианино и прислал запись разработчикам. Они говорят, что эта запись до сих пор особая для них, поскольку положила начало всему циклу. Для трех композиций Джонатан писал стихи вместе с основателем студии Симоном Флессером. Как и у *Supergiant Games*, Энг на этом проекте активно участвовал в разработке концепции. Хотя он писал музыку для *Simogo* и раньше, именно для *The Sailor's Dream* его стиль подходит лучше всего: в мелодиях есть что-то от фольклора Юго-Восточной Европы — цыганские мотивы рыбацких деревушек, как в фильмах Кустурицы. В детективный *Device 6* трек Анна не очень вписывался — из гитарного серф-рока и духовых получилась тема для уличного праздника, а не бондиана, как, вероятно, задумывалось. Зато для *The Sailor's Dream* прибрежный фолк именно то, что нужно. В *Simogo* это поняли и доверили Джонатану весь саундтрек

(до этого он написал для них лишь несколько песен). Здесь набор звуков минимальный — гитары, укулеле, клавиши, — достаточно, чтобы ярко оформить «сон моряка». В результате неожиданно получился лучший игровой саундтрек года, почти на том же уровне, что у акустических тем Даррена Корба в *Bastion*. — Артем Малышев.



# ГИК-КИНО

Гик — давно уже не оскорбление. Гик — это даже не субкультура. Гик — это стиль жизни, целая культура. Как и у любой культуры, у гик-культуры есть свои атрибуты (думаем, «Игромания» входит в их число), свои устои и свои ценности. Какие-то фильмы для гиков не очень ценны, а какие-то каждый из нас с вами должен посмотреть обязательно. О гик-кино мы сейчас и поговорим.

И еще полезное: если вы вдруг не знаете, что вам посмотреть этим вечером, то приглядитесь к списку — наверняка что-нибудь придется по вкусу.



## ВОСКРЕШЕНИЯ И ПРОЧИЕ ЧУДЕСА

2014-й ознаменовался целым ворохом перезапусков. Перво-наперво, вышла «Планета обезьян: Революция», новая глава в перезапущенной саге, которую в угоду моде на натуралистичность перенесли в наше время. Вернулся Годзилла и сделал это зрелищно, но довольно неловко. Впрочем, если в моменты диалогов шумно хрустеть попкорном, то кино может понравиться. Но бог с ним, настоящий удар по теплым чувствам гиков нанес «ребут» «Робокопа». Рейтинг 12+, а значит — никакой крови и жести, которой был знаменит культовый боевик. Получилось что-то вроде перезапуска «Вспомнить все» с бровями Колина Фаррела в главной роли, только еще хуже и без бровей. Тенденция намечается крайне дурная, а ведь перезапусков впереди все больше! «Безумный Макс», например...



Майкл Бэй выкатил на экраны сразу два фильма под своим патронажем — очередных «Трансформеров», главная заслуга которых — неловкое появление диноботов, и «Черепашек-ниндзя», права на которых сейчас принадлежат телекомпании Nickelodeon. И если с первым все было понятно сразу, то вот с черепашками — не очень. Да, культовых черепашек решили осовременить и сделать более натуральными, как сегодня нынче модно, да, характеры мутантов получились гораздо ближе к оригинальным комиксам, чем в знаменитом в России мультфильме. Но... погодите, черепашки-ниндзя и Сплинтер обучались боевым искусствам по самоучителю? Ну да ладно, зато все постоянно взрывается, а Шреддер — ниндзя-киборг. Словом, на что бы ни пал взор Майкла Бэя, все превращается в «Трансформеров».



Но что это мы все о плохом! Весна подарила всем геймерам экранизацию **Need for Speed**, и получилось отлично — и личная драма есть, и зрелищные погони, и дорогие тачки, и эквивоки в сторону всех частей знаменитой

гонки. Не менее круто получилось у создателей анимационной ленты «Лего. Фильм». Удивительная история: насквозь маркетинговый продукт внезапно стал искусством и одной из лучших комедий 2014 года! Успех был такой, что авторы запланировали еще несколько фильмов наперед, и один из них — персонально про Бэтмена. Кажется, LEGO — это уже далеко не просто конструктор.



Слегка пошумел в прокате и новый маленький фильм с Томом Крузом «Грань будущего». Как и «Обливион», он работает на одной-единственной концепции: Тому Крузу суждено раз за разом умирать и проживать один и тот же день. Концептуально, зрелищно, по-умному — один из лучших фантастических боевиков года, а заодно и кино, идейно близкое видеоиграм.

Нельзя не отметить и «Рейд 2», который тоже крайне похож на зрелищную видеоигру. Даже крутые боссы есть, и к каждому нужен свой подход! Драки в фильме поставлены, пожалуй, даже лучше, чем в первой части. Чего не скажешь про экранизацию культового аниме

«Кайт»; впрочем, там зато есть угнетающая атмосфера и Индиа Айсли, которой, кажется, суждено играть в фильмах по мотивам кровавых японских мультфильмов.



Неожиданно хорошим оказался испанский «Страховщик» (**Automata** в оригинале) с Антонио Бандерасом в главной роли. И вроде бы много где мы это видели и читали: недалекое будущее, мир рушится, роботы приобретают разум и, похоже, душу. Но так точно мысль о дальнейшей эволюции человека в кинематографе еще никогда не показывали. Сами мы не эволюционируем, но способствуем эволюции вещей вокруг себя. Эти вещи, вроде роботов из Automata, и есть наша следующая ступень. Получился маленький, но очень цельный фильм о том, что будет с нами дальше.





А ЧТО ЖЕ ВЫ ТУТ ДЕЛАЕТЕ? КИНО ТО КОНИЛОСЬ. ;)

Еще второй частью «Города грехов» отметились Фрэнк Миллер и Роберт Родригес. Смотреть фильм стоило хотя бы ради *Евы Грин* — такой шикарной девушки в кино мы не видели очень давно. Жаль только, что создатели снимали фильм по изначальным комиксам лишь частично, — истории, взятые не из графических новелл, выглядят откровенно блекло.

Но это, конечно, не единственный фильм по мотивам комиксов, вышедший в 2014-м.

## КОМИКСЫ

Сатирическо-драматический фильм Алехандро Иньярриту «Бёрдмэн» пришелся очень кстати — комиксного кино в 2014-м было не просто много, а очень много. Причем если DC Comics активно покоряет телевидение «Стрелой», «Флэшем», «Готэмом» и «Константином», то на широких экранах блистает по большому счету только «Марвел».

Началось все со второй части приключений Капитана Америка — «Первый мститель: Другая война», фильма по своей сути не слишком-то супергеройского. В этот раз Кэп спасает не мир, а скорее сам себя. Получился чуть ли не политический триллер.



Далее случилась картина «Люди Икс: Дни минувшего будущего», в которой сошлись сразу два поколения мутантов — поколение Патрика Стюарта в роли профессора Ксавьера и новое поколение Джеймса МакЭвоя. Связывает оба поколения нестареющий (хотя по Хью Джекману этого не скажешь) Росомаха. Получилось, впрочем, не так эпично, как ожидалось.

Интересно в этой истории другое: актеры Патрик Стюарт (старый Ксавьер) и Иэн МакКеллен (старый Магнето) очень большие друзья. Такие же очень большие друзья, как Джеймс МакЭвой (новый Ксавьер) и Майкл Фассбендер (новый Магнето). В то же время Ксавьер и Магнето когда-то были очень хорошими друзьями, но в результате оказались заклятыми врагами. Ну а в «Днях минувшего будущего» они вновь объединяются. Получается уникальная в своем роде трансценденция —

история из фильма выходит за пределы фильма. И вот если знать этот факт, то необходимая эпичность наконец-то появляется.



Следом «Марвел» выкатила «Стражей галактики». Там есть говорящий енот с огромной пушкой и разумное дерево, которое играл и озвучивал Вин Дизель на всех языках сразу. И если бы не стандартный для киновселенной «Марвел» сюжет и слишком глупая развязка, «Стражи» могли бы стать гик-фильмом года.

Еще на экраны вывалился искрометный мультфильм «Город героев» по комиксу Big Hero 6 (как вы догадываетесь, тоже «Марвел»). Пожалуй, главный анимационный фильм года, остро рекомендованный для семейного просмотра. И, конечно, еще был «Человек-паук: Высокое напряжение» от Sony Pictures. Увы, стильный мажор Гарри Осборн и дабстеп во время драки с Электро не обеспечили фильму хороший прокат — нового Человека-паука пришлось отложить в долгий ящик. По интернету гуляли слухи, что Sony собирается передать права на фильмы про Питера Паркера обратно «Марвел», ну или хотя бы добавить его в состав «Мстителей», но воз и ныне там.

На будущий год у издателя тоже большие планы: мы увидим новых «Мстителей», трейлеры которых делают нарочито мрачными (но все мы знаем, что получится опять веселая цветастая свалка), и «Человека-муравья». Дальше — только больше. «Марвел» распланировала релизы до 2019 года.



DC Comics, кстати, сделала то же самое, но до 2020 года. Ну а покамест фанатам остается только смотреть сериалы. В этом году стартовали «Готэм» — о буднях комиссара Гордона и юности Брюса Уэйна, «Константин» — о циничном волшебнике по мотивам комикса Hellblazer, «Флэш» — про сами знаете кого. И если у «Константина» все плохо (и низкие рейтинги это подтверждают), то сериалы «Готэм» и «Флэш», кажется,

ждет безоблачное будущее. Самый быстрый человек на Земле успел даже подраться с Зеленой Стрелой из параллельного сериала «Стрела»! К ним в телевизионную вселенную также обещают добавить сериал про кузину Супермена — Супердевушку, отдельный сериал про жизнь и смерть Криптона, и «Титаны» про Найтингала и других участников одноименного комикса. Гики должны быть довольны.



## ТРОЙКА ЛУЧШИХ

Но три самые важные ленты вышли ближе к концу года. Сначала выстрелила «Исчезнувшая» Дэвида Финчера, и мы не сомневаемся, многие дадут ей титул «Кино года». Это тот редкий случай, когда фильм не просто оказывается лучше книги, а внезапно открывает в ней новые грани, заставляет смотреть на проблему иначе.

В то время как роман Гиллиан Флинн был просто-таки пропитан феминистскими убеждениями, фильм Финчера показывает проблему объективно — сразу с двух сторон, и никто не оказывается виноватым в результате. Да, это Ева надкусила яблоко в райском саду, но куда в это время смотрел Адам? На «Исчезнувшую» стоило идти поздно вечером, когда в кинотеатры традиционно слетаются влюбленные парочки. Наблюдать за тем, как меняются их лица, как они перестают мило ворковать, стараются не смотреть друг другу в глаза, а из зала выходят молча и как можно дальше друг от друга, — бесценно. «Исчезнувшая» — это антигиккино. Если вы мечтаете найти, наконец, себе девушку — это повод трижды подумать, стоит ли оно того.



Другой важнейший фильм конца 2014-го, конечно же, «Хоббит: Битва пяти воинств». Прощальный фильм Джексона о Средиземье — это два часа грандиозного побоища с участи-

ем орков, гномов, эльфов, бараньей кавалерии и гигантских червей. Каждый гик обязан его посмотреть, но далеко не каждому такое завершение должно понравиться, увы.

Под пером Питера Джексона милая и трогательная история про хоббита и гномов превратилась в серьезный и чертовски мрачный боевик, по батальным сценам с которым не сравнится никакой другой фильм. Но вот про чувства... про чувства придется забыть. И от того прощание с киношным Средиземьем становится совсем печальным.



А гик-кино 2014 года по версии «Игромании» — «Интерстеллар» Кристофера Нолана. Главная причина вовсе не в потрясающих космических видах, физической достоверности, концепциях (в конце концов, все это уже было в *Star Trek*) или сломанном носе Мэттью МакКонахи, который неожиданно для всех вновь стал дико популярным. Все дело — в мечтах.



Все мы тут играем в видеоигры, все мы любим их. И все мы понимаем, что видеоигры — это вектор, направленный сквозь время и пространство прямоком в будущее. Видеоигры — это мечта. Видеоигры — это фантазия. В то время как старшее поколение зачастую не понимает и даже презирает увлечение видеоиграми, мы отчетливо видим, куда движется массовая культура и какое нас ждет будущее. И мы все еще можем мечтать о нереальном и временами смотрим на звезды.

Именно этим важен «Интерстеллар». Это фильм о фантазии, которая когда-нибудь обязательно станет реальной. И это фильм, который каждый из нас обязан посмотреть. Лучше — несколько раз. — Олег Чимде.

# САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

Новое поколение консолей благополучно вступило в свои права, и в этом году мы это по-настоящему прочувствуем.

Нас ждет столько замечательных и умопомрачительно красивых игр, что, даже если половину перенесут еще на год, все равно хватит с избытком на безбедную игровую жизнь.

Мы решили пересчитать самые громкие релизы 2015-го — делайте пометки в карманном календарике (и планируйте бюджет).

## DYING LIGHT

Издатель: Warner Bros.  
Разработчик: Techland  
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One



Анонс **Dying Light** озадачил многих. У поляков из **Techland** уже есть экшен с ролевыми элементами про истребление зомби — **Dead Island**, — так зачем было изобретать велосипед с нуля? Не логичнее ли развивать известную игру?

Как выяснилось, разработчики преследуют иные цели. В **Dying Light** нас ждет, как они сами говорят, «заметно повзрослевшая концепция выживания». Вместо расслабляющего сеттинга «зомби на курорте» игра рисует город в восточноевропейском стиле, а сокращение поголовья мертвецов соседствует с необходимостью принимать стратегические решения. Например, нам придется выбирать, когда лучше совершить вылазку за провизией. В светлое время суток ходячие не так больно кусаются, но есть риск нарваться на солдат из вражеской группировки выживших. Тогда как ночью люди затаиваются, а на охоту выползают они...

В противовес множеству опасностей игра предлагает и массу изощренных способов расправы над зомби, возможность собрать оружие из подручных предметов и паркур от первого лица в качестве главного аргумента в пользу **Dying Light**. А еще будет совместный режим и шанс самому стать зомби!

## EVOLVE

Издатель: 2K Games  
Разработчик: Turtle Rock Studios  
Платформа: PC, Xbox One, PS4

На gamescom 2014 **Evolve** собрала ворох претенциозных титулов: лучший экшен, лучшая многопользовательская игра, лучшая на PC, лучшая на Xbox. И просто лучшая игра выставки. Впрочем, нельзя сказать, что награды незаслуженные. Помните, как весело было в **Left 4 Dead** играть за танка, обрушивая ярость на выживших? В **Evolve** разработчики углубили эту концепцию: команда из пяти игроков должна выследить и убить большого и свирепого монстра, которым управляет шестой игрок. Охотники ставят на кооперацию и тактику, у каждого героя свои сильные и слабые стороны, которыми нужно ловко жонглиро-



вать на благо команды. В свою очередь, у «дичи» три стадии развития, и с каждым новым уровнем зверюга становится все свирепее.

Уровни кишат самой разной смертоносной живностью, которая усложняет охотникам участь. На первых порах монстру приходится прятаться от людей и усиленно питаться, чтобы вырасти большим и сильным. И вот тогда он сам сможет устроить охоту на «охотников».

Концепция смелая! И даже если разработчики не смогут сотворить из **Evolve** кооперативный хит уровня **Left 4 Dead** (но мы верим в лучшее!), нас ждет как минимум очень необычный игровой опыт.

## THE ORDER: 1886

Издатель: SCE  
Разработчик: Ready at Dawn Studios,  
SCE Santa Monica  
Платформа: PS4



Как-то раз Рю Верасурия, креативный директор **Ready at Dawn**, заявил, что **The Order: 1886** — их давняя мечта, но у PS3 и Xbox 360 не хватало силенок для воплощения замысла. Теперь **The Order: 1886** — один из главных эксклюзивов PS4, один из знаменосцев некстгена и просто одна из самых красивых игр ближайшего завтра.

По-голливудски поставленные кат-сцены плавно переливаются с игровым процессом, а сама картинка может поспорить с CG-фильмом. В качестве бонуса — неовикторианский сеттинг, оригинальное стимпанковое оружие и... все.

В демоверсии разработчики показали боевик с укрытиями в лучших традициях **Gears of War**, а фотореализм лишней раз подчеркнул главенство невидимого режиссера. Все подчинено зрелищному, за-

# ИГРЫ 2015 ГОДА

УЩЕЛ КОПИТЬ  
БАБЛО! :)  
[Смайлик]

ранее поставленному действию — увы, в ущерб остальному. Декорации нерушимы, а скрипты держат игрока на коротком поводке. Похоже, игра станет красивым шоу, но сможет ли она подарить чувство реальности происходящего — сказать пока трудно.

## THE WITCHER 3: WILD HUNT

Издатель и разработчик: CD Projekt RED  
Платформа: PC, PS4, Xbox One



В заключительной части трилогии о ведьмаке CD Projekt RED намерена серьезно выложиться. Мир станет поистине открытым (увеличится в тридцать раз по сравнению со второй частью) и при этом, нам обещают, не растеряет детализации. Заявлены тридцать шесть концовок, зависящих от каждого чиха Геральта, и даже побочные задания окажут влияние на основной сюжет. Охота на монстров станет сложнее и многослойнее — они научатся использовать местность вокруг, а по архипелагу Скеллигге мы будем путешествовать как на Плотве (кличка всех лошадей Геральта), так и по воде.

Если раньше Геральт вмешивался исключительно в локальные конфликты, то теперь герой окажется в самой гуще войны Севера с Нильфгаардом. Окончательно набравшись решимости, разработчики не стесняются вершить судьбу героев Сапковского. Будучи фанатами оригинальных книг, мы с нетерпением ждем встречи с Йен и Цири. Сложно найти другую крупную студию, которая принципиально отказывается работать с издателями и готова моментально менять игру по просьбе фанатов — как это, например, случилось с голосом Эмгыра вар Эмрейса, императора Нильфгаарда.

Сразу после анонса **The Witcher 3: Wild Hunt** показала себя главным претендентом на RPG (и даже игру) 2015 года. Остается надеяться, что на сей раз обойдется без гигабайтных заплаток и поиграть в амбициозное великолепие мы сможем не только на суперкомпьютере NASA.

## BATTLEFIELD HARDLINE

Издатель: EA  
Разработчик: EA Digital Illusions  
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One



Впервые Battlefield посвящена не военным конфликтам, а противостоянию полицейских и преступников. В результате знакомая механика **Battlefield 3** смотрится особенно свежо. В одиночной кампании нас ждет классическая история про крутых копов, которую разыграют на скрупулезно воссозданных улицах Лос-Анджелеса. Разработчики комбинируют заскриптованные

сюжетные перестрелки с элементами тактической свободы: на мини-карте будет доступен «конус зрения» врагов, а сложная структура локаций позволит решать проблемы не только голосистой очередью, но и хитростью. Единственный, на наш взгляд, прокол — отыгрывание плохого или хорошего копа не отразится на сюжете.

Впрочем, «Батлу» мы любим прежде всего за мультиплеер. И вот тут все традиционно хорошо. Разработчики наращивают градус аутентичности в режимах, изобретают новые тактические гаджеты и обещают выкрутить темп перестрелок на максимум. И самое главное — в сетевом режиме мы сможем всласть наиграться в плохих-хороших копов и преступников. Придется гоняться за игроками-ворами или улепетывать с мешком денег из обчищенного банка.

## BLOODBORNE

Издатель: SCE  
Разработчик: From Software  
Платформа: PS4



Несмотря на рассказы представителей **From Software** о том, что **Bloodborne** — это совершенно новая франшиза, другая концепция и вообще «отстаньте со своей **Dark Souls**», беглого взгляда достаточно, чтобы заметить идейное родство игр. Однако, справедливости ради, в **Bloodborne** взаправду перетасовали некоторые идеи серии **Souls**. Например, там, где раньше, звеня коленками, мы прятались за щитом, в **Bloodborne** придется отчаянно кидаться на амбразуру — щита-то нет...

Но глобально авторы не сворачивают с проторенного пути и продолжают выкручивать ползунки мрачности, брутальности и сложности на максимум. Потрясающе прорисованная викторианская Англия, готический ужас и остервенелая ярость нечеловечески сложных и динамичных схваток — это ли не идеальный пример развития **Demon's Souls**?

## DEAD ISLAND 2

Издатель: Deep Silver  
Разработчик: Yager Development  
Платформа: PC, PS4, Xbox One



Пока Techland сгущает краски в **Dying Light**, продолжением **Dead Island** занимается немецкая студия **Yager Development** (эти же люди ответственны за **Spec Ops: The Line**). События перенесли в Калифорнию, отгороженную от всего мира из-за резкого роста популяции ходячих трупов. Местных жителей положение не особо волнует, а вот туристы приезжают толпами на уик-энды поохотиться на медлительных и глупых зомби.

Разработчики готовят мультиплеер на восьмерых, огромные локации и массу разнообразных и безумных способов убийств, вплоть до замо-

розки и превращения гнилых мозгов в фарш лопастями моторной лодки.

Есть и довольно неоднозначная особенность — отсутствие стержневой сюжетной линии. Вместо этого в Yager обещают множество обособленных мини-историй и постоянные обновления. Получается эдакая MMO в миниатюре — с прокачкой, командой из восьми игроков и коллекцией квестов. Эксперимент любопытный. Посмотрим, что из этого выйдет.

## MORTAL KOMBAT X

Издатель: Warner Bros.  
Разработчик: NetherRealm Studios  
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One



Козырями тузами **Mortal Kombat** всегда были эпатажная жестокость и колоритные персонажи, но в то же время баланс иногда сбился. Однако с перезапуском в 2011 году серия заметно эволюционировала. И теперь в **Mortal Kombat X** разработчики обещают ввести рекордное число новых персонажей, филигранно выстроить баланс и придумать захватывающую историю.

Еще одно важное нововведение — возможность выбирать перед боем один из трех стилей, который определит дополнительные умения героя. Это должно сделать бойцов более емкими для изучения. Также учтен удачный опыт **Injustice**: заявлены максимально интерактивные локации, которые помогут в умерщвлении соперников. Никуда не денется и традиционная брутальность. Показанные на презентациях фаталити и «рентгены» бьют рекорды жестокости, да и черный юмор на месте.

По словам самих разработчиков, X — значит «новый». И пока у нас нет причин сомневаться, что новый **Mortal Kombat** будет еще и лучшим.

## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Издатель: Warner Bros.  
Разработчик: Rocksteady Studios  
Платформа: PC, PS4, Xbox One



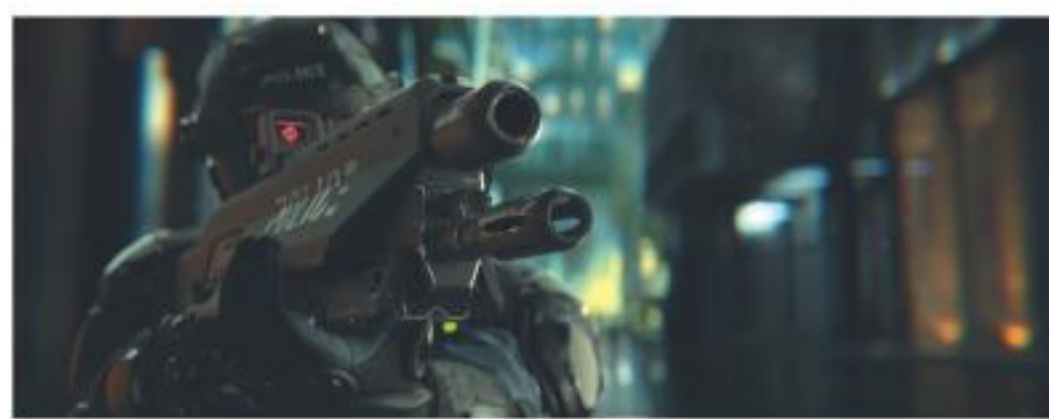
В наступившем году мы рискуем заполучить самую крутую игру о супергерое! **Batman: Arkham Knight** вобрала в себя и преумножила все лучшее из предыдущих частей серии.

Во-первых, нас ждет бесшовный Готэм, который в пять раз больше города из **Arkham City**. Чтобы ускорить перемещение по такой внушительной территории, **Rocksteady** вернули Брюсу его законный бэтмобиль. Функционал у болида впечатляющий, и гонки — это лишь полдела. Еще машина помогает решать головоломки Риддлера, отправляет врагов в нокаут и самостоятельно расстреливает технику противника. Наконец, можно выкидным крюком вырвать из дороги клок асфальта — ну, мало ли, захочется...

Во-вторых, разработчики решили более не доить соки из харизмы Джокера. Для заключительной части трилогии авторы придумали совершенно нового заглавного злодея. Рыцарь Аркхема недвусмысленно похож на Бэтмена и призван стать символом всего того, что герой стремится искоренить.

## CYBERPUNK 2077

Издатель и разработчик: CD Projekt RED  
Платформа: PC, PS4, Xbox One



В **The Witcher** поляки доказали, что умеют на основе хороших книжек делать хорошие игры. В основе **Cyberpunk 2077** лежит уже не литературное произведение, а настольная ролевка **Cyberpunk 2020** с ее проработанной вселенной и ролевой системой. Неудивительно, что сразу после анонса новый проект студии заочно окрестили главным конкурентом **Deus Ex**. Фанаты оригинальной настолки стали главной целевой аудиторией, но, как и в случае с «Ведьмаком», видеоигра не потребует глубокого знания первоисточника, так что приобщиться сможет любой.

Нас ждет мрачная нелинейная история в нуарном мире будущего. Разработчики обещают сконцентрировать внимание на жителях залитого неоновым светом «муравейника» и позволить игроку решать конфликты так, как заблагорассудится, — по-умному или кроваво. В планах режимы от первого и третьего лица, несколько классов и прокачка через имплантаты. В центре внимания вселенной **Cyberpunk** — грызня корпораций и новый цифровой наркотик, позволяющий людям переживать чужие эмоции. Вполне стандартный набор для жанра, но мы уверены, что авторы сумеют сказать что-то новое.

## RISE OF THE TOMB RAIDER

Издатель: Square Enix  
Разработчик: Crystal Dynamics  
Платформа: PC, PS4, Xbox One



Два года назад **Crystal Dynamics** перезапустили легендарную серию. Наша любимица Лара Крофт помолодела, стала похожа на реального человека и начала свой героический путь сначала. В **Tomb Raider** мы стали свидетелями, как вчерашняя студентка превратилась в мастера выживания! В **Rise of Tomb Raider** увидим ее становление в качестве роковой расхитительницы гробниц.

Игра продолжит переосмысленную историю Крофт. Но вместо тесного затерянного острова Яматай нас ждут путешествия по самым диким уголкам света. В разных условиях будут меняться и способы выживания. В заснеженных горах придется много орудовать гарпуном, а среди лесов — полюбопытствовать арбалетом. Больше никакой конкретики, разработчики временно затаились.

## QUANTUM BREAK

Издатель: Microsoft  
Разработчик: Remedy Entertainment  
Платформа: Xbox One

Сделав лучший в мире нуар-боевик, а потом один из лучших мистических триллеров, в **Remedy** решили попробовать что-нибудь новенькое. **Quantum Break** станет их взглядом на научную фантастику.

Так уж вышло, что главный герой получил власть над пространственно-временным континуумом. Но радоваться некогда, попутно весь мир накрыла одна большая квантовая аномалия: время и пространство самопроизвольно искажаются, и ничем хорошим это закончиться явно не может. Чтобы всех спасти, предстоит потягаться с очередной злой корпорацией, по вине которой все и закрутилось.



В показанном на минувшей gamescom геймплейном демо в одночасье угадывается почерк Remedy. Разработчики готовят привычный шутер с укрытиями, усиленный хитрыми фокусами со временем. Герой умеет замораживать время вокруг отдельно взятых врагов и неспешно прогуливаться мимо зависших в воздухе пуль, когда внезапно замирает целый пролет моста с автомобилями и людьми (та самая квантовая аномалия).

Иными словами, Quantum Break — один из главных поводов обзавестись Xbox One.

## TOM CLANCY'S THE DIVISION

Издатель и разработчик: **Ubisoft**  
Платформа: **PC, PS4, Xbox One**



Tom Clancy's The Division напоминает другой проект **Ubisoft** — **Watch Dogs**, который во время анонса казался игрой нового поколения, а затем с каждой презентацией удручающе тускнел. Вот и The Division при первом знакомстве была похожа чуть ли не на игру десятилетия: беспрецедентно красивая и настолько же амбициозная MMO с сюжетом.

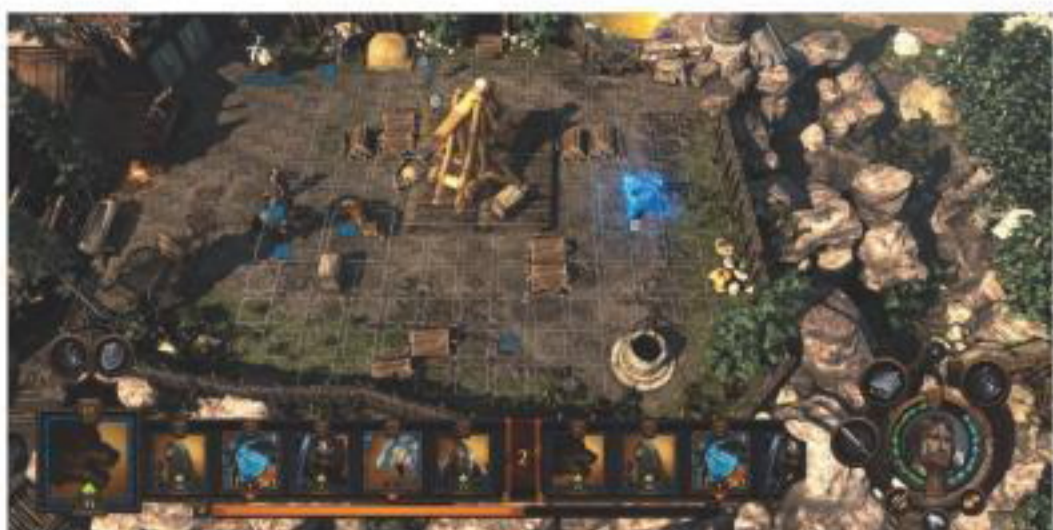
Но когда разработчики начали показывать геймплей без прикрас, первичный вау-эффект поутих. Долго гадая над механикой, французы не придумали ничего лучше, чем сделать собственную **Borderlands**. Да и визуальное воплощение перестало казаться выдающимся и лучше всего характеризуется заезженной фразой «просто красивая картинка».

И все же Division еще по силам увлечь нас проработанным сеттингом, живыми персонажами, многосложными квестами и глубокой прокачкой. Недаром разработчики называют свое детище именно MMORPG.

## MIGHT & MAGIC HEROES 7

Издатель: **Ubisoft**  
Разработчик: **Limbic Entertainment**  
Платформа: **PC**

Как показывает практика, попытки кардинально менять основы **Heroes of Might & Magic** добром не заканчиваются. И если четвертая часть была просто «другой», то шестых «Героев» давние поклонники серии не по-



няли вовсе. В результате **Ubisoft** взяла курс «вперед, в прошлое»!

Ответственные за **Might & Magic Heroes 7** люди из **Limbic Entertainment** выкинули все неоднозначные нововведения шестой части и с гордостью рассказывают о полной реставрации игровой механики. Сейчас опасения вызывают только скромные размеры показанных локаций, визуальный стиль и сами разработчики, в портфолио которых значатся лишь бюджетная **Might & Magic X** и дополнение к шестым «Героям».

## HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Издатель: **Devolver Digital**  
Разработчик: **Dennaton Games**  
Платформа: **PC, PS3, PS4, PS Vita**



**Hotline Miami** многие не поняли. Многие критиковали за бессмысленность и беспощадность. Но на деле это была игра штучной выделки — хардкорная экшен-головоломка с задорными техноритмами на заднем фоне. Кетчуп из героя действительно лился рекой, но пиксельная ретростилистика нивелировала ту самую «жестокость», в которой игру любили обвинять особо восприимчивые игроки.

Если вы относите себя к таковым, продолжение явно не для вас. Карикатурной жестокости в **Wrong Number** станет больше прежнего. Персонажей, отмороженных на всю голову психопатов, теперь несколько, и у каждого свои скелеты в шкафу. Больше станет и нарядных масок животных, которые они нацепляют перед походом на очередное дело. Традиционно маски будут наделять героев особыми навыками, но даже они не спасут от смерти. Отдают богу душу герои от одного только звука просвистевшей рядом с ухом пули.

## METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Издатель: **Konami**  
Разработчик: **Kojima Productions**  
Платформа: **PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One**

Выход игр под знаменами **Metal Gear Solid** всегда становится событием первой величины. Но стараниями Хидэо Кодзимы **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain** наделала шуму еще во время анонса. Если помните, разработчик представил сначала совсем другой проект, который затем оказался новой номерной частью MGS... С тех пор с каждым новым трейлером наши ожидания растут в геометрической прогрессии. Кодзима взял за основу поворотную точку в жизни Солида Снейка и вознамерился показать ее во всем мрачном великолепии. Обещаны огромный открытый мир, развитие экспериментальных идей **Peace Walker**, новые функции стелс-коробки и навороченный мультиплеер — у **The Phantom Pain** есть все шансы стать самой амбициозной главой в «Змеиной саге».



# КАЛЕНДАРЬ 2014 КЛЮЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ ПРОШЛОГО ГОДА

Скандалы, интриги, расследования — в игровой индустрии образца 2014 года все это было.

А еще крупные анонсы и релизы консолей, масштабные игровые мероприятия. Мы повторно пролистали весь редакционный настольный календарь с миллионом пометок начиная с 1 января 2014-го и скрупулезно зафиксировали все самое важное, чем нам запомнился ушедший год.

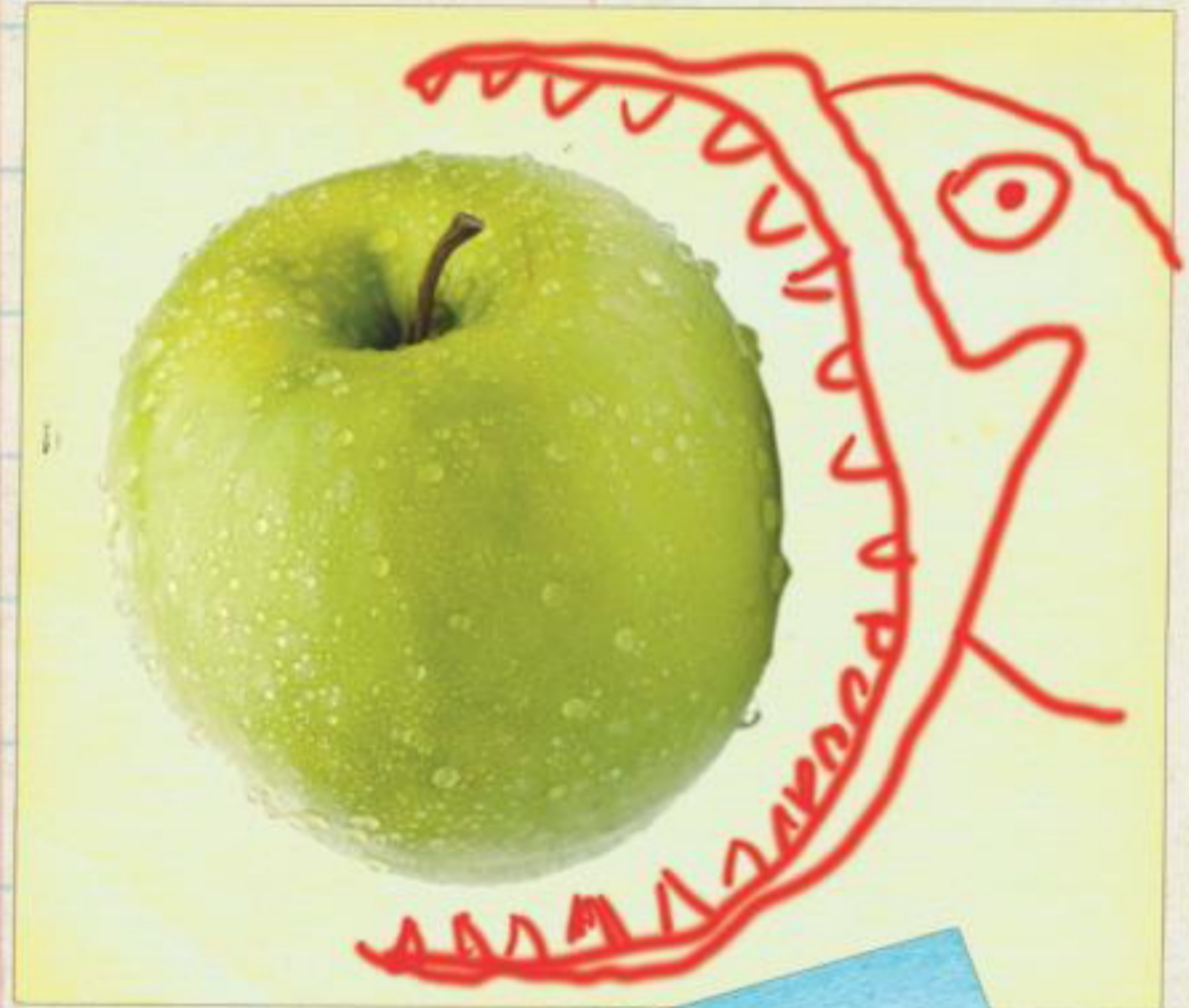
## ЯНВАРЬ — МЫ СЛУЧАЙНО

Скандалы в игровой индустрии — обычное дело. Но есть фирмы, с которыми в этом отношении все несколько сложнее. Например, Apple. О ней принято говорить с легким придыханием, а шутки насчет формфактора iPhone 6 Plus в приличном обществе считаются дурным тоном.

Но проблемы у Apple возникли совсем по другой причине. В первый месяц года компанию начали беспокоить возмущенные папы с мамами. Оказалось, что не подкованные в финансовых вопросах детишки накупали в App Store всяких разностей на тридцать два миллиона долларов! С банковских карточек родителей без их ведома улетали десятки тысяч, которые несовершеннолетние игроки беспечно транжирили в условно-бесплатных играх. Возмущенные родители пожаловались правительству США, а то, в свою очередь, обязало ввести подтверждение паролем каждой виртуальной сделки.

Под конец же года в Apple вообще решили больше не называть игры бесплатными, если в них есть возможность тратить деньги.

КАКОИ КОШЕЛЁК???)



## ФЕВРАЛЬ — ОТ ИННОВАЦИИ К КЛАССИКЕ

Февраль получился достаточно спокойным, поэтому вспоминаем юбилей. Сорок лет назад Гэри Гигахкс представил новаторскую настольную ролевую игру, над которой трудились многие месяцы, — Dungeons & Dragons. «Отец ролевых игр», как его потом прозвали, повлиял на игровую индустрию в целом. Без этого человека мы не увидели бы классические Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Planescape: Torment, Icewind Dale, Pool of Radiance и еще добрую сотню игр, где использовалась ролевая система D&D. Новаторство заключалось в том, что Гигахкс ввел в игру фантастических существ и волшебные предметы, а действие перенес в те самые подземелья. Кроме того, под управлением игроков оживались не военные отряды, а отдельно взятые персонажи. Из подопечных героев формировались группы, которые взаимодействовали с окружающим миром, участвовали в сражениях, а за победы получали награды.

## МАРТ — СКИДЫВАЕМСЯ НА ИСКУССТВО

В минувшем марте крупнейший сервис краудфандинга Kickstarter похвастался взятием очередной планки: щедрые пользователи вложили в создание авторских фильмов, комиксов, музыки, технических гаджетов и прочих вещей далеко не первой необходимости миллиард долларов! К слову, пожертвования на разработку игр составляют скромные 20% от общих народных инвестиций.

Среди игровых проектов в этом плане лидируют мертворожденная консоль OUYA, ролевая игра Project Eternity от Obsidian Entertainment, продолжение Wasteland, которое нам обещал лично Брайан Фарго и inXile Entertainment (уже вышло), а также очки виртуальной реальности Oculus Rift. С последними все совсем неоднозначно. Сначала обещанному погружению в трехмерное пространство якобы воспрепятствовали неназванные поставщики комплектующих, в одночасье переставшие производить шестеренки для чудоточков. А ближе к концу месяца компания, и без того собравшая с восторженных поклонников двести пятьдесят миллионов долларов с радостью проданная Facebook за два миллиарда.

ЭЙ НАРОД НЕ СКУПИСЬ ПОКУПАЙ ЖЫВОПИСЬ



СЕНСАЦИЯ!!!  
НАЙДЕНЫ ДРЕВНИЕ  
ИГРЫ, БГР... :)



## АПРЕЛЬ — ИГРОВОЕ ЗАХОРОНЕНИЕ

Стародавняя легенда от мира видеоигр гласит: лунной ночью 1983 года более двадцати груженных фур выдвинулись от офисов Atari в неизвестном направлении... Это было время краха индустрии: полки магазинов ломились от ширпотребных игр, а консоли не разрабатывали только ленивый. Рынок оказался перенасыщен второсортными поделками, и боссы Atari не нашли ничего лучшего, чем попросту захоронить никому не нужные игры. В том числе нераспроданные картриджи с *E.T. the Extra-Terrestrial* для Atari 2600, официально признанной худшей игрой всех времен и народов. Поделка сгубила гиганта нарождающейся индустрии — из четырех миллионов напечатанных картриджей разошлась только восьмая часть. История с братским могильником казалась не более чем небылицей... Но недавно инициативная группа археологов при поддержке Microsoft каким-то чудом отыскала затерянное захоронение в пустыне Нью-Мексико! Среди сотен картриджей, пролежавших в земле более тридцати лет, откопали роковую игру про пришельца E.T.



## МАЙ — ЖИЗНЬ БЕЗ KINECT

В мае Microsoft окончательно признала провал концепции «Kinect в каждый дом» и объявила о выпуске бандла Xbox One без сенсорного контроллера. Нет худа без добра — ресурсы системы, на которые раньше претендовало устройство, высвободились и пошли на обсчет игр, а сама консоль ощутимо подешевела. Кроме того, Microsoft перестроила системный интерфейс, поэтому теперь пользоваться контроллером во время навигации по меню стало удобно без «Кинекта».



ЗАЧЕМ НАМ  
КИНЕКТ? НЕТ!!!  
НАМ КИНЕКТ НЕ  
НУЖЕН!!! :)



ЭХ, СЪЕЗДИТЬ БЫ  
ХОТЪ РИЗОЧЕК ТУДА



## ИЮНЬ — E3 2014

Посещаемость главного внутреннего события в индустрии еще немного подросла, выставку посетили 49 000 человек. Зато число компаний, представивших свои разработки в стенах лос-анджелесского выставочного комплекса, сократилось до двухсот. В прошлом году фирм съехалось на несколько десятков больше.

Накала страстей уровня прошлогодней E3, когда Sony и Microsoft продвигали консоли нового поколения, не наблюдалось. Крупные издатели сосредоточились на показе ранее анонсированных и новых игр. Череду презентаций традиционно начала Microsoft и рассказала о *Rise of the Tomb Raider*, ремейках *Crackdown* и *Phantom Dust* и экшене с драконами *Scalebound*. Затем выступили EA и Ubisoft. Первая показала ранние наработки из четвертого *Mass Effect* и прототип перезапуска *Mirror's Edge*, вторая — дебютные кадры из *Far Cry 4* и *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*.

Но лучше всех к своей презентации второй год подряд готовит Sony. Компания буквально засыпала публику громкими анонсами. Началось с четвертой части *Uncharted*, затем объявили *Bloodborne*, а главными сюрпризами стали *Magicka 2* и ремейк легендарной *Grim Fandango*. Nintendo, у которой дела идут не лучшим образом, вновь ограничилась онлайн трансляцией, в которой Реджи Филс-Эйм, президент Nintendo of America, и Сатору Ивата, президент всея Nintendo, весело колошматили друг дружку кулаками. А еще нам мельком показали новую *The Legend of Zelda*.

ДА ЛАДНО?!?



ХОТЯ... :)

## ИЮЛЬ — НЕ ОБИЖАЕМ ЛЮДЕЙ

Июль запомнился двумя судебными разбирательствами. Во-первых, актриса Линдси Лохан подала в суд на **Rockstar Games**. Актриса считает, что именно она стала прообразом изображенной на обложке игры девушки в купальнике и с телефоном. Кроме того, Линдси узнала себя в одной из миссий: по сюжету один из персонажей спасает некую ветреную блондинку от папарацци, заставших ее в отеле во время интима с малознакомым мужчиной. Вторая судебная тяжба связана с малоизвестным мужчиной. Сердился бывший диктатор Панамы Мануэль Норьега. Он правил страной в течение шести лет, пока американские военные в 1989 году не вторглись в Панаму и не упекли его за решетку. Между прочим, на свободу Норьега не вышел по сей день. Его адвокаты заявили, что их подзащитного выставили в дурном свете ради коммерческой выгоды, сделав главным злодеем **Call of Duty: Black Ops 2**. В игре мы захватывали панамского лидера в пригороде столицы и душили голыми руками.

## АВГУСТ — GAMESCOM 2014

После июньской E3 Sony и Microsoft продолжили бодаться на gamescom в Кёльне. И вновь Microsoft оказалась в отстающих. Да, компания показала много хороших игр, но большинство из них на тот момент уже не были откровением, а единственным крупным анонсом стал взрывной симулятор американских горок **Screamride**. Еще представили много-много инди, но любить независимых разработчиков у платформодержателей вообще вошло в моду.

Вот и у Sony «маленьких игр» набралось с десяток, хотя и крупнокалиберных эксклюзивных анонсов случилось немало. На пресс-конференции рассказали о новом слэшере **Hellblade** от **Ninja Theory**, приключении в мире футуристического коммунизма **The Tomorrow Children** и симуляторе выживания в дикой природе **Wild** от Мишеля Ансея.

Но главное событие (не только конференции Sony, а вообще всей выставки) поначалу прошло незамеченным. Когда Хидэо Кодзима поднялся на сцену и представил бесплатную демку **P.T.** от никому не известной студии, на нее мало кто обратил внимание — на тот момент всех интересовали подробности **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**. Однако чуть позже интернет взорвался: за непримечательным фасадом скрывалась **Silent Hills!** Когда первые игроки выбрались из тесного коридора с призраками и хихикающим эмбрионом в ванной комнате, финальный ролик демки раскрыл всю правду: Хидэо Кодзима, режиссер Гильермо дель Торо и актер Норман Ридус работают над новой частью в серии легендарных японских ужастиков!

## ПРОСТО НЕМЕЦКИЙ ИГРМИР



## СЕНТЯБРЬ — БОЛЬШЕ КОНСОЛЕЙ

У **Nintendo** юбилей — компания отметила 125-летие! В 1889 году была основана **Nintendo Koppay**, без которой игровая индустрия не стала бы такой, какой мы ее знаем сегодня. Только вдумайтесь: когда началась история «Большой N», в России еще правил царь Александр III, а в США только родился Чарли Чаплин.

Свой бизнес японская компания начинала с производства обычных игрушек и карточных игр, эпоха электронных развлечений наступила лишь восемьдесят лет спустя. И пока **Atari** зарывала в землю миллионы непроданных игровых картриджей, в Nintendo придумали легендарного водопроводчика и спасли рынок видеоигр.

В аналогичный период, но уже 2014 года, компания анонсировала **New Nintendo 3DS**. На родине портативная консоль появилась в продаже через месяц после первого показа, а в остальном мире продажи начнутся лишь в 2015 году. У консоли улучшили производительность, появились дополнительные кнопки и поддержка фигурок amiibo.

А еще в сентябре в Индии открылся центр лечения от игровой зависимости. Рецидивов у прошедших курс не случилось. Так что, если вас беспокоит пристрастие к GTA или, например, к **League of Legends**, вы знаете, куда теперь отправиться.

Третье важное событие месяца — запуск Xbox One в России. На праздничном мероприятии, прошедшем в одном из торговых центров Москвы, выступили двое — комик Незлобин и директор EA Russia Тони Уоткинс со своими песнями. Официальный запуск приставки важен прежде всего тем, что с 25 сентября российские игроки вышли из подполья: больше не нужно прикидываться Джонами и Майклами, создавая учетные записи. А купить консоль не составляло труда и раньше.



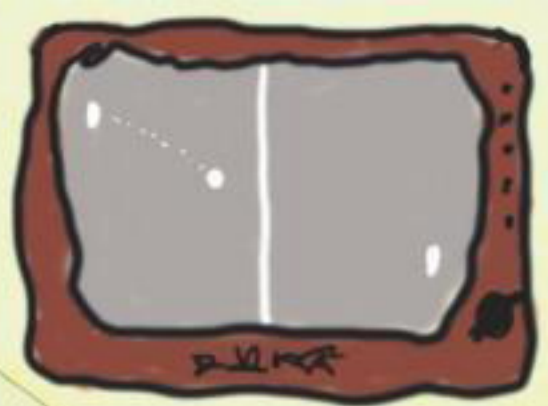


## ОКТАБРЬ — «ИГРОМИР 2014»

Главная отечественная игровая выставка становится масштабнее. В этом году ее объединили еще с двумя — Конференцией разработчиков игр, раньше проходившей каждую весну в гостинице «Космос», и фестивалем для поклонников поп-культуры ComicCon Russia. Последнее событие проводилось в тестовом режиме. На выставку приехали две звезды мирового масштаба — актер Миша Коллинз, известный по сериалу «Сверхъестественное», и британский автор комиксов Дэвид Ллойд, что работал над «V — значит вендетта», «Халком» и другими культовыми изданиями.


Из главного: на «Игромир» привезли **Total War: Attila**, **Magicka 2**, **Might and Magic Heroes 7**. Свободно поиграть можно было в **Until Dawn**, **World of Warships**, **Survarium** и другие замечательные игры, которые только готовятся к релизу.

Всего в выставочных холлах «Крокус Экспо» разместились dozens различных стендов, на которых двести с лишком компаний показывали главные новинки игрового мира. За четыре дня выставка поставила новый рекорд посещаемости — на ней побывали 157 000 человек.



ИГРОМИР  
УРА!!!!



ВСЕМ ЛЕЖАТЬ,   
НИКОМУ НЕ ДВИРАТСЯ



# GAMELOFT

## НОЯБРЬ — ОБЛАВА НА GAMELOFT

Курьезный случай произошел с индонезийским филиалом Gameloft: офис компании взяла штурмом местная полиция. Думаете, стражи правопорядка решили радикальным образом покончить с условно-бесплатными играми? Нет, все гораздо проще — контору мобильного издателя почему-то приняли за нелегальный игорный притон. Не обнаружив улики, которые указывали бы на подпольное казино, полицейские удалились.

АЙН ЦВАЙ  
ПОЛИЦАЙ :)

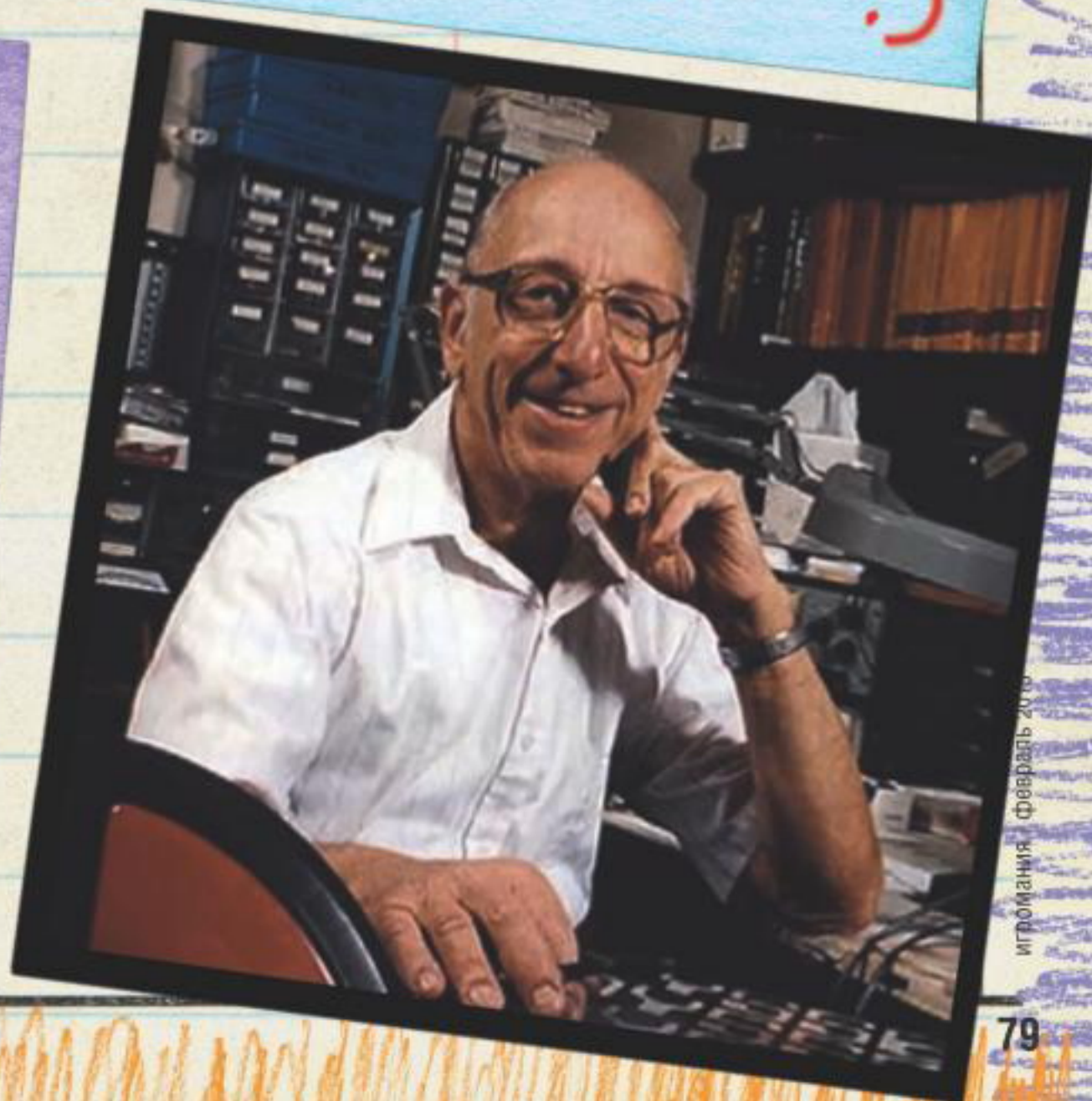
## ДЕКАБРЬ — ПАМЯТИ РАЛЬФА БАЕРА

В декабре не стало Ральфа Баера — человека, которого называют «отцом видеоигр».

Как водится, будущий великий изобретатель начинал карьеру со вкалывания за копейки на заводе по производству маникюрных футляров. И не будь бы игровой индустрии такой, какой мы ее знаем, если б юноша не увидел в газете заметку о том, что на ремонте радиоэлектроники можно недурно подзаработать. В итоге увлечение микросхемами привело к созданию огромной компании, которая занималась преимущественно военными заказами. Эта работа заложила финансовую и технологическую основу, позволившую Баеру придумать и воплотить в 1967 году в жизнь концепцию уникальной игровой приставки для телевизора — Brown Box. А еще через пять лет наследницей «коричневой коробки» стала первая в истории коммерческая игровая консоль Magnavox Odyssey.

Кроме того, в списке достижений Ральфа Баера — невероятно популярные в свое время игры **Simon**, **Super Simon** и **Maniac**. А еще — создание «светового пистолета», из которого мы так весело стреляли уток в свое время.

RIP:С



ИгроМания, февраль 2014

# КАПСУЛА ВРЕМЕНИ

Мы не вечны. Ничто не вечно. Кто знает, какой вселенский ужас может приключиться с нашим поколением? И что от него останется в итоге? Возможно, археологи будущего смогут подобраться к ответу ближе, чем археологи настоящего — к тайнам античности.

И мы вызвались помочь исследователям из неведомого века. Мы оставим капсулу времени (правда, в текстовом виде), в которой спрячем самые социально значимые игры нашего поколения, вышедшие за последние несколько лет, а спустя еще через несколько, возможно, повторим эксперимент. Каждая из этих игр — пример одного из явлений действительности, о которых будущим поколениям понадобится узнать, чтобы сложить впечатление о нас и заодно не наступить на наши архаичные грабли.

## GRAND THEFT AUTO 5



От предложения Rockstar, согласно Копполе, невозможно отказаться. Неизменно каждые несколько лет они создают очередной калейдоскоп, который проникает в каждый уголок поп-культуры и даже не насмехается, нет — жестоко опускает, параллельно цитируя классиков вроде того же Копполы, Брайна де Пальмы или Джона «Почему Так Мало Крови» Траволты.

Впрочем, на кой бы черт кому-нибудь сдались эти цитаты и это беспощадное издевательство, если бы GTA (и это касается не только пятой части, а любой — например, **San Andreas**) не была фарсом



по своей натуре. GTA, помимо все растущей раз от раза песочницы, дает нам уникальное в своей беспардонности представление. Кривое зеркало, которое наверняка вгоняет в краску многих видных деятелей шоу-бизнеса, — а Линдсей Лохан так сильно расстроилась, что судебное разбирательство не закончилось и сейчас.

К несчастью, GTA — это все-таки пародия именно на американский образ жизни, и не бессмысленное шоу дурости, как **Saints Row 3**. Хотя бы он активно вливается в мозги жителей любой части планеты, но привиться окончательно не способен, — впрочем, о глобализации смотрите другие игры, по соседству. Поэтому мы, как жители павшей совдепии, не сможем искренне посмеяться над «черными вертолетами», как хиллбилли со Среднего Запада никогда окончательно не поймет шутку про упавший пиджак Брежнева. Но ценность этой пародии от региональной значимости не уменьшается (тем более что в прошлой серии таки прокатились по славянской теме). Потому что хорошей, злой и актуальной сатиры в играх всегда отчаянно не хватало.

## REMEMBER ME И THE SIMS 4



Подумать страшно, но еще пару веков назад люди писали друг другу письма. Не email, который человек получает сразу же и может написать ответ прямо со своего смартфона, а настоящие бумажные пись-



ма. Тогда людям приходилось договариваться о встрече на какой-нибудь лавочке в парке заранее, а ни о какой глобализации не могло идти и речи — люди были предоставлены сами себе.

Однако теперь мы сознательно отказываемся от собственной приватности в угоду комфорту и безопасности. Прежде чем идти на встречу с незнакомцем, мы находим его, например, в «ВКонтакте», изучаем его вкусы и увлечения, смотрим «Твиттер» и «Инстаграм», предварительно связываемся по телефону. Мы хотим знать о других все. А эти другие с радостью делятся с нами своей жизнью, своими мыслями и переживаниями.

Именно поэтому так популярны реалити-шоу вроде «Дом-2»: мы испытываем интерес к другим людям, нам нравится смотреть, как такие же, как мы, реагируют на те или иные бытовые ситуации. Мы хотим знать друг о друге все. Никаких секретов современное общество не терпит.



В этом отношении **The Sims 4** (да и все части, что были до) гениальна. Она дает игроку шанс ощутить себя не просто полноправным участником реалити-шоу, но и его режиссером. Вы видите абсолютно все, что происходит с вашими подопечными, — как они ссорятся, как влюбляются, как какают и писают, вы даже можете видеть их мысли. Полный контроль над себе подобными.

Но больше других тему глобализации развивает **Remember Me**. Разработчики из **Dontnod Entertainment**, с некоторыми оговорками, нарисовали удивительно правдоподобное будущее — без неповоротливых полицейских роботов и нелепых имплантов из **Deus Ex**, но зато с полным отсутствием приватности. И получилась вовсе не антиутопия, концепция жизнеспособна и исправно работает.

Это началось уже сегодня, благодаря социальным сетям. Мы с интересом следим друг за другом, мы не терпим секретов, секреты нас пугают. Следующий уровень — полный обмен воспоминаниями, и это решительный шаг к коллективному разуму. Если глобализация продолжится, в будущем мы получим абсолютно безопасное общество, люди в котором сознательно обмениваются с соседями своей памятью и знают друг о друге все, а значит, злой умысел абсолютно исключается. Есть и множество минусов, но, по крайней мере, это лучше, чем воевать и убивать себе подобных.

## THIS WAR OF MINE

В противовес мощной индустрии милитаризма впервые за долгие годы пробился росточек борьбы против него.

**This War of Mine** — крошечный, еле живой и подающий большие надежды сигнал того, что игровая мораль движется по пути отрезвления от многолетнего доминирования культа войны. Первой важной

вехой на этом пути стал **Spec**

**Ops: The Line**, как ни странно, боевик про бравых американских вояк. Которые, словно герои «Апокалипсиса сегодня», погружаются по уши в нешуточный, негероический и нелепый маразм. Такова природа войны: размывать психические установки, нарушать всякую логику и губить саму человеческую природу. Очень смелый эксперимент, публикой так и не оцененный по достоинству.



Следующим важным шагом стала **Valiant Hearts: The Great War**, на этот раз — от **Ubisoft**. Неожиданно, правда? Но французам по случаю юбилея Первой мировой войны удалось откопать и воскресить феномен, который и возродился в тот кровавый момент истории, — отвращение к войне и критическое ее восприятие. Трубно-знаменый героизм сменился траншейно-грязевым отчаянием, смятением и возмущением: ведь наступил новый век, почему случился такой кошмар? За что мы сражаемся? Почему нельзя просто бросить ржавую винтовку и уйти из окопа, в котором ночуешь уже третью неделю? До этого-то сражения начинались и заканчивались быстро, шли в бой маршем и под музыку, а обратно — резво бежали, роняя шпаги.

**This War of Mine** показала новую сущность войны, доселе не находившую отражения. Гражданские в охваченном боями городе. Настолько беспомощных, несчастных существ трудно себе представить. С позиции оказавшихся между молотом и наковальней бойня предстает в совсем ином свете. Стихийным бедствием — непонятным, неконтролируемым и бессмысленным. Особенно бессмысленным. За что воюете? За родину, которая тем временем превращается в выжженную землю? За будущее детей, которым — тем, что выживут, — придется строить все с нуля? За память предков, которые почему-то должны быть рады гибели потомков? За руины и пожары, голод и дизентерию? Уж точно не за людей. Конечно, **This War of Mine** навеяна событиями в Косово, но именно в этом году она обрела новую актуальность. Независимо от стороны конфликта.

Ради чего воюете?



## THE STANLEY PARABLE



Последние годы рынок потихоньку завоевывали игры, которые жертвовали геймплейным многообразием и сложностью ради сюжетной состоятельности. Что поделаешь, хорошей истории часто вредят перестрелки не ко времени и задачи на несколько дней раздумий. В нашей редакции созрело мнение, что это не банальное обрезание ненужных элементов. Просто геймплей внешний, требующий экстренного принятия решений и какого-либо планирования, сменился геймплеем внутренним, когда игра провоцирует сомнения, заставляет размышлять, сбивает с толку и дергает за шиворот.

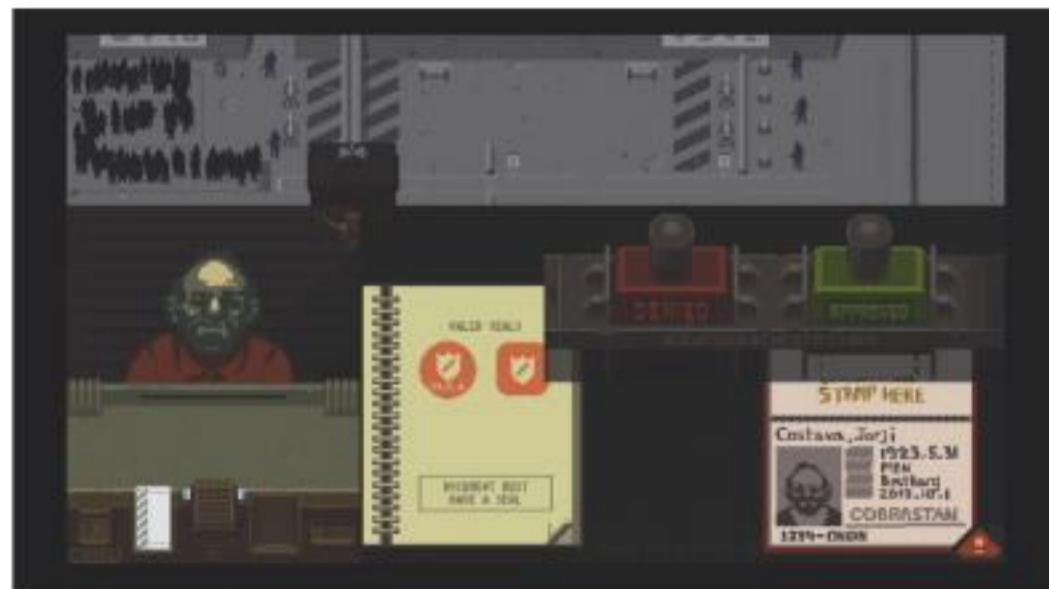
The Stanley Parable стала вершиной эволюции. Journey обучила нас искусству созерцать, Dear Esther — играть «в книгу», жить текстом и пейзажами, а сериалы Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us) создали убедительную иллюзию тяжелого выбора. The Stanley Parable, как третья модель у Филипа Дика, совершенствует сам метод: рассказ становится нелинейным, редактируемым и крайне обманчивым.

Начнем с того, что главный герой — безвольный трудяга, который много лет насиловал клавиатуру по жестким инструкциям. И теперь бойкий Рассказчик призывает его встать и идти — навстречу финалу интереснейшей истории. И мы, конечно, не желаем служить пешкой. Вместо правой двери выбираем левую. Не нажимаем нужные кнопки, ненужные — радостно, не задумываясь, жмем. Мысленно спорим с Рассказчиком, который пускается в такие дебри софистики и словесного жонглирования, что ставит себя в один ряд со злодеями уровня GLaDOS и превосходит их. Здесь ломается не только четвертая стена — игра находит новые пределы, которые тут же рушит. Это как партия в «Мафию», но один на один (и не тоскливо, как в компании хипстеров без тем для разговора). Нам приходится вступить в мысленную битву с неизвестным директивным злом... или добром? Или эта борьба также входит в планы? Может, Рассказчик тоже чья-то марионетка?

Такой виртуозной игры в парадоксы мы не видели больше нигде.



## PAPERS, PLEASE



Когда нас спросят, в чем смысл инди, мы немедленно ответим: «Они додумались до Papers, Please». Дикий, бесперспективный замысел, обреченный на отказ даже у самых заправских авангардистов, крайне тяжелая психологически вещь, словно созданная убивать маркетологов. Как оно может быть популярным? Как оно может понравиться игрокам?! 9500 отзывов в Steam, 97% из которых — положительные. Даже у Fallout 2 «всего лишь» 95%.

Нудный симулятор перебора бумажек? Нет. Бюрократический триллер в тоталитарной стране. Герой, канцелярская крыса на пропускном посту, ударом печати решает, въедет ли человек в страну или нет. Опечатка в разрешении? DENIED. Забыли нужный пропуск? DENIED. На хвосте сидят шпики, некогда собирать документы? DENIED.

Кромешный ужас автократии и тотальной слежки вынуждает быть придирчивым. За каждое третье нарушение героя больно карают рублем (а дома голодный сын и теща помирает от холеры). Какие-то мутные личности просят помочь им свергнуть диктатора. Плутватый старик упорно пытается проехать в страну, чтобы обтяпывать уголовные делишки. И в этом аду нам предлагают остаться честным человеком с чистой совестью. Ха-ха! Вы же догадываетесь, какой статьей в суде это чревато?



Papers, Please совершила подвиг аж дважды. Сначала — сделала процесс проверки бумажек напряженным и увлекательным: с каждым днем стандарты меняются, кипы все толще, посетителей больше. И постоянно случаются интересные события: архитектор ищет инженеров для своего проекта и просит давать визитки нужным людям. За вознаграждение. Или старый друг просит вас пропустить его возлюбленную, бежавшую из другой страны. Разумеется, документов у нее нет. Настоящий, тяжелый выбор ожидает на каждом шагу. И это — второе достижение Papers, Please.

Простыми словами — жуткая история о том, как остаться чистыми в мире лжецов. Или как смириться с муками совести. Поверьте, в редкой игре можно стать такой подлой сволочью, как в Papers, Please. — Евгений Баранов, Станислав Степанченко, Олег Чимде.



**ИТОГ** **МАНИА** И **POPITAS ZERO**

**ПОДВОДЯТ ИГРОВЫЕ ИТОГИ ГОДА!**

**ALIEN:  
ISOLATION**

WOLFENSTEIN:  
THE NEW ORDER

VALIANT HEARTS:  
THE GREAT WAR

THE WOLF  
AMONG US

METAL GEAR SOLID 5:  
GROUND ZEROES

WORLD OF WARCRAFT:  
WARLORDS OF DRAENOR

MIDDLE-EARTH:  
SHADOW OF MORDOR

CIVILIZATION:  
BEYOND EARTH

DRAGON AGE:  
INQUISITION

SHOVEL  
KNIGHT

**ПОПКОРН POPITAS ZERO  
ОТЛИЧНАЯ ДОБАВКА К  
ВАШИМ ЛЮБИМЫМ ИГРАМ!**

Попкорн **Popitas Zero** — это уникальный попкорн для микроволновой печи с усовершенствованной формулой без пальмового масла, аналогов которого нет на рынке. Popitas Zero производится в Испании только из высококачественного сырья и по новейшей технологии. Попкорн Popitas Zero не пачкает руки, а также содержит меньше жиров и калорий. Насыщенный вкус без лишних калорий!



popitas.ru

Жанр  
Платформер  
Издатель  
Sony Computer  
Entertainment  
Разработчик  
Sumo Digital  
Мультиплеер  
Интернет  
Платформа  
PS3, PS4  
Сайт игры  
littlebigplanet.  
playstation.com



# Плюшевый уют

**Р**едактор уровней в первой LittleBigPlanet при особом умении и усидчивости позволял собрать хоть платформер своей мечты, хоть dungeon crawler, хоть симулятор гонок на чокобо. Но если желания месяцами рыться в редакторе не было, можно было просто позвать друзей для прохождения сюжетного режима.

Творческий инструментарий и кооператив — то, на чем всегда строилась серия LittleBigPlanet. Третья часть стремится все это развить и преуспевает... местами.

## Калибруем этих самых

Главное нововведение LittleBigPlanet 3 — три новых героя, не

считая старого знакомого Сэкбоя. У каждого свои особенности. Четвероногий Оддсок быстрее всех бегаёт и умеет отпрыгивать от стен, гигант Тоггл силен, тяжёл и, когда нужно, становится маленьким и юрким, а птичка Свуп отлично перетаскивает предметы и, как положено пернатому, летает.

Сэкбой же научился пользоваться разными приспособлениями. Например, с помощью «помпонатора» можно сдвигать с пути даже тяжёлые объекты; реактивные ботинки помогут забраться повыше; шлем с крюком позволит кататься по воздушным рельсам (совсем как в BioShock Infinite), а с помощью особого шарика можно телепортироваться на небольшие расстояния.

И вы только представьте, какой открывается простор для взаимодействия в кооперативе! На E3 показывали, как четверка героев, словно в The Lost Vikings, сообща решает проблемы, хитро используя способности друг друга.

Но на самом деле в LBP3 такого нет. Каждый этап заточен строго под определённого персонажа, «посторонних» туда не пустят. Даже если позвать друзей, на экране материализуется группа одинаковых героев. Ни о каком комбинировании способностей речи не идёт, хотя, казалось бы, ради этого все и затевалось. Толкаться четырьмя Свупами, конечно, весело, но мы ожидали другого.

На самом деле все те возможности механикой предусмотрены — только придумать, как их задействовать, разработчики предложили игрокам. Кампания LBP3 — словно длинная вводная перед знакомством с редактором уровней. Вас галопом прогоняют через все игровые возможности, не позволив толком привыкнуть к ни одной. Не успели мы освоиться с «помпонатором» Сэкбоя, как нам уже протягивают шарик-телепортатор. Немного побегали за одного героя — и сразу получаем другого. Старая «игрушка» уходит на второй план и далее почти не используется.



Стилистически новички в серию вписались замечательно.



Новые персонажи, между прочим, когда-то давно они спасли мир игры от страшных титанов и теперь, не без помощи Сэкбоя, должны сделать это снова.



Задачи с использованием гаджетов интересны, но чаще всего предельно просты.



Редактор тоже серьезно подтянули, но с ходу в нем разобраться и сделать нечто толковое, как и раньше, все равно не получится.



Правда, могут помочь особые обучающие уровни, в которых для решения головоломок нужно использовать различные инструменты из редактора.



Только-только освоились с навыками нового героя — и уже пора с ним прощаться.

## Помешиваем в кастрюльке

А ведь пользоваться всем этим добром действительно интересно. Если бы **Sumo Digital** озаботились созданием более весомой сюжетной кампании, цены бы **LittleBigPlanet 3** не было.

К самим уровням придраться совершенно не хочется — новые разработчики справились ничуть не хуже **Media Molecule**. Локации, как и прежде, наполовину собраны из подручных предметов — подушек, столовой посуды, старых тапочек и всякой мелочевки, закатившейся за диван. Очаровательные фоны, приятные мягкие цвета, интересные препятствия, которые далеко не всегда удается преодолеть с первого раза, и море несложных, но увлекательных физических головоломок.

Сюда же запишите и метко подобранный саундтрек. **Pink Shoe Laces** в исполнении **The Cordettes**, играющая на фоне интерьеров типичной американской закуской пятидесятых годов, и «Вальс цветов» Чайковского на уровне с заснеженными куполами и бородатыми мужчинами в меховых шапках — просто очаровательно.

Помимо сюжетных уровней есть второстепенные, где предстоит собственноручно собирать смешные самоходные аппараты и участвовать в гонках, соревноваться в прыжках в длину или вести целую толпу своих клонов, чтобы накормить ими не в меру прожорливого зверя. Это по большей части простенькие мини-игры, которые должны бы еще ярче проиллюстрировать возможности редактора уровней, но развлека-

ют они ничуть не хуже (а местами и лучше) основной кампании.

И все же уровней — хоть основных, хоть второстепенных — критически мало. На основную кампанию уйдет часа три и еще парочка — на побочные миссии. Путешествие будет ярким и разнообразным, но как следует распробовать местные фишки не успеваешь.

Впечатления, соответственно, тоже неоднозначные. Только-только втянулся, ждешь продолжения, ждешь кооперативного взаимодействия, ждешь интересных задач для гаджетов Сэкбоя — но все это разработчики оставили на откуп модостроителям и вашей неумной творческой энергии.



**LittleBigPlanet 3** — это хорошая игра, но множество свет-

лых идей здесь утонуло в странной реализации. Она просто не раскрывает свой потенциал. Энтузиасты, конечно, исправят положение, но пока появятся первые серьезные уровни, где потребуются все, на что способны гаджеты Сэкбоя и новые герои, пройдет немало времени, а играть хочется сейчас. В конце концов, продают нам все-таки игру, а не один лишь редактор. Или недостаток контента — это способ пробудить в нас творческий порыв?

Но если вас в серии всегда больше занимали забавные мордочки героев, танцы и возможность натянуть на Сэкбоя костюм динозавра, переживать не стоит — таких милых развлечений в третьей части, как и прежде, хватает. ■

### Рейграбельность

да

### Классный сюжет

нет

### Оригинальность

нет

### Легко освоить

нет

### Дождались?

Выразительная, но очень короткая игра, не раскрывающая свои особенности и наполовину. В первую очередь это мощный редактор уровней и доступ к богатейшей библиотеке модификаций для первых двух частей. Все остальное — во вторую.

### Геймплей: 7

### Графика: 9

### Звук и музыка: 8

### Интерфейс и управление: 7

## Рейтинг

# 7,0

Хорошо

ВЕРДИКТ

# THE CREW

ЖАНР

ГОНКИ

ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT

РАЗРАБОТЧИКИ

IVORY TOWER  
UBISOFT REFLECTIONS

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА

PC, XBOX 360, PS4, XBOX ONE

САЙТ ИГРЫ

THECREW-GAME.UBI.COM

## МИМО АМЕРИКАНСКОЙ МЕЧТЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: INTEL CORE 2 QUAD 2,6 ГГц, 4 Гб, 1 Гб ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL CORE I5-750 2,66 ГГц, 8 Гб, 2 Гб ВИДЕО

АНТОН ДАТИЙ

Поначалу **The Crew** казалась весьма интригующей задумкой — первая со времен **Motor City Online** (и куда менее шумевшей **Need for Speed: World**) полноценная сетевая гонка с огромным миром, упором на кооператив и социализацию. Еще и от людей, приложивших руку к **Need for Speed: Porsche Unleashed** и **Test Drive Unlimited**.

Но получилось... странно. Сложно понять, зачем были нужны многочисленные циклы бета-тестирования, — почти все проблемы **The Crew**, подмеченные тогда, остались актуальными и теперь.

### УГНАТЬ ЗА ПОЛЧАСА

Завязка **The Crew** очень напоминает вступление **Need for Speed: Most Wanted 2005** года: главного героя подставили, и теперь он вынужден работать с ФБР, внед-

рившись в незаконную группировку гонщиков, фактически управляющую транспортной сетью Соединенных Штатов. Выполняя задания, мы потихоньку прокачиваемся и поднимаемся вверх по «рейтинговой таблице», наблюдая по дороге развитие шаблонной драмы, чтобы в итоге добраться до главных злодеев и свершить правосудие.

Но история здесь играет второстепенную роль — внимание акцентируется на онлайн-овой составляющей. Дурацкого каламбура не избежать, но под капотом у **The Crew** скрывается классическая MMORPG, со всеми ее плюсами и минусами. Только вместо эльфов — машины, а вместо доспехов и мечей — запчасти.

Сходство с типичными MMO особенно заметно по структуре прогресса: завершаем «квесты» в одной локации, переходим в

другую, повторяем цикл. А все это время вместе с вами катаются другие игроки, тоже занятые гриндом. Большинство машин в **The Crew** довольно дорогие, поэтому приходится либо фармить деньги на однотипных миссиях, либо приобретать внутриигровую валюту за реальные средства.

А ведь **The Crew** далеко не безнадежна. Копить на автомобили стоит хотя бы ради занятой системы кастомизации: при желании и наличии необходимых деталей из юркой Porsche GT 911 можно сделать, к примеру, бронированный внедорожник. Жаль только, что выбор автотюнинга не очень велик.

Все рассказы о том, что в игре дадут объехать буквально всю территорию США (хоть и в сжатом масштабе), оказались правдой. Мегаполисы, леса, заснеженные горы. Белоснежные пляжи Майами, болота Луизи-

аны, пустыни Невады, зеленые долины и луга Калифорнии. Все это многообразие можно исследовать вдоль и поперек.

Каждый регион отличается типом трасс и набором машин. В центральной части Америки лучше использовать и покупать внедорожники, так как здесь дороги в большинстве своем грунтовые и изобилуют рвами и холмами, так что на «Ламбо» сюда лучше не соваться. Зато в крупных городах вроде Нью-Йорка или Чикаго шустрые суперкары — самое то. Таким образом, в разных локациях можно прокачивать те или иные классы автомобилей, открывая новые запчасти и доступные модели.

Мир **The Crew** не только большой, но и, что важнее, живой. По улицам ходят пешеходы, машины NPC попадают в аварии, образуя пробки, в аэропортах садятся и взлетают самолеты.



Главный герой физиономией напоминает одного очень известного наркобарона. Say my name!



На трассах есть интерактивные элементы — к примеру, вот такой кран, который в самый неподходящий момент сбрасывает на дорогу тяжеленный контейнер.





За каждое выполненное задание вы получаете новые запчасти, которые повышают уровень автомобиля и открывают новые гонки.



Перед покупкой любую машину можно взять на тест-драйв.

ты, а в небе над Невадой парят гордые орлы. На пересечение всей карты The Crew по диагонали уходит примерно пятьдесят минут реального времени. Это много. Очень много!

**ПОВОРОТ НЕ ТУДА**

Но всю радость от исследования портит провальная механика. Физика машин и управление удручают: автомобили ведут себя как дубовые утюги, приклеенные к дороге, и это ощущается в каждом повороте и маневре. Копаться в конструкторе и изучать интересную кастомизацию не очень-то и хочется, когда понимаешь, что, выехав из гаража, придется снова управлять громоздкой неповоротливой машиной. После недавней **Forza Horizon 2** смотреть на это без слез не получается.

Еще в The Crew зачем-то есть система повреждений, которая не влияет ни на что, кроме внешнего вида машины. Царапины и вмятины чудом исчезают спустя некоторое время — то есть машины здесь регенерируют.

К этому добавляется зверский AI. Даже если вы несетесь по шоссе под 300 км/ч, во время погонь копы могут с легкостью вас догнать, пару раз хорошенько бортануть и за пару секунд взять в аккуратную «коробочку». Если остановили — пиши пропало, вырваться в таком случае практически нереально. Снова привет физике: сдвинуть



чужую машину с места в The Crew та еще задачка.

Более того, AI не брезгует явным жульничеством. Например, противники могут восстановиться после аварии на пару сотен метров впереди вас. Пусть вы участвуете в заезде на топовом болиде, а против вас выступают низкоуровневые «ниссаны», бороться вы все равно будете на равных. Какой тогда смысл в прокачке и поиске новых тачек, кроме как ради красоты, — неясно.

Счастья прибавляет интерфейс, перегруженный кучей меню с неудобной навигацией, и допотопная графика, детализацией и общим качеством картинки на-

поминающая скорее очень хорошую игру для PS Vita, чем дорожный AAA-проект для консолей текущего поколения. И да, слава онлайн-корням: The Crew требует постоянного подключения к Сети, и при малейшей неполадке можно попрощаться с прогрессом в текущем заезде и встречать главное меню с распростертыми объятиями.



За The Crew обидно. Казалось бы, сейчас, когда в индустрии господствуют тренды на кооператив, мультиплеер и огромные миры, такая игра запросто обрела бы славу. Но Ubisoft с

Удираем от копов. Пока получается не очень.

задачей не справилась: прелесть большой, разнообразной, эффектной Северной Америки здесь перечеркивается искусственно затянутой прокачкой, ничемной механикой вождения и ИИ-оппонентами, компенсирующими нехватку навыка жульничеством.

В надежде на что-то подобное остается ждать следующую Need for Speed: уже по **Rivals** и перезагрузке Most Wanted было понятно, что EA тоже движется в направлении онлайн-«социальной гонки». Ну а владельцам Xbox One вообще беспокоиться не стоит — у них есть прекрасная Forza Horizon 2. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

**ДОЖДАЛИСЬ?**

The Crew могла стать первой за долгое время полноценной онлайн-гонкой, эволюцией идей Test Drive Unlimited и Motor City Online. В итоге получилась скучная MMORPG с машинами, утомительным grindом, кучей недоработок и огромным красивым миром, который игру, увы, не спасает.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★
- ГРАФИКА ★★★★★★
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★

5  
7  
7  
5

**РЕЙТИНГ**

**5,5**  
«СРЕДНЕ»

ВЕРДИКТ

ИЗДАТЕЛЬ  
Activision

РАЗРАБОТЧИК  
Bungie

МУЛЬТИПЛЕЕР  
Интернет

ПЛАТФОРМА  
Xbox 360, PS3,  
Xbox One, PS4

ЖАНР  
Шутер с ролевыми  
элементами

# УСТАЛЫЕ СТРАЖИ ГАЛАКТИКИ

12.09.14

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

## EXPANSION I

THE DARK BELOW

САЙТ ИГРЫ  
destinythegame.com

**Д**ля тех, кто по каким-то причинам почти ничего не знает про **Destiny**, — это масштабная и безумно красивая космоопера про вселенское зло и отважных стражей. Первый десяток часов ты с восторгом ходишь по Луне и разглядываешь песок на Марсе, остальные девяносто — бегаешь в рейд и выполняешь поручения в одиночку или с друзьями. Гриндишь ресурсы, выбива-

ешь экипировку. То есть перед нами все-таки не романтическая история про бескрайний космос, а бесконечная многопользовательская игра с обязательной стрельбой по монстрам.

В этом контексте достаточно просто объяснить, почему дополнение **The Dark Below** ждали с нетерпением. Основная игра исчерпала себя уже за полтора месяца. Выполняешь себе ежедневные и еженедельные испы-

тания, а потом зависаешь в соревновательном режиме. Каждый страйк (задание с боссом в конце), каждая миссия учатся наизусть. Единственным развлечением для опытных игроков остается охота за экзотической экипировкой и методичный сбор редких, фиолетовых предметов. Веселье на этом не заканчивается: каждый особо мощный предмет в **Destiny** можно прокачивать, а для этого нужно собирать

всякие ресурсы — значит, раз за разом выполнять одни и те же поручения.


От осознания этого факта на душе становится немного грустно, но забросить **Destiny** не получается, потому что это достаточно компетентный и невероятно красивый шутер. Более того, **Destiny** меняется каждую неделю: разработчики не бездействуют, следят за отзывами игроков, понемногу перестраивают игру —



Новая ведьма роя будет преследовать игрока через все сюжетные миссии дополнения.

Возрождение рыцаря Кроты уже не за горами.

## ERIS MORN



Among the last of those Guardians who faced Crota, Eris works in the shadows to bring about his end.

1026 1 6

AVAILABLE BOUNTIES

FACTION REWARDS

SUPPLIES

STOCK REFRESH 23:45:56

OPTIONS Open Character
Dismiss

**Эрис Морн** — единственная выжившая, которой довелось встретиться с Кротой. Ее наставлениями и своим оружием предстоит прокладывать путь в самое сердце тьмы.

например, латают дыры в механике рейда.

Однако не всегда изменения идут на пользу. В процессе правок наметился основной курс, которому следуют геймдизайнеры. Они растягивают временной интервал, который нужен игрокам для достижения цели. Они стремятся сделать так, чтобы текущих запасов контента (достаточно скудных) хватало на долгие месяцы. Поэтому игрок в *Destiny* должен быть усидчивым и упорным, плевать на все трудности, преодолевать себя и фармить через страдания. Зарабатывать максимальный, тридцатый уровень и собирать разные экзотические вещи, вкладывая в игру драгоценное время.

Для многих превозмогание не прошло даром. Так, в одном из патчей все экзотическое оружие — гордость любого игрока в *Destiny* — получило неслабую прибавку в показателях. Словом, часы, проведенные за коллекционированием, были потрачены не зря.

Но триумф продлился не больше недели. Следом вышел аддон *The Dark Below* и перевернул все с ног на голову.

### Во тьме ночной

В дополнении опять перетрясли баланс экипировки и добавили



**Новая экзотическая ракетница** оставляет на земле после взрыва огненную сферу, как граната Чернокнижника. Мечта любого лутомана.

немного контента — новый рейд, несколько дополнительных страйков (один эксклюзивный для владельцев PS3 и PS4), непродолжительную сюжетную линию и пару побочных заданий.

История лаконично укладывается в три новых миссии, за выполнение которых отдают неплохую винтовку. Дальше — немного свежих ситуаций на старых картах. По завершении сюжетной ветки можно взять многоступенчатое побочное поручение в стиле «убей десять уродов и собери их души, потом уйми еще сто тварей оружием с определенным типом урона и вырви у них сердца». На этом, конечно, жатва не заканчивается, но итогом такого бессовестного сбора будет от-

дельное задание на Земле с достаточно неплохой наградой.

Новый рейд — самое важное в местном эндгейме — пошел по пути наименьшего сопротивления. Вместо изощренных задач по координации группы, как в первом рейде *Vault of Glass*, мы чаще уничтожаем волны особо мощных монстров.

Еще в *The Dark Below* появилась новая механика развития оружия. С некоторых врагов падает специальная винтовка. На первый взгляд, она совсем бесполезная, но ее можно улучшить до «фиолетовой», очень редкой, с помощью особого предмета. Чуть позже этот ствол можно превратить и вовсе в экзотический. Правда, придется ждать вы-

хода усложненной версии рейда в начале следующего года.

Кроме миссий, в *The Dark Below* появилась гора новой, ломающей устоявшуюся экономику экипировки. Кто-то может заметить, что такая ситуация не в новинку для крупных MMO, где с выходом аддонов оружие и броня устаревают. Но в той же *World of Warcraft* это случается раз в полтора-два года, а в *Destiny* едва прошло три месяца.

И ладно бы, если выход *The Dark Below* означал появление принципиально новых способов развлечения. Сбор шмоток — это по-прежнему главная и единственная цель. Более того, процесс развития новых вещей искусственно замедлен: для улучшения новой



Многим так и не удалось достичь тридцатого уровня. Но печалиться стоит не им, а тем, кто сделал это и с выходом дополнения потерял всякий статус.

рейдовой брони добавили новые материалы, сборание которых возвращает к долгому и нудному фарму. Сколько на это уйдет времени, страшно представить.

Мотивация заниматься дотошным прокачиванием новых предметов резко теряется. И это — самый важный промах The Dark Below.

### Давай заново

Представьте себе ситуацию. На протяжении трех с небольшим месяцев единственным вашим развлечением было коллекционирование оружия и стремление получить максимальный уровень. Все это давалось непростым трудом, и главным мерилем успеха было время, которое вы уделяли игре.

К моменту выхода дополнения большая часть аудитории вплотную подобралась к тридцатому уровню, а экзотического оружия было столько, что оно не помещалось в хранилищах. И в The Dark Below новые экзотические пушки делают все это добро ненужным. По характеристикам они значительно превосходят те невероятно редкие вещи, которые вы добывали потом и кровью. Улучшить старый ствол можно, но процедура апгрейда полностью «обнуляет» все модификаторы, так что оружие приходится прокачивать заново, а это еще много часов гринда. Вот факт: для полного развития одной пушки нужно выполнять все дейлики тремя персонажами на протяжении двух дней. Если пер-

Апгрейд винтовки Icebreaker, по сути, не столь критичен. Потеря перков практически не ощущается, главное в этом оружии — запредельный урон.

сонаж у вас один, времени это займет неделю.

И самое страшное, что игроки такой каруселью уже занимаются. Этот подход никак не назовешь прогрессом, скорее он ощущается глобальным откатом назад.

Экипировка с Vault of Glass стала бесполезной. С первого дня дополнения в магазинах появилась броня, которая без всяких страданий в рейде дает вам тридцать первый уровень. Получилось, что рейдеры впустую потратили огромную уйму времени, а прохождение первого рейда потеряло всякий смысл даже для тех, кто только начинает сейчас играть в Destiny. Оружие, броня — все, за чем охотились игроки на протяжении трех месяцев, — теперь бесполезные фантики. Базовый урон рейдового оружия остался прежним, и его переплывает любая новинка в рядовом магазине. Достойного статуса не лишились разве что рейдовый револьвер (из-за способности взрывать противников в огромном радиусе) и главный экзотический приз — винтовка Vex Mythoclast.

В итоге — чем больше времени вы провели в игре, тем больше теряете с релизом The Dark Below.

Bungie зачем-то уравнили новичков и ветеранов одним движением руки. Стоит ли теперь хардкорно играть в Destiny — большой вопрос, ведь на подходе еще и второе дополнение. Гарантий, что не случится еще одного подобного обнуления, нет ни у кого.



С какой-то точки зрения, в том, что Destiny грубо уравнила игроков, нет ничего страшного. Помните, по какому принципу работает Ladder в Diablo. Дополнение можно рассматривать как новый виток развития: зачем собирать что-то старое, когда можно закопать себя в свежую экипировку, взять в руки продвинутой экзотический ствол и позабыть о том, что было пару месяцев назад?

В любой другой игре это наверняка бы сработало. Но только не в Destiny. Проблема в том, что в ней до сих пор совсем немного контента. Краткосрочные цели в игре однообразны и не дают ощущения прогресса, а из-за этого страдает мотивация. В условной Diablo постоянно сыпется классная экипировка, вы ее пробуете, экспериментируете, а как только она перестает приносить пользу — без сожалений выбрасываете. В Destiny же, если вы нашли что-то редкое, в эту вещь наверняка придется вкладывать много времени и ресурсов, чтобы от нее был прок. Проведя пару недель с одной любимой пушкой, к ней прочно привязываешься, а потом один апдейт резко делает ее бесполезной. Становится грустно.

Destiny неестественно затянута, и единственное, что удерживает ее на плаву до сих пор, — тактильные ощущения от стрельбы, хороший соревновательный мультиплеер и смутная надежда на то, что однажды все станет лучше.

А пока все печально. The Dark Below добавляет в Destiny пару любопытных вещей (вроде квеста с превращением плохой, негодной винтовки в хорошую), однако в остальном не делает ничего, кроме грубой уравниловки и перспективы гриндить еще больше и еще дольше. ■

### ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственное дополнение для все еще хорошей игры. The Dark Below заставляет игроков качаться с чистого листа, но дает для этого слишком мало интересных возможностей и намеренно затягивает процесс.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆☆

### ГРАФИКА

★★★★★☆☆☆☆☆

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★☆☆☆☆☆

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★☆☆☆☆☆

5  
8  
9  
8

### РЕЙТИНГ

60

«СРЕДНЕ»



ЯН КУЗОВЛЕВ

# ДОБРО С ГЪЯЛЛАРХОРНОМ

## ПОЧЕМУ МИР DESTINY

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Когда речь заходит о сюжете и мире **Destiny**, то важно оперировать общими понятиями. Сценаристы намеренно опускают многие детали, поэтому мифология игры кажется неполной. Нам обозначают только фундаментальные основы конфликта — вот зло, вот добро, — дальше нужно разбираться самому, и игрок остается наедине со своим воображением.

Воображение, само собой, лучший рассказчик: через незначительные факты получается более-менее восстановить целостную картинку и разобраться, что произошло с космосом и Солнечной системой по версии авторов из **Bungie**.

### Мы несем свет

Изначально мы сталкиваемся вот с чем: человечество обнаружило на Марсе огромную левитирующую сферу. Люди назвали таинственный артефакт Путешественником и начали его изучать. Так для человека наступил Золотой век. Исследование инопланетной сферы повлекло за собой серьезный скачок в технологическом развитии. Земляне отправились к звездам, колонизировать другие планеты Солнечной системы.



В **The Dark Below** все самое интересное будет происходить в катакомбах под Луной.

Точно не известно, что представляет собой Путешественник. Может, это транспортный корабль, может, даже разумное существо — кто-то поклоняется шару в небе как божеству. Именно Путешественник вдохнул жизнь в Солнечную систему, перестроил планеты и луны. Сфера несет с собой просвещение, мудрость и прочие положительные моменты — словом, абсолютный аватар добра.

Свету, само собой, противостоит всепоглощающая Тьма — неотвратимая сила, что подпитывает инопланетные расы и направляет их разрушать людские колонии. Из других уголков галактики

в нашу звездную систему полезли страшные твари, которые сразу же начали опустошать одно поселение за другим. У Тьмы получилось забрать жизнь со всех планет, кроме Земли. Там Путешественник завис над последним человеческим городом, пожертвовал собой и защитил оставшихся землян от мрачной судьбы.

Что есть Тьма? Почему она следует за Путешественником? Зачем она решила поработить Солнечную систему? Как сфера смогла защитить людей? Наше приключение начинается тогда, когда ответы на эти вопросы уже давно утеряны.

Путешественник отразил атаку. Агрессивная экспансия сил зла остановилась, Золотой век сменился Коллапсом — секреты невероятных технологий забыты и больше напоминают колдовство. Созданные людьми роботы Эхо и сами не понимают, как работают и в чем их предназначение. Некоторые люди отправились на задворки Солнечной системы и «пробудились», обнаружили в себе необычные способности. Те, кто остался на Земле, постепенно пытаются восстановить свои позиции и оправиться от катастрофы.

Расколота сфера постепенно теряет силу, но всячески по-



Когда Стражи не уничтожают монстров, они выходят на арену и начинают изобретательно убивать друг друга.



На ранних эскизах Черный сад, кажется, находился в сфере.

могает людям в тяжелые времена — от нее отделились маленькие летающие роботы-призраки. Механизмы оживляют мертвых героев, реанимируют вышедших из строя Эхо и посвящают их в Стражей — своеобразный орден защитников человечества.

У Стражей есть своя геральдика и эмблемы, герои облачаются в экзотическую броню и носят с собой причудливые пушки. Должно создаваться впечатление, что Стражи — это такие ры-

цари, что защищают Солнечную систему от сил Тьмы. Они путешествуют по заброшенным местам, изучают артефакты, подпитываются силой сферы. Сражаться за Свет можно любому: под знамена встают как привычные всем люди, так и те самые пробудившиеся — уже мало похожие на человека луноликие эльфы-вампиры с синей кожей и тонкими чертами. Роботы Эхо из Золотого века вызывают ассоциации с Мастером Чифом из **Halo**,

Терминатором или даже живыми мертвецами — угрожающей, злобной и неутомимой силой.

Стражи осваивают и контролируют энергию сферы и черпают из объекта силу. Их задача — быть отважными исследователями и карающей дланью Путешественника. Герои по крупицам восстанавливают информацию об утраченных технологиях и стараются очистить завоеванные планеты от инопланетян-захватчиков.

Что раньше было яркими постройками процветающей цивилизации — сейчас превратилось в пустые залы с истлевшими скелетами. Терминалы злобеще перемигиваются огоньками, на земном космодроме ржавеют остовы самолетов, жилые комплексы на Венере заброшены. Под исследовательскими станциями на Луне — системы мрачных склепов и гробниц, в которых обитают чуть ли не живые мертвецы.

В Солнечной системе остались непрощенные гости: на руинах Земли торжествуют многорукие космические цыгане Fallen. Некогда гордая и процветающая кочевая раса пришла в упадок и пытается вернуться к былому величию — почти как люди.

На Венере обосновались киборги Vex — ими управляет единый разум, и в сценарии их нехитро описывают как зло, которое презирает любое другое зло. Vex подчиняются никому не понятной логике, строят звездные врата и чем-то похожи на некронов из **Warhammer 40K**. С тем лишь исключением, что в **Destiny** уже есть другие ходячие волшебные трупы.

Марс захвачен военизированными кастами Cabal — крепкими антропоморфными носорогами, закованными в толстый



В *Destiny* мы чаще всего стреляем, на созидание времени не остается.

слой брони. Им, в сущности, все равно, что покорять, они просто проносятся по планете мощным железным кулаком и выкачивают из ее недр все ресурсы.

Под поверхностью Луны растянулся целый комплекс тоннелей и склепов, где живут Hive — древняя раса, которая поддерживает свою жизнь колдовством. Больше всего они напоминают древних мертвых рыцарей и магов — их тела покрыты наростами, словно это латы. Костлявые руки бойцов сжимают клинки. Маги порхают над землей и рисуют на полу едко-зеленые руны.

Об обычаях и деталях, что стоят за каждой расой, мы будем постепенно узнавать с появлением новых эпизодов. В первом дополнении, **A Dark Below**, мы буквально творим историю и сталкиваемся с легендарным божеством — Кротой.

В основном сценарии он упоминается достаточно часто, но напрямую мы с повелителем не встречаемся. Только хватаем его меч на пару минут и сражаем десяток-другой чудовищ. Значимость Кроты в мифологии *Destiny* сложно переоценить — он первым вел свои орды против человеческих колоний, успешно освободил Луну от людей, уничтожил бесчисленное количество Стражей и ушел в затяжной сон.

В *The Dark Below* приспешники Кроты пытаются пробудить его от спячки, а Стражи — всячески этому помешать. К нашему герою обращается девуш-

ка Эрис Морн, которая с пятью другими Стражами попыталась успокоить Кроту раз и навсегда, но переоценила свои силы и еле спаслась.

История, опять же, передается не целиком и оставляет некоторое пространство для домыслов. Насколько интересно следить, как от твоей руки падет инопланетное божество, настолько здорово оглянуться и посмотреть, как развивался мир *Destiny* до ее выхода. Еще один важный момент — основная масса деталей о вселенной хранится в гримуаре — отдельной системе карточек, которая доступна на официальном сайте игры.

Дело в том, что сценаристы оставили достаточно много зацепок для того, чтобы игрок задавал неудобные вопросы: все вот эти рыцари, Золотой век, чудесная сфера кажутся положительными только на первый взгляд. Если же задуматься над историей *Destiny*, то правда может оказаться достаточно неприятной.

### Мы несем разрушение

Во-первых, самый явный намек можно найти в гримуаре. В заметке *Legend: The Black Garden* указана косвенная связь Путешественника и Черного сада — условного сосредоточения зла и важного места силы для биороботов Vex. По тексту карточки, некто Пуджари увидел сад, кото-

рый растет в прошлое и будущее. На краю сада рос цветок в форме призрака. Страж Пуджари попытался его сорвать, но порезал руку.

Цветок заговорил с ним: «Мертвое нечто, тебя возродила мрачная сила. Ты ходячий труп, все, что ты делаешь, — это убиваешь. Ты здесь лишний, тут жизнь». Пуджари сначала не поверил, а потом обернулся и увидел, как в саду цветут бутоны, а из деревьев струится смола, словно кровь или вино. Тут он почувствовал сомнение.

То есть уже внутри игры есть серьезные намеки на то, что Стражи выступают вовсе не за силы добра и весь этот образ «галактических рыцарей» обманчив. Особенно в точку попадает фраза про «ходячий труп» — мы играем либо за робота, либо, буквально, за оживший труп и чаще всего смотрим на мир игры сквозь прицел оружия.

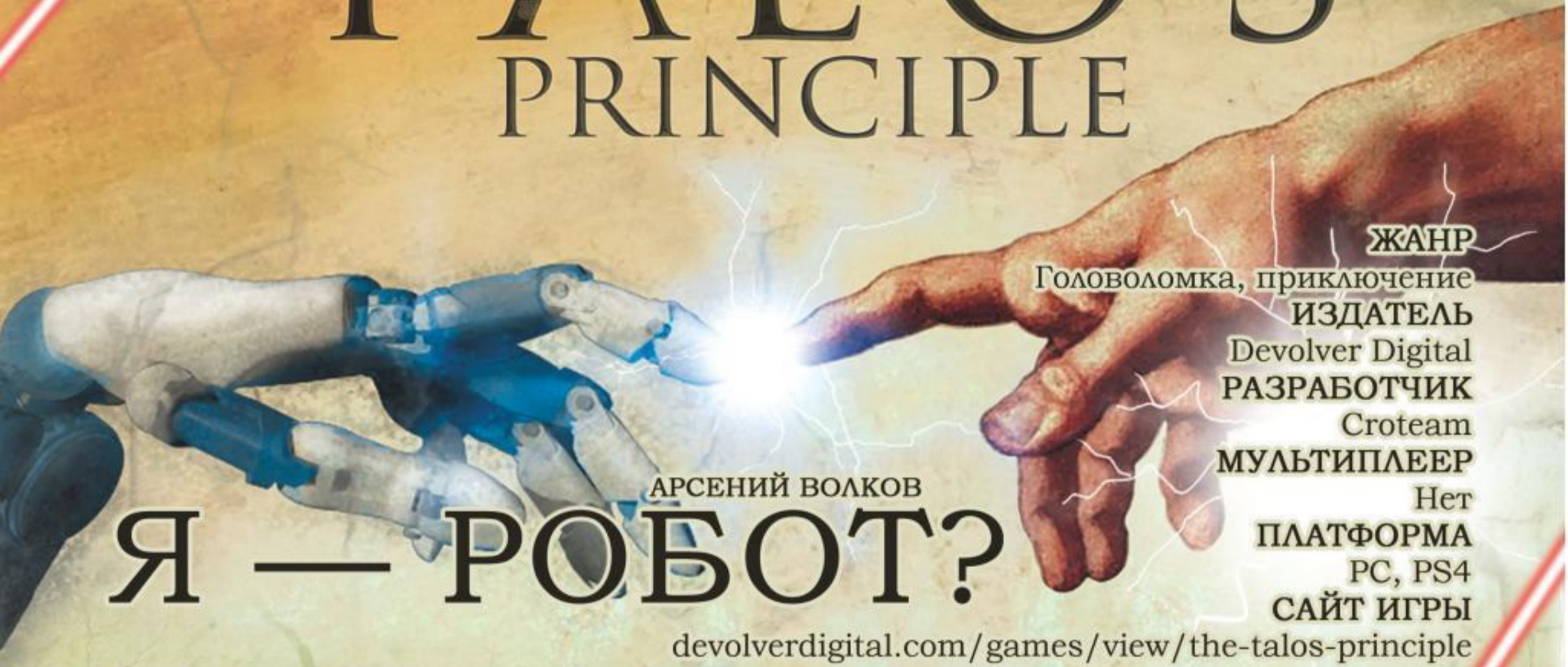
Во-вторых, не совсем понятно, откуда взялись все эти космические цыгане, реанимированные мертвецы и военизированный кулак мощи из антропоморфных носорогов. Есть гипотеза, что Тьма появилась не случайно. Некоторые из фракций внутри города полагают, что именно сфера привела за собой Тьму и Коллапс, — похоже, Путешественник знал, что за ним идут, и надеялся, что в Солнечной системе хватит ресурсов, чтобы остановить мрачную силу. Во всяком случае, так верит культ бинарной звезды.

Еще один факт о Путешественнике: судя по ранним эскизам игры, Черный сад находился внутри сферы, что, в общем-то, намекает на ее темную природу. В окончательной версии сад почему-то вырос на Меркурии, где мы даем финальный бой мрачным медным роботам.

Наконец, последний повод задуматься — лингвистический. Если посмотреть на формулировки некоторых заданий, которые получают Стражи, можно заметить, что они несут в себе не нейтральный, а негативный оттенок. *Slaughter the Fallen*, *Kill Them All*, *Decimate the Hive* — то есть «Устройте резню», «Убейте их всех», «Истребите». Напомним, что Стражи исполняют волю огромной сферы над Землей, — в подробности сценаристы не вдаются, но все-таки оставляют некоторый простор для трактовки.

Само собой, история *Destiny* растянется на несколько лет и к шокирующему повороту нас будут подводить постепенно, но уже эти предпосылки дают надежду на нечто грандиозное: после *The Dark Below* нам расскажут немного подробнее про космических пиратов *Fallen* в дополнении *House of Wolves*. Опять же, раса многоруких кочевников не представлена как абсолютное зло — некоторые из них сотрудничают с «пробужденными» людьми на задворках Солнечной системы. ■

# THE TALOS PRINCIPLE



## Я — РОБОТ?

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

**ЖАНР**

Головоломка, приключение

**ИЗДАТЕЛЬ**

Devolver Digital

**РАЗРАБОТЧИК**

Croteam

**МУЛЬТИПЛЕЕР**

Нет

**ПЛАТФОРМА**

PC, PS4

**САЙТ ИГРЫ**

[devolverdigital.com/games/view/the-talos-principle](http://devolverdigital.com/games/view/the-talos-principle)

Анонс **The Talos Principle** многих, конечно, привел в изумление. Как студия, пятнадцать лет не выпускавшая ничего, кроме новых серий и ответвлений безумного **Serious Sam**, решила взяться за тонкую философскую головоломку, где нет ни одной драки?

Дело вот в чем: к разработке игры хорваты из **Croteam** привлекли звезд инди-сцены, Тома Джуберта, автора сценария **The Swapper**, и Йонаса Киратзеса, создателя множества изящных арт-игр (к примеру, **The Sea Will Claim Everything**). От них **The Talos Principle** достался дизайн пазлов, сюжет и тексты, от **Croteam** — движок и знакомые по **Serious Sam** греческие и египетские развалины, по которым

мистер Стоун размазывал всякую инопланетную дрянь.

А косвенно в новой игре участвовали Айзек Азимов, Филип К. Дик, древнегреческие философы и даже Фредди Меркури со своим риторическим вопросом «Who wants to live forever?».

**ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД СЛАДОК**

Вы обнаруживаете себя в залитых солнцем древнегреческих развалинах. Голос откуда-то с небес возвещает, что имя ему Элохим, и предлагает пройти в его храм. Вскоре проясняется, что если это и Древняя Греция, то очень странная: среди полуразрушенных колон и анфилад парят странные механизмы, а

где-то светят лазером пулеметные турели.

Мы явно оказались в каком-то испытательном комплексе. В нем много порталов, ведущих в разные тематические миры, — помимо Древней Греции еще можно попасть в Древний Египет и средневековую Европу. Но и там все то же — никаких врагов, NPC и лишних разговоров. Никакого Ментала, в конце концов. Только странные механизмы, турели да живописные развалины.

Элохим отдает все это в ваше распоряжение. Дескать, изучай, исследуй, но только — «Никогда не заходи в высокую башню, ибо в ней погибель твоя и всего рода твоего». Понятно, что первым делом после такого предостережения появляется

желание проникнуть внутрь. Сказывается человеческая природа с ее духом противоречия и любопытства, погубившая еще Адама и Еву.

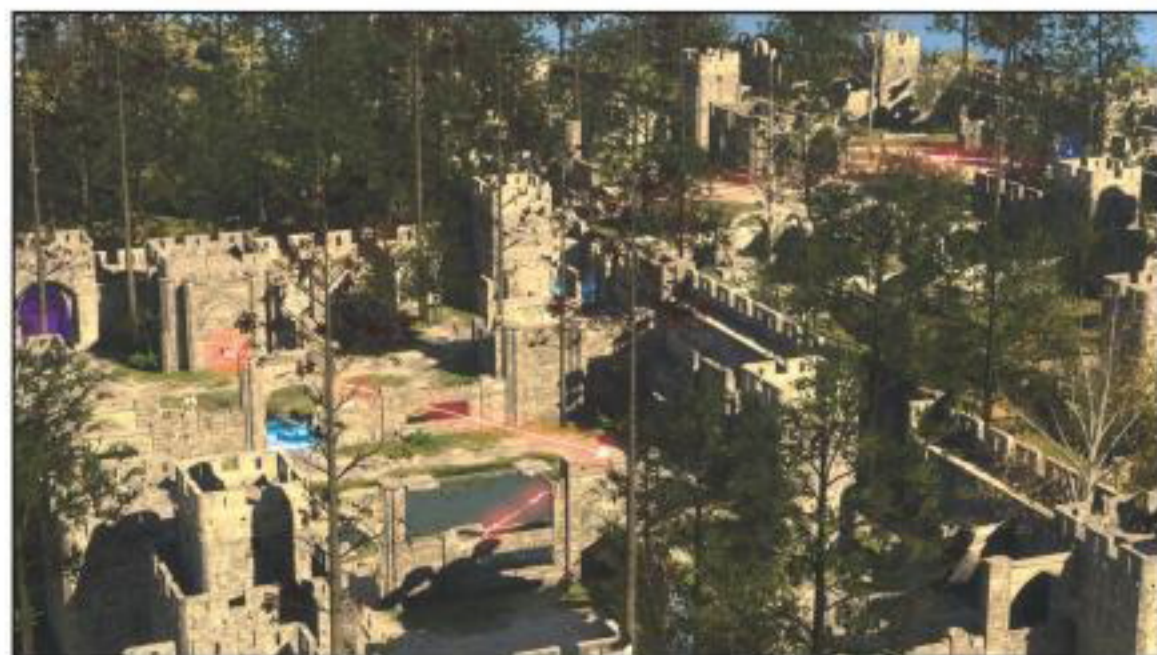
Собственно, главная задача к этому и сводится — добраться до башни и узнать ее секреты. Для этого придется решать пазлы и собирать фигурки тетрамино. Собрав достаточно, мы проходим простенькую мини-игру и получаем доступ к новым мирам и новым возможностям, а в конечном итоге — к запретному плоду. К башне.

**ЗАГАДКИ ЭЛОХИМА**

Хитроумные механизмы всячески пытаются не пустить нас к очередной фигурке, но сражать-

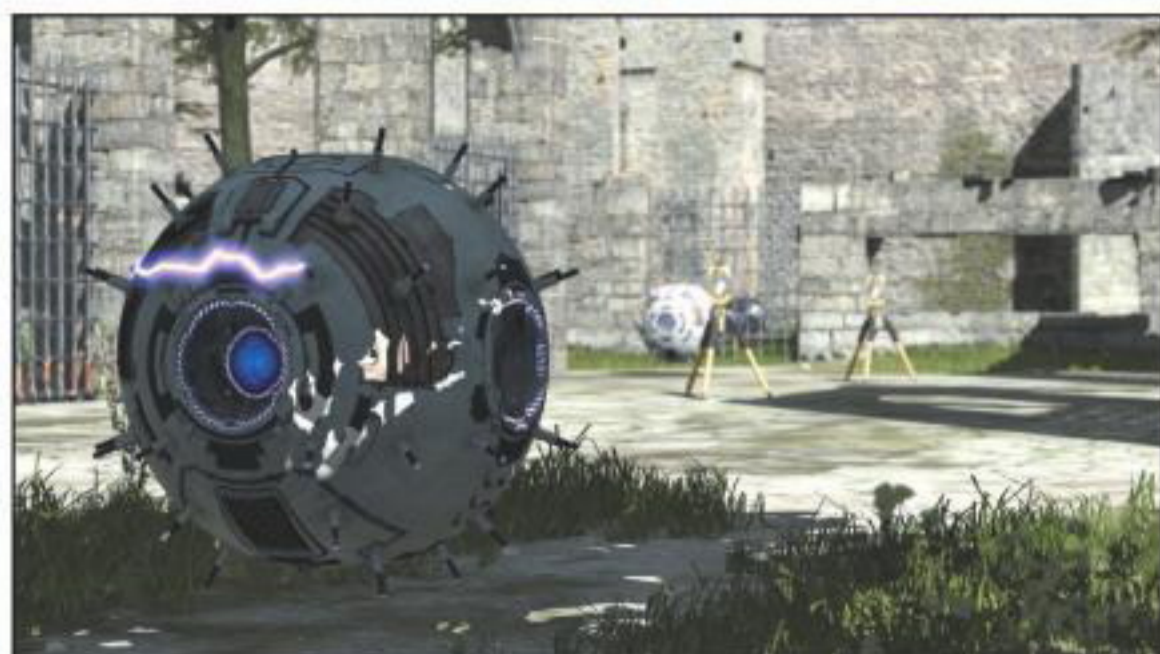


Вместе с игрой поставляется редактор для создания собственных уровней и пазлов.



Все уровни можно свободно исследовать и просто полюбоваться окружающими пейзажами.





Никакого инвентаря здесь нет, слава Элохиму!



Игра часто поднимает достаточно интересные вопросы.

ся с ними не придется. Они-то вас убить могут, а вы — нет. Турели расстреливают все, что оказывается в зоне поражения, а механические «колобки», патрулирующие территорию, взрываются, если подойти к ним слишком близко. Простая задача избежать стычек с машинами складывается в разные пространственные головоломки.

Впрочем, сначала слово «разные» выглядит излишним комплиментом. Первые минут двадцать мы привыкаем к основам и, по сути, занимаемся одним и тем же: с помощью специального деактиватора отключаем турели, обесточиваем дронов и открываем энергетические двери, собираем ключи, деактиваторы или заветные фигурки тетрамино.

Но скоро становится интереснее. Вам выдают коннектор, которым нужно соединять лазерные лучи разного цвета и открывать те же двери. Тут уже придется комбинировать два девайса, натравливать турели на дронов, стараться сделать так, чтобы красные и синие лучи не пересекались.

Возможности открываются постепенно, и чем дальше, тем изобретательнее механики наслаиваются друг на друга. Чтобы решить очередную головоломку, зачастую приходится и с коварными механизмами в прятки играть, и перекидывать условные кубы через половину уровня, от-

правлять себя в неуправляемый полет с помощью воздушного трамплина (его еще предварительно придется соорудить в нужном месте). В один момент вы научитесь записывать свои действия и проходить уровень вместе с самим собой из прошлого — почти как на некоторых уровнях **Braid** и, отчасти, в пресловутой **The Swapper**.

Это настоящее раздолье для экспериментов, фантазии и тренировки пространственного и логического мышления. С какого-то момента **The Talos Principle** начинает держать на пределе — остается достаточно сложной, чтобы вы ощущали себя умным, но не настолько, чтобы хотелось просто взять и все бросить. Если в какой-то момент станет совсем туго, есть система подсказок, но работает она хитро: чтобы получить доступ к советам, придется пройти через ряд других задач. Но благодаря отличному дизайну находить решения в **The Talos Principle** почти всегда интересно, какими бы они ни были.

### СНЯТСЯ ЛИ АНДРОИДАМ ЭЛЕКТРООВЦЫ?

В **Portal** решение головоломок развлеклось юмором и общением с харизматичными персонажами во главе с GLaDOS. В **The Talos Principle** тоже есть разговорчивый разумный компьютер, но здесь вам будет не

до смеха. Игра поднимает серьезные, философские темы.

Само ее название уже говорит о многом. Талос в древнегреческих мифах — отлитый из бронзы гигантский воин, которого Зевс послал охранять остров Крит. По одной из версий легенды об аргонавтах, погубила его Медея, что пообещала (и обманула!) гиганту бессмертие. Отсюда вытекают основные, тесно связанные друг с другом темы игры — богоборчество, проблема разумности искусственного интеллекта и его желание не просто продлить свое существование, как того хотели смутьяны в «Бегущем по лезвию», а жить вечно.

Мы уже обмолвились, что жгучее богоборческое желание посетить таинственную башню вызвано самой человеческой природой. Парадокс в том, что играем-то мы как раз не за человека, а за андроида, сконструированного, судя по всему, по замыслу Элохима.

Способен ли робот иметь человеческие чувства, страдать, любить и спорить, могут ли у него быть собственные мысли и воспоминания, уверен ли человек, что он сам — не машина. Авторы поднимают эти вопросы вслед за Айзеком Азимовым и Филипом К. Диком, но раскрывают их по-своему, оригинально и интересно, подмешивая во все это античную философию и размышления о смысле жизни в

принципе, предназначении и поиске своего «я».

Суть, сама подоплека истории **The Talos Principle** несколько оторвана от геймплея. Чтобы оценить всю ее тонкость, нужно отвлекаться от пазлов, читать развешанные то тут, то там на стенах записки, искать дневники и заглядывать в терминалы, которые можно найти практически на каждом уровне. Но качество и подача текстов того стоят. В местном компьютере вас ждет пусть не такой активный, как GLaDOS, но ничуть не менее интересный «кремниевый» собеседник — распорядитель местной электронной библиотеки. Именно он выступает в качестве змея-искусителя в этом виртуальном раю, своими расспросами, рассказами, цитатами из философов разжигая сомнения в необходимости следовать указаниям Элохима, провоцируя наше любопытство, да и в целом заставляя думать и размышлять.



**The Talos Principle** — это лучшее, что случилось с видеоиграми-пазлами со времен **Portal**. Она улаживает глаз со слухом, помогает самообразованию и заставляет шевелить мозгами — во всех направлениях. Наконец, она дает богатую пищу для размышлений на тему «Тварь ли я дрожащая, или право имею?».

И, опять же, снятся ли все-таки андроидам электроовцы? ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

### ДОЖДАЛИСЬ?

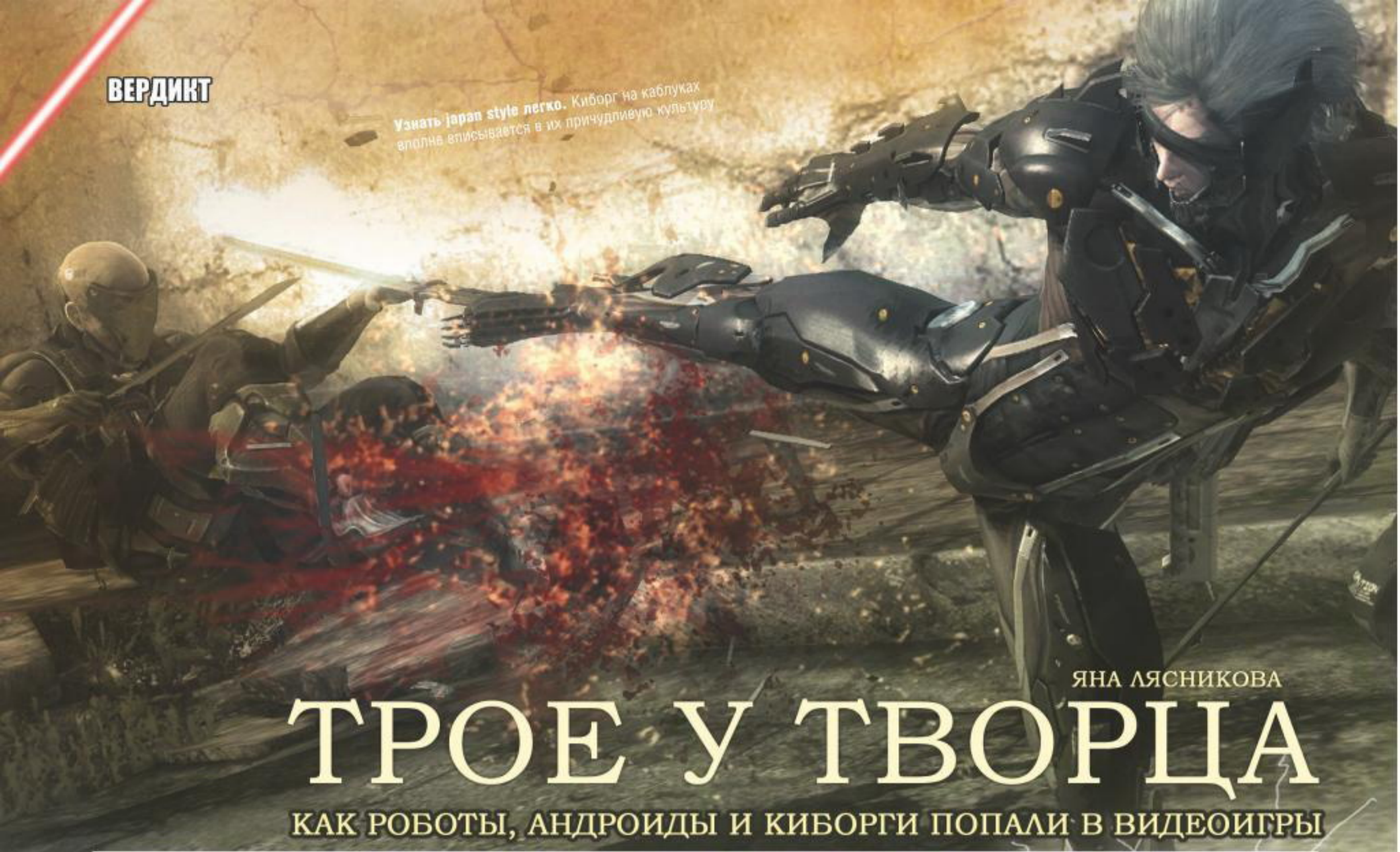
Авторы **Serious Sam** при поддержке мощнейших умов инди-сцены неожиданно выпускают лучшую головоломку и самую философскую игру 2014 года.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 9
- ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 9
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 9
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 9

### РЕЙТИНГ

9,0  
«ВЕЛИКОЛЕПНО»

Узнать *japan style* легко. Киборг на каблучках вполне вписывается в их причудливую культуру



ЯНА ЛЯСНИКОВА

# ТРОЕ У ТВОРЦА

КАК РОБОТЫ, АНДРОИДЫ И КИБОРГИ ПОПАЛИ В ВИДЕОИГРЫ

Человечество условно можно поделить на две части — лентяев, которые хотят, чтобы за них все делали роботы, и демиургов, желающих создать новую форму жизни, уподобившись богу. И это не могло не отразиться на литературе, кинематографе и видеоиграх.

Для начала разберемся с терминологией. Роботы — это машины с искусственным интеллектом, работающие по заданной программе. Наличие «мозга» совсем не обязательно: например, Ганс Форальберг из *Syberia* просто делал автоматизированные механизмы.

Похоже устроены геты и защитные роботы из *Mass Effect* — с той разницей, что первые получили полноценный ИИ и смогли развиваться, а вторые действовали исключительно в рамках введенного алгоритма. Талос из *The Talos Principle* тоже робот.

Киборг уже скорее гибрид человека и машины. Биомеханический Шепард из последних *Mass Effect* и аугментированный Дженсен из *Deus Ex: Human Revolution* спасают мир, пользуясь достижениями киберпротезирования.

Наконец, андроид — это искусственный интеллект, облаченный в форму человека, настолько искусную, что не отличить от «оригинала». То есть усовершенствованный робот.

## ДРЕВНИЕ СТРАЖИ

Идея о роботах зародилась в человеческом сознании еще во времена античности. Существу-



В угоду сюжету разработчики часто обходят три закона робототехники Азимова. Так, человекоподобные роботы из «Чужого», не отличаясь особым умом и сообразительностью, доставляют немало проблем Рипли-младшей.

ет как минимум две греческих легенды об искусственных людях. В первой скульптор Пигмалион создал статую женщины и влюбился в нее. Он покупал ей самые дорогие одежды и подарки, но гордая статуя была неприступна. Тогда Афродита и оживила статую, сжалившись над несчастным влюбленным, — закончилось все хорошо. Кстати, Илмаринен из карело-финского эпоса «Калевала» пытался повторить эксперимент Пигмалиона и выковал себе супругу из золота и серебра, но, увы, статуя не ожила.

Если Галатhea, жена Пигмалиона, появилась, по сути, для плотских утех, то герой второй легенды — могучий бронзовый

витязь — защищал остров Крит. Воин, созданный Зевсом, исполнял функцию стража, который почти никого не пускал на остров. Нарушителей бронзовый человек уничтожал с особой нежностью: раскалял свое тело в огне, а потом душил врагов в жарких объятиях. По старинке слабым местом воина была пятка. Звали блюстителя порядка Талосом. Этот миф и есть источник *The Talos Principle*.

Третья легенда — о глиняном великане големе, защищающем еврейский народ, — датируется уже XVII веком. В свободное время голем трудился чернорабочим, выполняя поручения общины. Он стал первым истуканом, который воспротивился во-

ле своего создателя. Позднее эта мысль завладела умами фантастов и перешла в ранг морально-этической проблемы.

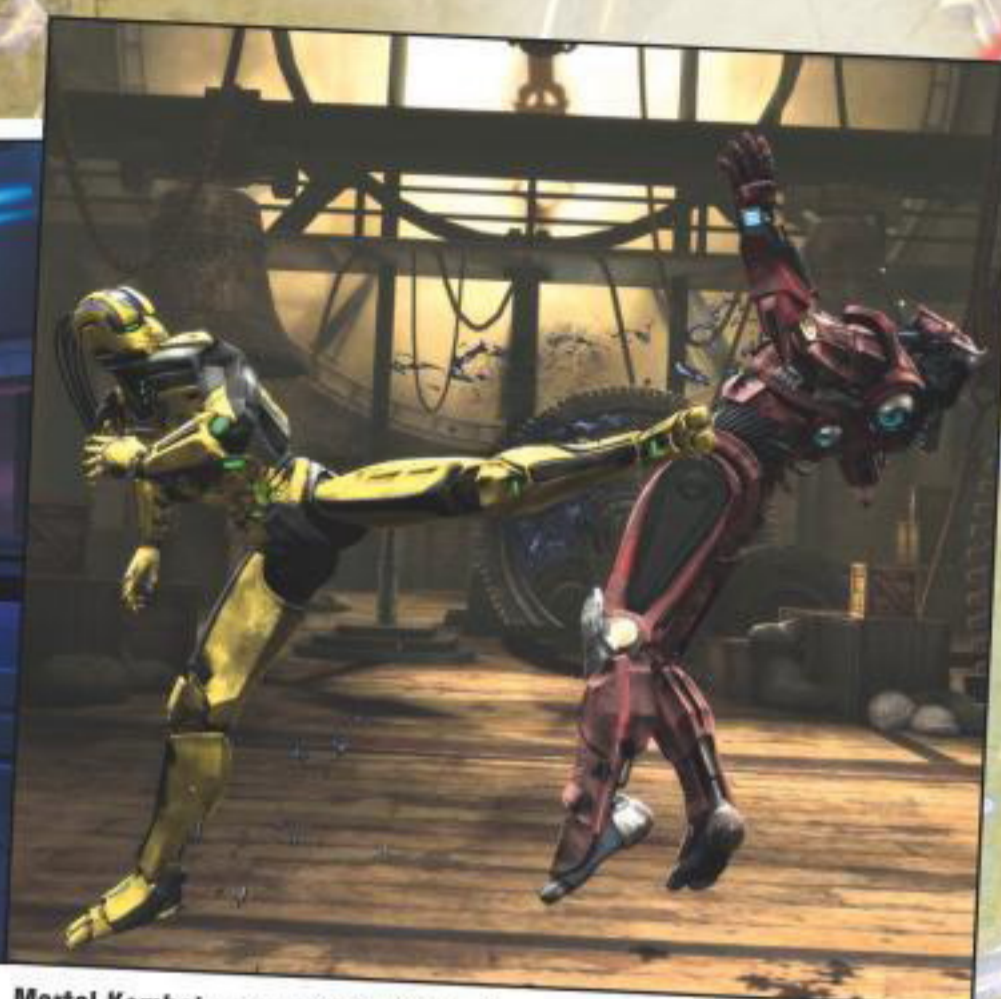
## МЫ ОЖИВЛЯЛИ КАК МОГЛИ

Писатели XIX века создают в своих произведениях первых киборгов. Маэстро ужасов Эдгар По публикует рассказ «Человек, которого изрубили в куски»: генерал Смит храбр и красноречив, а еще поразил рассказчика внешностью и мелодичным голосом. В чем подвох, спросите вы? Стремясь разгадать тайну генерала, рассказчик проникает в его спальню и видит, как слуга надевает ноги, плечи, руки,

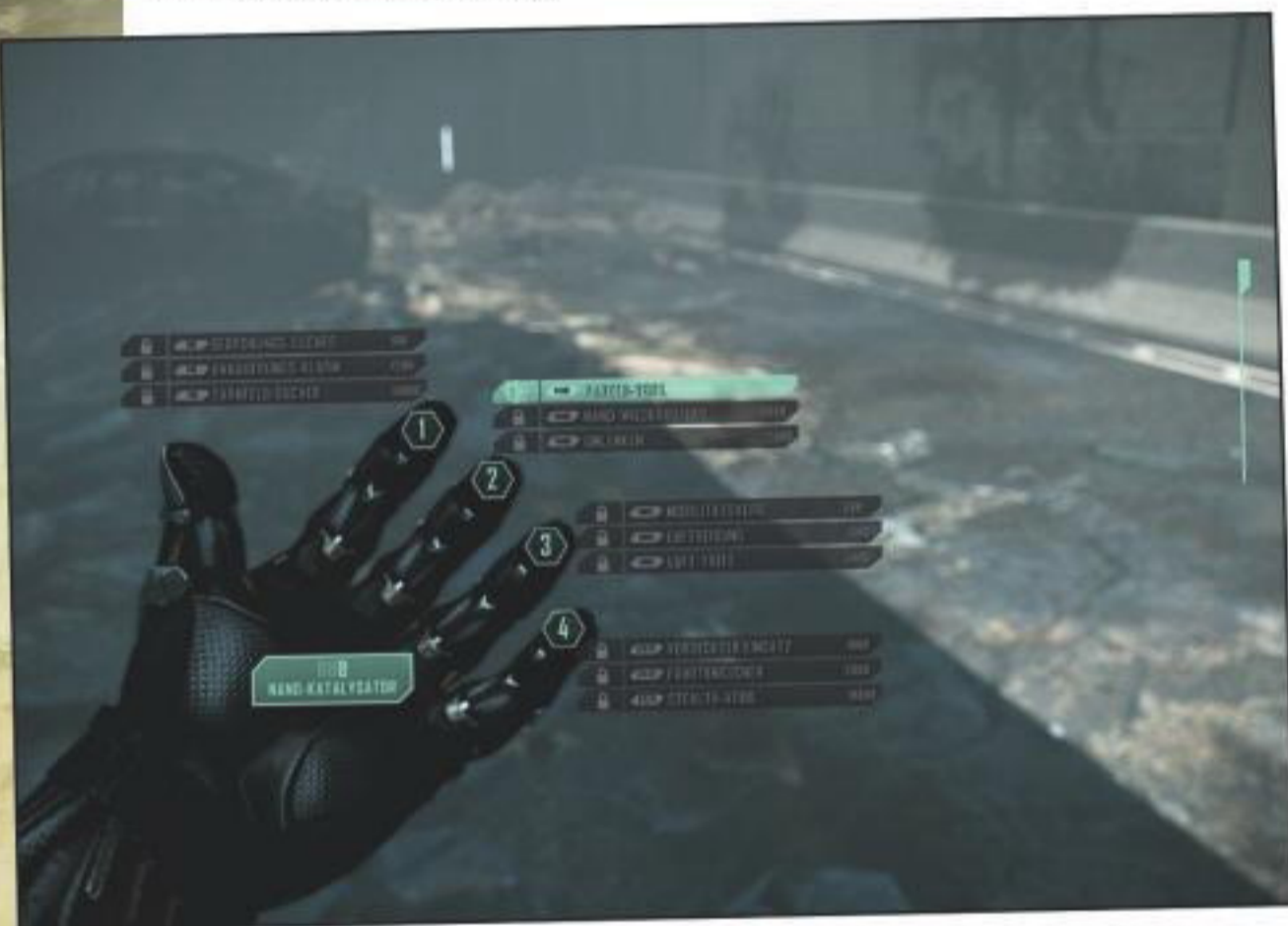
**Дронд Прокеи** — доказательство того, что ИИ способен сделать свой выбор в пользу добра (или зла), нарушив вложенную в него программу. Вопрос: способен ли ИИ по собственной воле нарушить легендарные законы робототехники?



**Вселенная Mass Effect** оказалась самой интересной: киборг Шепард, роботы геты и великолепная Сузи, получившая к третьей части привлекательное тело. Джокеру повезло — рядом с ним не только умница, но и красавица.



**Mortal Kombat** продолжает тему киборгов в видеоиграх: Смоук, Сайрус, Сектор, Кибер Саб-Зиро покоряют виртуальные арены файтингов.



**Киберпротезирование** — главный, но не единственный способ создать киборга. Нанокостюм из Crysis 2, став симбиотом Алькатраса, наделил протагониста супервозможностями и поддерживал в нем жизнь.

грудь, глаза и даже искусственное небо на бесформенный, копошащийся в кровати комок. Лишь услышав вместо писка привычный голос, свидетель перевоплощения понимает, кто именно находится перед ним. Кстати, этот сюжет хорошо известен в поп-культуре по серии фильмов о робокопе.

В 20-е годы XX века братья Карел и Йозеф Чапеки добавляют в лексикон слово «робот» (в переводе с чешского — «ка-торга»). В пьесе «P.U.P.» Чапек задает вопрос, насколько справедливо эксплуатировать искусственных людей и чем это грозит человечеству. Кварианцы из Mass Effect изобрели гетов в качестве рабочей силы, но роботы неожиданно осознали себя, что и привело к появлению новой расы синтетиков.

Наш земляк Айзек Азимов стал следующей ключевой фигурой мировой фантастики. Во-первых, ему принадлежит термин «robotics» (робототехника), во-вторых, он на пару с Джоном Кэмпбеллом придумал три закона робототехники, которые так или иначе используют большинство современных фантастов. В-третьих, Азимов популяризовал концепцию «добротного робота» в пику устоявшимся стереотипам о механизмах, которые спят и видят, как уничтожить человечество.

Типаж андроида появился позже всех. Проблему отношений андроидов с человеком затронул и Станислав Лем. Примерно о том же в конце 1960-х пишет Филип Дик в романе «Мечтают ли андроиды об электроовцах?». Дик выдвигает два основных этических мотива: мо-

гут ли андроиды испытывать эмоции и, главный, как отличить человека от машины. Спустя двадцать лет Ридли Скотт снял фильм «Бегущий по лезвию», основанный на событиях книги, а еще через пятнадцать вышла одноименная видеоигра — Blade Runner. Совет: если вы не смотрели кино и лень читать книгу, лучше пройдите игру — она ближе к оригиналу.

**НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ КИНО**

Параллельно с фантастической литературой XX века развивается и кинематограф. «Терминатор», «Трансформеры», «Интерстеллар», «Я, робот», «Двухсотлетний человек», «Звездные войны», мультфильм «ВАЛЛ-И» — вот первые ассоциации. Вне кино в поп-культуре антропоморфные роботы чем только не занимаются — например, играют музыке. Немецкий бойз-бэнд Compressorhead появился в 2007 году и с тех пор гастролирует по всему миру, исполняя хиты AC/DC, Metallica и Led Zeppelin. Словом, образ робота человеку знаком и близок.

Но помните ли вы, возможно, первого андроида, с которым познакомились? Электроник сначала только учится быть человеком, а затем и вовсе заменяет непутевого Сыроежкина. В сущности, это детская сказка с совсем недетской проблематикой. Похожая путаница происходит и в менее известной советской кинокартине «Его звали Роберт». Ученый создает точную копию себя и, решив протестировать, отправляет робота на свидание. Третий отечественный андроид — не-

много чудачковатый и анемичный Вертер, герой фильма «Гостя из будущего».

Зарубежный кинематограф в этом плане разнообразнее. Искусственные люди прочно обосновались во вселенных «Чужого», «Стартрека», «Звездных врат». Упоминания достоин и фильм Спилберга «Искусственный разум» о мальчишке-роботе, запрограммированном любить своих хозяев. Еще одно прогрессивное для своего времени кино сняли немцы в 1927 году. В научно-фантастической антиутопии «Метрополис» город разделен на «верхний», в котором обитают сливки общества, и «нижний» — для тех, кому не так повезло. Фредер, сын одного из правителей Метрополиса, влюбляется в простую работницу Марию и спускается к ней на промышленный уровень. В это время отец Фредера приходит к изобретателю, который почти создал совершенную «человекомашину». Интрига в том, что для завершения работы ученому нужен настоящий человек. И выбор падает, конечно же, на возлюбленную Фредера. Так появляется Лже-Мария... Но лучше посмотрите фильм.



В игре The Talos Principle есть строчка: «У мира нет инструкции по применению. Ты сам должен его понять». А «Метрополис» начинается и заканчивается фразой: «Посредником между головой и руками должно быть сердце». Могут ли роботы чувствовать? Любить? Страдать? Быть иррациональными? Теперь на этот вопрос ищет ответ наш, видеоигровой медиум. ■



# ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

САЙТ ИГРЫ  
assettocorsa.net

Федор Сивов

## АБСОЛЮТНЫЙ СИМУЛЯТОР

ЖАНР  
Гоночный симулятор

ИЗДАТЕЛЬ  
И РАЗРАБОТЧИК  
Kunos Simulazioni

МУЛЬТИПЛЕЕР  
Интернет

ПЛАТФОРМА  
PC



### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Intel Quad Core CPU, 6 ГБ, 2 ГБ видео

**П**о автодрому «Валле-лунга», что в живописном пригороде Рима, мчится Lotus Elise. Мгновение спустя автомобиль пересекает финишную черту, опередив противника на три корпуса. Победа. Гонщик ликует.

Тогда это было типичное соревнование на итальянском треке. Четыре года спустя это уже заезд в **Assetto Corsa**.

Игра прошла долгий путь от технологической демки со всего одной машиной и одной трассой до бета-версии с ранним доступом и, наконец, полноценного релиза в Steam. И все это — силами небольшой (меньше двадцати человек) команды **Kunos Simulazioni**, которая, сидя в двух шагах от упомянутого трека, создала самый увлекательный и в то же время старомодный, хардкорный, местами кондовый гоночный симулятор, душой оставшийся в девяностых.

### У вас мотор барахлит

Assetto Corsa — игра про филигранное академичное вождение и прохождение поворотов по апексу. Она ни в каком виде не признает агрессивное вождение и наказывает нахальных гонщиков проработанной моделью повреждения: тормоза сжигаются при резкой остановке, коробка передач ломается из-за неумелой работы со сцеплением, а машина перестает адекватно поворачивать, если повредить колеса.

Первое, что нужно понимать об Assetto Corsa, — она совершенно не щадит новичков и бьет по рукам отдачей уже на самых первых соревнованиях. Если, предположим, **Gran Turismo** сразу дает шанс выиграть в чемпионате хотя бы бронзу, то в Assetto Corsa сделать это вам поможет только мастерство либо случайность. Она создана исключи-

тельно для гонщиков с большим стажем игры в автосимуляторы. Хотя и те будут ошеломлены отдельными испытаниями, которые перед ними встанут.

В заезде на время самая первая контрольная точка может оказаться непроходимой, а в гонке малолитражные хэтчбеки Abarth 500 будут полтора часа создавать читерскую конкуренцию, пока игра из-за бага не дисквалифицирует половину противников. Дело в ИИ, которому задали стандартные модели поведения и оптимальную траекторию прохождения (типичное дело для гоночных симуляторов), но забыли сделать так, чтобы компьютерные противники хоть иногда ошибались. Так что даже на низком уровне сложности несколько противников могут «включить Шумахера» и в первые же секунды оторваться от вас на много метров.

Итальянцам, при их кропотливости, все же не хватило

ресурсов и двух лет бета-тестирования, чтобы сбалансировать игру, отладить детали, отловить критические баги, научить финальный билд работать стабильно и не вылетать. Кажется, что сама игра, каждый ее элемент, каждая строчка меню прибыли из прошлого. Мысль «так уже не делают» приходит в голову через раз: меню и игра запускаются в разных окнах, «Карьера» — набор однотипных гонок и соревнований на время, на некоторых экранах игра уведомляет о загрузке процессора (зачем?).

Разработчики, похоже, настолько увлеклись проработкой настроек автомобилей, что все прочее делали наспех. Но то, что касается самих машин, порой разобрано до мелочей. Например, почти про каждый автомобиль в режиме «Карьера» срежиссированы клипы в стиле Top Gear (иногда даже музыка похожа). И если в реальной машине нет



Assetto Corsa по сравнению с той же Project CARS очень не хватает лоска. Разработчики гонятся в первую очередь за достоверностью, а остальное — как получится.



Представьте, как вас с ревом обгоняет этот BMW с двигателем V10. В игре намеренно нет музыки, но звучание авто радует слух своей правдоподобностью.



Главное преимущество демонстрационного режима — возможность со всех сторон сфотографировать салон Ferrari F40. Только найти режим в громоздком меню сложновато.



Фильтры в фоторежиме позволяют изобразить ретрорепортаж с выступления Никки Лауды на Гран-при Германии 1975 года. Или что-нибудь в этом роде.

лепесткового переключателя передач, то его не будет и в игре.

### Зато ходовая в порядке

Assetto Corsa может быть жесткой, бескомпромиссной, бесконечно требовательной, но, как только вы научитесь ездить, подберете под себя настройки руля и удобную сложность, она станет производить совсем другое впечатление. И за общей неряшливостью (будто в студенческой работе, законченной в последнюю ночь), отсутствием баланса и прочими оплошностями покажется одна из самых сложных и неординарных моделей поведения автомобилей.

Просто водить в Assetto Corsa намного приятнее, чем бодаться с ИИ. Досконально точной передаче технического исполнения автомобилей Kunos Simulazioni

предпочли индивидуальность, уникальное поведение каждого автомобиля на интуитивно понятном уровне — настолько, что действительно веришь тому, как тяжелый McLaren с трудом входит в повороты, как грациозно «скачет» Ferrari 458 Italia и как заносит буйный BMW Z4. А в заездах получаешь удовольствие от вождения, один за другим одолевая сложные повороты.

Еще одно преимущество Assetto Corsa — в гибкости. Управление, жесткость шин, переключение передач и все такое прочее можно подстроить под себя. Иногда вместо очередного заезда больше времени проводишь за подбором идеальных настроек сперва для вождения, потом для дрифта, драфта, а иногда и для отдельных заездов.

Assetto Corsa собрана с фанатичной страстью, из больших разработчиков сегодня присутствует разве что Кадзунори

Ямаути и его Polyphony Digital. Но пока авторы Gran Turismo летают в Германию, чтобы уточнить наклоны и углы поворотов на «Нюрбургринге», пока они занимаются физическими подсчетами работы ходовых и давления в шинах, пока лицензируют как можно больше автомобилей и треков — Kunos Simulazioni никуда не ездят. Они обосновались в одном из гаражей автодрома «Валлелунга» и ориентируются на то, что видят перед собой. Тестируют и записывают поведение машин на треке, общаются с гонщиками и механиками после заездов и все в таком духе.

И если Gran Turismo — это всегда большой, цельный, законченный продукт, то Assetto Corsa — мощнейшая площадка для экспериментов. Kunos Simulazioni планируют развивать игру и выпускать новый контент по крайней мере до 2018 года. Кро-

ме того, инструментарий Assetto Corsa открыт для мододелателей. Со временем это решит проблему недостатка трасс и авто... хотя не стоит ждать от любительских моделей столь же реалистичного поведения. Или стоит?



Во многом неаккуратная, Assetto Corsa берет механикой, проработанной симуляцией вождения, детальной настройкой автомобилей и открытостью для модификаций. Даже после релиза в Steam игра по-прежнему выглядит и работает как бета, которую еще нужно балансировать, тестировать, доводить до идеала. Это развивающийся проект, но его в любом случае стоит взять, если у вас есть хороший руль и стаж в автосимуляторах. В худшем случае Assetto Corsa должно хватить до выхода Project CARS и Gran Turismo 7 ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### Дождались?

Сыроватый автосимулятор старого формата, но с одной из самых реалистичных моделей поведения автомобиля.

Новичкам тут не место, зато для закаленных виртуальных гонщиков это отличная площадка для испытания мастерства.

### Геймплей:

★★★★★☆☆☆☆☆

### Графика:

★★★★★☆☆☆☆☆

### Звук и музыка:

★★★★★☆☆☆☆☆

### Интерфейс и управление:

★★★★★☆☆☆☆☆

9

8

8

6

### Рейтинг

8,0

«ОТЛИЧНО»

ВЕРДИКТ

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo E4600, 2 Гб, 1 Гб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core 2 Quad Q6600, 4 Гб, 1 Гб видео

**ЖАНР**  
БОЕВИК, УЖАС

**ИЗДАТЕЛЬ**  
DEEP SILVER

**РАЗРАБОТЧИК**  
FATSHARK

**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
НЕТ

**ПЛАТФОРМА**  
PC, PS3, XBOX 360

**САЙТ ИГРЫ**  
ESCAPE.DEADISLAND.COM



# РЕАНИМАТОР

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

**D**ead Island балансировал на острейшей грани, разделяющей занудную зомби-мясорубку и игру, которую не стыдно купить без скидки. Чем же она была хороша? В сущности, немногим: кооператив, горы холодного оружия и мощная контактная боевая система (о, как сочно разлетались гнилые черепашки, м-м-м!). В компании друга или нескольких Dead Island становилась сносным развлечением. К тому же экшены с живыми мертвецами в те времена только набирали обороты.

Лишенная спасительных примочек, **Escape Dead Island** оказалась за бортом. Все ее фишки, любовно просмакованные в магазинных описаниях, отнюдь не равноценны потерям.

## ОСТРОВ НЕДОРАЗУМЕНИЯ

По морским волнам мчится роскошная лодка. На борту — амбициозная команда репортеров из двух бесполезных NPC и главного героя. Клифф Кэйло со товарищи решили выяснить, какого лешего остров Баной закрыт для посещений, но курс, однако, держат на соседний остров На-рапела, где якобы и зарыта собака. По прибытии неизвестная сила невежливо топит репортерское судно, отчего Клифф вынужден бродить по джунглям и руинам на своих двоих.

Далее дефицит смысла, сценария, логики и прочей чепухи компенсируется исключительно толпами зомби. Правда, эту схему

замызгали до полной потери эмоционального окраса (от «Боже, как отвратительно!» до «Опять. Чертовы. Зомби»), но при должном исполнении она работает: напряженное ожидание нападения в сочетании с жестокими боями против безжалостных мертвецов — развлечение самодостаточное.

Escape Dead Island пробует отойти от привычных решений. Например, наполнив повествование загадками, галлюцинациями и прочей сверхъестественной чепухой, в подражание сериалу LOST (даже люк в земле есть, хоть и не очень похож). Насчет истории спорить не будем — зомби-эпидемия сама по себе тот еще штамп, но **Fatshark**, ска-

жем так, сумели выкрутиться. А вот с прикладной частью игры — другое дело.

## НЕ ОГЛЯНУЛИСЬ ЛИ ОНИ?

Принцип массовости ходячих уже пошатнули в Dead Island: даже один мертвец там оказывался нешуточной угрозой, а уж толпа — знатной головной болью. Escape Dead Island удваивает ставку: три-пять зомби доедят Клиффа быстрее, чем тот размахнется бейсбольной битой.

Камера висит за плечами, броская тропическая природа оформлена cel-shading'ом. Оружия при себе так мало, что удивится даже аскет вроде Эдварда Карнби из **Alone in the Dark**



Вместо роликов... конечно, разумеется, как же иначе!.. слайд-шоу с рисованными картинками!

Лучший метод борьбы с превосходящими силами нежити — сбивать их с ног по одному и добивать ударом оружия.



При должной сноровке можно прошмыгнуть почти под носом у зомби, зайти сзади и...

...полюбоваться на кровавый дождь от механических ударов отверткой. Откуда в журналисте столько злобы?

2008 года, а пистолетами впору гвозди забивать — добрая традиция серии, в которой врагов принято добивать тупыми предметами. Поэтому Клифф Кэйло успокаивает подгнивших олухов скрытно — иммунитета у журналиста нет, поэтому нет и желания лишний раз попадать в объятия зомби.

Клифф резво крадется и рвет тухлую сволочь короткой и яростной серией ударов отверткой, активирующейся нажатием одной кнопки за спиной у жертвы. Но где нас должно или не должно быть видно, игра дает понять с большой неохотой. Индикатор тревоги у мертвецов может заполняться даже если Клифф честно сидит за грудой ящиков, но его макушка предательски торчит. Или не торчит — глазастым зомби хватит и щели между досками. Окажетесь за спиной у мертвяка — нате, он уже на взводе, пора доставать отвертку.

Но ненормально развитое восприятие не так губительно для стелса, как расстановка врагов по уровням и их извилистые маршруты. Они не видят ничего зазорного в том, чтобы стоять лицом к входу в локацию и смиренно ждать героя. Если вас заметит один — поздравляем, коллективный разум без проволок донесет до остальных, откуда пахнет свежим мясом.

А когда пелена секретности спадает, Escape Dead Island превращается в элементарный и неуклюжий слэшер. Обычный удар, удар с размаху, толчок и уклонение — все, что у вас есть. Оружие не снашивается и не ломается, улучшить его нельзя, прокачки нет совсем, как и всевозможных полезных перков, коими блистала Dead Island.

В конце концов вам принуждают ввязываться в открытый бой с толпой оглоедов. Как итог — стелсовая часть натужна, а слэшер словно слеплен по стандартам кинолицензий. К тому же зомби легко разрывают цепочку ударов и ловко кусают Клиффа, пока его топор отрубает им руки. Когда на сцене появляются особо мощные зараженные, вроде мясника (название говорит само за себя) или жгущего кислотой плевуна, становится совсем неважно — быть бы живым!



И в то же время заметно, что у Fatshark куча идей, и они рады бы их реализовать — та же боевая система хоть и ограничена, но не безнадежна. Забавной получилась фотоохота: герой не расстается с камерой, с помощью которой можно щелкать интересные объекты. Наводимся, увеличиваем zoom, щелкаем — и кадр отправляется в кол-



Какая же игра про зомби без трупного черного юмора? Хотя Клифф шутит и по множеству других поводов.

лекцию с сопроводительной подписью, содержащей искрометную шутку (1 шт.).

Всего нужно собрать больше семи десятков, и инстинкт собирателя волей-неволей заставляет порой внимательно оглядеться и вдохновиться пейзажами. Не мясом единым! Хотя и мясо попадает в фотоархив — вторично умерщвленных покойников нужно снимать быстро, пока труп не растворился в воздухе.

Увы, со временем фотоинтересности иссякают, потому что по одним и тем же маршрутам вам придется ходить не раз и не два. Нарапела не столь велика, как Баной, и структурой напоминает сеть, где вы носитесь между локациями по линейным коридорам. Изредка Клиффу приходится бежать через

весь остров, что никому не доставляет удовольствия. Нам советуем возвращаться к пройденным этапам с новыми примочками (типа крюка-кошки), чтобы добраться до недоступных прежде записей, но вряд ли вам того захочется.

Escape Dead Island соприкасается с оригиналом только общими темами: зомби, джунгли... ну и всё. Позднее в сценарии зацветет Сянь Мэй (та самая китайянка из первой части, со страстью к колюще-режущему оружию), но это лишь вялая попытка увязать вместе две совершенно разные игры. Неоднозначное продолжение и хотело бы проявить оригинальность, но выходит только хуже. ■



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

**ДОЖДАЛИСЬ!**

Эксперимент начинался задорно, но завершился — как и любой эксперимент с зомби — неудачно. Ходячих не научили правилам игры в прятки, но снабдили методичкой «Как загрызть выжившего, пока он колотит вас палкой». А живая, тактильная боевка осталась в оригинале.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

★★★★★

**ГРАФИКА**

★★★★★

**ЗВУК И МУЗЫКА**

★★★★★

**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**

★★★★★

5  
7  
6  
6

**РЕЙТИНГ**

**5,5**  
«СРЕДНЕ»

# ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:  
Павел Бажин

ОБЗОР

## ЛОВЦЫ УДАЧИ

Новая онлайн-вселенная от российских инди — с реальной экономикой, свободным PvP, борьбой за территории и своими поселениями.

В последнее время MMO-песочниц от небольших студий становится все больше и больше. Тренд не новый, но появление доступных инструментов — того же движка Unity — его вновь подстегнуло. Подобные игры, как правило, характеризует ряд общих черт: небрежная подача, позиционирование на «хардкор», горящая энтузиазмом команда и масса утопических идей.

И российских инди это тоже мало-помалу захлестывает. На страницах «Игромании» уже упоминались игры вроде **Life Is Feudal**, а сегодня мы расскажем еще об одной: «Ловцы удачи» от воронежской студии **DiP Online** — MMO-песочница про самолеты и дирижабли, которая явно во многом вдохновлялась монструозной **EVE Online**.

### СУРОВЫЙ НОВЫЙ МИР

«Ловцы удачи» основаны на вселенной, описанной в книгах известного российского фантаста Алексея Пехова, повествующих о мире на границе Изнанки. Причем изначально это не подразумевалось, но сеттинги оказались очень похожи — тут есть и воздушные сражения, и орки с людьми. А чтобы не слишком сильно переделывать контент, действие перенесли на триста лет назад. Самолеты пока летают не на демонической тяге, а на обыкновенном топливе, да и массивные неповоротливые дирижабли пользуются большим спросом.

Начинающему игроку выдают как раз такой дышащий на ладан аппарат, и затем игра выкидывает его, ничего не понимающего и беззащитного, в огромный, полный опасностей мир площадью около четверти мил-



лиона квадратных километров — то есть чуть больше территории Великобритании.

Случайно зашедшие здесь не выживают. Многие привыкли, что их будут развлекать, кормить сюжетными квестами и водить в инстансы. Вместо этого «Ловцы удачи» предлагают реальную экономику, свободное PvP, борьбу за территории, возможность строить собственные поселения и грабить караваны.

В EVE все так или иначе начинают с копания астероидов — здесь старт похожий. Сначала вы работаете простым перевозчиком. Ваш маленький и медленный «Пилигрим» неспешно плывет от одного города к другому, развозя посылки по заданиям NPC. Маленький трюм и отсутствие денег для залога не позволяют выполнять заказы игроков, так что приходится лишь облизываться на суммы контрактов — живые люди тут платят гораздо щедрее электронных болванчиков.







Новичкам уготована непростая судьба, но тем, кто преодолел этот сложный этап, открывается сразу несколько путей. Можно стать серьезным торговцем, искать выгодные маршруты или охотиться на драконов и выгодно продавать их потроха. Если же хочется оседлости, можно основать поселение, занявшись добычей ресурсов и производством.

Система создания предметов тут глубокая. Например, если вы хотите сделать чертеж самолета (их тут называют стреколетами), необходимо будет выбрать массу параметров: решить, делать ли вашу машину из обычных досок, слоеного дерева или листового железа, определить площадь оперенья, угол атаки крыльев, объем трюма и топливного бака, выбрать двигатели и вооружение. И каждый параметр, каждая лишняя пушка будут влиять на летные характеристики.

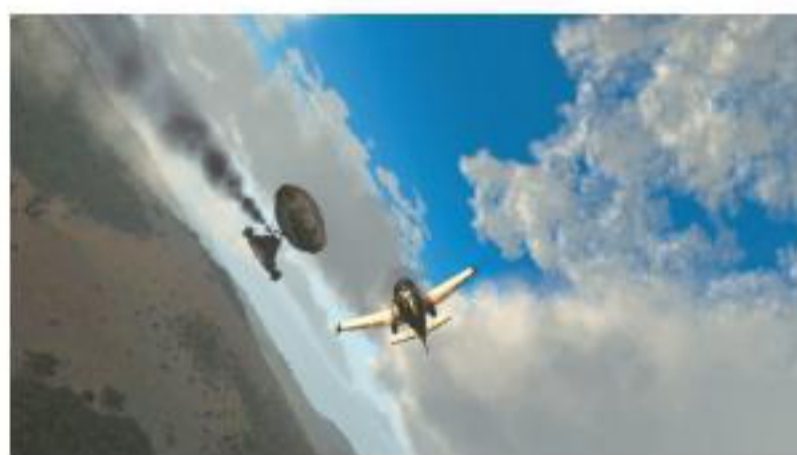
## ПИРАТСКАЯ ВОЛЬНИЦА

Кому скучно торговать и строить, могут начать карьеру пирата. По части PvP «Ловцы удачи» предоставляют игрокам полную свободу, но, выбрав «темную сторону», вы станете изгоем в обеих фракциях — и среди орков, и среди людей. Вашим домом будут острова Примирения, где находятся пиратские базы.

Наконец, удачливые торговцы и производственники могут создать свою собственную империю и перестать работать самостоятельно. Достаточно раздавать заказы на перевозку грузов другим игрокам или же стать губернатором и получать налоги со всех игроков в округе. Пираты же могут собрать альянс и начать проворачивать действительно крупные боевые операции.

Какой бы путь вы ни выбрали, лучший вариант для старта — читать руководства и слушать советы ветеранов. Разработчики очень принципиально подходят к вопросам геймплея и не собираются облегчать игру только ради удобства вновь прибывших игроков. Допустим, вы запустили игру, взяли задание, но не знаете, куда лететь? Не можете найти стрелочку, которая показала бы дорогу? Это потому, что ее тут нет.

Есть название города, в котором вы находитесь, название пункта назначения да еще компас с картой. Вот и всё! Приходится учиться ориентироваться на местности, запоминать вежи, искать самые безопасные пути. Скажем, новичкам лучше не лезть в облюбованные драко-



нами горы и летать вдоль рек и дорог — так и страху меньше натерпишься, и не заблудишься.

Сейчас «Ловцы удачи» проходят открытое альфа-тестирование. Игру активно дорабатывают, наполняют контентом, геймплей доводят до ума. Так, рудиментарная система развития персонажа постепенно превратилась в обширное дерево умений со множеством разделов — управление кораблем, флотом, строительство и производство. Не так давно в игру добавили заклинания.



Скоро должны появиться корабли второго поколения, которые будут значительно ближе к летающим судам из книг Пехова, — без баллонов и пропеллеров, исключительно на демонической тяге (первое поколение использует демонов только для улучшения летных характеристик). Выглядят они как морские парусники, только летающие, и отличаются огромной грузоподъемностью.

На фоне всего этого беспокоит ровно одно — собственно, то, с чего начиналась эта статья. За последние годы мы видели немало амбициозных независимых ММО-песочниц, но почти все они оказались... так скажем, нишевыми. EVE была одной из первых подобных игр, и никому с тех пор не удалось приблизиться к ее показателям — и понятно почему. Чтобы играть в игры наподобие Wurm, Xsyon и Perpetuum, нужно обладать очень специфическим складом ума: прежде чем добраться до самого интересного (а интересного там, как правило, много), нужно смириться с массой неудобств и высоким порогом вхождения.

Смогут ли воронежцы разрушить этот барьер? Даже не так: считают ли они этот барьер проблемой? Скорее всего, нет. «Ловцы удачи» явно не стремятся угодить всем — и это по-своему здорово. Главное, чтобы сложилось сообщество, а там приложится. ■



15 января на Steam открылся ранний доступ в шутер H1Z1 — весьма интересную попытку Sony создать конкурента знаменитому DayZ. Игру отличают огромные локации, где даже несколько тысяч игроков будут чувствовать себя одиночками, и система крафтинга, позволяющая создать все — от оружия до собственного дома. Голодные зомби, злые люди, постоянный дефицит еды, медикаментов, толерантности и гуманизма... В общем, полный джентльменский набор.

В GTA Online появился долгожданный режим «Ограбления», пять кооперативных сценариев для команд из четырех человек. Ограбления были и в одиночной игре, но разработчики признаются, что недооценили сложность их реализации в мультиплеерном режиме: для каждого игрока необходимо было прописать уникальную роль, предусмотреть все возможные варианты развития событий. Ну что же, никто не говорил, что будет легко. Сделать онлайн-версию GTA пытались не раз и не два, но, похоже, только у создателей настоящего GTA получилось сделать это как нужно.





АНОНС

## SWORDSMAN

### Кнутом и мечом

В России стартовало бета-тестирование MMORPG Swordsman ([www.playsw.ru](http://www.playsw.ru)), посвященной восточным боевым искусствам. Главным новшеством игры по праву считается уникальная боевая система, заточенная под PvP-сражения. Несмотря на название (swordsman — «мечник»), здесь используют не только мечи. Каждая школа боевых искусств, которых насчитывается ровно десять, пользуется своим знаковым оружием. Это и банальные посохи с жезлами, и экзотические хлысты с боевыми веерами, и сверхэкзотические музыкальные инструменты со спрятанным отравленным клинком, и даже многоствольный пулемет.

Однако изучение всех премудростей одной из школ лишь начало пути к вершинам мастерства. По мере развития персонажа игрок может собрать самые разнообразные умения из всех школ, создав собственный стиль боя. Для PvE это не так важно, зато для PvP достаточно критично: теперь просто невозможно заранее подготовиться к сражению, выучив все возможные методы защиты и комбо-удары.

Непредсказуемость противников дополняется широтой тактических возможностей. Бойцам доступно не только множество вариантов атаки и защиты, но и уклонение от ударов, блоки, двойные и тройные прыжки, бег по воде. Благодаря всему этому PvP в Swordsman зависит в первую очередь от умений самого игрока — быстроты и точности реакции, умения оценивать меняющуюся обстановку и принимать верные решения.

Что важнее, PvP в Swordsman — это не редкое развлечение для скучающих ветеранов, а суровые будни для любого персонажа, достигшего 30-го уровня. Открытый мир игры полон опасностей, и избежать их не получится — будь вы стражником, охраняющим торговые пути, бандитом или же верным бойцом гильдии. А если вам не по душе открытые сражения, можете попробовать стать вором. Изучаете искусство маскировки и под покровом ночи отправляетесь на базу ваших противников для проведения ревизии в их сокровищнице. Правда, такая невинная прогулка тоже может закончиться жаркой схваткой.

Гильдии в Swordsman — отдельная тема для разговора. Чтобы основать собственный клан, группе игроков нужно выполнить ряд квестов и выбрать фракцию, за которую они хотят сражаться. Все гильдии, принад-



лежащие к другой фракции, становятся врагами, поэтому дружить со всеми не выйдет в принципе — будьте готовы к осадам, шпионажу, контршпионажу и необходимости отстаивать собственные территории.

Техническая начинка игры соответствует ее богатым возможностям. Swordsman работает на новом движке Angelica III, который поддерживает и разрушаемое окружение, и процедурную анимацию (надо сказать, довольно ограниченно), реалистичную физику и другие современные графические технологии. Пейзажи тут встречаются на удивление красивые, смена дня и ночи постоянно преобразует игровой мир. Зато на некоторые модели NPC, с учетом большого количества сюжетных квестов с кат-сценами, немного полигонов добавить не помешало бы.

Как и многие современные игры, Swordsman заботится о комфорте игрока. Например, вместо того чтобы бороться с ботами, разработчики добавили в игру совер-

шенно легальную возможность автоматизации многих действий. Благодаря этой системе персонаж может вести довольно самостоятельную жизнь: вместо поиска очередного этапа выполнения квеста можно просто отдать приказ, и ваш подопечный доберется куда надо. Если же лень проходить квесты вообще, так он и с этим сам справится, хотя ограничения, конечно, имеются.

Игра только вышла и продолжает активно развиваться. Всего через три месяца после релиза был выпущен первый полноценный аддон — три новых региона, подземелья, сюжетные миссии, снаряжение, расширение системы PvP, а также переработка множества аспектов игры, от крафтинга до прокачки. Локализация тоже была выполнена очень оперативно, так что ждать обновлений по году явно не придется. Тем временем на серверах игры полным ходом идет подготовка к открытому бета-тесту, а отечественные гильдии уже готовят вторжение в новую вселенную.

ИНТЕРЕСНОСТИ

## ЗОЛОТО ПАРТИИ

У голдфармеров WoW может появиться конкурент...

Об изменении отношения разработчиков и пиратов писали не раз: создатели игр наконец-то перестали на них обижаться и начали учиться. Перестали мучить честных пользователей защитами, осознали, что нечестные пользователи часто обеспечивают проекту хорошую рекламу... Оказывается, все это применимо и к онлайн-индустрии. Пиратов здесь нет, зато есть читеры, незаконные продавцы золота, ботоводы и прочие нежелательные элементы. Долгие годы с ними боролись с помощью банов и систем защиты. Однако в последнее время подход начал меняться.

Свежим примером стал **World of Warcraft**. В своем новогоднем послании игрокам сотрудники **Blizzard** рассказали, что хотят дать возможность легальной покупки золота путем обмена его у других игроков на игровую подписку. Такой же метод используется в **EVE Online** — это одновременно снижает популярность незаконных продавцов и дает игрокам с кучей свободного времени возможность играть бесплатно.

За другими примерами далеко ходить не надо. Недавно мы говорили о **Blacklight: Retribution** с его возможностью видеть сквозь стены, делающей бесполезным самый популярный в сетевых шутерах чит. В этом выпуске мы рассказываем о **Swordsmen** — игре, где каждый игрок совершенно легально может пользоваться услугами бота. Вы спите, ваш персонаж качается! Пусть и не круглосуточно, но все же. Этот тренд все больше набирает обороты, особенно в азиатских MMO.



Похоже, что разработчики MMO начинают понимать простую истину: игроки всегда правы. Даже если они не правы.

АНОНС

## ОНЛАЙНОВЫЙ BORDERLANDS

Быть или не быть — вот в чем вопрос

Перед тем как уйти отмечать Рождество, издательство **2K Games** оставило на прощание всей игровой индустрии небольшую бомбу: серия шутеров **Borderlands** очень скоро пополнится онлайн-игрой **Borderlands Online**. Тест-серверы откроются уже в 2015 году, но... только в Китае. Хорошо знакомые с темой читатели наверняка скажут, дескать, ну и что, про китайский **Call of Duty Online** тоже говорили, что его могут выпустить у нас, и где он? А **Monster Hunter Online**, который тоже ждут на Западе?

Справедливое замечание. Обе игры до сих пор находятся в закрытом бета-тесте, и сколько он еще продлится — неизвестно. Для западных компаний это совершенно новая ниша, поэтому неудивительно, что они предпочитают не торопиться. Китай выбран в качестве тестового полигона не только потому, что это один из крупнейших рынков MMO, но и потому, что вышедшие там онлайн-варианты западных хитов никак не повлияют на продажи оригиналов.

Теперь и в **Take-Two** (напомним, что **2K Games** их дочерняя компания) решили начать экспансию на онлайн-рынок. Западный сектор успешно окучивает платная **GTA Online**, а бесплатная **Borderlands Online** отправилась на другой конец света. Если у них все получится, онлайн-версии западных хитов могут прийти и на российский рынок, благо продажи оригиналов у нас, как и в Китае, оставляют желать лучшего.



Западные хиты в виде бесплатных MMO? Берем сразу два... Нет, три! Три ящика! Каждому!



**Blizzard** категорически не везет на названия. **Heroes of the Storm** переименовывали два раза (раньше проект назывался **Blizzard DotA** и **Blizzard All-Stars**, да и нынешнее название одно время было под угрозой), теперь же такая участь может постигнуть анонсированный экшен **Overwatch**. Оказалось, компания **Innovis Labs** выпускает одноименную программу для смартфонов, так что права **Blizzard** на данную торговую марку оказались под вопросом.

Команда разработчиков **Titanfall** оказалась разделена на две части: одна продолжает поддерживать игру, а вторая переброшена на создание нового проекта. В этом году анонса ждать точно не стоит, но одна хорошая новость уже есть: разработчики сообщили, что на этот раз игра не будет эксклюзивом для каких-либо платформ. Напомним, что **Titanfall** сделали эксклюзивом для Xbox и Origin, что вызвало неудовольствие многих игроков и, вероятно, довольно плохо сказалось на продажах.





СЛУХИ

## МУЛЬТИКИЛЛ!

### EA входит во вкус?

В 2013 году EA отменила сетевую стратегию **Command & Conquer**, в 2014-м под нож пошла уже фактически вышедшая **Dawngate**, и 2015 год начался не менее многообещающе — сразу три разных источника сообщили о том, что сетевой экшен **Shadow Realms** от студии **BioWare Austin** также отменен. Напомним, что игру анонсировали прошлым летом: команда из четырех человек должна была сражаться с ордами монстров, а пятый игрок выступал в роли бестелесного демона, строящего им всяческие козни. На финальном этапе он воплощался в гигантского босса и лично возглавлял армию нечисти.

Рабочую версию **Shadow Realms** привезли на выставки, показали журналистам, а затем игра просто исчезла с новостных страниц. Только осенью появилось одинокое сообщение от продюсера проекта Далласа Дикенсона о переносе альфа-теста. Мол, игру так хорошо приняли, что разработчики воодушевились и решили развить идею. Теперь же есть основания поставить это утверждение под сомнение.

Два анонимных источника сообщили, что проект отменен полностью, однако третий аноним, хорошо знакомый с событиями, происходящими в стенах остинской студии BioWare, дал более подробную информацию. По его словам, осенью было принято решение о кардинальной переделке игры, а возможно, и полной перезагрузке всего проекта. Если изначально он позиционировался как сетевой экшен (хотя разработчики и намекали, что этим не ограничится), то



Если верить слухам, обновленный вариант **Shadow Realms** выйдет лишь в 2017 году — на PS4, Xbox One и PC.

теперь решили сразу делать сюжетную кампанию. 2014 год показал, что консольные игроки до сих пор плохо воспринимают чисто онлайн-игры, так что мотивы издательства понятны.

Информация имеет статус непроверенных слухов, но причин не доверять им нет. Обычно крупные компании анонсируют проект только тогда, когда уверены в стопроцентном успехе. Все это заставило нас сделать вывод, что у EA появились большие проблемы с освоением рынка. И все же — третья отмена подряд! Может быть, дело в чем-то другом? Наиболее вероятное альтернативное объяснение происходящему — EA просто-напросто взяла на вооружение методы инди-индустрии. Сначала анонсирует игру, показывает альфа-версию, затем смотрит на реакцию игроков и решает, развивать проект дальше, отменять или отправлять на доработку. Для онлайн-игр такой метод действительно оправдан.

АНОНС

## МАЗСТРО, ТУШ!

### Проснись и пой

Все мы так привыкли к шаблонным MMO, что даже не можем представить, как может быть иначе. Но если задуматься... Что, если сделать сражения не на мечах и пистолетах, а на боевых музыкальных инструментах? Скрипки посылают в противников убийственные престо, глухой бой боевых барабанов нейтрализует звуковые атаки врага, трели деревянной флейты раздадут партии бонусы, а зычные звуки валторны возвещают, что к их источнику лучше не приближаться — в музыкальной дуэли равных медным духовым инструментам просто нет. Именно так представляют себе увлекательную битву разработчики инди-MMO **Maestros of the Anthymn**.

Кто-то может вспомнить **Chroma** от создателей **Rock Band**, но в альфа-версии этой игры мы увидели лишь обычный шутер, где игра со звуками используется только для усиления мощности стрельбы. **Maestros of the Anthymn** предлагает принципиально иной подход. Это не шутер, а полноценная фэнтезийная MMORPG с гораздо более сложной боевой системой. Например, кроме примитивных звуковых атак и соблюдения ритма, как в **Chroma**, игроки могут создавать сложные музыкальные заклинания, «Боевые песни», являющиеся самым мощным оружием в игре. Для того чтобы их исполь-



Создатели **Maestros of the Anthymn** и подобные им инди-разработчики являются настоящим кладом для всей игровой индустрии. Не будь их, кто бы взял на себя труд продвигать интересные идеи в массы?

зовать, нужно собрать нужные ноты, сложить их в нужной последовательности (например, адаптировав под конкретного босса), а затем сыграть «мелодию» прямо на поле боя, постаравшись не ошибиться ни в одной ноте.

Идея **Maestros of the Anthymn** родилась из опыта детских уроков игры на пианино одного из разработчиков. **MotA** не только развлекает, но и развивает музыкальный слух и обучает азам игры на музыкальных инструментах. Прямо скажем, прийти к успеху (или даже просто к релизу) авторам будет трудно — задумки у них не просто сверхоригинальные.

БРОНЯ КРЕПКА И ТАНКИ НАШИ!

## ДАЙДЖЕСТ «БОЕВОГО БРАТСТВА»

### Главные события World of Tanks

За неделю до Нового года **World of Tanks** обновился до версии 9.5. Главным нововведением стала ветка британских танков — 11 машин для любителей быстро ездить и громко стрелять. Первую половину занимают британские версии американских танков, поставившихся по ленд-лизу. Если легкий танк M2 (2-й уровень) является почти точной копией M2 Light, то уже начиная со Stuart I-IV (3-й уровень) игроки начнут знакомиться с фирменными британскими переделками, выражающимися в основном в смене американских орудий на более мощные британские. Разница получается существенная. Например, новое орудие «безбашенного» Grant (4-й уровень, модификация печально известного M3 Lee) полностью меняет стиль игры: благодаря высокому урону и скорострельности танк теперь может эффективно поддерживать атаку союзных танков.

На пятом уровне нас встречает динамичный и маневренный Sherman III — копия M4A2, но с возможностью установки скорострельной пушки QF 6-pdr Mk. V. За ним идет знаменитый Sherman Firefly (6-й уровень), имеющий те же преимущества, но играющий с более серьезными противниками. Однако не зря новая ветка называется веткой британских ПТ. Американские ЛТ и СТ здесь лишь в качестве разминки.

На пятом уровне игроки встретят первого чистокровного британца, уникальную ПТ-САУ Archer. Может показаться, что назад она ездит быстрее, чем вперед, но на деле это не так. Просто ее орудие смотрит назад, поэтому то, что вы считаете за передний ход, — для нее на самом деле задний, и наоборот. На шестом уровне мы встречаем последнее заимствование из арсенала США — ПТ-САУ Achilles. Это не что иное, как грозная Wolverine с английской семнадцатифунтовой.

Седьмой и восьмой уровень занимают ПТ-САУ на базе среднего танка Cromwell — Challenger и Charioteer. Быстрые, динамичные,

с вращающимися башнями и отличными пушками, они скорее понравятся фанатам агрессивной игры в стиле средних танков. Собственно, вся ветка выполнена в этом духе: скорость, мощь, но в то же время хрупкость, отсутствие маскировки и прочие мелочи, которые делают машины весьма строгими в управлении.

Даже топовые машины, FV4004 Conway (9-й уровень) и FV4005 Stage II (10-й уровень), следуют этой формуле, но их огромные габариты и уровень боев не позволяют им проявлять излишнюю агрессию — растерзают. Приходится действовать более осторожно, поддерживая союзников своими великолепными орудиями.

Кроме новых танков, 9.5 добавил в игру систему личных заданий. Это мини-квесты, за выполнение которых можно получить хорошую награду — от горсти кредитов за простейшие и до уникального танка 10-го уровня за самые сложные. Также появились две новые карты. «Миттенгард» — мини-локация для низкоуровневых боев в городском сеттинге, очень напоминающая «Провинцию». Вторая карта — «Затерянный город». Это долгожданное пополнение городских карт: широкие и гладкие улицы для маневров, снижена опасность ПТ и артиллерии. Карта получилась настолько отличной, что ее... так и не отдали обычным игрокам! Да-да, сделали эксклюзивом для командных боев. Очень надеемся, что временно, — очень уж она нам понравилась.

А еще с патчем 9.5 картоделы студии приступили к операции «Утюжок», начав разглаживать старые карты, убирать с них лишние ямы и неровности, мешающие «бодрому танковому рубилу». Пока разгладили «Виндсторм», «Перевал» и «Рыбацкую бухту». Тем самым разработчики пошли навстречу скоростным танкам вообще и легким танкам в частности — специально для ЛТ существенно подняли бонус за урон, нанесенный по засвету. Скорость возвращается в World of Tanks!



Угрюмый взгляд 183-мм орудия британской ПТ-САУ FV4005 Stage II заставит побледнеть даже «Мауса».

# ВОСХОЖДЕНИЕ ЮПИТЕР

## JUPITER ASCENDING

**Жанр:** фантастический боевик

**Режиссеры:**

Энди и Лана Вачовски

**Сценаристы:**

Энди и Лана Вачовски

**В главных ролях:** Мила Кунис, Ченнинг Татум, Шон Бин, Гугу Мбата-Роу, Дуглас Бут, Эдди Редмэйн, Таппенс Мидлтон, Кристина Коул, Терри Гиллиам, Мария Дойл Кеннеди

**Премьера:** 5 февраля

том или офисным клерком. Да и как можно отказаться от своего наследия, когда весь мир летит в тартарары и никто, кроме тебя, ситуацию не исправит.

В книгах, фильмах, мультиках и видеоиграх сюжеты о том, как самые обыкновенные мальчишки и девчонки обретают невиданные способности и отправляются в иные миры, встречаются с завидным постоянством и всегда поль-

звезды и прочие чудеса, что недвусмысленно намекает на то, что она особенная и не будет вечно влачить жалкое существование, надраивая чужие туалеты. И действительно, вскоре девушку спасает от гибели космический охотник Кейн. Оказывается, за голову Юпитер назначена награда, ведь

она ни много ни мало наследница межзвездной империи, в распоряжении которой находятся целые планеты и флотилии космических кораблей. Однако остальные аристократы вовсе не жаждут принять даму в свои ряды, всеми силами пытаются убить Юпитер и при-



Кто из нас не мечтал в юности, а может, и в более зрелом возрасте, о какой-нибудь необыкновенной судьбе. Что однажды прилетит сова с письмом из Хогвартса, в котором сказано, что ты самый настоящий маг. Или внезапно окажется, что ты унаследовал паранормальные способности двоюродного дедушки и теперь должен возглавить крестовый поход против демонов, пытающихся уничтожить мир. Даже говорящую кошку встретить было бы неплохо. Вдруг она подарит брошь, позволяющую превратиться в супергероя? Конечно, подобные перемены в жизни сулят не только веселые приключения в компании крутых ребят, но и встречи с реальными опасностями и, скорее всего, долгое и нудное обучение. Ведь даже Люк Скайуокер стал джедаем не в одночасье, а после тренировок и поучений магистра Йоды. К тому же придется скрывать свои героические похождения от близких людей или даже отдалиться от них ради их же безопасности. Однако это мало кого остановит. Быть могучим воином или волшебником куда интереснее, чем прилежным студен-

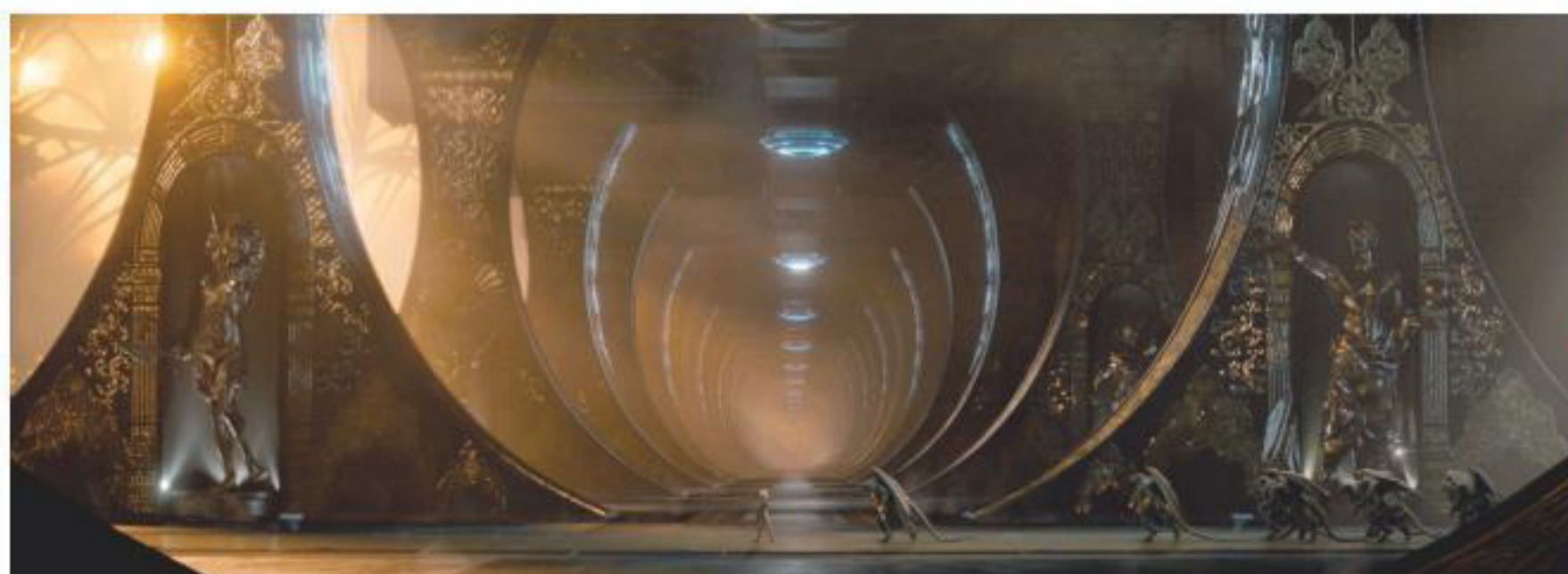
зуются успехом у публики. Люди ассоциируют себя с похожими на них героями, привязываются к ним и не желают расставаться, а потому охотно покупают все новые тома и диски любимой серии. Не зря фандом «Гарри Поттера» до сих пор живет всех живых, а фанатки «Сэйлор Мун», давно выросшие из школьного возраста, с нетерпением ждут выхода ремейка. Для романтических девчачьих историй такая завязка и вовсе идеальна. Героине даже делать ничего не нужно: красавцы-защитники всех мастей, а при некотором везении еще и обаятельные злодеи, сами сбегутся, устроив любовный многоугольник и пару зрелищных драк за жизнь и сердце необыкновенной дамы. Девочки от таких сюжетов в восторге, доказано успехом «Сумерек» и «Города костей».

Снявшие «Матрицу» и «Облачный атлас» братья Вачовски в своей новой работе «Восхождение Юпитер» решили переделать историю о Золушке на свой лад. В центре повествования здесь оказывается самая заурядная девушка Юпитер Джонс. Личная жизнь у героини не ладится, как и профессиональная: она работает уборщицей. Однако во сне Юпитер видит



своить ее богатства. Ну а верные подданные, в свою очередь, стараются девушку уберечь и передать ей законное наследство.

Конечно, главная героиня не может не влюбиться в пришедшего ей на помощь мускулистого красавца. Да и Кейн проникается симпатией к своей знатной подопечной, так что без эмоциональных сцен и романтики фильм не обойдется. Но, в отличие от тех же «Сумерек», масштаб событий в «Восхождении Юпитер» гораздо больше, ставки намного выше, а времени на размазывание соплей и признания в любви у героев совсем в обрез. От решений героини здесь зависит будущее не только ее романтического интереса, а всей планеты, которую она считала родной. Да и потасовкой с участием пары соперничающих мужчин проблемы вселенского уровня не решить. Юпитер ждут погони и перестрелки на космических кораблях, битвы с целыми отрядами головорезов, вражескими армиями и чудовищами. Вачовски можно уличить в любви к заимствованиям и излишнему пафосу, но чего у дуэта режиссеров не отнять — так это способности любую историю превратить в эпический блокбастер. Даже мелодрама у них выходит не унылым клоном «Сумерек» в космосе, а лихим миксом идей и образов из «Дюны», «Игры престолов», «Джона Картера» и еще дюжины космических опер. Так что, хотя основная целевая аудитория «Восхождения Юпитер» явно прекрасного пола, представителям пола сильного тоже есть на что посмотреть.



ристических мегаполисов наравне с роботами парят похожие на драконов создания. Дизайн космических кораблей и прочей техники здесь по-восточному изящен, и даже персонажи второго плана выглядят ярко, порой даже немного карикатурно — чего стоит одна наемница-кибергот с синими дредами на летающем байке. Вселенная, которую открыла для себя Юпитер, пестрит безумными открытиями и классными мелочами вроде киборгов, позволяющих летать ботинок и энергетических щитов. Даже гигантским человекоподобным роботам нашлось здесь местечко! И выглядит это все действительно стильно. Художники Хью Бэйтап, работавший над трилогией «Матрица» и «Облачным атласом», и Дэвид Оллдей, участвовавший в съемках «Джона Картера» и «Малефисенты», в очередной раз продемонстрировали свои таланты.

Главная героиня на фоне искрящихся спецэффектами футуристических пейзажей смотрится

ей вполне удалось отыграть. Роль Кейна исполнил подобающе мужественный и в то же время весьма импозантный Ченнинг Татум, известный по таким фильмам, как «Шаг вперед» и «Клятва». Помогает парочке в их приключениях незабвенный Шон Бин, сыгравший Боромира во «Властелине Колец» и Неда Старка в «Игре престолов». Остальной актерский состав фильма состоит преимущественно из молодых британских актеров вроде засветившейся в «Докторе Кто» Гугу Мбата-Роу, игравшего в недавних «Отверженных» Эдди Редмэйна и Дугласа Бута — Ромео в прошлогодней интерпретации бессмертной шекспировской пьесы.

Съемочную группу братья Вачовски подобрали весьма именитую. Оператор Джон Толл снимал видеоряд к ставшим классикой фильмам «Храброе сердце» и

«Восхождение Юпитер» в очередной раз доказывает, что самую заезженную историю можно сделать оригинальной и интересной, надо лишь найти нужный подход и капельку вдохновения. Хотя фильмов о любовных похождениях девиц, из аутсайдеров в одночасье превратившихся в центр вселенной, уже предостаточно, работа Вачовски выгодно смотрится на их фоне за счет обилия действия и оригинального антуража. После томных демонов, ангелов и вампиров, обитающих в мрачных замках и готических особняках, компания простого, честного и верного вояки кажется чертовски интересной, а от широты космических просторов просто захватывает дух. Обилие боевых сцен, ярких спецэффектов и скрупулезно проработанной фантастической техники также делает



Интересно в картине не только обилие экшена, но и яркий научно-фантастический антураж. Похоже, любовь к аниме, так явно сквозившая в легендарной «Матрице», в сердцах режиссеров еще не угасла. Будто в японской ролевой игре, стоит героине выйти в красивом платье на люди, с небес начинают падать лепестки цветков, а в небесах футу-

блекло, но такой уж у нее типаж. Звезда лент «Книга Илая» и «Оз: Великий и Ужасный» Мила Кунис старательно играет самую обыкновенную, перепуганную внезапными переменами девушку, на месте которой себя легко представит любая зрительница. Впрочем, надо отдать актрисе должное — постепенное превращение героини из забитой уборщицы в храбрую космическую принцессу

«Последний самурай» и получил за свою долгую карьеру пару «Оскаров». Монтажер Александр Бернер наград не завоевал, зато приложил руку к созданию таких лент, как «Достучаться до небес» и «Облачный атлас». Музыка к «Восхождению Юпитер» написал Майкл Джаккино, автор звуковых дорожек к куче милых мультфильмов студии «Пиксар» и ряду блокбастеров, в числе которых «Стартрек: Возмездие» и «Миссия невыполнима: Протокол Фантом».

ленту интересной для зрителей всех возрастов и полов. В «Восхождении Юпитер» есть сцены на любой вкус, от трогательных поцелуев и шуточек до масштабных космических баталий и перестрелок. К тому же снят фильм очень красиво, дорого и стильно. Ядерная смесь из образов классической космической оперы и киберпанка восьмидесятых, приправленная эстетикой японского аниме и видеоигр, получилась настолько удачной, что впечатлит самых придирчивых эстетов. ■

# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ПОВСТАНЦЫ

## STAR WARS REBELS

**Жанр:** фантастический боевик  
**Режиссеры:** Стюарт Ли, Стивен Дж. Ли, Дейв Филони  
**Сценаристы/продюсеры:** Саймон Кинберг, Грег Уайзмен

**Премьера:** 30 января 2015 года на Канале Disney

Купив у Джорджа Лукаса вселенную «Звездных Войн», компания Disney развернула в ней бурную деятельность. На ближайшие годы

шимся. В отличие от «Войн клонов», новый сериал не такой масштабный. Большая часть событий разворачивается на планете Лотал, а в центре внимания — узкая группа персонажей. Впрочем, одним миром создатели не ограничиваются — уже в пилотном эпизоде героев занесло на легендарную планету-тюрьму Кессель.

Сюжет «Повстанцев» поместили в эпоху между старой и новой три-

логии телеканала Disney — его посмотрело свыше 6,5 млн человек. Сериал продлили на второй сезон почти сразу после премьеры. А сейчас оценить «Повстанцев» могут уже и российские зрители. Сериал стартует на Канале Disney 30 января. ■

Джордж Лукас при съемках классических «Звездных Войн». ■ ■ ■  
 На Западе «Звездные Войны: Повстанцы» уже начали выходить и были приняты публикой и критиками довольно тепло. Пилотный эпизод, «Искра мятежа», получил самые высокие рейтинги в исто-

анонсирована целая серия новых фильмов, первый из которых, «Пробуждение Силы», увидит свет уже в конце 2015 года. Но еще до того на телеэкраны выходит первое крупное творение Lucasfilm в рамках Disney — анимационный сериал «Звездные Войны: Повстанцы».

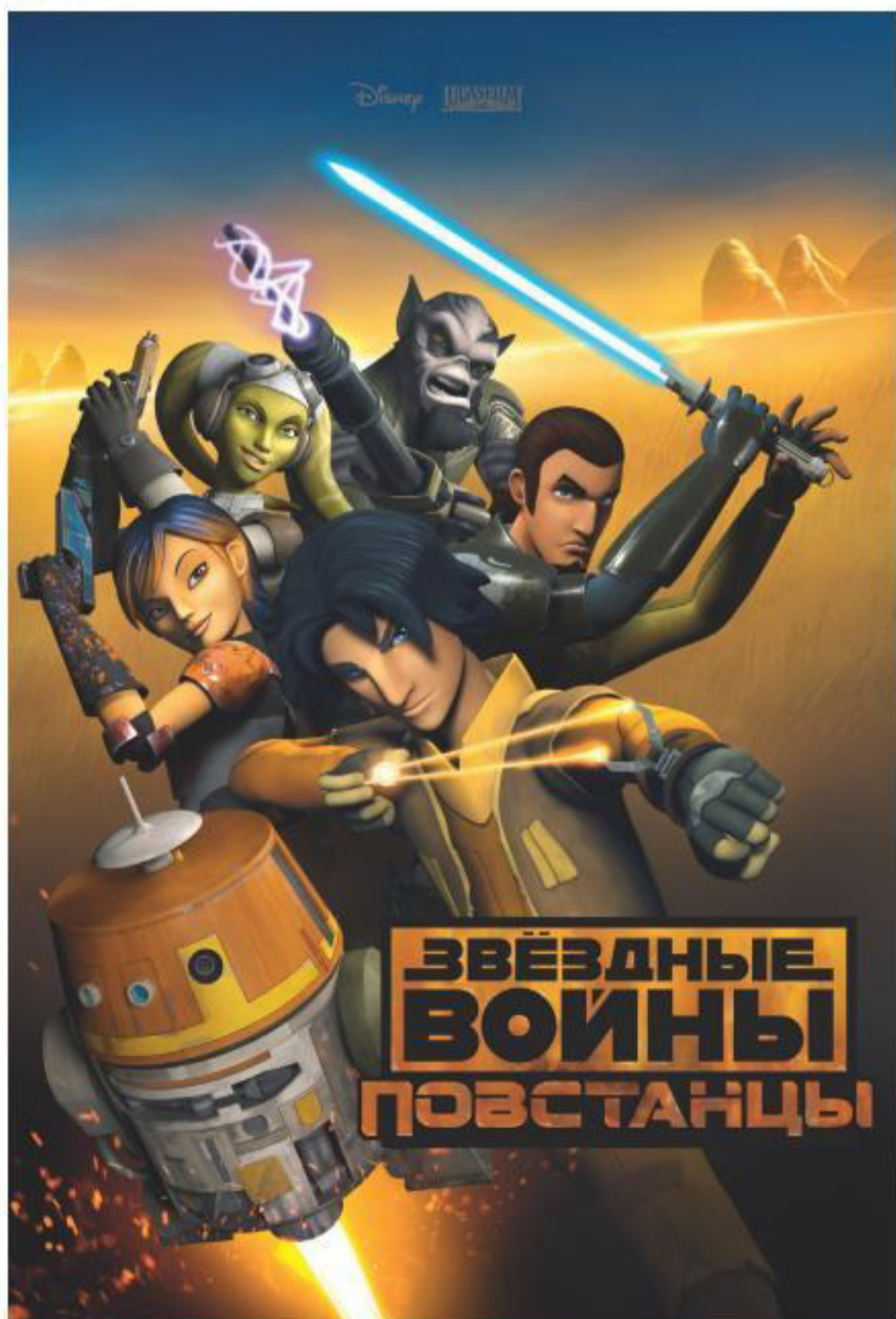
Анонс «Повстанцев» совпал с сообщением о закрытии его предшественника — сериала «Войны клонов». В Disney решили не развивать проект, который уже пять лет транслировался на конкурирующем канале Cartoon Network, а придумать что-то свое и новое. Впрочем, созданием «Повстанцев» занялись те же люди, что работали над «Войнами», в том числе режиссер Дейв Филони, который в новом проекте получил должность исполнительного продюсера.

Дейв заручился поддержкой продюсеров Саймона Кинберга и Грега Уайзмана (последний, правда, уже покинул сериал) и недавно созданной в Disney «Сюжетной группы». Обсудив идеи, создатели решили снять своего рода галактическую «Команду А» о группе отступников, которые странствуют по Галактике и помогают нуждаю-

логиями, когда в далекой галактике властвовала Империя, а повстанцы только начинали выступать против нее. Сценаристы получили в свое распоряжение почти не исследованный пласт истории мира. До недавнего времени в Lucasfilm существовал запрет на создание произведений, посвященных этому периоду.

Поскольку действие «Повстанцев» начинается всего за несколько лет до событий «Новой надежды», в визуальном плане создатели шоу решили максимально приблизить сериал к стилю оригинальной трилогии. В основу обликов некоторых персонажей и описаний отдельных мест положены наброски легендарного художника Ральфа Маккуорри, сделанные им еще в процессе работы над четвертым эпизодом. Так, персонаж Зеб основан на ранних набросках Чубакки.

Еще одной характерной чертой «Повстанцев» будет манера построения сюжета. Почти каждый эпизод будет бросать зрителя в гущу событий. Этот прием называется «in media res» (лат. — в центре событий) и позволяет фильму набрать необходимый темп с самого начала, избавившись от нудных объяснений. Такого стиля придерживался и сам







## Скидки на предзаказ лучших игр! Вместе с «Игроманией» и магазином G2A.com

Друзья! В каждом номере «Игромании» — на протяжении ВСЕГО ГОДА — вас ждет очень солидная скидка на предзаказ очень крутой игры в цифровом магазине G2A.com. Это наша совместная акция.

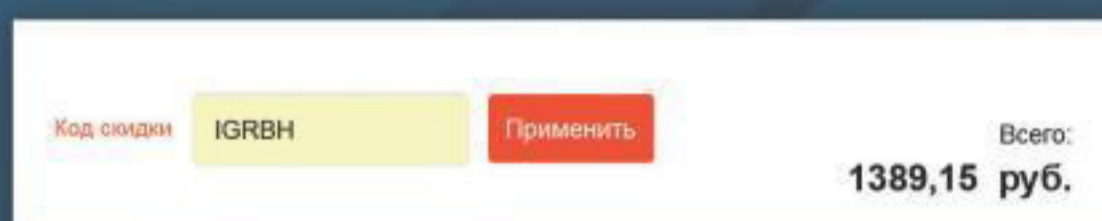
Вы получите Steam или Origin ключ на игру, но с хорошей скидкой.

### Как воспользоваться скидкой

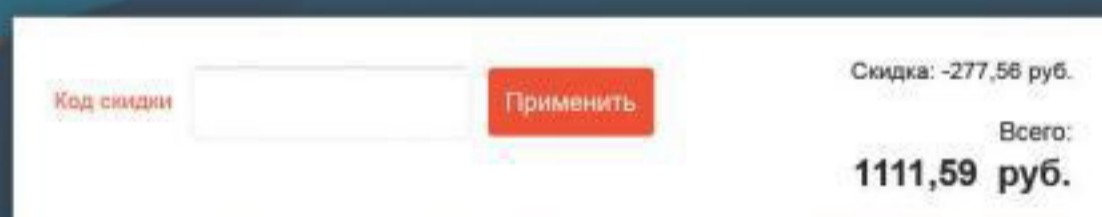
1. Берете код, напечатанный на нашей наклейке (вот здесь он тоже напечатан, так что можно даже и без наклейки обойтись).



2. Заходите на [www.g2a.com](http://www.g2a.com) и оформляете предзаказ игры, на которую дается скидка. В этот раз это **Battlefield Hardline**.
3. В графе «Код скидки» вбиваете скидочный код. Для Battlefield Hardline — **IGRBH**



4. Вуаля! Вы купили игру с хорошей выгодой.



Скидка на Battlefield Hardline действует до 23 февраля. Код универсальный, можете рассказывать о нем друзьям и знакомым — они тоже смогут воспользоваться скидкой.

### Выиграй консоль!

Но и это еще не все. В январском и февральском (то есть в этом) номере «Игромании» вы найдете необычный постер-календарь. На нем расположены пустые поля. Те из вас, кто соберет все наклейки за двенадцать месяцев, наклеит их на календарь и пришлет нам фотографию полностью собранного календаря в конце года (куда именно, мы объявим дополнительно), получат возможность выиграть игровую консоль. Любую! На выбор. Захотите PlayStation 4 — подарим вам консоль Sony. Захотите Xbox One — купим именно ее. А может, вам что-то еще из консолей нужно? Победителю достаточно будет лишь назвать, какую именно!



# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## БЮДЖЕТНЫЙ УЛЬТИМАТУМ

Wexler Ultima 7

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (800x1280)
- **Процессор:** MediaTek MT8382 (1,3 ГГц)
- **Графика:** Mali-400 MP2
- **Оперативная память:** 1 ГБ LPDDR3
- **Встроенная память:** 8/16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Связь:** GSM 900/1800/1900 МГц, 3G 900/2100 МГц, EDGE, HSCSD, HSDPA, HSUPA, HSPA+
- **Навигация:** GPS, A-GPS
- **Аккумулятор:** литий-полимерный, 3000 мАч
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (основная)
- **Размеры:** 19,2x10,7x0,9 см
- **Вес:** 280 г
- **Операционная система:** Android 4.4
- **Цена:** от 5490 рублей

Производители бюджетных планшетов обычно экономят на дизайне, материалах и особенно на начинке. Однако **Wexler Ultima 7**, похоже, удалось избежать некоторых подводных камней.

Задняя крышка планшета сделана из благородного алюминия, а экран защищен закаленным стеклом. Причем дисплей здесь вполне себе взрослый — IPS-матрица с нормальными углами обзора и достойным для семидюймовой диагонали разрешением 800x1280. Не подкачало и управление: на лицевой стороне расположились три сенсорных кнопки, на левой грани свое место нашло «питание», а на правой — качелька громкости. Что касается разъемов, то есть micro-USB для зарядки и общения с компьютером, 3,5-мм джек для гарнитуры, слот под карты micro-SD, а также сразу два посадочных места под SIM-карты micro- и mini-формата.

Работает все это на вполне достойном железе. Четырехъядерный процессор **MediaTek MT8382** частотой 1,3 ГГц, видеочип **Mali-400 MP2**, 1 ГБ оперативки и 8 или 16 ГБ постоянной памяти. Есть и камеры: 0,3 Мп спереди и 2 Мп сзади (комплектуется светодиодной вспышкой). В качестве операционки выступает понемногу устаревающая Android 4.4.

Просят за новинку немного — 5490 рублей (в которые еще и включен чехол-подставка). А это значит, что **Wexler Ultima 7** — достойный планшет для тех, кто не хочет переплачивать за лишние герцы и мегапиксели.





## ИГРОВОЙ МОНИТОР

ViewSonic VG240mh

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 24 дюйма (1920x1080), TN
- **Яркость:** 350 кд/м<sup>2</sup>
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DVI, DisplayPort, 2x USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** встроенные стереодинамики
- **Энергопотребление:** 32 Вт (среднее), 37 Вт (максимальное)
- **Размеры:** 56,8x33,6x5,1 см (без подставки), 56,8x53x21,8 см (с подставкой)
- **Вес:** 3,45 кг (без подставки), 6,45 кг (с подставкой)
- **Цена:** 22 700 рублей

Несмотря на очевидный проигрыш IPS по качеству картинки и углам обзора, TN-панели все еще остаются востребованными. В силу дешевизны — в офисах, из-за быстрого отклика пикселей — среди поклонников компьютерных игр. Релизом монитора **VG2401mh** компания **ViewSonic** решила угодить последним.

Частота обновления 24-дюймового экрана разрешением 1920x1080 равняется 144 Гц, статическая контрастность заявлена на уровне 1000:1, яркость — 350 кд/м<sup>2</sup>. Кроме того, матрица поддерживает технологию Flicker-Free, устраняющую мерцание, и позволяет регулировать объем губительного для глаз «синего излучения» (Blue Light Filter).

Игровая природа монитора заключена в режиме **Game Mode**, призванном добавить света в мрачные декорации, а также дополнительном прицеле Aim-Point, увеличивающем точность стрельбы за счет того, что он чуть меньше перекрестий, используемых в популярных играх. Хватает у дисплея физических настроек: его можно перевести в альбомную ориентацию, повернуть вокруг оси Z на 120 градусов и даже повесить на стену через VESA-крепления на оборотной

стороне. Интересно, что источников новинка может принять довольно много: в наличии DisplayPort, DVI и по паре HDMI и USB 3.0.

Строгий внешне и не совсем убедительный по части картинки, VG2401mh тем не менее неприхотлив к «месту прописки» и привлекает рядом интересных решений вроде поддержки 144 Гц и технологий Flicker-Free с Aim-Point. Цена, правда, кусается — 22 700 рублей.



## ТОТОШКА

Totolink A2004NS AC1200

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Типы подключения:** PPPoE, PPTP, L2TP, IEEE 802.1x, статический/динамический IP
- **Интерфейсы:** 4 LAN-порта, WAN-порт, USB 2.0
- **Антенны:** 2 антенны 2,4 ГГц (4 дБи), 2 антенны 5 ГГц (4 дБи)
- **Скорость передачи данных:** 300 Мбит/с (2,4 ГГц), 867 Мбит/с (5 ГГц)
- **Стандарты:** IEEE 802.11ac
- **Беспроводная защита:** 64/128-бит WEP, WPA/WPA2, WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)
- **Цена:** 3900 рублей

Лет так семь назад наличие в квартире Wi-Fi-сети было редкостью. Сегодня это не то что норма, а прямо ад какой-то. Беспроводная точка есть почти у каждого соседа (особенно в тех домах, где прошла МГТС с оптоволокном), и ноутбук/телефон/планшет видит как минимум десяток сетей. Хорошо? Не совсем. Свободных каналов стало меньше, а при конфликте Wi-Fi ведет себя как машина перед выездом на загруженное шоссе. Сначала пропустит всех, а потом поедет сам. Естественно, на качестве и скорости связи это сказывается ужасно. Решение? Оно есть — переход с 2,4 ГГц канала на 5 ГГц (802.11n или ac).

Его сегодня поддерживают практически все современные устройства, и для переезда на свободное шоссе от пользователя требуется только купить соответствующий роутер. Как правило, стоят они дорого, в районе 7-10 тысяч рублей, но можно найти и подешевле. К примеру, недавно вышедшая на наш рынок **Totolink** предлагает модель **A2004NS AC1200** стоимостью 3900 рублей. В чем подвох? Да похоже ни в чем.

Выглядит новинка мило. Белая коробочка с четырьмя несъемными антеннами (по две на 2,4 и 5 ГГц), рядом синих светодиодов и развитой решеткой вентиляции на лицевой стороне. При желании роутер можно как по-

ставить на стол, так и повесить на стену, крепления на оборотной стороне имеются.

Несмотря на цену, технические характеристики на уровне. Четыре LAN-порта обеспечивают компьютеры гигабитным каналом, 2,4 ГГц модуль выдает до 300 Мбит/с, а 5 ГГц обеспечивает аж 867 Мбит/с. К слову, мощность усиления для Wi-Fi определена на уровне в 4 дБи. В условиях сильно перегруженного 2,4 ГГц диапазона это совсем немного, хватит на полторы комнаты, а вот для свободных 5 ГГц этого достаточно, чтобы пробить несколько железобетонных стен и охватить всю квартиру.

В общем, для озвученной цены возможностей у новинки выше крыши, и если у вас есть проблемы с Wi-Fi, которые хочется решить с минимальными затратами, то A2004 AC1200 может стать идеальным вариантом.





# ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

Лучшее железо 2014 года

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Haswell-E
- **Техпроцесс:** 22 нм
- **Сокет:** LGA2011-v3
- **Количество ядер/потоков:** 8/16 шт.
- **Базовая частота:** 3 ГГц
- **Максимальная частота:** 3,5 ГГц
- **L3-кэш:** 20 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR4-2133 (4 канала)
- **Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0:** 40 шт.
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Энергопотребление:** до 140 Вт
- **Цена:** 60 000 рублей

## ПРОЦЕССОР

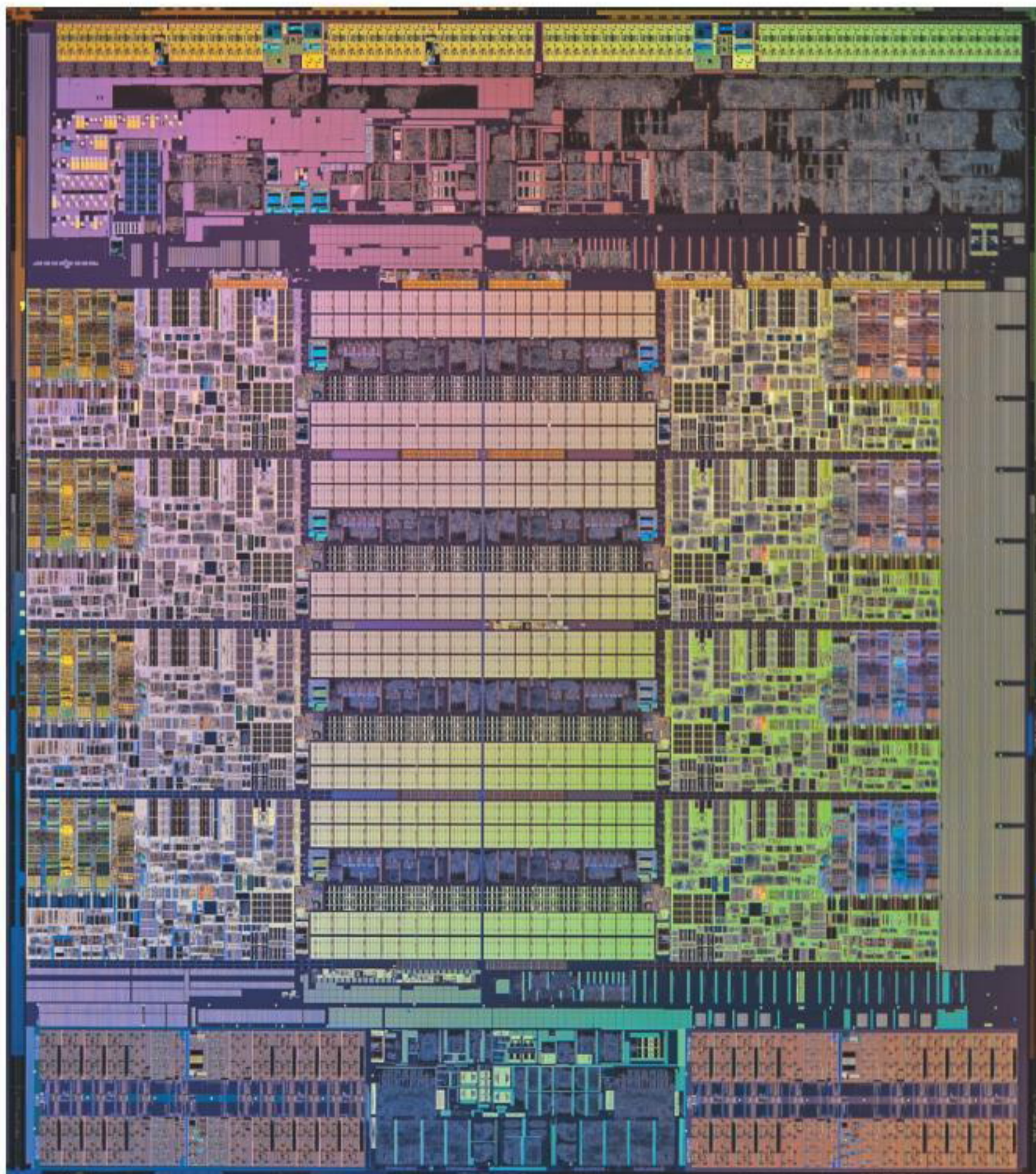
### Intel Core i7-5960X Extreme Edition

«Процессором года», что вовсе не удивительно, стал **Intel Core i7-5960X**, возглавивший линейку **Haswell-E**. Серьезных изменений по сравнению с **Core i7-4960X** у новичка всего несколько. Во-первых, перед нами первый домашний камень Intel сразу с восемью ядрами. Во-вторых, он, в отличие от предшественников, поддерживает не DDR3-1866, а DDR4-2133 МГц. Ну и, в-третьих, размер L3-кэша у него достигает гигантских 20 МБ.

Как и представители архитектуры **Ivy Bridge-E**, Core i7-5960X производится по 22-нм техпроцессу и поддерживает технологию Hyper-Threading, увеличивающую количест-

во одновременно обрабатываемых потоков до 16 штук. Скорость их расчета составляет 3 ГГц в обычном режиме и 3,5 ГГц под Turbo Boost 2.0. Для тяжелых программ этого более чем достаточно, а вот для игр гиганта лучше оснащать приличной СВО и поднимать его хотя бы до 4 ГГц. Сделать это, заметим, несложно: внутренний термоинтерфейс в новом поколении нормальный и кристаллы гонятся на ура.

А вот с чем могут возникнуть сложности у тех, кто захочет себе данную новинку года, — это с накоплением денег. Мало того, что за сам кристалл сегодня просят под 60 000 рублей, так еще минимум 15 000 рублей придется отдать за материнку с новым сокетом LGA2011-v3 и еще 24 000 рублей — за полный комплект памяти. Впрочем, как нам кажется, поклонников всего самого лучшего это вряд ли остановит.





## МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

### ASUS Rampage V Extreme

С запуском Haswell-E процессорный гигант не решился нарушать традиции и закопал в могилу старенький сокет LGA2011, заменив его на LGA2011-v3, а это, естественно, в 2014-м привело к активизации рынка материнских плат. Лучшей, по нашему мнению, версией чипсета Intel X99 Express стала **ASUS Rampage V Extreme**, под завязку набитая технологиями и интерфейсами.

Загибайте пальцы: четыре PCIe 3.0 x16 под квартет видеокарт, восемь слотов под свежую DDR4 и SATA Rev. 3, M.2 для твердотельного накопителя, а также по одному PCIe 2.0 x16 и PCIe 2.0 x1. За питание процессора с памя-

тью отвечает 8-фазная система, а на охлаждение всех основных элементов кинута пара алюминиевых радиаторов, объединенных медными теплопроводными трубками. Отличилась ASUS и с сокетом — он оснащен несколькими дополнительными контактами и обеспечивает кристаллу более стабильное питание. Естественно, полно в Rampage V Extreme и возможностей для разгона. На выбор есть три основных варианта: UEFI, программный комплект AI Suite 3, а также внешняя панель OC Panel, чем-то напоминающая первые версии Game Boy.

Что же касается всяких интересных технологий, то их здесь какое-то невероятное количество. Тут и продвинутая звуковая подсистема, и возможность писать макросы под любые клавиатуры, и встроенный аудиорадар, и даже оптимизатор интернет-трафика, позволяющий понизить пинг в играх. В общем, оснащена плата по самое не хочу.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 (Haswell-E) под Socket LGA2011-v3
- **Формфактор:** EATX
- **Чипсет:** Intel X99 Express
- **Оперативная память:** 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ
- **Слоты PCIe:** 4x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x eSATA, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** Supreme FX, 8 каналов
- **Сетевой адаптер:** Intel I218V
- **Задняя панель:** PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, Wi-Fi, S/PDIF-out, аудио
- **Размеры:** 305x272 мм
- **Цена:** 25 500 рублей

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GM204
- **Количество транзисторов:** 5,2 млрд
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2048 шт.
- **Частота графического ядра:** 1126—1216 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 4 ГБ
- **Частота памяти:** 7000 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 128 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Энергопотребление:** 165 Вт
- **Цена:** 34 000 рублей

## ВИДЕОКАРТА

### NVIDIA GeForce GTX 980

Кому присвоить звание лучшей видеокарты года, мы думали долго. С одной стороны, его заслуживали двойные Radeon R9 295X2 и GeForce GTX TITAN Z, но мы решили, что технологичность гораздо лучше грубой силы, и отдали приз топовому представителю новой архитектуры NVIDIA Maxwell — **GTX 980**. Да, по скорости эта карта

лишь немногим лучше прошлогодней GTX 780 Ti (какие-то 6% преимущества), но вопрос в том, что она несет на борту заметно меньше вычислительных ядер и потребляет на треть меньше энергии! Если раньше на 30 fps в Metro: Last Light карта NVIDIA тратила до 250 Вт, то новинка на эти же кадры расходовала всего 165 Вт и при этом еще дарит нам массу новых, чисто игровых технологий.

Были ли у GTX 980 минусы? Были. И связаны они с тем, что инженеры, судя по всему, реализовали далеко не все возможности Maxwell. Учитывая скромные размеры чипа и низкое TDP, новая структура способна на гораздо большее.





## ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

### Kingston HyperX Fury

Несмотря на то, что новая платформа Intel в этом году перешла на DDR4, из-за необкатанности технологии топовые представители этой памяти до звания «лучших планок года» не дотянули. В связи с этим почетную награду мы решили отдать старенькой DDR3 — и, примечательно,

не самому дорогому ее варианту, а среднебюджетной Kingston HyperX Fury.

При стандартном напряжении 1,5 В она может работать на частотах от 1333 до 1866 МГц и достаточно низких таймингах в 10-11-10-30. Хороших показателей удалось добиться благодаря использованию чипов от SK Hynix, а также алюминиевых радиаторов с массой вентиляционных отверстий. Еще один интересный момент в HyperX Fury — внимание Kingston к моддерам. Планки поставляются в четырех расцветках — черной, белой, красной и синей.

#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Тип памяти: DDR3
- Объем: 4 ГБ
- Поддерживаемые частоты: 1333, 1600, 1866 МГц
- Задержки: 9-9-9-27, 10-10-10-30, 10-11-10-30
- Стандартное напряжение: 1,5 В
- Размеры: 133,4x32,8 мм
- Цена: 1700 рублей за 4 ГБ



#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

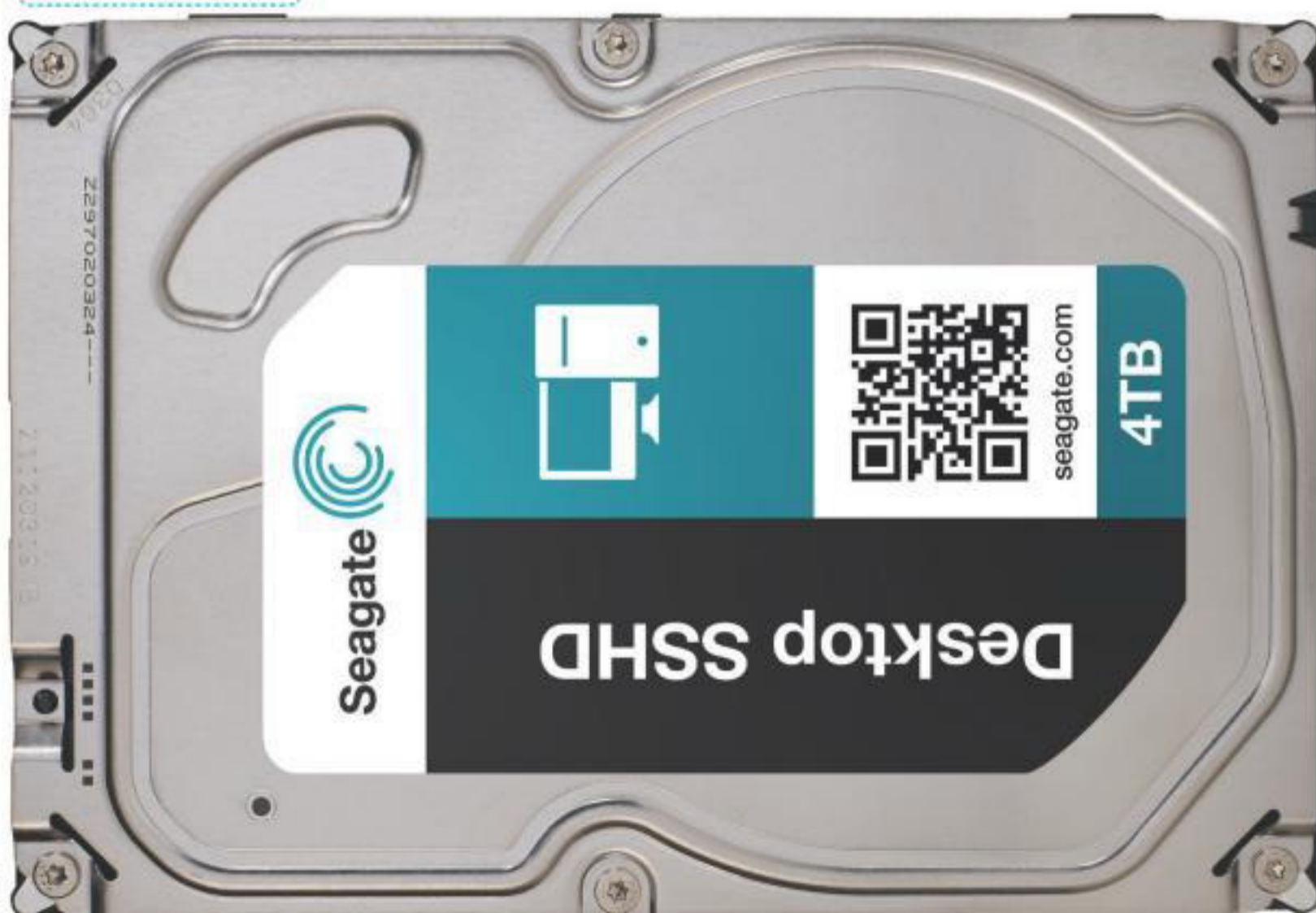
- Объем накопителя: 4 ТБ + 8 ГБ NAND
- Формфактор: 3,5 дюйма
- Интерфейс: SATA Rev. 3
- Размеры: 146,1x101,6x26,1 мм
- Вес: 408 г
- Цена: 15 000 рублей

## ЖЕСТКИЙ ДИСК

### Seagate STCL4000400

На рынке хранения данных в 2014 году было отмечено сразу несколько важных трендов: облачные хранилища подешевели, флэш-память стала доступнее, а из SSD и HDD наконец-то получились достойные гибриды. Один из них, Seagate STCL4000400, заслуженно занял место в нашем топе.

В 3,5-дюймовый корпус производитель установил 4 ТБ жесткий диск (квартет пластин по 1 ТБ) и 8 ГБ твердотельник. В итоге STCL4000400 может похвастаться сумасшедшим объемом и отличной производительностью. Последнюю обеспечивает алгоритм Adaptive Memory, отслеживающий и записывающий на SSD часто используемые файлы. По словам самой Seagate, в некоторых случаях такой подход позволяет поднять скорость работы с данными почти в пять раз! Заплатить за это, правда, придется от души: гибридный накопитель стоит на 4000 рублей дороже своих классических собратьев.





## ВНЕШНИЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК

### Western Digital My Book Duo

Для тех, кому внутренние жесткие диски по какой-то причине не подходят, мы в этом году решили выделить еще и внешние системы хранения данных. Мобильные версии нас в 2014-м не особо впечатлили, а вот один стационарный вариант пришелся по душе.

Внешне **Western Digital My Book Duo** ничем не примечательная коробочка весом в два килограмма, тем не менее внутри у нее прячутся сразу два классических HDD по

6 ТБ каждый! В стандартном варианте они работают в режиме RAID 0 и обеспечивают скорость 290 МБ/с. Но при желании накопители можно перевести в RAID 1 (копия данных) или JBOD (будут отображаться в системе как два отдельных диска). Кстати, процессор компьютера My Book Duo почти не нагружает — за все операции с файлами в нем отвечает интегрированный кристалл.

Отметим, что за бесперебойную настройку и столь внушительный объем пространства WD просит довольно разумную сумму — порядка 40 000 рублей. За варианты попроще, к примеру, на 4 ТБ придется отдать 16 400 рублей, примерно столько же стоит наш победитель из классического «внутреннего» сегмента.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Объем хранилища: 12 ТБ
- Количество жестких дисков: 2 шт. (3,5 дюйма)
- Скорость передачи данных: до 290 МБ/с
- Интерфейсы: 3x USB 3.0
- Размеры: 16,5x9,9x15,7 см
- Вес: 2,1 кг
- Цена: 40 000 рублей



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Объем накопителя: 240 ГБ
- Тип памяти: синхронная MLC
- Контроллер: Barefoot 3 M00
- Формфактор: 2,5 дюйма
- Интерфейс: SATA Rev. 3
- Скорость последовательного чтения: до 530 МБ/с
- Скорость последовательной записи: до 550 МБ/с
- IOPS (чтение): 95 000 операций
- IOPS (запись): 90 000 операций
- Рекомендованный объем записываемых данных: 30 ГБ в сутки
- Гарантия: 4 года
- Размеры: 100x70x7 мм
- Вес: 115 г
- Цена: 9500 рублей

## ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

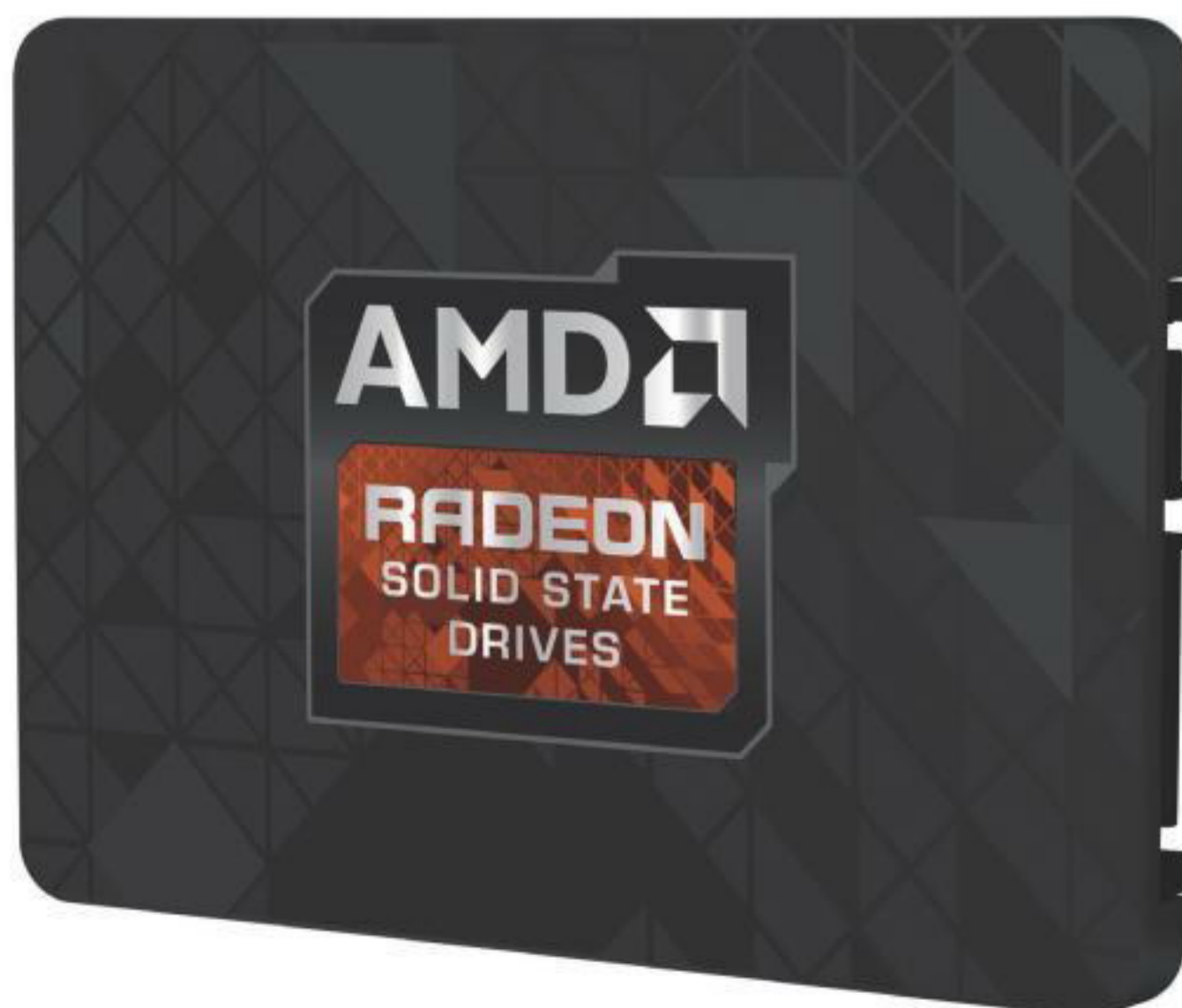
### AMD/OCZ Radeon R7 SSD 240 ГБ

Обычно в этой категории у нас побеждают самые емкие и быстрые твердотельники, однако в этом году мы решили отдать приз чисто игровой модели — **AMD Radeon R7 SSD 240 ГБ**.

Примечательна новинка 2014 года тем, что за ее разработку отвечала **OCZ**, а это означает родной контроллер Barefoot 3 M00 и синхронную MLC-память с отличным запа-

сом прочности и производительности. В пике накопитель почти полностью выбирает возможности SATA Rev. 3, выдавая 530 МБ/с при записи и 550 МБ/с при чтении. А это и быстрый запуск Windows (15 секунд по нашим замерам), и приличная экономия времени при загрузке игр (от 20 до 100%).

Еще один приятный момент в Radeon R7 SSD — продолжительность жизни. В сутки можно записывать до 30 ГБ данных, и это при четырехлетней гарантии от производителя. Для цены в 9500 рублей за 240 ГБ — отличный показатель; конкуренты, как правило, за эти деньги предлагают порядка 20 ГБ и не больше трех лет гарантии.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 3 шт.
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 шт.
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 3x 120 мм (снизу), 120 мм (спереди)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Цвет:** оранжевый, красный
- **Максимальная высота кулера:** 154 мм
- **Максимальная длина видеокарты:** 370 мм
- **Размеры:** 48,2x30,5x66,8 см
- **Вес:** 12,8 кг
- **Цена:** 19 600 рублей

## КОРПУС

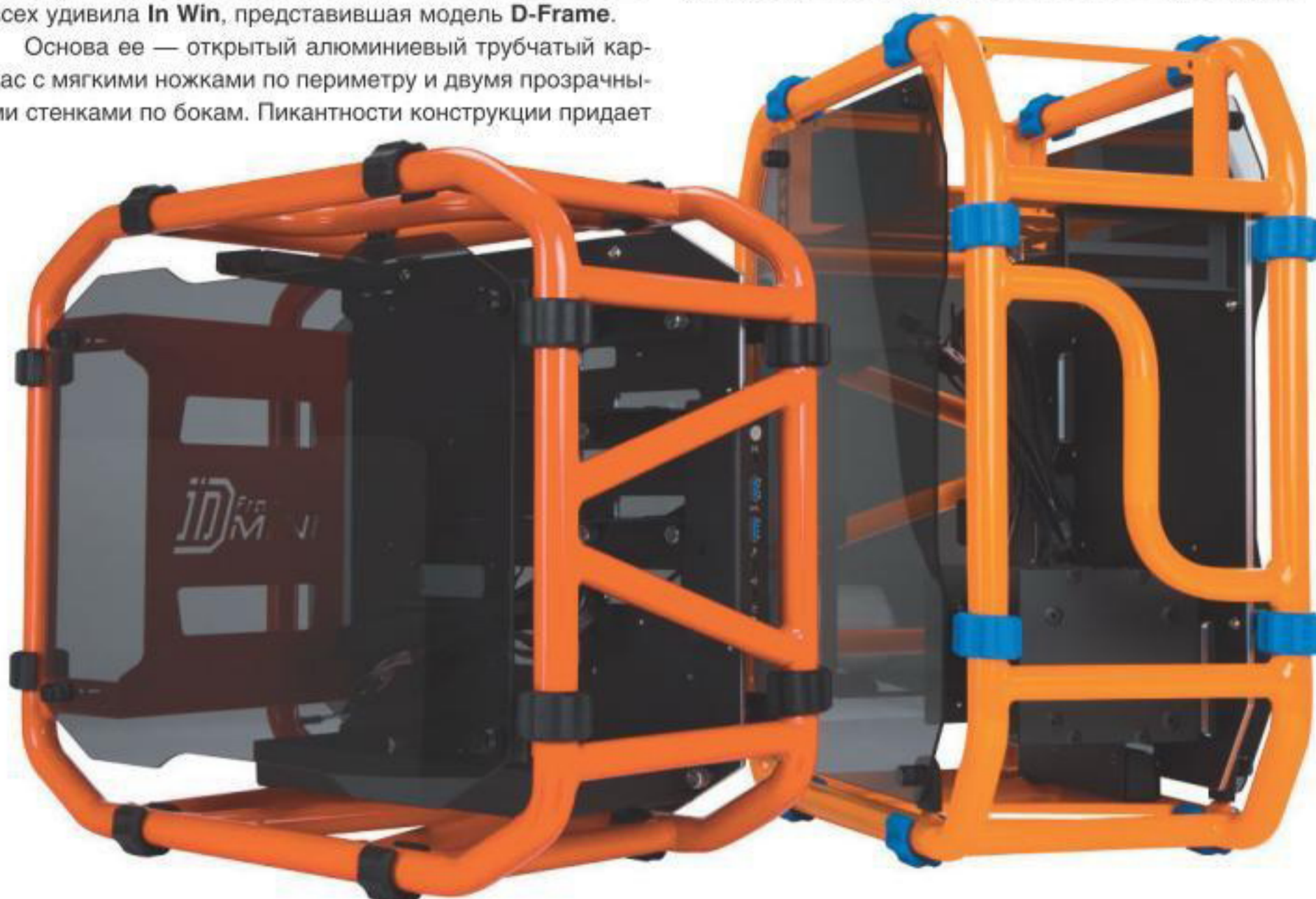
### In Win D-Frame

В 2014 году дизайнеров корпусов буквально прорвало. Deepcool выпустила Steam Castle с турбинами на крыше, Lian Li отличилась алюминиевым столом DK-02X, ID-Cooling порадовала симпатичным T60-SFX, но больше всех удивила In Win, представившая модель **D-Frame**.

Основа ее — открытый алюминиевый трубчатый каркас с мягкими ножками по периметру и двумя прозрачными стенками по бокам. Пикантности конструкции придает

яркая раскраска (оранжевая или красная), а также возможность как вертикальной, так и горизонтальной установки. Впрочем, первое место D-Frame получил не только за внешность, но и за функциональность.

Шасси готово принять полноразмерную материнку ATX, видеокарту длиной до 330 мм (370 мм — при снятом нижнем вентиляторе), процессорный кулер высотой до 154 мм, БП до 220 мм, а также три 3,5- и два 2,5-дюймовых накопителя. Для дизайнерской модели набор более чем достойный.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (5120x2880), IPS
- **Частота развертки:** 60 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м<sup>2</sup>
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 8 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 6x USB 3.0, 2x DisplayPort, Mini DisplayPort, кардридер
- **Дополнительно:** два динамика Harman Kardon по 16 Вт
- **Размеры:** 38,5x63,7x4,8 см (без подставки)
- **Вес:** 7,1 кг
- **Цена:** 150 000 рублей

## МОНИТОР

### Dell UltraSharp 27 Ultra HD 5K

В мире мониторов в этом году случилось довольно много всего интересного: резко подешевели 4K-матрицы, почти все компании удачно освоили развертку 144 Гц, NVIDIA с AMD научились согласовывать количество fps с частотой дисплея, однако самым примечательным событием стал неожиданный выпуск 5K-матриц. Сначала дисплеем 5120x2880 отметилась Apple в новом iMac, а затем и Dell со своим **UltraSharp**

**27 Ultra HD 5K**, которому мы и присудили звание «Монитор года».

В основе модели лежит IPS-матрица с контрастностью 1000:1, яркостью 350 кд/м<sup>2</sup> и углами обзора в 178 градусов по горизонтали и вертикали. Как заявляет Dell, цветопередача у новинки на уровне — sRGB охвачена на 100%. Что же касается внешнего вида, то здесь все стандартно. Мощная алюминиевая подставка с регулировками по трем осям и строгая черная рамка. Не удивила Dell и количеством входов: один Mini и два полноразмерных DisplayPort. А вот с ценой разработчики не промахнулись. За самую четкую матрицу 2014 года придется отдать 150 000 рублей, прямо как за первую 4K-модель в 2013-м.







## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Переключатели:** механические, Romer-G
- **Ресурс кнопки:** 70 млн нажатий
- **Интерфейс:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка, держатель для телефона/планшета
- **Размеры:** 50,5x24,4x3,6 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 10 990 рублей

## КЛАВИАТУРА

### Logitech G910 Orion Spark

В 2014-м все новые клавиатуры были похожи как две капли воды: клавиши от Cherry, разноцветная подсветка и, разумеется, поддержка макросов. Оригинальным решением обещала удивить Roccat — у нее есть отличный «мобильный» концепт **Sova**, — но не сложилось, запуск перенесли на 2015-й. Впрочем, не стоит грустить, одна необычная клавиатура все же увидела свет в прошлом году, и имя ей **Logitech G910 Orion Spark**.

Интересного в этой модели набралось, наверное, сразу на несколько клавиатур. Во-первых, Logitech реализовала

работу со смартфонами и планшетами. Ставишь мобильную технику на специальную подставку, синхронизируешь с G910 и получаешь дополнительный игровой экран, на котором может отображаться как информация из запущенной на компьютере MMORPG, так и системные параметры типа загрузки процессора, жесткого диска или сети.

Во-вторых, в Orion Spark есть поддержка макросов с выделенным под них рядом клавиш по левой стороне. В-третьих, под каждой кнопкой установлена система из трех светодиодов, которые не только могут светиться выбранным вами цветом, но еще и реагировать на игровые события, отмечая, к примеру, кулдауны. Ну и, в-четвертых, для G910 инженеры разработали собственный механизм клавиш Romer-G. По словам Logitech, его ресурс составляет 70 млн нажатий, а срабатывает он на 25% быстрее Cherry MX Red.



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Интерфейс:** USB
- **Сенсор:** лазерный, 8200 cpi
- **Кнопки:** 19 программируемых, включая колесико
- **Кабель:** 2,1 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка
- **Размеры:** 11,9x7,5x4,3 см
- **Вес:** 150 г
- **Цена:** 10 210 рублей

## ММО-МЫШКА

### Razer Naga Epic Chroma

К сожалению, с оригинальными мышками в ушедшем году немного не вышло, так что на пьедестал опять забралась **Razer Naga**, правда, на этот раз в свежей вариации **Epic Chroma**.

Грызун оснащен 17 кнопками, каждую из которых можно запрограммировать на свой лад и привязать к любой программе. За отслеживание движений в Chroma отвеча-

ют два новых датчика. Один отслеживает перемещения в плоскостях X/Y и выдает 8200 cpi, второй следит за высотой отрыва и указывает, в какой момент прекращать сбор данных. Интересно, что работать Naga Epic Chroma может как в проводном режиме, так и беспроводном. Причем, несмотря на появившийся аккумулятор, вес удалось удержать в разумных пределах — всего 150 граммов.

В остальном же перед нами старая добрая Naga, давно завоевавшая нашу любовь: эргономичный пластиковый корпус, тефлоновые ножки и настраиваемая подсветка, для которой в версии Chroma разрешается выбрать любой из 16 млн цветов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, софтвач
- **Сенсор:** 3200 cpi
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** поддержка макросов, подсветка, металлические ножки
- **Комплектация:** удлинитель USB, кабель micro-USB
- **Размеры:** 12,2x8,1x4,2 см
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 1200 рублей

## ЧИТЕРСКАЯ МЫШКА

A4Tech Bloody R8



Титул лучшей противозаконной мышки года получает **A4Tech Bloody R8**. И ведь с виду-то в ней ничего подозрительного нет: на корпусе солидных размеров размещаются «все» пять дополнительных кнопок, колесико горит красным, аки око дьявола, а на спинке вытатуирована веселая черепушка.

Интересное начинается с трех клавиш (**1, N, 3**) аккурат за колесиком — это «умножители» клика, позволяющие одним нажатием на левую кнопку выполнить сразу несколько выстрелов. Кроме того, «единичка» рассчитана на регулирование cpi. Порог оптического сенсора — 3200 cpi, чего с запасом хватает на любые игровые ситуации. Ну а главные «читерские» особенности скрыты в программе **Bloody v5**, разрешающей перенастраивать кнопки, мудрить с макросами и даже гасить отдачу от оружия!

При этом, надо сказать, сделана Bloody R8 качественно. Эргономичный корпус, прорезиненные боковины, металлические ножки и умение работать без проводов. И все это за 1200 рублей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** белый/черный
- **Материалы:** сталь, пластик, козам, велюр
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 15 — 25 000 Гц (наушники), 100 — 12 000 Гц (микрофон)
- **Импеданс:** 60 Ом (наушники), 2,2 кОм (микрофон)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники), -39 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1 м + 2 м
- **Дополнительно:** пульт управления громкостью и микрофоном, множество переходников, сумка для переноски
- **Вес:** 350 г
- **Цена:** 7500 рублей

## ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

Kingston HyperX Cloud

Громадный опыт Kingston в области оперативной памяти и SSD, видимо, не дал компании сплеховать в новом для себя сегменте — наушники **HyperX Cloud** из тех редких вещей, которые лучше сто раз услышать, чем один раз увидеть. Судите сами.

Перво-наперво, у HyperX Cloud проработанная конструкция: металлическое коромысло оканчивается двумя

арками, под которыми размещаются пластиковые «уши» с амбушюрами из коззема. Регулировок самый минимум — оголовье по длине да чашки по горизонтали.

В комплекте с Cloud есть дополнительные амбушюры из велюра, гибкий съемный микрофон, пульт управления, удлинитель и целая сумка переходников (сама сумка тоже предусмотрена). Наконец, и это самое важное, гарнитура может похвастаться звуком, не свойственным игровым наушникам. Акцент сделан не на басы, а на высокие и средние частоты. Плюс, в качестве бонуса, на месте отличное позиционирование источников.





## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 5.1
- **Мощность:** 5x 60 Вт + 240 Вт
- **Частотный диапазон:** 42 — 20 000 Гц
- **Динамики спутников:** 25 мм + 3,5 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 10 дюймов
- **Входы:** 10x RCA
- **Дополнительно:** пульт ДУ, полный набор качественных кабелей
- **Размеры:** 11,6x20,3x16 см (тыл, фронт); 31,6x11,7x15,7 см (центр); 36,7x39,7x48,9 см (сабвуфер)
- **Общий вес:** 30 кг
- **Цена:** от 30 000 рублей

## АКУСТИКА

### Edifier S550 Encore

Гадать о том, какую модель признать лучшей акустикой года, нам не пришлось — мы вместе с соседями до сих пор не можем забыть январский рык 5.1-комплекта **Edifier S550 Encore**.

Главное в этой системе — сабвуфер. Эта зверюга размером почти полметра выдает 240 Вт качественного, не гудящего баса и своим звуком буквально пробирает до костей. Не поводят и спутники. Собранные в МДФ-корпуса, они пусть немного не дотягива-

ются до уровня основного компонента, но обеспечивают как отличное позиционирование источников, так и хорошую проработку высоких и низких частот.

Хороша, кстати, у S550 Encore комплектация: полный набор качественных кабелей с достаточным запасом по длине, а также сразу два пульта управления. Один — традиционный беспроводной. Второй — ставится на стол и оснащен небольшим ЖК-дисплеем, на который выводятся все настройки системы.



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,5 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 980M (8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 4x 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 6x USB 3.0, HDMI, 4x 3,5-мм джек, 2x Mini DisplayPort, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 7500 мАч
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 6-месячная лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:** зарядка, кабель питания
- **Габариты:** 42,8x29,4x4,8 см
- **Вес:** 3,87 кг
- **Цена:** 130 000 рублей

## НОУТБУК

### MSI GT72 2QE Dominator Pro

В этом году подарок NVIDIA сделала не только поклонникам стационарных компьютеров, но и приверженцам мобильных систем, для которых осенью она выпустила GTX 970M и 980M на основе энергоэффективной архитектуры Maxwell. Лучшим ноутбуком на ее базе мы признали **MSI GT72 2QE Dominator Pro**.

Достоинства его можно перечислять практически бесконечно. Классные сборка и материа-

лы, кнопка переключения между дискретной и интегрированной видеокартами, пара средне-частотных динамиков, поддерживаемых установленным на днище сабвуфером, четырехъядерный Core i7-4710HQ, 32 ГБ оперативки, четыре SSD в Super Raid 3 и, конечно же, GeForce GTX 980M. Придаться в этом великолепии можно разве только к экрану (вместо TN хотелось бы видеть IPS), но это мелочь. Работает ноутбук отлично, не шумит, долго живет от батареи, а самое главное — обладает огромным запасом мощности и тянет все игры на максимальных настройках без каких-либо скидок на мобильность! Однозначно лучший лэптоп 2014 года.





## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### Apple iPad Air 2

- **Операционная система:** iOS 8.1
- **Дисплей:** 9,7 дюйма (2048x1536), IPS
- **Процессор:** A8X (3 ядра, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, автофокус, HDR)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS (в версии с сотовым модулем)
- **Разъемы:** Lightning, nano-SIM, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 27,3 Втч
- **Размеры:** 24x17x0,6 см
- **Вес:** 437 г
- **Цена:** от 37 490 рублей

### NVIDIA Shield Tablet

- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 8 дюймов (1920x1200), IPS, сенсорный
- **Процессор:** NVIDIA Tegra K1 (4+1 ядро)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Графика:** Kepler
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная, HDR), 5 Мп (основная, автофокус, HDR)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, 2G/3G/LTE (опционально)
- **Навигация:** GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек, micro-SIM (опционально)
- **Аккумулятор:** 19,8 Втч
- **Размеры:** 22,1x12,6x0,9 см
- **Вес:** 390 г
- **Цена:** 15 000 рублей

## ПЛАНШЕТ

### Apple iPad Air 2 NVIDIA Shield Tablet

С планшетами в этом году было просто. От мира iOS, да и вообще всего сектора 10-дюймовок лучшим однозначно стал **Apple iPad Air 2**. Превосходный дизайн, тот же экран, но теперь рекордные 0,6 см толщины, встроенный сканер отпечатков пальцев, 2 ГБ оперативки (впервые в мобильной технике Apple) и новый 64-разрядный трехъядерный процессор частотой 1,5 ГГц. Всего этого хватило для того, чтобы стать самым желанным планшетом современности, — по нашему мнению, лучше для фильмов, музыки и игр не найти.

А вот чисто с технической точки зрения самой интересной таблеткой 2014 года, конечно же, стала **NVIDIA Shield Tablet**, завое-

вав наше признание не Full HD-экраном и не громкими стереодинамиками на лицевой панели, а железной начинкой. Shield Tablet — это первый в мире планшет с графическим ядром от компьютерной видеокарты. В четырехъядерный процессор **Tegra K1** инженеры NVIDIA установили полноценный SMX-блок на архитектуре **Kepler!** Смысл? Таблетка выдает графику высочайшего уровня и умеет запускать некоторые компьютерные игры.

Никуда не делись и фирменные фишки серии Shield. Как и в версии Console, поддерживаются облачный сервис NVIDIA, а также стриминг игр с домашнего ПК. Единственное, что немного расстраивает в новинке 2014 года, — джойстик теперь приходится покупать отдельно. Впрочем, это не бессмысленная трата денег: вдобавок к консольному стандарту контроллер оснащен качелькой громкости, микрофоном и тачпадом.



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### Sony Xperia Z3

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.4
- **Дисплей:** 5,2 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Графическое ядро:** Adreno 330
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карта памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 2,2 Мп (фронтальная), 20,7 Мп (основная, автофокус, HDR)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, магнитная зарядка
- **Уровень защиты:** IP68
- **Аккумулятор:** несъемный, 3200 мАч
- **Комплектация:** зарядка, кабель USB-micro-USB, наушники
- **Размеры:** 14,7x7,2x0,73 см
- **Вес:** 152 г
- **Цена:** 38 000 рублей

### LG G3

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1440x2560), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Графическое ядро:** Adreno 330
- **Оперативная память:** 2/3 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 2,1 Мп (фронтальная), 13 Мп (основная, лазерный автофокус, HDR, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 14,6x7,5x0,9 см
- **Вес:** 149 г
- **Цена:** 25 000 рублей

## СМАРТФОН

### Sony Xperia Z3 LG G3

Телефонов в 2014-м вышло немеренно, но больше всего запомнились **Sony Xperia Z3** и **LG G3**. Внешне «японец» остался верен традициям: экран 5,2 дюйма, стекло с обеих сторон, металл по периметру, а также фирменные качельки и кнопка питания по правому боку. С начинкой тоже все по-старому: **Snapdragon 801**, разогнанный до 2,5 ГГц, Adreno 330 и 3 ГБ оперативки. Чем же нас удивил этот аппарат? Первое — удобством. Лежит и ощущается он в руке на пять с плюсом. Второе — время

работы. Прожить двое суток без подзарядки для Z3 не проблема. Третье — софтовая часть. Sony придумала крайне оригинальный фитнес-трекер Lifelog, который отслеживает все ваши действия с телефоном, начиная с времени, потраченного на Facebook, и заканчивая часами, проведенными за рулем автомобиля. Ну и четвертое — функция стриминга Remote Play, позволяющая в любой точке мира играть на своей PlayStation 4.

А вот LG G3 при прочих равных в этом году нам запомнился своим потрясающе четким экраном разрешением 1440x2560 и лазерным автофокусом основной камеры. На объект последняя наводится буквально за доли секунды и почти никогда не ошибается с расстоянием.





# СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

## Основные тенденции железного рынка 2014

**П**одводя итоги этого года, нам очень хотелось порассуждать на тему рухнувшего рубля и фактически удвоения цен на все железо, но как-то не срослось. То ли новогоднее настроение тому помешало, то ли здравый смысл подсказал, что в остальном мире ничего не изменилось. Так или иначе, мы отбросили грустные мысли и сосредоточились на главном — железе. Его в ушедшем 2014-м вышло реально много, и пусть массовых революций не случилось — все равно было безумно интересно.

### Процессоры

Нарушать традиции не будем и начнем с процессоров, тем более рассказать в этом году есть о чем. AMD с Intel на двоих представили почти полсотни моделей, побили массу рекордов разной степени полезности и умудрились ни разу не столкнуться лбами. Откуда такая прыть на угасающем рынке? Чтобы ответить на этот вопрос, придется сначала разобраться с общей ситуацией.

#### Несколько лет назад

Главное, что нужно знать про сектор настольных процессоров: у него есть одна большая беда — пользователям он почти не интересен. Если семь лет назад все профильные журналы и форумы активно обсуждали новинки индустрии и ломали голову, где бы найти на них деньги, то сегодня тишина. Никого уже давно не волнует, сколько там прибавила в производительности очередная модель, и уж тем более мало кто задумывается о ее покупке.

Причем, самое смешное, виноваты в этой ситуации сами компании. Они настолько круто задрали планку средней производительности, что все те, кто за последние семь лет перешел на Core i5/i7 или старший AMD FX, перестали чувствовать необходимость в апгрейде. Программы и игры

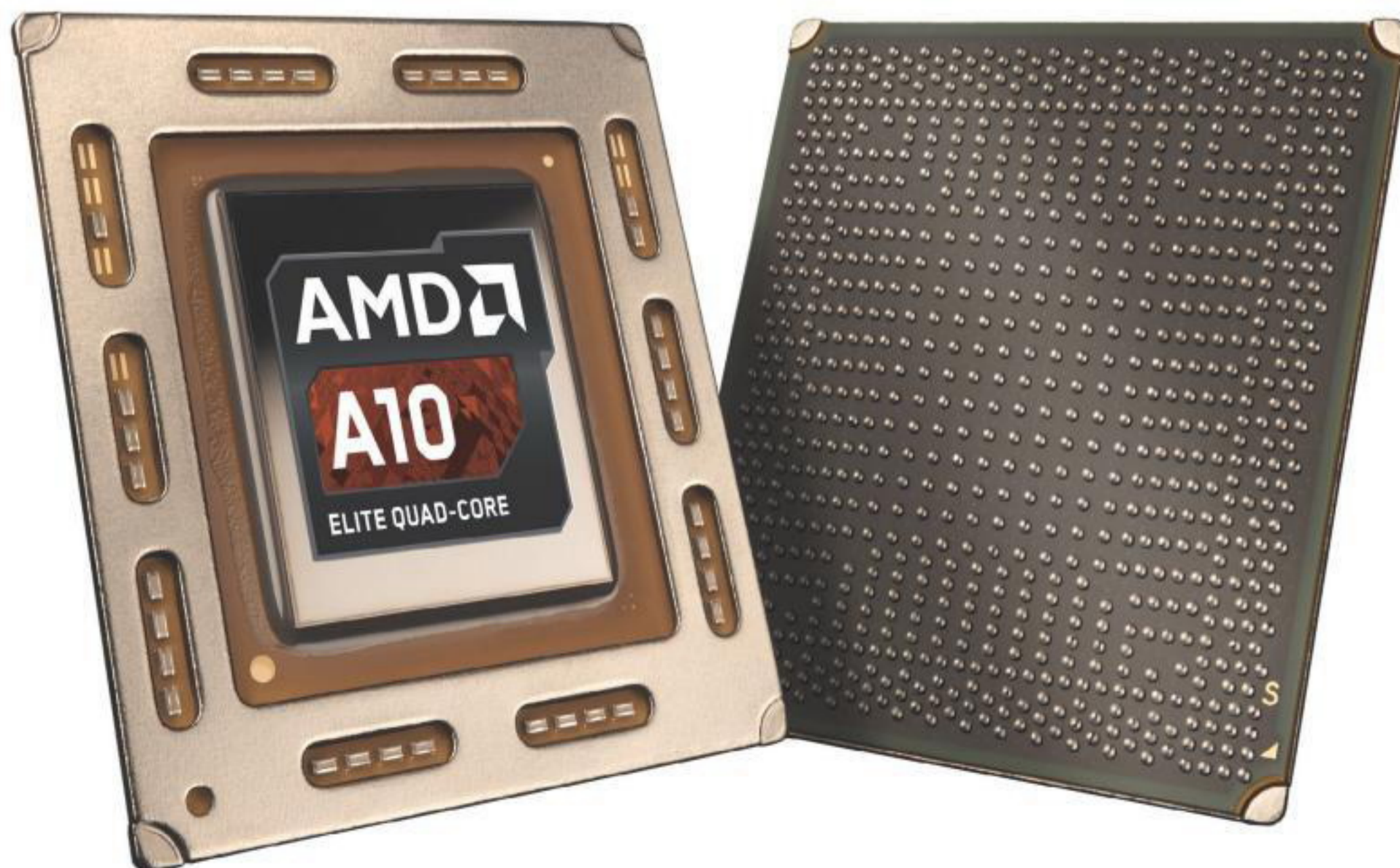
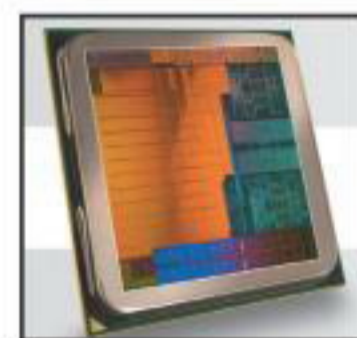
больше не выбирают всей предложенной им мощи и не тормозят даже на кристаллах пятилетней давности. А если у пользователя нет тормозов, то логично, что ему и нет смысла тратить деньги. Из созданной своими же руками ловушки производители выбирают разными способами.

#### AMD

AMD, например, в 2014-й пришла с вполне четкой программой дальнейшего развития: никакой больше гонки за производительностью, все силы кидаем на гибридные APU, в которых под одной крышкой стоят сразу и видеокарта, и обычные x86-ядра. К подобному решению компания шла уже довольно давно и с 2011 года успела представить три поколения «два в одном», но 2014-й стал для AMD решающим.

Если прошлые гибриды (APU Trinity, Llano и Richland) жили на сильно устаревших разработках, то запущенные в январе 2014-го **Kaveri** вобрала в себя все самые передовые технологии. Во-первых, кристаллы перешли на 28-нм техпроцесс. Во-вторых, x86-ядра получили новую архитектуру **Steamroller** (третье поколение Bulldozer). В-третьих, графическая часть вместо структуры VLIW4 (2010 года выпуска) обзавелась **Graphics Core Next**, на которой работают текущие видеокарты Radeon R9. В-четвертых, Kaveri стали первыми в мире гетерогенными процессорами. AMD научила GPU-ядра чаще подключаться и помогать в расчетах обычным x86-модулям, а это должно было позволить более чем в шесть раз увеличить общую производительность кристалла!

В общем, чисто на бумаге Kaveri получились революционными, а вот на практике все было не так однозначно. К примеру, основная фишка Kaveri, гетерогенность, оказалась почти нерабочей. Для нее требовалась прямая поддержка со стороны софта, а ее ни одна реально популярная программа не предлагала. А значит, ни о каком шестикратном росте производительности и речи не было.





Двояко дела обстояли с графической частью. По меркам ЦП, конечно, она была бесподобна и беззастенчиво втаптывала в грязь все наработки Intel, но в реальной жизни победа была довольно сомнительной. Топовые Kaveri могли запускать любые современные игры в Full HD, но только на самых низких уровнях графики и с fps в 20-25 кадров. В пересчете на процессор это круто, но для серьезных игроков все еще мало. Слабоваты кристаллы оказались и по основной части. При прямом сравнении два Steamroller заметно уступали паре Haswell с Core i3.

Провал? Как посмотреть. Если подходить к Kaveri со стандартной линейкой, серия получилась слабоватой. Много интересных задумок, неплохая производительность, но конкурент, пусть и стоил дороже, смотрелся выгоднее. Он и быстрее был, и, что куда важнее, предполагал дальнейший апгрейд платформы до Core i5/i7. С покупкой же Kaveri пользователь автоматически ограничивал себя довольно слабыми по меркам индустрии кристаллами и в будущем мог надеяться лишь на новые поколения.

С другой же стороны, при своей цене (вся линейка дешевле младшего Intel Core i3) новые кристаллы в 2014 году стали одним из лучших вариантов для бюджетного компьютера, а также идеальной платформой для сверхминиатюрных HTPC. Причем в отличие от конкурентов они обеспечивали не только нормальную работу Windows, Word и Full HD-видеоплеера, но еще и возможность поиграть на большом телевизоре в ту же FIFA 15. Да, уровень графики был сильно ограничен, но соперники-то и такого не предлагали!

### Шаг второй

Забавно, но Kaveri не единственные гибриды AMD в 2014-м. Весной компания представила для настольного рынка еще и APU **Kabini**. Они были значительно дешевле Kaveri, лишены поддержки гетерогенности, но несли на борту ядра **Jaguar** (как в Xbox One и PS4), графические GCN-блоки и полноценный чипсет. При этом энергопотребление у кристаллов составляло всего 25 Вт, что позволяло без проблем запихнуть их в самый маленький корпус и повесить его за монитором через VESA-крепления. Производительность? На уровне Intel Bay Trail — на интернет и Word хватало.

Что же касается больших процессоров, здесь AMD фактически никак не выступила. Вместо обновления серии FX до архитектуры Steamroller мы в 2014-м получили лишь пару энергоэффективных 4-ядерных кристаллов на старой Piledriver, представленной еще в 2012 году. Впрочем, как показал рынок, невелика потеря. Запаса производительности у старых FX все еще достаточно, а в силу своего возраста старшие модели отлично пережили обвал рубля и на сегодня являются, пожалуй, лучшим предложением для игрового компьютера.



### Intel

Удивительно, но, несмотря на все проблемы рынка и активные действия AMD на поприще гибридов, Intel в прошлом году вела себя так, будто за последние лет десять ничего не поменялось: топовые кристаллы, максимальные цены и еще чуть-чуть производительности. Пожалуй, единственным немного нестандартным ходом стало небольшое смещение графика запуска процессоров.

По всем внутренним правилам компании весной 2014-го Haswell должны были перейти с 22-нм на 14-нм рельсы. Однако этого не случилось, кристаллам 2013 года сделали лишь небольшой фейслифтинг, выпустив несколько десятков моделей на старом техпроцессе. Обсуждать их все особого смысла нет (обновление было привязано к тому, чтобы написать на коробке «2014 года выпуска» и подстегнуть тем самым покупателей), поэтому отметим лишь пару самых интересных камней.

Первый — младший **Pentium G3258**. Характеристики у него обычные: два ядра, частота 3,2 ГГц и L3-кэш объемом 3 МБ. Интересно же в модели то, что ее приурочили к 20-летию юбилею марки Pentium и ради такого дела даже разблокировали множитель, сделав тем самым отличный подарок любителям разгона.

Еще одним сюрпризом для оверклокеров был **Core i7-4790K**, причисленный к серии Devil's Canyon. Он стал первым за четырнадцать лет камнем Intel со штатной частотой 4 ГГц и плюс к этому получил нормальный термоинтерфейс между самим кристаллом и металлической крышкой, что позволило добиться 7 ГГц под жидким азотом.

### Тяжелая артиллерия

Однако главным событием 2014 года стало вовсе не обновление Haswell, а полноценный апгрейд топовой платформы X79, морально устаревшей еще пару лет назад. Сегмент перевели на чипсет **Intel X99 Express**, получивший поддержку всех современных интерфейсов, а также целый ряд свежих камней. Последние в Intel пересадили с Ivy Bridge на Haswell, повысили максимальное количество ядер с шести до восьми и перевели на новую DDR4-память. Смесь получилась, прямо скажем, гремучая и весьма неоднозначная.

Топовый **Core i7-5960X**, конечно, в лоскуты рвал всех своих конкурентов и предшественников, но революцию совершил лишь на профессиональном уровне. То есть в тяжелых программах он легко выдавал 20-40% преимуществ, а вот в играх пасовал. Низкая базовая частота в 3 ГГц и нежелание большинства проектов использовать больше одного-двух ядер вывели Core i7-5960X на один уровень с куда более дешевым Core i7-4790K.

Зато переход на DDR4 прошел отлично. Пусть никакого толку от самой памяти не было (если не считать ее непомерную дороговизну), рынок к новым модулям Intel подготовила будь здоров. Компании, занимающиеся оперативкой,





получили отличную платформу, на которой можно обкатывать и совершенствовать дорогие пока еще технологии.

### Процессоры — выводы

В общем, 2014-й для процессорного рынка хоть и не стал годом революций, но задал множество интересных направлений. Реализованная AMD гетерогенность вполне может оказаться революционным решением и дать компании серьезное преимущество над конкурентом. То же и с внедренными под крышку кристалла ядрами GCN. Пока AMD почему-то продвигает их лишь как удачное решение для бюджетного компьютера, но мы, например, не видим особых проблем, чтобы увеличить размеры чипа, поставить внутрь побольше графических блоков и оттяпать приличную долю SteamOS-рынка. Правда, пока это только наши мечты и ничем таким, по имеющейся информации, AMD в 2015-м заниматься не собирается. Максимум, что нас ждет, — постепенное обновление текущих APU Kaveri, возможно, даже под новым именем, и пара-тройка свежих кристаллов на базе Piledriver.

Не стоит в 2015-м ждать откровений и от Intel. Компания уже выложила свой основной козырь в виде восьмиядерных процессоров и в этом году, скорее всего, бросит все силы на запуск 14-нм производства и, соответственно, архитектуры **Broadwell**. Единственное, что может случиться интересного, — анонс совершенно нового строения **Skylake**. Судя по имеющейся информации, кристаллы на его основе будут весьма эффективными и смогут обеспечивать нормальную производительность при значительно меньших, чем сегодня, частотах.

### Видеокарты

Интересно в 2014-м было и в мире видеокарт. Длившаяся всю вторую половину 2013 года эпическая битва между AMD и **NVIDIA** к концу 2014-го постепенно сошла на нет. Пропустив на самом исходе позапрошлого года сокрушительный удар в виде GTX 780 Ti, «красные» не только потерпели поражение, но и на какое-то время утратили волю к сопротивлению. «Зеленые» же, ощутив собственное превосходство, вжарили по позициям противника новой разработкой под именем **Maxwell**.

Пациент мертв? Как бы не так. Пока NVIDIA тратила силы, наступая по всем фронтам, AMD, залечивая раны, оставила полевые окопы и перебралась в леса. Эпическая битва сменилась партизанской войной.

### Атака с флангов

Несмотря на то, что «зеленые» встретили 2014 год в ранге единоличного лидера, отсиживаться в засаде и ждать атаки конкурента они не стали. Уже в феврале NVIDIA последовательно нанесла два мощных удара. Для начала она официально представила **GTX TITAN Black**, оснащенную полной версией GPU **GK110** с 2880 потоковыми процессорами. А затем отправила в продажу первые видеокарты на основе новой архитектуры Maxwell — **GTX 750** и **750 Ti**. И если запуск TITAN Black никого не удивил (ориентирована она была на профессиональное применение), то вот Maxwell задал жару.



Хотя первые платы на ее основе относились к low-end решениям и ничего нового в плане игровых технологий не предлагали, их эффективность поражала до глубины души. При равной производительности с Radeon R7 260 и 260X новинки потребляли почти в два раза меньше энергии! И это без смены техпроцесса — те же самые 28 нм, впервые опробованные еще в 2012-м на GTX 600 и Radeon HD 7000. Как у NVIDIA так получилось? Инженеры упростили старую Kepler, наштапиговали ее планировщиками и тем самым заставили каждое ядро работать в полную силу, а не простаивать без дела, по чем зря сжигая электроэнергию. Чем на все это отвечала AMD? Да как обычно — заполняла бюджетный и средний сегменты рынка.

В феврале были представлены **Radeon R7 250X** и **R7 265**. Первая базировалась на трехлетнем чипе **Cape Verde**, который ставился еще на Radeon HD 7750 и Radeon HD 7770. Вторая работала на **Pitcairn Pro**, успешно потрудившемся еще на Radeon HD 7850. Энергопотребление «новинок», к слову, составляло 95 и 150 Вт соответственно.

В марте пришло пополнение и в средний класс — свет увидела **Radeon R9 280**. Снова «красные» не обошлись без ловкости рук: под новой оболочкой скрывался знакомый еще с января 2012-го **Tahiti PRO** с Radeon HD 7950.

#### Два лучше одного

Пока AMD развлекалась с переименованием старых видеокарт, NVIDIA на GTC 2014 (GPU Technology Conference, орга-

низованная самой NVIDIA) обнародовала информацию о скором выходе двойной **GTX TITAN Z** с парой полноценных (!) GK110 на борту. В переводе на числа это означало 5760 потоковых процессоров, 12 ГБ памяти GDDR5, производительность в 8 Тфлопс и космический ценник в 2999 долларов США (на момент запуска — около 95 000 рублей).

Разумеется, столь громкий анонс AMD уже оставить без внимания не могла и ответила на него собственной «двойкой» — **Radeon R9 295X2** под кодовым названием **Vesuvius**. На одном текстолите расположились два полноценных **Hawaii XT**, каждый из которых содержал по 2816 потоковых процессоров и работал с 4 ГБ памяти, подключенных по 512-битной шине. С учетом, что с энергоэффективностью у AMD дела обстояли не столь хорошо, как у NVIDIA, чтобы создать такого монстра, инженерам пришлось серьезно поработать над охлаждением. Выдаваемые платой 500 Вт энергии удалось освоить только при помощи системы водяного охлаждения, которую впервые в истории установили на референсный образец. И, надо отметить, горячий ответ у AMD получился отличным.

Для начала, карта появилась на месяц раньше конкурента (а это сильное преимущество), получила в два раза меньший ценник (1499 долларов США) и, естественно, побила все возможные на тот момент рекорды. Подоспевшая чуть позже TITAN Z противопоставить этому ничего не смогла. Да, она была на воздушном охлаждении, потребляла «всего» 375 Вт, но подавляющего превосходства не продемонстрировала. В игровых тестах платы были примерно равны, а стоимость различалась почти в два раза. В общем, раунд был за AMD, и на летние каникулы конкуренты ушли лишь с небольшим перевесом в пользу NVIDIA.







### Восхождение звезды

Впрочем, перемирие продолжалось недолго. После непродолжительной летней спячки, в течение которой были представлены бюджетные **GeForce GT 730/720** и довольно интересная **Radeon R9 285** на GPU **Tonga**, в сентябре грянула «зеленая» революция — вышли старшие представители архитектуры **Maxwell**. Дабы не церемониться и не пересекать новинки с ноутбучными 800-ми GeForce на основе **Kepler**, свежие карты сразу причислили к 900-й серии и назвали **GTX 970** и **GTX 980**. И, надо сказать, с этими платами **NVIDIA** сделала что-то невероятное. Снизив количество блоков и почти в половину умерив аппетит чипа (165 против 250 Вт), компания умудрилась не только обойти **R9 290X**, но и **GTX 780 Ti**. Да, ненамного, всего на 6%, но каков эффект!

Причем, что интересно, помимо «плюс пара fps», в новой серии добавилось несколько чисто игровых вкусностей. Новинки получили метод глобального освещения **Voxel Global Illumination**, обещающий честный расчет отражений в реальном времени, технологию **Dynamic Super Resolution**, имитирующую полнокадровый антиалиасинг, а также сглаживание **MFAA 4x**, демонстрирующее аналогичный **MSAA 4x** результат, но потребляющее в два раза меньше ресурсов. В общем, **Maxwell** получилась у **NVIDIA** знатной и, не сомневаемся, в этом году обретет логичное продолжение в виде среднего и топового сегментов — запас по энергопотреблению и габаритам у **NVIDIA** огромный, создать очередной **TITAN** или какую-нибудь **GTX 990** не составит труда.

А что же **AMD**, спросите вы? К сожалению, новыми картами на выпад **NVIDIA** компания отвечать отказалась и пошла другим путем — серьезно подтянула программную сторону своих карт, впусив глобальное обновление драйверов.

Свежие **Catalyst Omega** добавили **Radeon** более двух десятков технологий. К наиболее значимым можно от-

нести: аналог **Dynamic Super Resolution** от **NVIDIA** — **Virtual Super Resolution** (обсчитывает картинку в 4K, а затем масштабирует ее до фактического разрешения экрана), коллегу **G-Sync** — **FreeSync** (синхронизирует частоту выводимого картой изображения с возможностями монитора), а также поддержку более плавного многокадрового рендеринга при помощи метода **Frame-pacing**. Конечно, эффект от всего этого был не столь сильный, как от возможностей **Maxwell**, но, уверены, многих владельцев **Radeon** данное обновление точно остановило от перехода к конкуренту.

### Видеокарты — выводы

Впрочем, на общие результаты 2014-го **Catalyst Omega** не повлияли. Как и год назад, огни на елке **NVIDIA** зажигала в статусе единоличного лидера. Разница только в том, что разрыв между компаниями сильно увеличился, а в рукаве у «зеленых» козырей теперь еще больше, чем раньше. Сможет ли **AMD** на них ответить? Вероятно. На 2015-й у нее запланирован запуск новых GPU под кодовыми именами **Bermuda XT** и **Fiji XT**. И что-то нам подсказывает, это будут первенцы 20-нм техпроцесса среди видеокарт, а это железно гарантирует им высочайшую производительность. ● **Дмитрий Колганов, Кирилл Данилов**





# ДО СВИДАНИЯ, РОЗЕТКА!

Тестирование трех внешних аккумуляторов



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SVEN MP-2214

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Выход:** USB
- **Емкость:** 2200 мАч
- **Выходное напряжение:** 5 В
- **Выходная сила тока:** 0,5 А
- **Комплект поставки:** кабель USB-micro-USB
- **Размеры:** 9x3,2x2,3 см
- **Вес:** 70 г
- **Цена на январь 2015 года:** 850 рублей

**В**се хорошо в современных телефонах: и видео смотреть можно, и музыку слушать, и на камеру снимать, и как навигатор использовать. Плохо только, энергии на это надо немерено, и к вечеру батарейка выбрасывает белый флаг, настойчиво требуя подключения к розетке. Ну ладно еще это дома происходит или в офисе, а если по пути домой? Отказывать себе в просмотре любимого сериала и сорок минут тарачиться на соседей по вагону метро? Не обязательно, в магазинах полно внешних аккумуляторов, от которых можно подкормить свой аппарат. Главное — научиться их выбирать.



## Как выбирали

Первое правило — необходимо заранее определиться, для какого устройства нужна батарейка. Если это телефон, можно сильно не напрягаться и обращать внимание лишь на емкость будущей покупки. Если же в планах еще и пополнение какого-нибудь iPad, тогда в дело вступает второе правило, касающееся силы тока.

Смартфонам, как правило, хватает выдаваемых обычным USB 0,5 А. А вот планшетам из-за емкого аккумулятора нужно уже минимум 1 А, а по-хорошему и все 2 А. Купите меньше — планшет либо вообще не увидит подключенного устройства, либо будет настолько долго заряжаться, что вы раньше до дома доедете. В общем, лучше не рисковать.

С умом стоит подходить и к выбору емкости. На первый взгляд, все просто. Посмотрел в ТТХ своего устройства, узнал, сколько там мАч, взял аккумулятор равной или чуть большей мощности и уехал в лес дня на три-четыре. К сожалению, с таким заделом можно оказаться без связи уже на первом привале.

И дело тут не в коварстве производителей — емкость они указывают правильную, — а в том, что сама батарея, непосредственно накапливающая заряд, обычно не выдает нужного для современных устройств напряжения в 5 В. И, чтобы их получить, приходится использовать повышающие схемы, а это потери энергии — и, заметим, весьма нешуточные.



## На деле

Дабы разобраться, на что реально способны заявляемые производителями параметры, мы взяли телефон Sony Xperia Z3 с батареей на 3200 мАч и три внешних аккумулятора емкостью от 2200 до 6600 мАч. Методика была простая. Сначала мы полностью разряжали трубку, затем в выключенном состоянии подключаем к ней зарядник и смотрели, сколько в итоге получим процентов. Для чистоты эксперимента все батарейки заказали у одной компании, **SVEN**, что, по идее, должно было гарантировать одинаковые схемотехнику и потери на контроллерах.

Самым простым вариантом у нас стала модель **MP-2214**. Поставляется она в обычной картонной коробке, комплектуется коротким кабелем USB-micro-USB и выглядит довольно аккуратно. Толстенький параллелепипед размером с четыре зажигалки Cricket поместится в любой карман и даже не будет его сильно оттягивать — вес всего 70 граммов. Что сумели уместить в это небольшое устройство? Неожиданно, но много всего.

На правом торце свое место нашли разъемы — micro-USB для зарядки и полноценный USB с выходным напряжением 5 В и силой тока 0,5 А. На лицевой же стороне разместился индикатор заряда. Когда батарея пуста, он мигает красным, когда полная, горит зеленым. Единственный минус: чтобы зажечь лампочку, необходимо либо подключить к MP-2214 какое-нибудь устройство, либо подсоединиться к розетке. Это не очень удобно — не получится быстро оценить уровень заряда перед выходом на улицу, но и не смертельно.

Куда важнее здесь установленная батарея. Емкость ее равна 2200 мАч, и этого оказалось достаточно, чтобы поднять аккумулятор Xperia Z3 с нуля до 43%. То есть, при всех потерях, КПД MP-2214 составил почти 60%, что для столь малого и недорогого устройства является очень хорошим результатом. В плюс запишем, что, кроме телефона, MP-2214 осилил зарядку iPad 3, крайне привередливо к качеству питания.

Вторым нашим подопытным оказалась модель **MP-4017**. Комплект поставки у нее точно такой же — коробка да кабель, — а вот оформление гораздо интереснее. Корпус сделан не из простого глянцевого пластика, а из шлифованного алюминия, благодаря которому удалось добиться весьма скромных размеров. Хотя емкость у MP-4017 почти в два раза выше, чем у младшего брата, за счет использования полимерной, а не литий-ионной батареи по габаритам и весу устройство лишь немногим превысило iPhone 4s. А значит, таскать его можно не только в кармане куртки, но и брюк.

Получше у MP-4017 и со всем остальным. Для начала, здесь уже появилась кнопка «Power», при помощи которой можно узнать, насколько заряжена батарея. Плюс индикатор уровня выполнен в виде четырех отдельных светодиодов, что гораздо удобнее одной мигающей лампочки.

Что же касается технической части, USB на выходе уже дает 1 А и куда охотнее делится энергией, а емкость встроенного аккумулятора равна 4000 мАч. В пересчете на Xperia Z3 это означает не 43, а 86% заряда.

Расчетный КПД, конечно, меньше получается (примерно 60 против 45%), но с учетом почти одинаковой цены на оба устройства и не сильным увеличением габаритов на это можно спокойно закрыть глаза.

Впрочем, тем, кому дизайн и вес фиолетовы, куда



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SVEN MP-4017

- **Материал:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Выход:** USB
- **Емкость:** 4000 мАч
- **Выходное напряжение:** 5 В
- **Выходная сила тока:** 1 А
- **Комплект поставки:** кабель USB-micro-USB
- **Размеры:** 12х6х1,1 см
- **Вес:** 126 г
- **Цена на январь 2015 года:** 1000 рублей

больше понравится модель **MP-6625**. Тут все серьезнее. Масса равна 190 граммам, а толщина пластиковой коробочки составляет 2,3 см. Естественно, основные характеристики совсем другие. На выход есть сразу два USB, так что можно заряжаться как от порта на 1 А, так и на 1,5 А или подключать к аккумулятору одновременно два телефона. Вдобавок появился фонарик, не особо важная штука, но производители подобного типа устройств их любят. Ну и, наконец, как и у MP-4017, есть нормальное отображение уровня заряда — четыре синих светодиода, активируемых кнопкой на верхнем торце.

Емкость? Она тут равна 6600 мАч, и это уже, доложим вам, серьезно. Телефон нам удалось зарядить на 100%, а после полного опустошения поднять еще на 35%. То есть КПД получился почти 52%, что в пересчете на время работы трубки составляет около пяти суток.



Подведем итоги. Несмотря на то, что к выбору внешнего аккумулятора надо подходить с определенным багажом знаний, ничего сложного в этом деле нет. Главное — определиться, что будем заряжать, планшет или телефон, и дальше уже обращать внимание только на емкость батареи. Ну а с ней, как видно по нашим результатам, все тоже довольно просто. Смотрим на емкость своего устройства, умножаем результат на два и примерно получаем необходимый объем аккумулятора, который сможет зарядить телефон на сто процентов.

Ну а что касается проведенного нами теста, аккумуляторы SVEN нам понравились. КПД у них нормальный, телефоны и планшеты они заряжают без проблем, да и цена у человеческая. За младшую модель хотят около 850 рублей, за среднюю — 1000 рублей, а за старшую — 1400 рублей. Как нам кажется, вполне разумная плата за долгую работу.

● **Дмитрий Колганов**



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SVEN MP-6625

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Выход:** 2x USB
- **Емкость:** 6600 мАч
- **Выходное напряжение:** 5 В
- **Выходная сила тока:** 1/1,5 А
- **Комплект поставки:** кабель USB-micro-USB
- **Размеры:** 9,5х6,3х2,3 см
- **Вес:** 190 г
- **Цена на январь 2015 года:** 1400 рублей

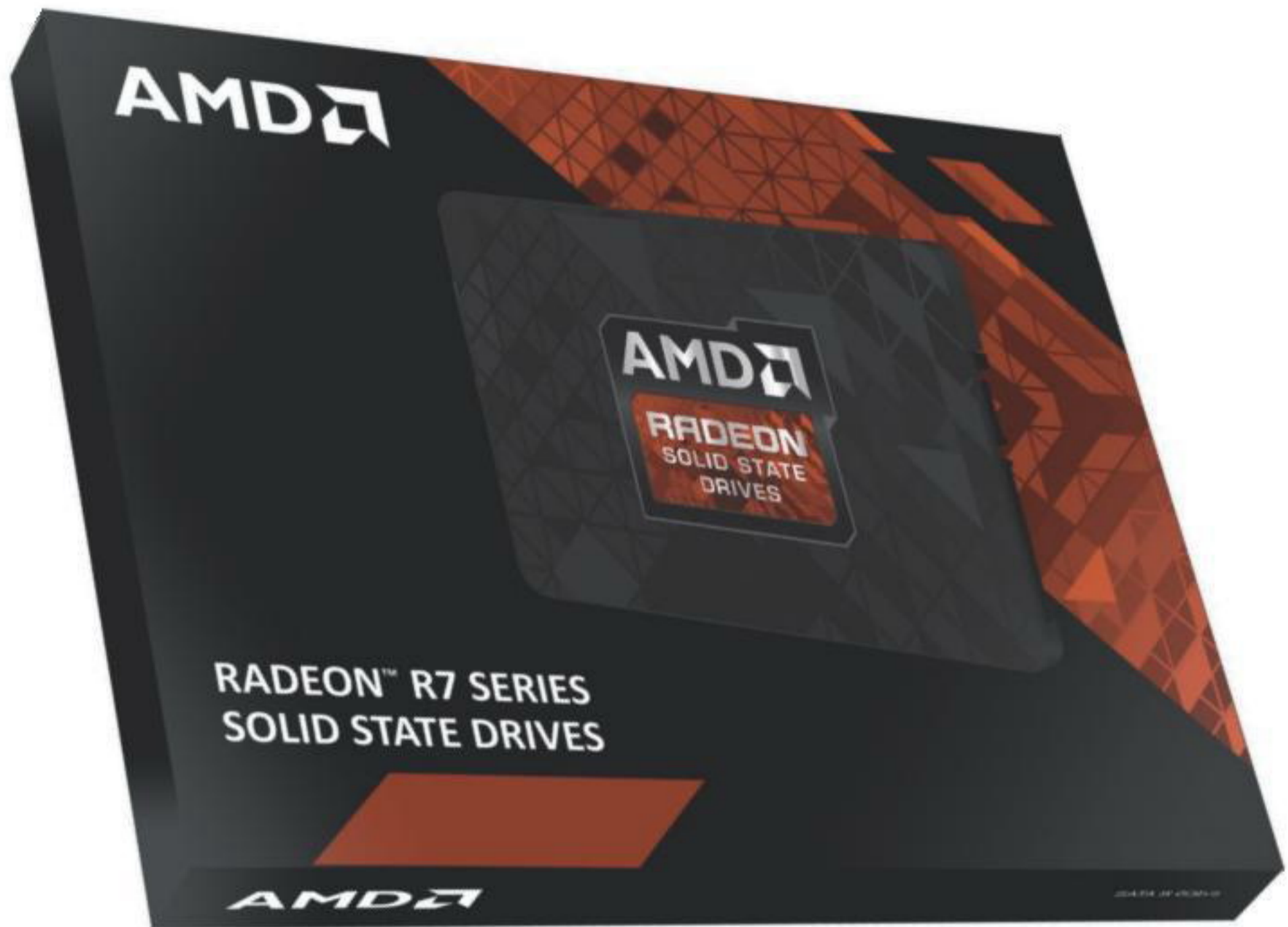


# ТВЕРДЫЙ ОРЕШЕК

## Тестирование игрового SSD AMD Radeon R7 240 ГБ

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Объем накопителя: 240 ГБ
- Тип памяти: синхронная MLC
- Контроллер: Barefoot 3 M00
- Формфактор: 2,5 дюйма
- Интерфейс: SATA Rev. 3
- Скорость последовательного чтения: до 530 МБ/с
- Скорость последовательной записи: до 550 МБ/с
- IOPS (чтение): 95 000 операций
- IOPS (запись): 90 000 операций
- Рекомендованный объем записываемых данных: 30 ГБ в сутки
- Гарантия: 4 года
- Размеры: 100x70x7 мм
- Вес: 115 г
- Цена на январь 2015 года: 9500 рублей



Когда какой-нибудь разработчик корпусов неожиданно начинает выпускать наушники или мышки, сегодня мало кого удивляет. Но вот когда производитель процессоров и видеокарт вдруг представляет твердотельные накопители — это уже интересно. О чем речь? Об AMD, которая осенью 2014 года в рамках игровой серии Radeon R7 отправила в продажу собственный SSD. Как так получилось и что из этого вышло, сейчас и расскажем.

### Откуда дровишки?

Для начала раскроем главную тайну — кто помогал AMD с созданием диска. Секретов тут, к счастью, никаких. На самом накопителе честно указана **OCZ**, и это определенно радует. Во-первых, в свое время эта компания успела приобрести **Indilinx**, занимающуюся разработкой контроллеров. Во-вторых, сама OCZ сейчас принадлежит **Toshiba**, одному из крупнейших поставщиков флэш-памяти. А значит, все компоненты у Radeon R7 SSD родные, а не купленные на стороне.

Например, за работу с данными отвечает фирменный **Barefoot 3 M00**. Интересен он тем, что во время записи не утруждает себя архивированием, а значит, по идее, одинаково быстро справляется как с мелкими файлами операционной системы, так и с большими кусками данных вроде фильмов, музыки и фотографий. Еще один примечательный момент — чипы памяти. Используется 19-нм синхронная MLC от Toshiba, подразумевающая как приличную скорость, так и неплохие показатели времени работы на отказ.

Что касается оформления диска — тут без откровений. Коробочка на 2,5 дюйма (с переходником на 3,5" в комплекте), украшенная лишь фирменной наклейкой. Выделить можно только металлический корпус, его гораздо проще охлаждать, чем пластиковые варианты.

### Методика тестирования

Впрочем, дизайн в SSD — дело десятое, гораздо важнее его производительность. Так как накопитель позиционируется как игровой, для оценки его способностей мы собрали мощный тестовый стенд. В основу заложили материнскую плату **MSI Z87-GD65 Gaming**, оснастили ее процессором **Intel Core i7-4770K**, добавили две планки оперативки **Kingston HyperX Fury** по 4 ГБ каждая и поставили видеокарту **NVIDIA GeForce GTX 690**.

Проработали и методику тестирования. Ограничиваться, как это обычно бывает, лишь синтетическими бенчмарками, выдающими абстрактные МБ/с, нам совершенно не хотелось. Поэтому дополнительно мы провели целый ряд чисто бытовых испытаний — копировали фотографии, образы дисков, замеряли время запуска игр и загрузки сохранений, засекали, за сколько открываются тяжелые файлы Photoshop, и даже измеряли секундомером процесс создания резервных копий в Steam. Ну а чтобы все наши старания не превратились в эфемерные секунды и минуты, все то же самое мы провернули еще и на стандартном жестком диске со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Результаты получились интересными.



В координатах синтетики новинка AMD/OCZ нереально крута. В тесте на сжимаемые данные она почти полностью выбирает возможности SATA Rev. 3 и на чтение выдает 554,1 МБ/с. Не сильно накопитель проседает и в тесте на несжимаемые файлы. При последовательной подаче данных получается 460,6 и 496,5 МБ/с на чтение и запись. А во время работы с мелкими файлами по 4 КБ (по-хорошему, это проверка на отзывчивость операционки) производительность составляет внушительные 24,98 и 120,3 МБ/с. Чисто для сравнения: жесткий диск во всех этих тестах проигрывает минимум в 2,5 раза, а максимум — в 196 раз. Видна ли эта разница на практике? Периодически.

В запуске Windows и работе с системными файлами Radeon R7 SSD бесподобен. Операционка на нем стартует за 15 вместо 43 секунд на винчестере, а открытие любой, даже самой нагруженной папки с ним занимает какие-то доли секунды. А вот со стартом, к примеру, программ периодически происходят накладки.

Так, Word, Excel, Photoshop CS6, 3ds Max абсолютно одинаково стартуют что на SSD, что на HDD. Разницу можно засечь только при подгрузке проектов. Например, рабочий файл для Photoshop весом 1,7 ГБ с классического жесткого диска открывается больше полутора минут, а с Radeon R7 SSD — всего за 33,6 секунды. Чувствуется преимущество твердотельника и в операциях копирования внутри диска. Если HDD на создание второго экземпляра папки с фотографиями отнимает три с половиной минуты, то SSD — меньше минуты.

Немного неопределенная ситуация и с играми. Тот же **Crysis 3** и **War Thunder** загружаются одинаково. А вот **Battlefield 4**, **FIFA 15** и **SimCity**, будучи установленными на твердотельник, экономят от 20 до 100 процентов нашего с вами личного времени.



Стоят ли все эти секунды и минуты запрашиваемых 9500 рублей — решать, конечно, вам. Мы же лишь отметим, что если хотите получить реальное представление об экономии — пересчитывайте наши результаты на год, получится куда нагляднее. К примеру, на загрузке одной только Windows твердотельник OCZ позволит сэкономить до

## Результаты измерений

Синтетические бенчмарки		
Объем данных	AMD Radeon R7 SSD	HDD
<b>ATTO Disk Benchmark</b>		
0,5 КБ (запись/чтение)	14/6,7 МБ/с	19,6/14,6 МБ/с
8 КБ (запись/чтение)	341,7/96,2 МБ/с	153,9/151,9 МБ/с
8 МБ (запись/чтение)	532,1/554,1 МБ/с	174,3/188,6 МБ/с
<b>CrystalDiskMark</b>		
Последовательная передача данных (чтение/запись)	460,6/496,5 МБ/с	172,4/151,2 МБ/с
512 КБ (чтение/запись)	373,9/481,9 МБ/с	42,9/86,3 МБ/с
4 КБ (чтение/запись)	24,9/120,3 МБ/с	0,5/1,3 МБ/с
4 КБ QD32 (чтение/запись)	112,9/256,5 МБ/с	1,1/1,3 МБ/с
<b>PCMark</b>		
Scores	4950	2646
Пропускная способность накопителя	232,4 МБ/с	11,3 МБ/с
<b>Игры, время запуска</b>		
War Thunder («Моздок»)	7,5 с	7,5 с
Battlefield 4: Golmud Railway	19,8 с	30 с
Battlefield 4: Paracel Storm	23,8 с	36 с
FIFA 15	7,5 с	15,2 с
SimCity (загрузка города)	20,3 с	22,5 с
<b>Photoshop CS6</b>		
Загрузка проекта объемом 1,7 ГБ	33,6 с	1 м 24 с
<b>Копирование файлов внутри накопителя</b>		
Фото (1783 шт., 10,2 ГБ)	51,5 с	3 м 30 с
Клиент Crysis 3 (802 файла, 11 ГБ)	55,4 с	3 м 22 с
Steam-образ Batman: Arkham Origins (50 файлов, 16,1 ГБ)	1 м 20 с	4 м 39 с

трех часов жизни, а на двух ежедневных боях Battlefield 4 — еще два часа. Согласитесь, звучит внушительно.

Что же до самого накопителя, для своей цены Radeon R7 SSD показывает отличные результаты. Он быстрее большинства бюджетников на SandForce-контроллерах и обещает нормальный для системного диска запас прочности — 30 ГБ в сутки при четырехлетней гарантии.

● **Дмитрий Колганов**





# КЛАССИКА НЕ СТАРЕЕТ

## Тестирование игровой мышки Razer DeathAdder Chroma

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** 10 000 cpi, двойной, оптический
- **Частота опроса:** 125, 500, 1000 Гц
- **Кнопки:** 2 основных, 2 дополнительных, колесико-кнопка
- **Ускорение:** до 50g
- **Скорость:** до 200 ips
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка
- **Длина кабеля:** 2,1 м (защитная оплетка)
- **Размеры:** 12,7x7x4,4 см
- **Вес:** 105 г
- **Цена на январь 2015 года:** 5990 рублей



Думаем, у каждого в жизни была «та самая мышь, которую перестали выпускать». О ней мы обычно рассказываем с восторженным взглядом и легкой грустью в голосе: «Если уж и найдется нераспакованный экземпляр любимицы, покупать его нет смысла — технологии давно ушли вперед». К счастью, некоторым в этом вопросе везет: периодически компании вспоминают выражение «классика не стареет» и обновляют свои творения, освежая их новыми возможностями. В текущем году, например, прогресс вновь добрался до **Razer DeathAdder**.

### История

Модель эта, надо сказать, легендарная и обновляется далеко не в первый раз. Оригинальная DeathAdder появилась аж в 2006 году и на тот момент была нереально крутой: разрешение 1800 cpi, частота опроса в 1000 Гц и синие светодиоды под колесиком и логотипом. Впервые мышь перевыпустили в 2009-м, подняв тогда датчик до 3500 cpi, а в 2013-м сенсор получил еще одно улучшение — до 5600 cpi. Сегодняшний же, третий по счету приход вновь принес очередной «глаз» и переработанную подсветку.

Интересно, но за все это время внешне мышь почти не изменилась. Тот же эргономичный корпус длиной 12,7 см и шириной аж 7 см, заточенный под пальцевую и когтевую хвату. То есть никаких площадок по бокам, узкий центр, высокий горбик под основание пальцев и резкий скос под ладонь. Для большинства любителей шутеров — практически идеальный вариант, особенно учитывая, что весит этот гигант какие-то 105 граммов.

Не подвели в DeathAdder и материалы: корпус из твердого шероховатого пластика и резиновые вставки по бокам для лучшего сцепления. Собрано все на уровне. Как ни дави на мышь, ничего не прогибается, не люфтит и не поскрипывает.

### Управление

Клавиш у мышки всего пять: пара кликов, две боковые и колесико-кнопка. Механика продумана идеально: клавиши легкие, не зависают от места нажатия и громко кликают, давая понять, прошел сигнал или нет.

Естественно, каждую кнопку можно настроить под себя. В программе **Razer Synapse 2.0** на них можно записать любое действие — клавишу или сочетание с клавиатуры, переключение чувствительности, запуск программы, мультимедиа-функцию и даже собственный макрос. Под последние выделено отдельное меню, в котором решается творить все, что вашей душе угодно. Хотите — запишите сразу все стандартные вопросы для Skype типа «Привет, как дела, что делаешь?», хотите — запрограммируйте атакующую ротацию в MMORPG или закупку нужного оружия в Counter-Strike: Global Offensive. Причем делается все это очень легко. Запускаете «запись», отбиваете комбинацию на клавиатуре, а потом вручную подгоняете под кулдауны задержки между нажатиями. Процесс, конечно, долгий, но результат того стоит.

Позволяется в Razer Synapse 2.0 и контролировать работу нового датчика DeathAdder Chroma. Он здесь выдает, только не падайте, 10 000 cpi! Цифра почти рекордная, правда, о том, как именно она была получена, Razer не распространяется: то ли это увеличенное разрешение самой матрицы, то ли свежая линза с малым охватом поверхности. Достоверно можем сказать, что Razer использует сразу два датчика. Первый, топовый Avago, скорее всего, из серии 9800, отвечает за позиционирование по осям X и Y. Второй отслеживает ось Z и решает, на какой высоте отрыва тормозить передачу данных.

Основной датчик регулируется в пределах от 100 до 10 000 cpi, причем с разделением по осям. Вспомогательный поддерживает десять уровней отрыва и позволяет подогнать грызуна под свою манеру переноса мыши и почти под любой коврик.

Есть в Synapse 2.0 еще пара интересных функций. Первая — подсветка колесика и логотипа на спинке



мышки. Если в прошлых DeathAdder под эти детали ставили зеленые, синие или белые светодиоды и разрешали лишь включать/выключать их, то теперь можно выбрать любой из 16,5 миллионов оттенков. Мелочь, конечно, но забавная.

Аналогично со вторым пунктом — статистикой. Пока вы играете, ПО собирает и аккуратно записывает все ваши клики и движения, которые в дальнейшем можно посмотреть для каждой игры в отдельности, да еще и разложить по дням, неделям и за все время. Зачем это нужно — затрудняемся сказать, но изучать интересно.

## Тестирование

Ну а теперь расскажем про свои ощущения от DeathAdder Chroma. С мышкой мы провели около двух недель и за это время успели наиграться в Wasteland 2, World of Warcraft, Battlefield 4 и War Thunder. И первое, что отметим: грызун довольно привередлив к типу поверхности. Например, с силиконовым ковром (у нас была Megasoma) он работать отказался — наблюдались явные проблемы со стартом и резким разгоном. А вот твердые и тряпочные варианты 4G-сенсору оказались по вкусу; не скажем, что на них датчик работал лучше или точнее предыдущего 3,5G-поколения (5600 cpi), но не хуже. Без преувеличения, мышь в играх себя ведет как продолжение руки. Отлично переносит ускорения и четко следует приказу остановиться.

Конечно, в MMO и RPG это не особо заметно — негде там проявлять точность и скорость, а вот в шутерах все чувствуется на ура. В Battlefield 4 у нас ни разу не возникало неприятных ситуаций вроде сваливания прицела при стремительном развороте или случайного пролета мимо заданной точки — работало все как надо. Тоже со снайперским режимом: никаких рывков при переходе на низкие значения cpi.



В общем, DeathAdder Chroma хороша. И пусть разница между старой и новой версией сенсора минимальна и ощутят ее лишь истинные поклонники модели, на наш вердикт это не повлияло. Новинка — идеальный вариант для шутеров. Высокая точность, никаких рывков при снайперской работе, отсутствие лагов при разгоне, и все это в действительно удобном и цепком корпусе.

● Дмитрий Колганов



### + ПЛЮСЫ +

- + отличный сенсор
- + отзывчивые кнопки
- + мощное ПО
- + настраиваемая подсветка

### - МИНУСЫ -

- высокая цена



# ТРОЙНОЕ ЗОЛОТО

## Тестирование игрового ноутбука MSI GS60 2QE 3K Gold Edition

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**  
15 дюймов, IPS, 2880x1620
- **Процессор:**  
Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5—3,5 ГГц)
- **Память:**  
16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:**  
Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 970M (3 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:**  
2x 128 ГБ в RAID 0
- **Жесткий диск:**  
1 ТБ
- **Связь:**  
Wi-Fi 802.11n (Killer 1202), Bluetooth 4.0
- **Разъемы:**  
4x USB 3.0, HDMI, 2x 3,5-мм джек, Mini DisplayPort, LAN (Killer E2200)
- **Операционная система:**  
Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:**  
веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, 6-месячная лицензия XSplit Gamecaster, эксклюзивные самолет и танк, валюта и «премиум» для War Thunder
- **Комплектация:**  
зарядка, кабель питания, чехол
- **Габариты:**  
39x26,6x1,9 см
- **Вес:**  
1,9 кг
- **Цена на январь 2015 года:**  
115 000 рублей



В прошлом номере мы рассказали о топовом ноутбуке **MSI GT72 2QE**, на примере которого рассмотрели новое поколение мобильной графики **NVIDIA** в лице **GeForce GTX 980M**. Сегодня мы продолжим начатую тему и разберемся с младшим представителем архитектуры **Maxwell** — **GeForce GTX 970M**, пришедшим к нам в составе **MSI GS60 2QE 3K Gold Edition**.

### Упаковка

Начнем разбор с ноутбука. Поставляется он в плотной черной коробке с красной окантовкой, внутри которой лежат блок питания с кабелем на 2,7 метра, инструкция, гарантия на два года, а также диски с драйверами и клиентом **War Thunder**. Последний, по хорошей традиции MSI, означает, что к существующему в игре аккаунту можно добавить один месяц «премиума», 15 000 золотых орлов (внушительная сумма) и две единицы уникальной техники — танк **KV-1B** и самолет **P-63 Kingcobra**. Еще один приятный бонус комплектации — матерчатый чехол на молнии. От ударов он вряд ли спасет, зато от царапин сохранит. А беречь GS60 действительно есть смысл, выглядит ноутбук на пять с плюсом.

Первое, что бросается в глаза, — цвет. Если раньше GS-серия выпускалась исключительно в черном исполнении, то теперь на выбор есть красный, серебристый и золотистый варианты. Нам достался последний. Сразу скажем, «золотистый» в понимании MSI — не пошло-желтый, а приятный глазу «шампань», наподобие того, что используется в телефонах Apple.

Второе — толщина корпуса. Несмотря на статус настоящей игровой машины, над столом GS60 возвышается всего на два сантиметра. Добиться столь впечатляющего результата удалось благодаря отказу от пластика: нижняя и верхняя половинки сделаны из металла, а пластмассу можно найти только в виде рамки вокруг экрана да решетки вентиляции на заднем торце.

Ну и третье — общее оформление. Никаких сколов, выемок или надоедливой подсветки, только на крышке есть небольшая выштамповка да светящийся белым логотип игровой серии, а снизу приклеена черная ткань, защищающая колени от ожогов.

Собрано все, кстати, на отлично. Двойной шарнир позволяет поднимать экран одной рукой и надежно фиксировать его в заданном положении, а детали так подогнаны друг к другу, что, как ни сжимай ноутбук, ни скрипов, ни люфтов. В плюсы конструкции запишем свободный доступ к системе охлаждения, жесткому диску и аккумулятору. Откручиваешь на днище дюжину болтов, снимаешь крышку — все как на ладони. Удобно и практично.

### Внутри

Аналогично с внутренней частью. Литая металлическая панель под руками, клавиша включения под экраном, клавиатура и тачпад. Последний вышел удачным. Большая сенсорная панель-кнопка с нормальным для 15-дюймового экрана разрешением, поддержкой мультитач и высоким бортиком по краям. Во время тестов нареканий у нас не возникло.





## Синтетические тесты

### 3DMark (Fire Strike)

Score	Graphics	Physics
6362	7271	8800

### Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
33,8	851

### Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
36,4	1522

## Время работы (Battery Eater)

Чтение	2 часа 40 минут
Нагрузка	45 минут

А вот в клавиатуре изъян нашелся. Подложка оказалась неожиданно мягкой и при сильном нажатии по центру довольно ощутимо прогибалась. При этом сама клавиатура, как обычно, на высоте. Заказали ее у **SteelSeries** и на выходе получили крупные клавиши с длинным ходом, отсутствующую **Windows** по левой стороне, большие **Shift** с **Ctrl**, настраиваемую подсветку и поддержку макросов.

Впрочем, куда сильнее впечатлил экран. GS60 к нам пришел в версии **3K Edition**, а это означает матрицу разрешением 2880x1620 и технологию IPS. Последнее — это углы обзора почти в 180° по всем направлениям, а также честная цветопередача, позволяющая на профессиональном уровне работать с графикой и фотографией. Конечно, за высокую четкость периодически приходится расплачиваться разваливающимися на куски меню некоторых программ и падением производительности в играх, но оно того стоит.

Повезло ноутбуку и с набором разъемов. Три USB 3.0, LAN, HDMI, Mini DisplayPort, кардридер и пара 3,5-мм джеков для подключения акустики или гарнитуры. Если внешний звук не нужен, можно обойтись встроенным. Возможностей двух установленных на днище динамиков хватает и на игры, и на фильмы, и даже на музыку. И пусть избытком баса излучатели похвастаться не могут, но громкого «верха» и «середины» у них в избытке.

Естественно, фирменные технологии, которыми славятся ноутбуки MSI, никуда не делись. Со звуком работает софт от **Creative** — **Sound Blaster Cinema 2** позволяет подстроить компрессию сигнала, уровень баса, а также включить виртуализацию сурраунда и ограничить максимальную громкость. За сеть отдувается программное обеспечение **Killer Atheros**, умеющее снижать пинг в играх. Плюс появилась функция **Shift**, помогающая подстроить скорость вентиляторов и снизить шум под нагрузкой. И последнее — очень полезная штука. Железо у ноутбука мощное, так что системе охлаждения приходится несладко.

## Железо

Во главе угла стоит четырехъядерный **Core i7-4710HQ** частотой от 2,5 до 3,5 ГГц, дополненный 16 ГБ оперативки **DDR3** скоростью 1600 МГц. А на обеспечение кристалла информацией работают сразу три накопителя. Один жесткий диск объемом 1 ТБ и пара твердотельников по 128 ГБ, объединенных в фирменный массив **MSI Super RAID**.

Ну и самое главное в начинке — видеокарта **NVIDIA GeForce GTX 970M**. Основана она на хорошо разобранный нами архитектуре Maxwell и несет на борту 1280 потоковых процессоров, 84 текстурных блока, 48 блоков растеризации и 3 ГБ видеопамати частотой 5 ГГц.

На практике все это означает, что в Full HD на максимальных настройках и выкрученном антиалиасинге без вопросов идут все наши тестовые проекты. И лишь при

## Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080	2880x1620
<b>Tomb Raider</b>		
Ultra, AF 16x	59,1	32,4
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	43,9	22,4
<b>Hitman: Absolution</b>		
Ultra, AF 16x	46,6	38,8
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	38,2	19,7
<b>BioShock Infinite</b>		
UltraDX11, AF 16x	91,2	-
UltraDX11+DDOF, AF 16x	76,1	-
<b>Crysis 3</b>		
Max, AF 16x	46,8	23,4
Max, AF 16x, AA 2x	38,5	18,9
<b>Metro: Last Light</b>		
VeryHigh, AF 16x	50,7	28,3
VeryHigh, AF 16x, SSAA	31,3	15,7
VeryHigh, AF 16x, PhysX	44,9	26,6
<b>Battlefield 4</b>		
Ultra, MSAA 2x	59,8	28,3
Ultra, MSAA 4x	56,7	26,1

переходе на родные для дисплея 2880x1620 плата чуть сбавляет обороты и заставляет отказаться от сглаживания и некоторых параметров графики.



Подведем итог. GS60 2QE 3K Gold Edition — это очень сильный ноутбук. Потрясающий внешний вид, высокая производительность и отличный экран, подходящий не только для игр, но и для профессиональной работы. Да, стоит модель дорого — 115 000 рублей на момент написания материала, — но аналогов у нее нет, так что все справедливо. ● **Дмитрий Колганов**





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших  
игровых конфигураций  
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

**М**ы уже довольно давно жалуемся на постепенное повышение рублевых цен на железо, но последние события на рынке валюты добились нас окончательно. Если в начале года за 11 000 рублей мы покупали топовый Core i7, то сегодня за эту же сумму с трудом берем Core i5. Два месяца назад за GeForce GTX 970 просили 17 000 рублей, сегодня уже 25 000 рублей. Мы долго старались не обращать на это внимания и удерживать стоимость конфигураций в старых рамках, но когда в «Займи, но купи» пришлось ставить младшие Radeon R7 250, было принято решение увеличить бюджеты. Как ни печально, но с текущего номера планка для «Дешево и сердито» устанавливается на отметке в 25 000 рублей, для «Смерть тормозам» — в 35 000 рублей, а для «Займи, но купи» — в 50 000 рублей.

## Основные изменения этого месяца

- «Дешевая и сердитая» конфигурация на **AMD** переходит на одноименные модули памяти с рабочей частотой 1600 МГц и материнскую плату **MSI 970A-G43**.
- «Смерть тормозам» соберем на бюджетном **Pentium Dual-Core G3460**. Процессорный голод компенсируем игровой видеокартой **MSI R9 270X GAMING 2G** с разогнанным до 1030 МГц GPU.
- AMD FX-8370** — дебютант категории «Займи, но купи». Его базовая частота такая же, как у **FX-8350**, а турборежим лишь на 100 МГц быстрее, однако немалый разгонный потенциал уже подтвержден новым рекордом в 8722 МГц.
- Аналогичная конфигурация на **Intel** получает двухъядерный **Core i3-4160**. Сильно подорожавший **Core i5-4570** отложим до лучших времен. А пока порадуем себя разогнанной версией **MSI Radeon R9 285**, корпусом **Aerocool Strike-X Xtreme Black Edition** с тремя большими вентиляторами и блоком питания **Thermaltake TR2 TR-750P Bronze**.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	68 000
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9700
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-1333/3200 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x USB 2.0, 10x USB 3.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	24 800
Память: 8x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD16GX4M4A2666C16	52 000
Видеокарты: 3x ASUS Strix GeForce GTX 980 OC (NVIDIA GeForce GTX 980, 1178-1290/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	134 550
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3600 IT3RSK41MT320-0800 (SATA Rev. 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 540 МБ/с)	56 450
HDD: 2x 6 ТБ WD Red WD60EFRX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID 1	38 800
Дискковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4500
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)	25 500
Блок питания: Corsair AX1500i (1500 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 2x 4+4-pin, 20x SATA, 12x MOLEX, 2x FDD, 10x 8-pin)	26 000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	14 100
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	12 500
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	43 000
Мониторы: 3x BenQ XL2720ZE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-хаб, аудиовыход, NVIDIA 3D Vision 2)	89 850
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>599 750</b>

ДО 50 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD FX-8370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,3 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	11 700
Кулер: Deercool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 32,1 дБ)	1600
Материнская плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	6660
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Tactical BLT2CP4G3D1608DT1TX0CEU	5570
Видеокарта: ASUS R9280-DC2T-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 874/5200 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 700
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4250
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4000
<b>Системный блок:</b>	<b>50 240</b>
Мышь: A4Tech Bloody ML16 Commander (8200 dpi, проводная)	2500
Клавиатура: Tt eSPORTS POSEIDON Illuminated (проводная, 105 клавиш, подсветка)	5500
Колонки: Microlab FC550 (2.1, 54 Вт, 75 дБ, 35-20 000 Гц, пульт ДУ)	6100
Монитор: ASUS VS278Q (TN+film, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	19 000
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>83 340</b>
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Tactical BLT2CP4G3D1608DT1TX0CEU	5570
Замена видеокарты: ASUS R9290X-DC2-4GD5 (AMD Radeon R9 290X, 1000/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6300
SSD: 240 ГБ Kingston HyperX FURY SHFS37A/240G (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	7100
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	5350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>107 660</b>

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8750
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1600
Материнская плата: MSI Z97 GUARD-PRO (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3300 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	6400
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Tactical BLT2CP4G3D1608DT1TX0CEU	5570
Видеокарта: MSI R9 285 2GD5T OC (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 600
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4250
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: Aerocool Strike-X Xtreme Black Edition (ATX, 200 мм, 140 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	3800
Блок питания: Thermaltake TR2 TR-750P Bronze (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 4x MOLEX, FDD, 4x 6+2-pin)	4900
<b>Системный блок:</b>	<b>49 930</b>
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	5150
Клавиатура: Logitech G600 (8200 dpi, проводная)	5700
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	5700
Монитор: Acer K272HULAbmidp (WLED, AHVA, 27 дюймов, 2560x1440, 6 мс, 350 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, аудио 2x 2 Вт)	19 050
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>85 530</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,6 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4700
Замена видеокарты: ASUS R9290X-DC2-4GD5 (AMD Radeon R9 290X, 1000/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6300
SSD: 256 ГБ Crucial M550 CT256M550SSD1 (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	8350
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	5350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>110 230</b>

игромания | февраль 2015



## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD FX-4300 (Vishera, 2(4) ядра Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 4 МБ)	4900
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER (алюминий + медь, 120 мм, 1600 об/мин, 21дБ)	500
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4200
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 250, 11215-00-10G (AMD Radeon R7 250, 1000/4600 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	5200
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1550
Блок питания: Hirgo HP-E450W/HP-P450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1850
<b>Системный блок:</b>	<b>25 590</b>
Мышь: A4Tech Bloody V3ma Metal (3200 dpi, проводная)	1350
Клавиатура: A4Tech Bloody Q100 (проводная, 104 клавиши)	1150
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2000
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	10 950
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>41 040</b>
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1800
Замена видеокарты: MSI R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4900
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 500 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	4000
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>54 370</b>

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3258 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4500
Кулер: Deepcool GAMMA ARCHER (алюминий + медь, 120 мм, 1600 об/мин, 21дБ)	500
Материнская плата: Gigabyte GA-P85-D3 rev 2.x (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, COM, LAN, HDMI, аудио)	4600
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 250, 11215-00-10G (AMD Radeon R7 250, 1000/4600 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	5200
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3700
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1550
Блок питания: Gigabyte GZ-EBS50N-C3 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	1850
<b>Системный блок:</b>	<b>25 590</b>
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1050
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	720
Колонки: JetBalance JB-346 (2.0, 2x 22 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	3500
Монитор: ViewSonic VX2363Smhl (AH-IPS, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 100
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>41 960</b>
Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3460 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1050
Замена видеокарты: MSI R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4900
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
SSD: 120 ГБ Samsung 840 EVO MZ-7TE120BW (SATA Rev. 3, зап. — 410 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	4060
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>54 600</b>

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, 3(6) ядра, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6700
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	1150
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB950, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	4800
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
Видеокарта: MSI R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 100
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4250
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: AeroCool V2X BLACK (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1550
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2850
<b>Системный блок:</b>	<b>35 090</b>
Мышь: A4Tech Bloody V8M (3200 dpi, проводная)	1300
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 + 22 доп. клавиш, USB-хаб)	2050
Колонки: Microlab M-500 (2.1, 40 Вт, 35-20 000 Гц)	3550
Монитор: BenQ EW2440L (WLED, VA, 24 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	12 750
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>54 740</b>
Замена ЦП: AMD FX-8370 (Vishera, 4(8) ядра, Socket AM3+, 4-4,3 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5000
Замена видеокарты: ASUS R9280-DC2T-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 874/5200 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2600
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
SSD: 240 ГБ Silicon Power Velox V60 SP240GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, зап. — 533 МБ/с, чт. — 559 МБ/с)	6400
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>71 370</b>

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Pentium Dual-Core G3460 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	5550
Кулер: Deepcool GAMMAXX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 21 дБ)	1150
Материнская плата: ASRock B85 PRO4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4650
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
Видеокарта: MSI R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 100
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4250
Дискковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	1060
Корпус: Xigmatek Asgard 382 (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2700
Блок питания: AeroCool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2850
<b>Системный блок:</b>	<b>34 940</b>
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	2050
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1800
Колонки: SVEN MS-2000 (2.1, 40 Вт, 50-20 000 Гц, MP3-плеер, FM-радио, пульт ДУ)	4000
Монитор: LG 24MP56HQ-T (AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	12 950
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>55 740</b>
Замена ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3200
Замена видеокарты: MSI R9 285 2GD5T OC (AMD Radeon R9 285, 945/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3500
Доп. память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц AMD (AE)R534G1601U1S-UO	2630
SSD: 240 ГБ OCZ Vertex 460A VTX460A-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, зап. — 525 МБ/с, чт. — 540 МБ/с)	8500
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>73 570</b>

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

# ТЕСТ №02

ФЕВРАЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Сколько композиций было на диске *Neverhood Songs*, который содержал саундтрек к игре *The Neverhood*?

- А. 39
- Б. 41
- В. 49
- Г. 71
- Д. 77

❷ Действие шуточной игры *Duty Calls: The Calm Before the Storm* происходит в городе...

- А. Гаага
- Б. Воронеж
- В. Нью-Йорк
- Г. Москва
- Д. Кемерово

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Компания CCP Games запретила фанатам ролевой игры *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* разрабатывать ремейк этой ролевой игры на движке Unity.

- А. Да, очень жаль.
- Б. Чушь, впервые слышу!

❹ На мероприятии PlayStation Experience президент Square Enix объявил, что специально для PS4 они создают полноценный ремейк *Final Fantasy VII* с современной графикой и новыми заданиями.

- А. Все верно.
- Б. Эх, если бы...

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I went in there only once, as a sane man, and I came out...well, I came out like this. But you, once you come out of there, you'll be a king!

(«Я бывал тут один раз — и вошел внутрь нормальным человеком, а вышел... таким. Но ты, ты выйдешь королем!»)

- А. *Far Cry 4*
- Б. *Dragon Age: Origins*
- В. *Dragon Age: Inquisition*
- Г. *Dragon's Dogma*
- Д. *Dark Souls 2*

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. *Resogun*
- Б. *Blur*
- В. *inFamous: Second Son*
- Г. *DmC*
- Д. *inFamous: First Light*

❼ Скриптовый язык SCUMM был написан в...

- А. 1985
- Б. 1986
- В. 1987
- Г. 1988
- Д. 1989

Маршрутизатор беспроводных сетей

# Wireless N450 Gigabit

(модель TEW-691GR)

с огромной скоростью

# в 450 Мбит/с

и большой зоной покрытия.

([www.trendnet.com](http://www.trendnet.com))




НАШ ПРИЗ

# СКАНВОРД №02

ФЕВРАЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1	Брат Делфина	Револьвер...				2	Форма боя на световых мечах	Двуликий бог
2	Один из ассасинов Unity	5	Изяси ...		Мифический народ у ненцев		4	
3			Ученый из The Order 1886		Город из Dying Light			6
4			3			1	Друг Винни-Пуха	
5				Дамблдор				
6		Женщина-пират	Исчезла в Life is Strange	7			Профессия Гаррета	Сын Айро по имени Лу ...
7			Участник похода Ясона		8			
8				Море, где живет крильмар				
9	10							
10	Совет на помощь в Far Cry 4		9			Джейсон ...		

Дизайнерские  
**НАУШНИКИ**  
 белого цвета  
 в удобном чехле

(призы от компании "Централ Партнершип", представляющей фильм "Континуум" в кинотеатрах с 29 января 2015 года)



# ВИДЕОПАМЯТЬ №02

ФЕВРАЛЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.  
**Внимание!** Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.



## Супермаленькая Mini DV камера

НАШ ПРИЗ

*с приятным дизайном  
и высокой разрешающей  
способностью*

*(призы от компании "Централ Партнершип",  
представляющей фильм "Континуум"  
в кинотеатрах с 29 января 2015 года)*





# FORZA MOTORSPORT

# 6



# ИМАХУС

Издатель: Microsoft Разработчик: Turn 10 Studios

### Февраль 2015 February

Воскресенье Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
5	26	27	28	29	30	31	1
6	2	3	4	5	6	7	8
7	9	10	11	12	13	14	15
8	16	17	18	19	20	21	22
9	23	24	25	26	27	28	1

ИГРОВАЯ  
МАНИА

RAF T-01



OVERWATCH

Издатель Activision Blizzard Разработчик Blizzard Entertainment

Февраль 2015 February

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
5	26	27	28	29	30	31
6	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
1						



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№12/2014

## ТЕСТ

### Правильные ответы

- 1 А (одна из первых в мире видеоигр под названием ОХО вышла в 1952-м)
- 2 Г (действие Sunset Overdrive разворачивается в 2027 году)
- 3 Б (в GTA 5 не добавляли новых городов)
- 4 А (в качестве юбилейного переиздания San Andreas на Xbox 360 выпустили версию для Android)
- 5 В (цитата была взята из игры Fahrenheit)
- 6 В (на скриншоте изображена игра Forza Horizon 2)
- 7 Д (настоящее имя Гэндальфа из «Властелина колец» — Олорин)

### Победитель

**Антон Несмелов** (Москва)



**ПРИЗ**

Смартфон **BQ Sydney** с четырехъядерным процессором MediaTek MTK6582 и IPS-экраном 5" ([www.bq-mobile.com](http://www.bq-mobile.com))

## СКАНВОРД

### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Пентагаст, оракул, руна, абордаж, Макграт, Валинор, Шибито, Ра, Морган, КВ, Рэйман, Ли, Айронс, Рик. По вертикали: Морриган, Си-вен, Равик. Ключевое слово: **Рипли**.

### Победитель

**Волков Тимофей** (Аша)



**ПРИЗ**

Регулируемая игровая мышь со встроенным процессором **COUGAR 700M**, созданная для профессиональных геймеров ([www.cougar-world.com](http://www.cougar-world.com))

## ВИДЕОПАМЯТЬ

### Правильные ответы:

- 1 Hexen: Beyond Heretic
- 1 The Longest Journey
- 1 Star Wars: Dark Forces
- 1 Devil May Cry 2
- 1 Deponia
- 1 Bayonetta
- 1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 1 Call of Duty: Adv. Warfare
- 1 Legend of Grimrock
- 1 10 Outland

Победитель (Челябинск)

**Андрей Шелковский**



**ПРИЗ**

Игровая мышь **G602** со сроком работы батареек до 250 часов, безукоризненной точностью датчика Delta Zero, высокопрочными основными переключателями и программируемыми элементами ([www.gaming.logitech.com](http://www.gaming.logitech.com))

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.  
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).  
«Сканворд»: ключевое слово.  
«Видеопамять»: названия игр.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

- 1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **VIDEOMEMORY@IGROMANIA.RU** для «Видеопамяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест X. Месяц»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город**, в котором вы живете.
- 2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #videos для «Видеопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №X. Месяц**

1 — Б  
2 — А  
3 — Б  
4 — В  
5 — А  
6 — Б  
7 — А  
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.  
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до **28.02.2015**. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).

# ИЗОЛИРОВАННОЕ ПРОСТРАНСТВО



**В** *No Man's Sky*, генераторе безумно красивых обложек для фантастических книжек, не выйдет исследовать все планеты и звезды. По словам автора игры, на это уйдет так много времени, что вы умрете, ваши потомки умрут, а потом, через несколько поколений, непрерывное и бесконечное путешествие по галактике наверняка кому-то покажется глупой затеей. Словом, мир в *NMS* такой большой, что и без того несмешные шутки Криса Рока про маму будут скорее вызывать ужас и ассоциироваться с боди-хоррором.

Некоторые уголки виртуальной вселенной *No Man's Sky* человек никогда не увидит. Не посмотрит на забавных процедурно сгенерированных динозавров и яркие пальмы. Да и не нужно это, потому что большие пространства скорее передают только настроение: розовый закат, нежная полупрозрачная дымка в горах, под ногами хрустит трава, стая птиц срывается с веток и улетает далеко-далеко.

Стоит только внимательно присмотреться, как вся романтика улечивается. Меня всегда сильно смешат амбициозные заявления разработчиков о площади игрового мира — все эти квадратные километры и огромные территории преподносятся как *selling point*. Ты с радостью погружаешься в очередную игру — вдыхаешь морозный воздух Скайрима, разглядываешь неоновые вывески в *Second Son*, хрустишь травой и зачарованно смотришь на тот самый розовый закат. Посмотрел? Хорошо, а теперь спускайся в очередную пещеру или покоряй вышки в чем-нибудь от **Ubisoft**.

Складывается впечатление, что чем больше делают игровой мир, тем сложнее его проработать и сделать индивидуальным. В *GTA 5* потрясающая работа с цветофильтрами, чарующие пустыни и живые населенные пункты. Игра такая обширная, что полностью ее запомнить, отложить в «чертогах разума» не выйдет; есть отдельные достопримечательности, где-то *GTA* в точности передает город-первоисточник, но изучить территорию целиком невозможно — глаза разбегаются, и после прохождения в памяти о Лос-Сантосе остаются только общие впечатления.

Похожая история получается с *Assassin's Creed*, *Watch\_Dogs* или *Second Son* — некоторые места там максимально обезличены. Раз так, зачем делать большой открытый мир? Там, конечно, есть чем заняться, но это не зависит от масштабов, в игре с опенворлдом есть побочные поручения и мини-игры — гольф, граффити, йога, освобождение вышек, охота на акул, развоз проституток с тиграми в лимузине. Стоит это все убрать, и остается только скорлупа, пустая песочница, в которой почти нечем себя развлечь. Получается, что вместо открытого мира нам подсовывают набор занятий в мертвых, статичных декорациях. *Assassin's Creed* может быть прекрасным гидом по достопримечательностям, в *Watch\_Dogs* интересно подсматривать за извращениями. Но ты все равно остаешься посреди одинаковых коробок, холмиков, лесов — все стирается.

Почему бы тогда не сделать рабочее пространство компактным и максимально насыщенным? Раньше так было с *Shenmue* — небольшой район, магазинчики с автоматами пачинко, зал с аркадами, тренировочная площадка, — территория очень тесная, на каждом шагу попадается что-то интересное. Создатель *Shenmue*, Ю Судзуки, обозначал жанр игры как *Full Reactive Eyes Entertainment* и давал игроку немислимую свободу, чуть ли не симулировал жизнь.

Небольшие пространства хорошо работают в *Ground Zeroes*. В одном и том же месте мы выполняем разные задания, экспериментируем с окружением, запоминаем каждый уголок военной базы.

Думаю, что игры с открытым миром должны перенять опыт камерных историй вроде *Gone Home*. Там важно исследовать каждую деталь, при этом закрытое пространство расширяется из-за того, что авторы воссоздают историю за пределами мира. Совсем небольшую площадь можно проработать намного детальнее, вплести туда разные мелочи — сотворить отдельный, герметичный срез популярной культуры, свой заповедник, идеальный бонсай. ■



В виртуальном Чикаго из *Watch\_Dogs* можно делать чекины рядом с достопримечательностями.



В *Ground Zeroes* обошлось без аналога foursquare, военная база и так привлекает внимание.

# Французский вкус в России

Смартфон ARCHOS  
50b Helium 4G



-  Поддержка сетей LTE
-  IPS дисплей 5" HD
-  Четырехъядерный процессор 1.2 ГГц
-  Поддержка карт памяти до 64 ГБ
-  Оперативная память 1 ГБ
-  Android 4.4 KitKat

Встречайте в магазинах города

**ARCHOS**  
[www.archos.com](http://www.archos.com)

© ARCHOS 2015. Все права защищены. Реклама.

# RAGELINE

БИТВА ЗА НЕСПЕРИЮ



ДАХОК СТОИТ У ВРАТ ЗИККУРАТА СОЛНЦА  
НАСТАЛ ЧАС РЕШАТЬ, НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ!

[RAGELINE.COM](http://RAGELINE.COM)

РЕКЛАМА