

ИГРОМАНИЯ

16+

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR

В СРЕДИЗЕМЬЕ С НОВА НЕ СПОКОЙНО

FOR HONOR

ВСТРЕЧАЮТСЯ КАК-ТО ВИКИНГ,
РЫЦАРЬ И САМУРАЙ...

by **Неннаду**

СУРОВОЕ ДЕТСТВО

ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЮДИ
ДО КОМПЬЮТЕРОВ

PREY • THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD • THE WILD EIGHT
MIGHT & MAGIC SHOWDOWN • HORIZON ZERO DAWN • SNIPER ELITE 4
CONAN EXILES • DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING
VANISHING REALMS • HALO WARS 2 • TORMENT: TIDES OF NUMENERA





**ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!**

IGROMANIA.RU/KUPI

**РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА**

16+

РЕКЛАМА

МИР ФАНТАСТИКИ

16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»?
С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»?
МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин,
Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло,
Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

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

Реклама

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

Распространение

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

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

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

Агентства альтернативной подписки:

«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

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

Информация

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

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

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

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

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017
Тираж 30 800 Circulation 30 800

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



ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Как обычно, мы приготовили для тебя массу всего интересного. И не мы одни – разработчики в этот раз оказались необыкновенно щедры на великолепные игры, так что у нас впервые за долгое время нашелся повод достать из пыльного сейфа награды редакции и вручить их сразу нескольким играм. Благо что они действительно бойцы, достойные медалей!

В первую очередь, конечно, хочется отметить доблестные самурайские проекты – **Nioh** и **For Honor**. Фактически эти игры и дополнительные статьи по ним задали тему номера. **For Honor**, разумеется, не только про самураев – там еще и викинги с рыцарями, – но самураи, как нам показалось, в ней особенно хороши. Не обошлась без награды и другая игра, герой которой любит размахивать мечом, – долгожданная **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Ее выход состоялся одновременно со стартом продаж новой приставки Nintendo Switch, и о ней мы тоже довольно подробно рассказываем на наших страницах.

Игра про рыжеволосую истребительницу диких роботов, **Horizon Zero Dawn**, украсившая нашу предыдущую обложку, произвела неизгладимое впечатление на рецензента и поэтому тоже не обошлась без наград. Наконец, еще одним классным военным проектом, удостоенным высокой оценки, стала **Halo Wars 2**, отличная представительница ныне практически вымершего (кому хочется конкурировать со **StarCraft**?) жанра RTS.

Но не только военные могут рассчитывать на медали. Вполне мирная, «гражданская» (можно пройти так, что число схваток едва ли достигнет десятка) **Torment: Tides of Numenera** получила наше полное восхищение и целую коллекцию наград.

Также стоит обратить внимание на превью продолжения **Shadow of Mordor – Middle-earth: Shadow of War**, которая заодно украшает обложку этого номера. Старожилам журнала, надемся, будет приятно снова увидеть в строю рубрику «Игрострой». Ну а в «Косплее» на этот раз вместо одного гостя подборка лучших за прошлый год – целых десять страниц ярких образов!

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 25 апреля.

peklo@igromania.ru



Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»



- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое



Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+



6

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF WAR ТЕНЬ НА МОРДОРСКИЙ ПЛЕТЕНЬ

- 6-9** ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
- 6 Middle-earth: Shadow of War
- 10-25** ИЗ ПЕРВЫХ РУК
- 10 Prey
 - 14 Conan Exiles
 - 18 The Wild Eight
 - 20 Might & Magic Showdown
 - 24 Vanishing Realms

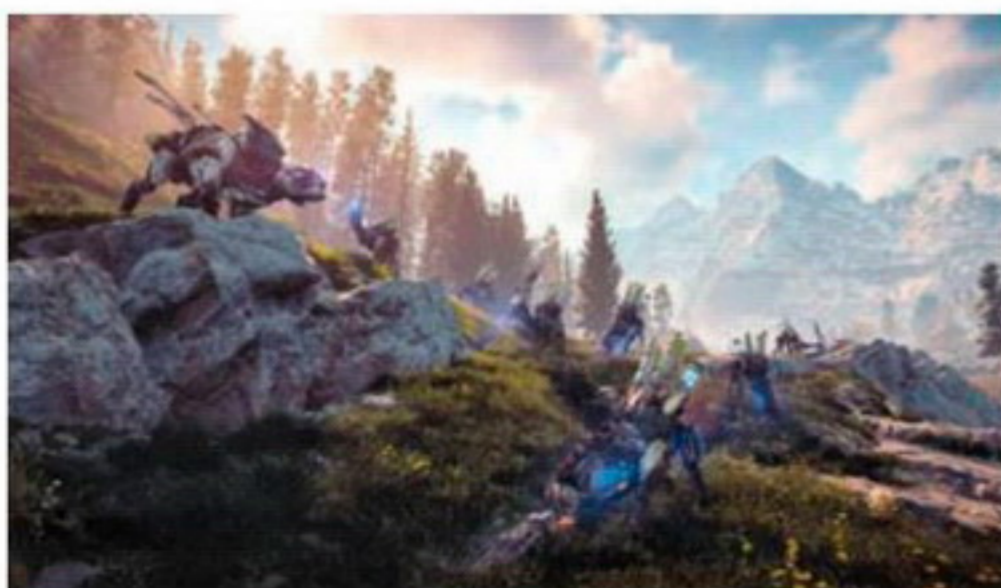
46 NIOH DARK SOULS ПОД САМУРАЙСКИМ СΟΥКОМ

- 26-91** ВЕРДИКТ
- 26 For Honor
 - 46 Nioh
 - 54 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
 - 58 Horizon Zero Dawn
 - 70 Halo Wars 2
 - 78 Torment: Tides of Numenera
 - 84 Sniper Elite 4
 - 88 Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

- 92-93** ОБЗОР
- 92 Ultimate Marvel vs. Capcom 3

- 94-103** КОСПЛЕЙ
- 68 Наше все

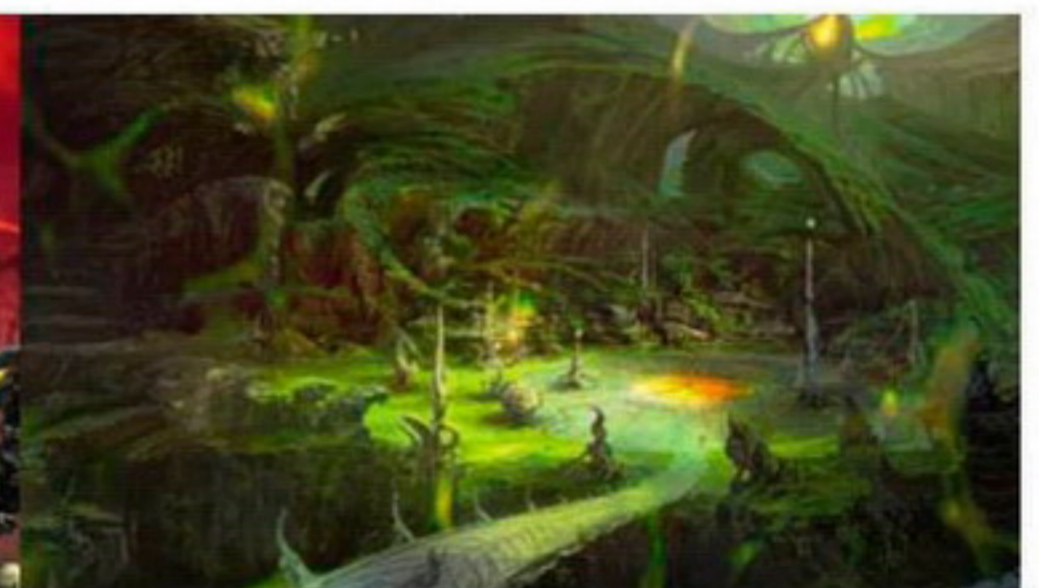
- 104-121** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
- 104 Nintendo Switch
 - 112 Суровое детство
 - 118 Lazy Bear Games



58 HORIZON ZERO DAWN ОНИ ЗАПОЛНИЛИ ВСЮ ПЛАНЕТУ!



70 HALO WARS 2 RTS ЕЩЕ ДЕЛАЮТ!



78 TORMENT: TIDES OF NUMENERA ОЧЕНЬ ТОЛСТАЯ КНИГА

ПОСТЕРЫ
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
Денис Цукрин

НАКЛЕЙКИ
Игромания
Prey
Nioh
Torment: Tides of Numenera

РЕКЛАМА
Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
Ubisoft 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1
ООО «Игромедиа» 3

26

FOR HONOR
КИСТЕНЬ,
ТОПОР И КАТАНА



122-125 ИГРОСТРОЙ

122 Редактор карт Dota 2

126-135 ИГРА МЕСЯЦА С LG

126 Секрет восточных мастеров

128 Средневековые битвы на широком экране

132 Поля великих сражений

136-141 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

136 Король мониторов

138 Бюджетный Pascal

140 Разумный компьютер

142-143 ПОЧТА

142 Отвечаем на вопросы читателей

144 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

144 Мозговой штурм

54

THE LEGEND OF ZELDA:
BREATH OF THE WILD
СТРАНА БЕСКРАЙНИХ
ПОЛЕЙ



ЧТО: пресс-показ
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 22 августа 2017 года

MIDDLE-EARTH:

SHADOW OF WAR

НАУКА О ВЗЯТИИ КРЕПОСТЕЙ

РОДИОН ИЛЫН

В свое время мы говорили про **Middle-earth: Shadow of Mordor**, что **Monolith** взяли лучшее из нескольких крупных игр (боевую систему из **Batman: Arkham Knight**, элементы паркура из **Assassin's Creed**) и привинтили к этому так называемую систему **Nemesis**.

Последнее – хитрая штукавина, генерировавшая самые разные события вокруг вас и орков, орков и других орков. Вы могли подраться с каким-нибудь вожаком клана, швырнуть его в огонь и уйти со спокойной душой бить следующих. А он, если вдруг выживал, мог встретиться вам и припомнить обиду много геймплейных часов спустя, причем уже в статусе еще более важного командующего. Ситуация могла развиваться иначе: добейте игрок поджаренную тушку, не случилось бы этой новой встречи вообще. В остальном же, кроме боев, боев и еще раз боев, в мире Мордора от **Monolith** развлечений было не так уж и много. Любые задачи

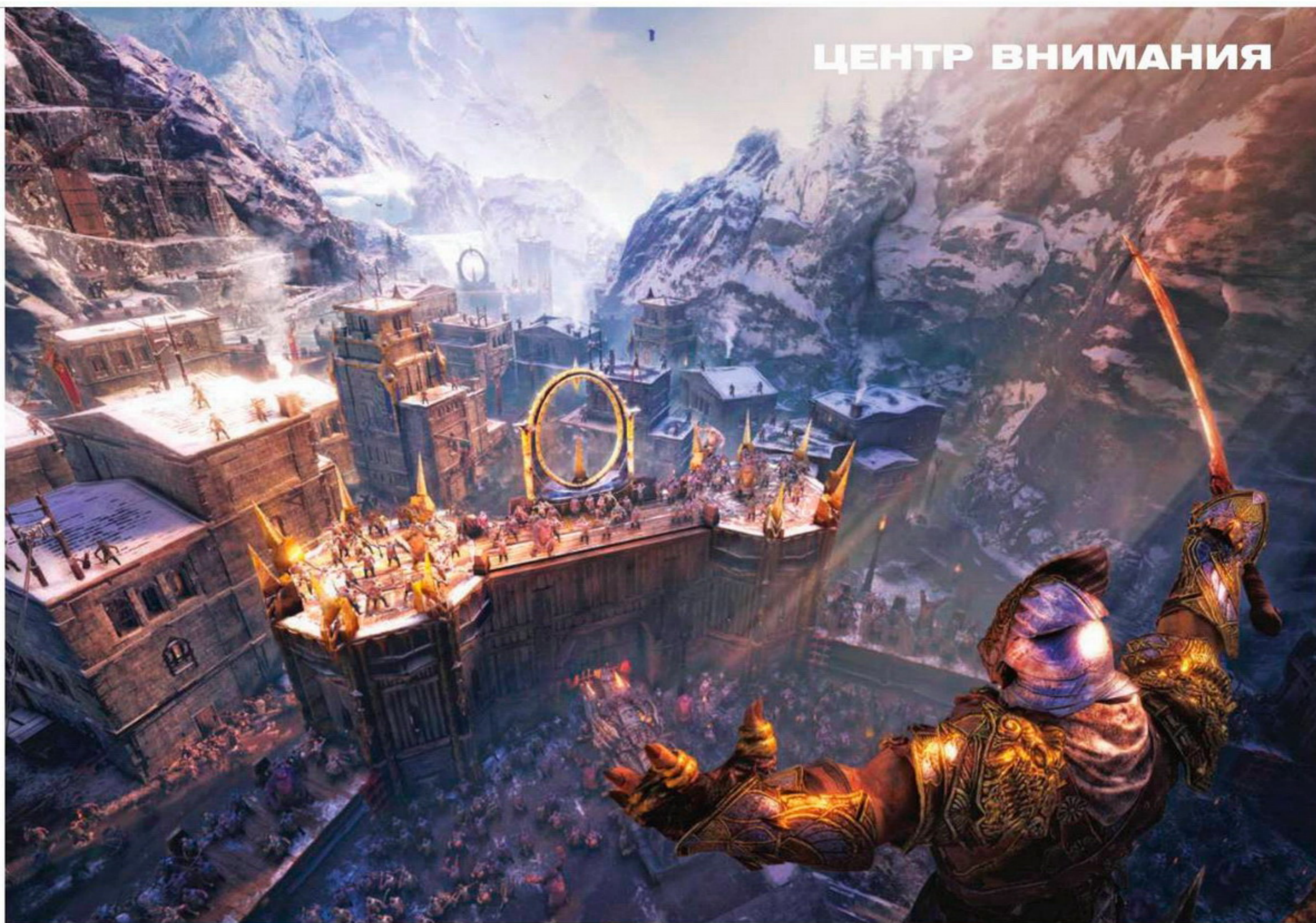


и квесты так или иначе сводились к стычкам.

Посетив закрытую презентацию **Middle-earth: Shadow of War** в Лондоне, мы можем сказать главное: в новой игре еще больше от «Бэтмена», еще больше от **Assassin's Creed**, а система **Nemesis** еще замысловатее. Чего и стоило, собственно, ожидать от продолжения.

ЗАХВАТ ВЫШ... ТО ЕСТЬ ЗАМКОВ

Авторы обещают огромный открытый мир, разбитый на регионы (общее число регионов и количество квадратных километров назвать отказались). Каждый регион контролирует всякое отребье, засевшее в величественных крепостях. Главное, что требуется от пер-



сонажа, — играем, кстати, за знакомого по Shadow of Mordor Талиона, — зачистить замки и присвоить их. Тогда и зла в мире станет чуть меньше, и игроку откроется новый регион. А это означает новые квесты, истории и встречи. Также обещают пару-тройку канонических морд на экране, так что поклонникам мира Толкина есть чего ждать.

Взятие крепости — целое мероприятие, растягивающееся на двадцать (это если вы хорошо все спланировали!), а то и сорок минут. Но даже так без подмоги не обойтись. И тут вступает в свои законные права обновленная Nemesis. Отныне она помогает не только врагов нажить, но и завести дюжину друзей, что вольются в ваш отряд. Казалось бы, что тут нового, набирать соратников можно и в про-

чих RPG. Но принципиальное отличие в том, что в Shadow of War они неоднозначны, склочны и могут на вас же (или друг на друга) обидеться, а потом и отомстить. Генератор случайных событий работает на максимуме!

Кроме того, в друзья могут записать тех самых орков, которых мы привыкли рубить пачками. Но таковы уж превратности судьбы. Понятно, в команде нужен, условно говоря, «танк», способный проламывать кулачищами замковые ворота, еще обязателен дозорный для разведки, не обойдется и без лучника, которому суждено не раз спасти героя от гибели. В нашем случае лучник в последний момент продырявил стрелой черепушку орка, когда тот держал Талиона за грудки и вот-вот собирался добить. Искусствен-

ный интеллект соратника, между прочим, додумался до всего сам, команды ему никто не отдавал: зоркий товарищ просто заметил с верхотуры, что у героя внизу проблемы.

Впрочем, Талиону с его персональным проклятьем плевать на смерть, к тому же если успешно выполнить QTE во время боя, то и вражеское «фаталити» отбить труда не составит.

ДРУЗЬЯ ПОНЕВОЛЕ

Пополнять команду можно несколькими способами. Ведь не всех на стенах штурмуемой крепости обязательно превращать в перегой, можно приложить длань к черепушке жертвы и пустить дымок из глаз и ушей, покоряя своей воле. Потом, если надоест, можно выменять на трофеи. Ну а что? Доспехи всег-

СОБЫТИЯ

в Middle-earth: Shadow of War продолжают историю, начатую в Shadow of Mordor

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



ГРАД СТРЕЛ

на голову – обычное дело. Просто так сдавать крепость никто не собирается



МОЛОТ НАШЕГО ГЕРОЯ

представляет собой нечто среднее между бедренной костью и гвоздодёром обыкновенным

да должны быть по последней мордорской моде. Такие трюки отлично работают с вражескими вождями, что нам и продемонстрировали.

Когда команда будет сформирована, настанет пора выдвигаться. Захват крепости проходит в несколько этапов: разведка и проникновение, истребление пары-тройки промежуточных вождей и финальный бой с военачальником. До последнего мы доберемся чуть позже, а пока «играем в ассасина», ловко карабкаясь по отвесной стене на смотровую площадку, – в этот момент герой ощущается даже лучше прежнего. Акробатика смоделирована естественно и правдоподобно. А авторы заявляют, что починили застревания в стенах, заметно разрушавшие атмосферу в *Shadow of Mordor*.

Оказавшись на крепостной стене, тихой сапой подкрадываемся

к первому из пары орков-часовых и... отрубаем головы обоим! Одному герой сносит башню лично, а второму – его призрачная сущность, дух Келебримбора. Двойное убийство во всей красе. Боевая механика «Бэтмена», кажется, доведена до абсолюта и отполирована до блеска.

В это же время подопечные ИИ-собратья уже кромсают орков на центральном дворе замка. Конечности смачно летят во все стороны, кровища хлещет фонтанами – жестокости массовым потасовкам не занимать. Детей лучше увести от экрана, не такого «**Властелина колец**» они привыкли видеть в кино.

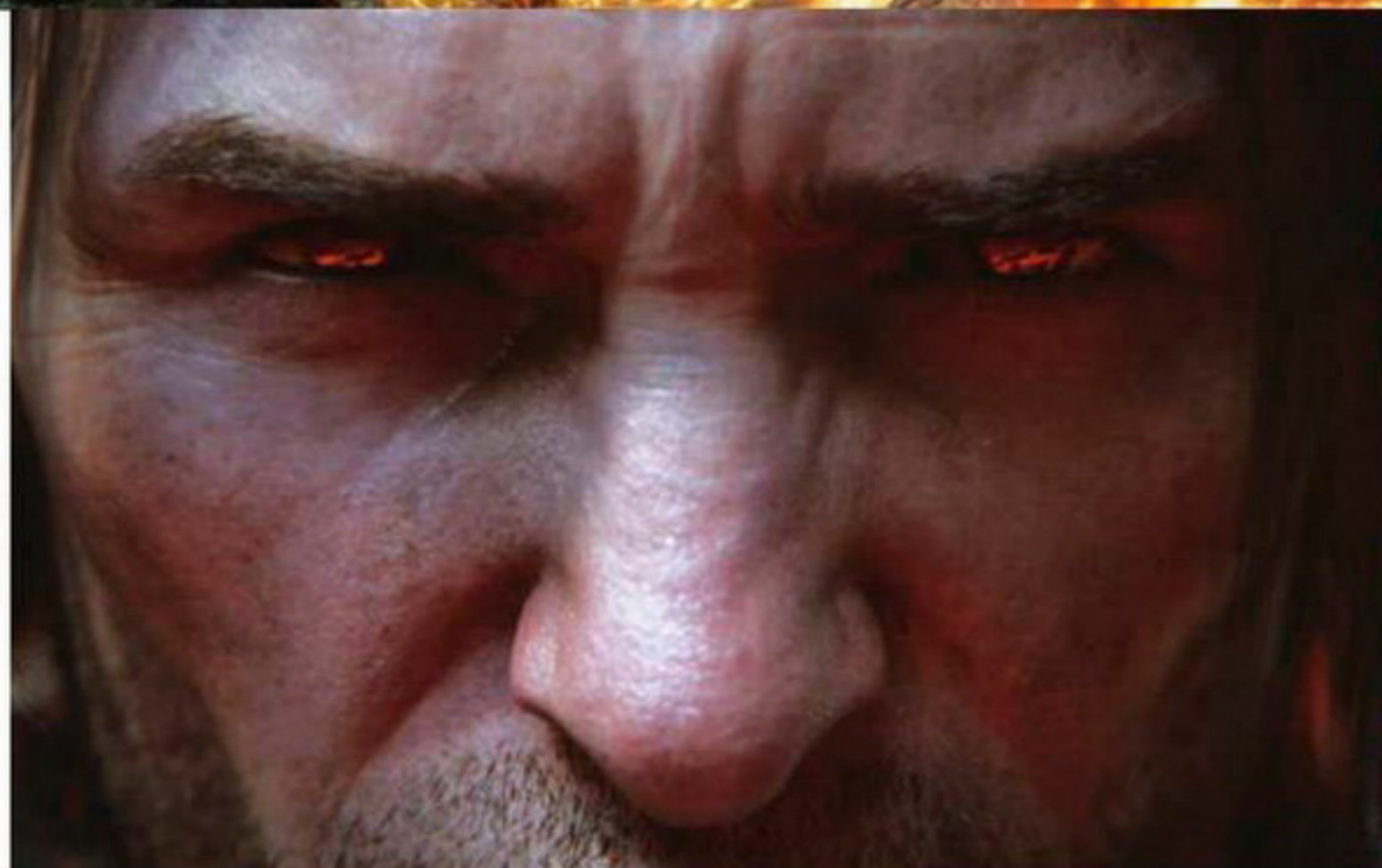
Тем временем дозорный определил одного из вождей. Ослабившаяся морда взирает на нас откуда-то сверху. Далек ползти? Незачем! Главный герой может

просто подтащить врага поближе и разбираться в рукопашной уже на своей территории. Быстро, весело, зрелищно.

Всего же пришлось покромсать еще пару вождей (в каждом замке по несколько важных фигур), и один из них запомнился особо – Тугог Пламя Войны (*Tugog the Flame of War*). Имечко типичное для орка, а вот образ будто списан с Джокера. В немой осклабившейся морде читались черты загадочного врага Бэтмена. Да что там черты, даже нотки в голосе: приплясывая, размахивая пламенеющими топорами и заливаясь хохотом, злыдень предложил, цитируем, «пуститьсь в пляс». Что ж, танцевать мы с ним, конечно, не стали, но наподдать пришлось. А вывод из всего этого такой: в *Monolith* продолжают запоем играть в игры от **Rocksteady**.



ЖАРИТЬ ПРИСПЕШНИКОВ
Саурана, сидя на загривке дракона, — истинное наслаждение



ВОЗДУШНАЯ КАВАЛЕРИЯ

В это время битва разгоралась все ярче — в переносном и самом прямом смысле этого слова: наша команда добралась до закованного дракона и отпустила его. Главный герой недолго думая запрыгнул крылатому монстру на загривок и начал кружить над замком. Да не просто так, а сжигая врагов под собой. Сцена не заскриптована, мы пилотируем в реальном времени и лично жмем на особую кнопку, чтобы превратить поле брани в большой мангал. Если верить разработчикам, это далеко не единственное существо, на котором можно прокатиться. Карагоры, кстати, тоже никуда не делись.

Пока все поыхало, Талион наконец-то прорвался в тронный

зал. И там его ждал отнюдь не лавровый венок, а вражеский полководец высотой несколько футов и весом в тонну. Одета броней машина смерти устроила вокруг арены огненное шоу: оказалось, что Ур-Хакон по прозвищу Дракон (Ur-Hakon the Dragon, так его кличут сородичи) обучен повелевать пламенем, оно и отрезало герою путь к отступлению. Пришлось и этого переростка отправить к праотцам.

Справиться удалось довольно быстро. Сперва казалось, что главному герою придется десяток-другой раз пасть смертью храбрых, прежде чем мы найдем к зверюге подход. Но нет, достаточно было нащупать «болевые точки», и вот уже Талион в эффектном slo-mo пронзает голову гиганта насквозь.



Примерно в таком формате и протекают сражения за крепости. Но отдадим авторам должное: нам очень понравилось то, что мы увидели! Разработчикам удалось наполнить смыслом эпическое рубилово с океанами крови, градом стрел и оторванными конечностями: тактическая составляющая, планирование собственных действий, от которых напрямую зависит успех операции, и многоступенчатый принцип захвата замков превращают происходящее из развлекательного боевика в умную тактическую игру. И, что приятно, главная роль в ней отводится нам, а не закадровому режиссеру, — направлять орочьи массы в нужную степь, знаете ли, задача не из простых. ■

А ВЫ ЗНАЛИ,
что слово «балрог»
происходит от «большой»
и «рогатый»?



ЧТО: Демонстрационная версия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 6 мая 2017 года

PREY

КОСМИЧЕСКИЙ BIOSHOCK

ЕВГЕНИЙ КОЖЕВНИКОВ

Первое, что вам следует знать: **Prey** не приквел, не сиквел и не ремейк. Это самостоятельная игра, действие которой происходит в отдельной вселенной. Единственные вещи, объединяющие оригинал и новую игру, — космос и инопланетяне, да и последние сильно отличаются от тех, с кем нам приходилось сражаться одиннадцать лет назад.

Arkane Studios всеми силами пытается вдохнуть в проект новую жизнь, черпая вдохновение в прекрасном **BioShock** и культовом **System Shock**. Нам обещают многогранную историю, в которой вы предоставлены самим себе. Получая очередное задание, игроки сами решают, как

добраться из пункта А в пункт Б, и путь их напрямую зависит от стиля прохождения.

ПРОСНИТЕСЬ И ПОЙТЕ, МИСТЕР Ю!

В самом начале игры вам необходимо выбрать пол главного героя, а после этого вы сможете приступить к полноценному прохождению. По словам разработчиков, ваш выбор никак не повлияет ни на развитие сюжета, ни на окружающий мир: имя и происхождение останутся теми же.

На дворе 2032 год. Вы, Морган Ю, просыпаетесь от назойливого сигнала будильника в своих апартаментах с роскошным видом на город. Не успев насладиться чашечкой горячего кофе, слышите зво-

нок от брата, напоминающего вам о неких тестированиях, и теперь вам нужно скорее одеться и добраться до вертолета. Перед выходом можете проверить почту, прочесть пару книжек, опустошить холодильник и выпить для храбрости бутылочку вина.

Покончив с важными делами, садимся в вертолет и отправляемся на службу — в корпорацию Transtar, где вас уже ожидает брат. Тестирование героя заменяет обучение и представляет собой забавные мини-сценки с толикой черного юмора. Например, в последнем испытании от вас требуется ответить на несколько вопросов, начиная от простых в духе «куда вы отправились бы в отпуск» и заканчивая мораль-



БУДУЩЕЕ ПОЛНО странных предметов, назначение которых скрыто от непосвященных



«ПРОКАЧИВАЙ СВОИ БОЛЬНЫЕ МОЗГИ» – это именно об этой игре

НАВЫКОВ в Prey целая гора

ным выбором. Здесь нужно решить, как спасти людей, на которых несется поезд: броситься под него самому, ничего не предпринимать, скинуть на рельсы толстяка.

При выборе последнего варианта ученый, наблюдающий за вашими испытаниями, скажет, что... поступил бы точно так же. Далее идет классическая сцена из фильмов ужасов, когда неожиданно на кого-то нападает монстр, и вас усыпляют.

И вот здесь начинается самое интересное.

Вы вновь наблюдаете сцену из самого начала игры: звонящий будильник, ваша квартира, прекрасный вид из окна. Но теперь сообщения на компьютере гласят, что вам нужно бежать, а в холле вместо живой девушки лежит ее труп. Вы получаете сообщение от некоего доброжелателя и начинаете распутывать этот клубок тайн.

Морган, как и сам игрок, не понимает, что происходит на станции, и старается найти объяснение происходящему – изучать каждый компьютер, читать каждую записку, рыться в столах и в мусоре. Иссле-

дование окружения поощряется не только небольшими дозами полезной информации, которую можно почерпнуть из писем и аудиодневников, но и приятными бонусами в виде карт локаций, редких ресурсов и механизмов, улучшающих ваши навыки.

«ГДЕ Я НАХОЖУСЬ?»

Локации обещают быть большими и многоуровневыми. Доступ к некоторым зонам бывает заблокирован, и вот тут-то в игру вступает система умений, напоминающая о **Dishonored 2**. По всем локациям разбросаны так называемые нейромоды (инновационное изобретение корпорации Transtar), всячески помогающие улучшать ваши навыки. Процедура болезненная (получить иглами в глаз никому не понравится!), но эффективная.

В представленной демоверсии нам было доступно три ветви умений: Scientist, Engineer и Security. Это не считая «инопланетных» способностей, опробовать которые, к сожалению, так и не вышло. Ваш выбор опять же зависит от стиля прохождения.

Любите взламывать все подряд – качайте навык хакера, представляете себя мастером на все руки – милости просим в инженерную ветку, хотите быть силачом – увеличивайте силу. Так, вместо поиска нужного кода вы сможете просто взломать приборную панель, если, конечно, навык позволяет. Сам же взлом представлен в виде несложной мини-игры, где необходимо доставить битовый поток в пункт назначения, огибая преграды. Если не удастся на первых парах попасть в закрытую зону, вы все равно сможете туда вернуться, ведь после определенного этапа вся станция «Талос-1» будет открыта для изучения.

НА СТИЛЕ

Дизайн локаций достоин отдельного упоминания – все-таки это проект от создателей **Dishonored**. Игроки с первых минут узнают работу мастеров из Arkane. Действие игры разворачивается в относительно недалеком альтернативном будущем. Некоторые факты истории были изменены (к примеру, в дан-



ГЕЙБ, на дворе 2032 год, где наш Half-Life 4?

С ПОМОЩЬЮ вот такого терминала можно найти любого рабочего станции «Талос-1»



БЕЗ ИСКУССТВЕННОЙ гравитации в космосе понятия верха и низа относительно

ной вселенной президент Кеннеди пережил покушение), в результате чего завоевание космоса шло семимильными шагами. Это привело к зарождению так называемого стиля «неодеко» – сочетания футуризма с элементами стилей 1960–1970-х годов.

В чем он выражается? Наглядным примером послужил вышеупомянутый эпизод с тестированием, где в окружении сверхсовременного оборудования все ваши действия снимает старенькая камера. Эта незначительная на первый взгляд деталь создает необычную, даже чарующую атмосферу, в которой идеально сочетаются разные эпохи.

ЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Не думайте, что путешествие по космической станции окажется легкой прогулкой. За каждым углом вас могут поджидать мимики – проворные дымчатые существа, порой напоминающих хедкрабов. Только эти твари умеют принимать форму разных предметов, чтобы застать вас врасплох. Прибавьте к этому высокую скорость и получите очень надоедливых противников.

Столкнулись мы и с жуткими фантомами – тоже проворные ребята, но крупнее. С мимиками лучше расправляться при помощи старого доброго гаечного ключа, а вот для пришельцев посильнее нужно более мощное оружие. Дробовик, например, – он с этой задачей справляется на ура.

Проблем со здоровьем в начале игры вы точно испытывать не будете: ящики с аптечками попадают довольно часто и всегда можно отыскать, что поесть или выпить. Подойдет даже питьевой фонтанчик. Прибавит он немного жизненной энергии, но в критической ситуации это может спасти.



НЕ МОЖЕТЕ одолеть врага? Тогда обмажьте его моментально застывающим клеем

В Prey найдется место и стелс-элементам, и занимают они далеко не последнее место. Скажем, если вы ограничены в боеприпасах, а вам повстречалась парочка фантомов, будет лучше прокрасться мимо них. Сэкономите и ресурсы, и нервы.

Кстати, индикатор обнаружения почти в точности скопирован из серии Dishonored. Если хотите избежать схватки, достаточно отвлечь врага броском предмета либо обездвигнуть с помощью пушки GLOO Cannon, стреляющей чем-то вроде суперпрочного клея. Поверьте, этот агрегат займет особое место в вашем арсенале, ведь он универсальный – с его помощью можно не только превратить противников в скульптуры, но и справиться с огненными и электрическими преградами, даже создать прочную платформу, чтобы с ее помощью добраться до труднодоступных мест.

Так или иначе, во время прохождения складывается ощущение, что игра намеренно заставляет игрока до последнего не вступать в бой, чтобы вы могли найти альтернативный выход из ситуации. Однако это вовсе не означает, что можно пробежать Prey без единого убийства, – замарать руки все же придется. Но, как и в случае с Dishonored, количество оставленных трупов повлияет на концовку.



После ознакомления с демоверсией не остается почти никаких сомнений, что нас ждет как минимум хорошая и эффектная игра с крепкой сюжетной основой. Разработчики высадят нас на космической станции, которая станет огромной игровой площадкой, где никто никого не собирается водить за руку. Выглядит многообещающе. ■



ЧТО: Ранний доступ
ГДЕ: РС
КОГДА: Неизвестно

CONAN EXILES

ЛАГИ, ФЛЯГИ И БРОДЯГИ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

Жестокий мир Хайборийской эры отсчитывает свою историю с тридцатых годов прошлого века, когда молодой писатель Роберт Говард пустил себе пулю в голову, оборвав таким образом не самую удачную карьеру. Если бы создатель Конана крепче держался за жизнь, мы вряд ли увидели бы, как целая армия писателей помельче склеила из черновиков и незаконченных сюжетов историю могучего киммерийца, — тот легко мог затеряться среди других героев бульварных романов.

Компания **Funcom** возвращается ко вселенной, однажды уже принесшей ей успех. **Age of Conan**, пусть и ненадолго, составила конкуренцию самой **World of Warcraft**,

а заодно подтвердила, что кровавые и жестокие игры широкой аудитории интересны. Но времена изменились, и **Conan Exiles**, в соответствии с модой, учит нас жить по волчьим законам песочницы.

Пока что дела у Funcom идут отлично. На волне ажиотажа открываются все новые серверы, а затраты на разработку отбились в первые недели раннего доступа. Однако проект, как и **Age of Conan** в свое время, рискует потерять значительную часть игроков в первые месяцы после старта, если не будут решены технические проблемы.

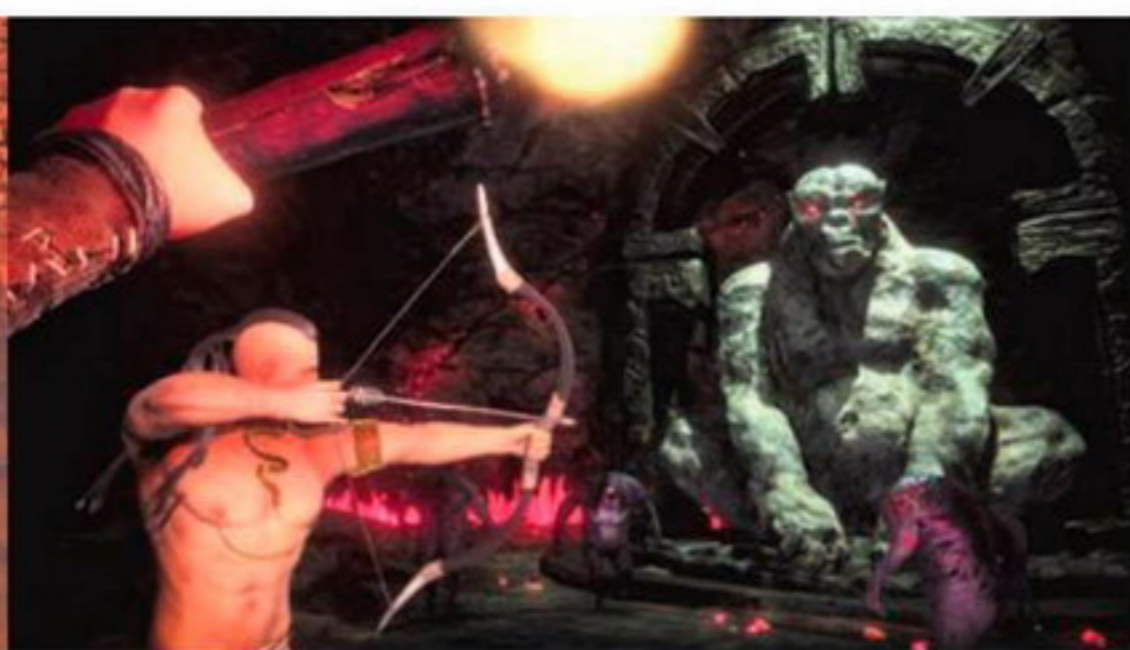
БИЛЕТ В ПУСТЫНЮ

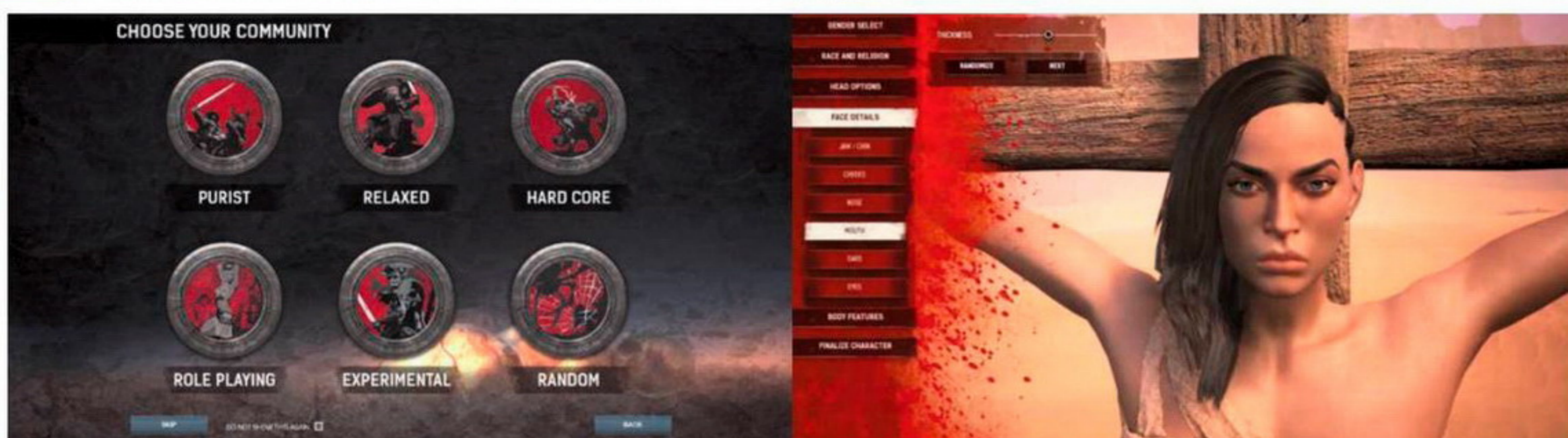
С первой же заставки **Conan Exiles** напоминает нам, что пока еще в раннем досту-

пе, и честно предупреждает: языков в мире много, локализация в процессе, подождите, мы поправим все ошибки. Заходим в опции в первый раз, переключаем язык интерфейса на родной — и латинский алфавит послушно сменяется кириллицей. Правда, ненадолго. Когда мы доберемся до создания персонажа, перевод волшебным образом исчезнет. На русском вы успеете разве что прочитать пункты главного меню. Что ж, не все сразу.

Conan Exiles с самого начала ставит вас перед непростым выбором: на каком сервере играть. Funcom, видимо, пытается угодить всем. Есть PvP- и PvE-серверы, «блицы» с ускоренным набором опыта и регулярными вайпами, отдельные резервации для любителей ролевого отыгрыша. Можно найти сервер с отключенным античитом **BattlEye**, если у вас личная неприязнь к **Denuvo**.

По умолчанию нам предлагают «сыграть в игру, как задумывали разработчики», без всяких пояснений на этот счет. Де-факто это все те же PvP-серверы. Большинство миров пустует, можно найти себе «личную песочницу», но лучше выбрать населенную, ведь потенциал игры раскрывается при взаимодействии с другими игроками. Вернуться к уже созданному персонажу не так-то





РАЗДЕЛИТЬ ИГРОКОВ по предпочтениям еще на старте – разумный шаг

НАСТОЯЩАЯ МОДЕЛЬ даже на кресте не теряет надменности взгляда

легко, нет элементарного поиска по списку, а возможность подключиться напрямую по IP появилась совсем недавно. Очень не хватает кнопки, показывающей мира, где у вас еще остался живой персонаж.

ВСТРЕЧАЮТ БЕЗ ОДЕЖКИ

В Землях изгнанников пересекаются пути всех народов огромного континента. Вот шемский кочевник с обветренным лицом, вот людоед-дарфарец, аквилонцы с высокими скулами, кхитайцы (куда же без азиатского рынка). Первого персонажа вы создаете долго, с любовью двигая ползунки в разные стороны, но потом понимаете – как ни старайся, что ни выбирай, у вас получится очередной накачанный индеец.

Поиграв с палитрой, можно превратить африканца если не в белого, то хотя бы в квартерона, а отличия между близкими народами и вовсе незаметны. Выбор

причесок ограничен почти так же строго, как в Северной Корее, так что альтернатив хвосту, «ежику» и «разоренному гнезду» очень не хватает. Это же мир Конана! Где боевая раскраска, кости в носу, глазные повязки и боевые шрамы? В игре про рабство и каннибалов нельзя создать мало-мальски страшного персонажа, даже если постараться!

Funcom уже почти вошла в историю, выпустив игру с полным набором запрещенного для детей контента. Три режима наготы открывают палящему солнцу все части тела вашего скитальца по очереди, включая гениталии. Пульт настроек тут же, рядом. Можно добавить вашему герою уверенности в себе, накинув пару-тройку сантиметров, только не переусердствуйте.

После краткого обзора серверов мы можем ответственно заявить: ползунок с размером у всех игроков заклинило

в крайнем правом положении. На серьезных оживленных серверах нудистов еще поискать, первые штаны крафтятся из любого куста, да еще и на сандалии остается. Полную наготу назвать фишкой игры не получится при всем желании, – монстры и бандиты кого угодно научат одеваться. Впрочем, разработчики не останавливаются на достигнутом и обещают ввести механику кастрации.

ДОМИК НА БЕРЕГУ

Ну вот, теперь мы можем наконец узнать, за что нас отправили на крест. Кроме банального разбоя или пьяной драки, попадаются и экзотические преступления – например, убийство священной змеи (забавно, если при этом вы выбрали покровительство бога Сета).

Сам Конан исчезает еще в заставке, и мы остаемся наедине с пустыней. Среди



ПРОПУСКАТЬ бурдюк не стоит. Пока сделаете новый – умрете от жажды

СТИГИЙСКАЯ ПУСТЫНЯ напоминает Египет и неуловимо похожа на Великие равнины

таинственных руин со светящимися символами петляет дорожка из камней, уводящая в ущелье с оазисом. «Рельсы» в песочнице? Формально – нет, но за пределами тропы нет ничего, кроме песка и редких камней. Можно отправиться исследовать барханы, но без запаса воды герой отдаст Йогу душу минут за пять. Хватаем с камня бурдюк и движемся по обозначенному пути, на котором разве что стрелочек не хватает. Прочих скитальцев поначалу не видно. Не торопитесь: если сервер населен слабо, ночью вы быстро отыщете других людей – горящие костры видно за версту.

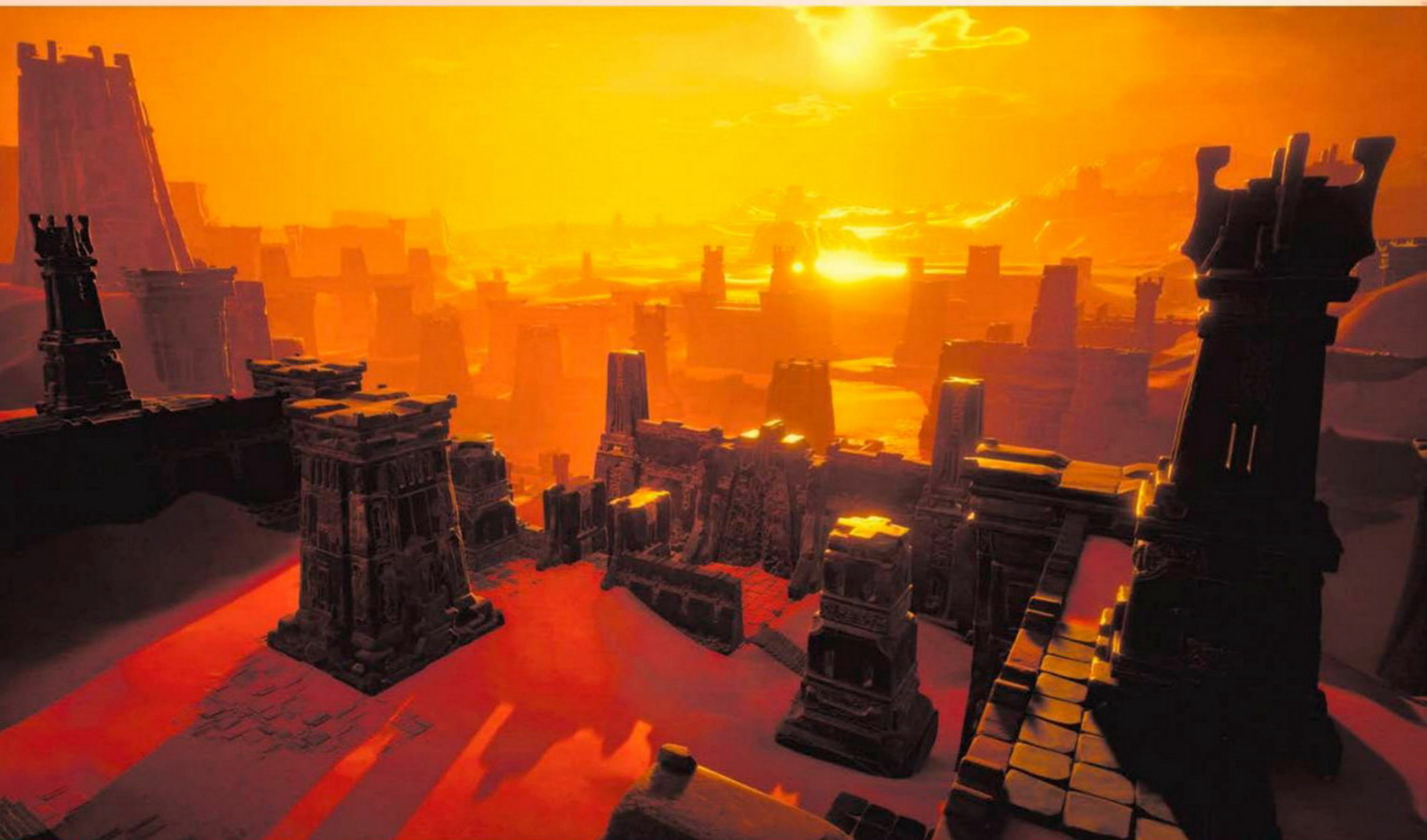
В оазисе кипит жизнь, по большей части неразумная. Крокодилы, летучие мыши,

похожие на Ждуна серые недомерки, и каждый хочет откусить от изгнанника кусочек. При появлении на экране двух и более противников сервер начинает лагать, монстры телепортируются за спину.

Днем еще можно избегать таких встреч, другое дело – по ночам. Засады в сумерках вполне соответствуют духу сурового мира, но лаги смазывают впечатление. Боевая система в игре проста, если не примитивна: врагов приходится закликать до смерти. Силу удара определяет класс оружия (одноручное, двуручное), рецепт и материал. Никаких боевых приемов, парирования и прочих изысков. Можно, конечно, блокировать щитом, сбивать с ног молотом или

с помощью копья держать врага на расстоянии, но выбор боевых возможностей небогат, и они «пришиты» к оружию. Знай себе жди, когда пройдет откат способности «удар», прямо как в MMORPG. Пусть Conan Exiles не **Chivalry: Medieval Warfare** и не **For Honor**, но увлекательного фехтования все равно не хватает. Приемы в стиле старенькой **Severance: Blade of Darkness** подошли бы в самый раз.

Маршрут «пустыня – оазис» можно сократить, если построить домик с лежаком поближе к воде и ресурсам, после каждой смерти герой будет появляться около своей постели. Чтобы дикие звери не потревожили наш сон, ставим крепкие каменные стены и запираем дверь. Архитектурных решений в игре немного: стенки, дверные проемы, лестницы, постаменты – объекты из одного материала выглядят всегда одинаково. Камни обжигаются в очаге и превращаются в кирпичи. При желании из местных насекомых и веревки можно сделать уплотнитель, тогда сооружение будет сложнее сломать. Можно использовать и стальную арматуру, но для построек с ней нужно много редких



материалов, которые хорошо охраняются. Поэтому большинство изгнанников живет в одинаковых кирпичных домишках.

ПРОЛОГ К ДЛИННОЙ ИСТОРИИ

Немного некорректно придирается к Conan Exiles до окончания периода раннего доступа, но часть недостатков почти наверняка перекошет в релизную версию. Сейчас это **Rust** без радиации и **ARK: Survival Evolved** без динозавров. Если Funcom сдержит все свои обещания, мы получим по-настоящему увлекательный симулятор выживания, но когда это произойдет?

Заявленную планку в семьдесят человек на сервер игра не держит, – стоит персонажам сбжаться в кучу, как начинаются страшные лаги. Бой скучный и не требует особого умения. Возможностей для крафта пока не хватает. Три с половиной вида материалов для строительства, минимум возможностей для кастомизации вещей. Создатели работают в этом направлении (скоро можно будет окрашивать одежду и доспехи), но, похоже, им интереснее вводить оригинальные механики вроде того же рабства.

Сейчас разрекламированные невольники почти бесполезны, хотя для их получения приходится повозиться: найти подходящего NPC, избить специальной дубинкой, притащить домой и привязать к колесу боли. Вызов аватара божества из промороликов требует еще больше времени. Такие фишки действи-



БЕССМЫСЛЕННЫЙ ТРУД из любого упрянца сделает послушного раба

тельно украшают игру, но 95% времени вы будете заниматься чем-нибудь другим.

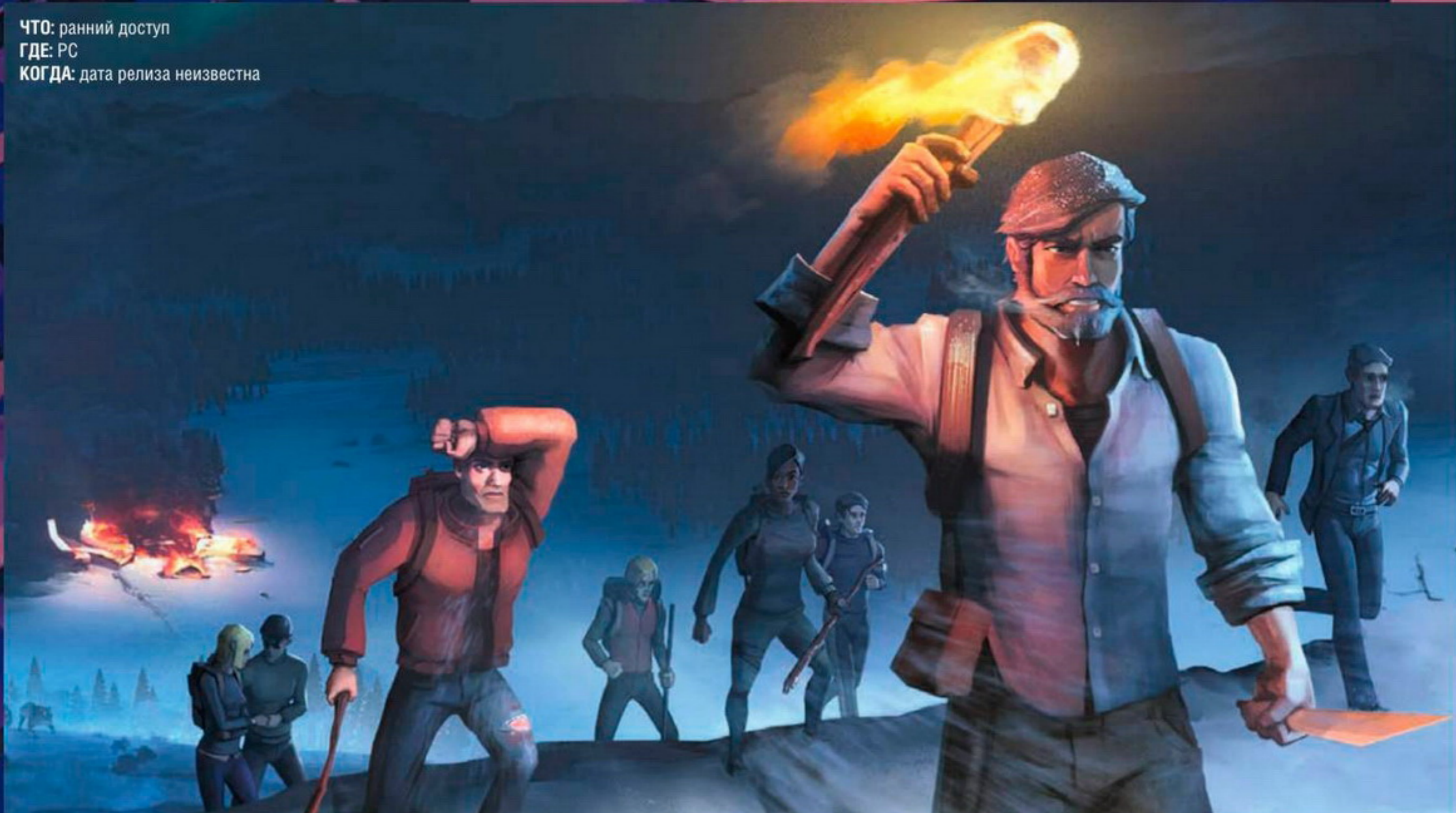
Главный недостаток Conan Exiles – это не лаги, а предсказуемость. Крест, пустыня, озеро – стартовые локации вы излазите вдоль и поперек очень быстро. С патчами открываются новые районы Земель изгнанников, но то, что было уместно в Age of Conan, для игры с открытым миром – сомнительный путь развития. «Только Стигия, только песок?» – дразнят менеджеров на официальных форумах и требуют редактор карт. Впрочем, если география каждого

сервера будет уникальной, это сгладит значительную часть остальных недоработок.



Conan Exiles, как и любой проект в раннем доступе, на две трети состоит из обещаний. Сейчас в игре слишком много технических проблем и слишком мало контента. Остается только возлагать надежды на сознательность разработчиков и на сообщество фанатов, которое выпустит к игре кучу модификаций. ■

ЧТО: ранний доступ
ГДЕ: РС
КОГДА: дата релиза неизвестна



THE WILD EIGHT

СЛИШКОМ ХОЛОДНО И СЛИШКОМ «РАННИЙ ДОСТУП»

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Выживание — основа **The Wild Eight**. По сюжету игры, где-то на территории холодного американского штата потерпел крушение самолет. Пассажиры, которым удалось остаться в живых, оказались в незавидном положении: вокруг бескрайняя тундра и густые леса, помощи просить не у кого, и если бедолаги даже смогут отбиться от стаи волков, то уж точно погибнут от адского холода (эдакий сериал *Lost*, только вместо палм в игре сугробы). Погибнут, если ничего не предпринять. Ваша задача как раз и заключается в том, чтобы помочь персонажам.

В ДИКИХ УСЛОВИЯХ

Как и говорили разработчики, в начале игры можно выбрать одного из восьми героев. Выжившие пассажиры все как на подбор умельцы. Один — медик, другой лучше остальных разбирается в строительстве, третий метко стреляет, и все в таком духе (ну точно *Lost*). У некоторых героев есть скупая предыстория, укладываемая буквально в несколько слов, и на этом вся их уникальность заканчивается.

Бонусы у каждого из персонажей тоже сомнительные. Так, Уильяму лучше других удастся справляться с морозом. На деле

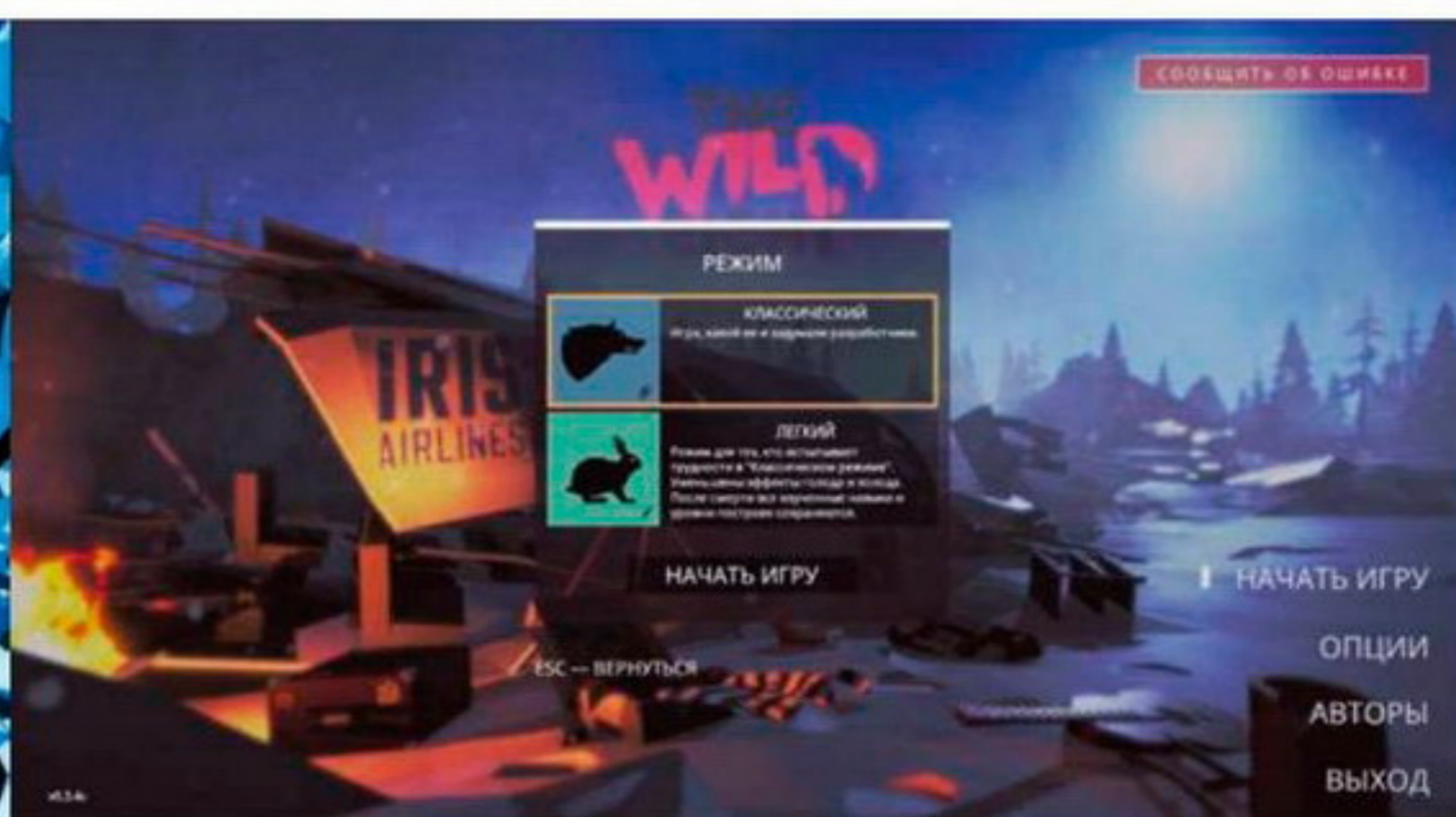
же этот навык позволяет ему находиться на открытом воздухе на пятнадцать секунд дольше, что в масштабах игры — смех да и только! Не исключено, что эта проблема есть только в «раннем доступе» и к релизу персонажей наделят дополнительными навыками.

Так или иначе, никто из здешних героев не в силах потягаться с охотником Хью Глассом из фильма «Выживший» или пилотом Маккензи из **The Long Dark** — надеяться на сильнейшую волю к жизни в **The Wild Eight** не приходится. Ваш герой будет погибать чаще, чем персонаж в **Dark Souls**,



ИМЯ «УИЛЬЯМ», возможно, отсылка к Уильяму Маккензи, герою *The Long Dark*

С ДЕРЕВЯННОЙ БРОНЕЙ, конечно, далеко не уйдешь. Но на первое время и такая сойдет



РАЗРАБОТЧИКАМ пока не удается найти баланс между «очень легко» и «невыносимо сложно». Надеемся, в финальной версии The Wild Eight эта «тонкая» грань будет нащупана

КЕМ СТАТЬ – прожженным северным волком или хилым кроликом? Решать вам

и все по одной из трех причин – от голода, от холода или от нездоровья.

Уже через час после начала игры вы поймете, что бояться в The Wild Eight нужно не волков и медведей, а потухшего костра или пустой сумки для провизии. Чтобы добыть еду и побольше дров, вашему герою предстоит уходить от лагеря в лес. Притом делать это нужно очень быстро – в среднем герои способны продержаться на морозе около трех минут (да, Уильям – на пятнадцать секунд дольше), а потом они попросту ооченеют.

Постоянная необходимость жрать и греться добавляет динамики. Тут уже не отвлечешься на чай или разговор по телефону – минута промедления, и персонаж погибнет. Самое паршивое, что после смерти он теряет все свои вещи, возведенные постройки и, самое странное, приобретенные умения. Вы только представьте, даже спринт в этой игре – отдельный навык, который нужно выучить. Если умерли, извольте ползать по лагерю как черепаха – до тех пор, пока герой вновь не обучится утерянной способности.

НА ГРАНИ

«Ранний доступ» позволяет разработчикам общаться с игроками, моментально реагировать на их замечания и вносить исправления в игру. Студия **Fntastic** воспользовалась этой возможностью и через несколько дней после релиза ранней версии добавила в игру еще один режим – «Легкий». А тот режим, что был в The Wild Eight с самого начала, отныне называется «Классический».

Облегчить игру попросили сами игроки – во многом потому, что в оригинальной версии, появившейся в Steam 9 февраля, порой хотелось выть от сложности. Бесили даже не враги и не суровый климат, а время – его ровным счетом ни на что не хватало. Набрать в рюкзак еды побольше и наколоть дровишек проще простого, но ведь герои могут находиться на морозе каких-то жалких три минуты!

«Легкий» режим делает The Wild Eight более щадящей. Встреча со стаей волков все еще может стать для героя последней, особенно в отсутствие медикаментов, но в остальном игра менее требовательна. Впрочем, и здесь без проблем не обошлось. Разработчики будто бы назло упрости-



ЗАБРОШЕННЫЕ стоянки не редкость, но и полезных предметов там немного

ли все так, что пропадает интерес к выживанию. Например, после гибели персонаж ничего не теряет – у него остаются навыки, постройки и добытые вещи. Короче говоря, опять перегнули, но уже в другую сторону.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Не все на сегодняшний день гладко и с кооперативным режимом. В The Wild Eight есть только текстовый чат, которым некогда пользоваться в особо опасные моменты. Кому придет в голову набирать сообщения, когда за героем гонится стая волков? А ведь бывают и ситуации, когда в одиночку с диким зверьем не справиться и не помешает помощь товарища. Голосового общения или системы жестов, как, скажем, в **Portal 2**, здесь нет. Конечно, можно воспользоваться скайпом, но он поможет, если вы играете с друзьями. А что делать игрокам, оказавшимся в лесах Аляски с незнакомыми людьми?

Еще хуже, что игрокам почти нет нужды взаимодействовать. С самого начала можно разойтись по разным углам карты и заниматься своими делами. Спору нет, отбиваться от зверья с товарищем проще, но прочие механики в The Wild Eight рассчитаны на выживание в одиночку. Герои даже живут каждый в своей палатке.

И если уж вы оказались в лесу наедине с суровым морозом и парой волков, самое время бежать. Почти все враги, как мини-

мум на первых порах, атакуют персонажей по одной и той же схеме – какое-то время гонятся за ними, затем нападают с разгона и вновь бросаются в погоню. Поэтому при должной сноровке, заучив последовательность действий, от хищников можно попросту улизнуть. Тем более что сражаться совсем не хочется – все схватки долгие и нудные.

Никакой экосистемы в The Wild Eight пока нет и в помине, диких зверей интересуют только герои – и никто другой. Волки спокойно прогуливаются мимо кроликов, медведь и не посмотрит на оленя. Нападать на ваш лагерь животные, кстати, тоже не станут. Достаточно залезть в палатку, и там вас ни один медведь не потревожит.

Зато в The Wild Eight, в отличие от других игр подобного жанра, есть какая-никакая стержневая задача, связанная с разбившимся самолетом. И пускай основной квест оригинальностью не поражает, к релизу он явно обрстет деталями.



Да и помимо сюжета работы у якутских авторов много. Не помешает поправить камеру, которая подчас ведет себя безобразно и закрывает от вашего взора припасы и прочие полезные вещицы, ну и баланс в режимах привести в порядок нужно. Однако у The Wild Eight есть потенциал. ■

ЧТО: ранний доступ
ГДЕ: РС
КОГДА: дата релиза неизвестна



MIGHT & MAGIC SHOWDOWN

МЕЧ И МАГИЯ С МИНИАТЮРАМИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕМ

ФЁДОР КОКОРЕВ

Описывать **Might & Magic Showdown** нелегко. Игра представляет собой лоскутное одеяло из разных механик и концепций, которые несколько странно смотрятся вместе, но почему-то работают.

Судите сами. Ваш небольшой отряд выходит на арену, чтобы сразиться с командой соперника, как в MOBA. Однако под вашим непосредственным контролем находится только один персонаж – герой. И он дерется вовсе не как в **League of Legends** или **Battlerite**, а как где-нибудь в **World of Warcraft**: на первом месте не меткость и скорость реакции, а то, насколько эффективно вы жонглируете перезарядками способностей.

В то же время в игре огромная стратегическая часть: всех остальных бойцов нужно особым образом настроить перед дракой, примерно как в **Dragon Age: Origins**. А еще членов вашей небольшой армии можно и нужно красить – на что и уйдет львиная доля времени.

Стало понятнее? Сомневаюсь.

МАЛО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МИНИАТЮРЫ
В текущей версии семь героев и тринадцать рядовых существ. Не очень много, зато в списке есть персонажи как из ролевой серии **Might & Magic**, так и из всенародно



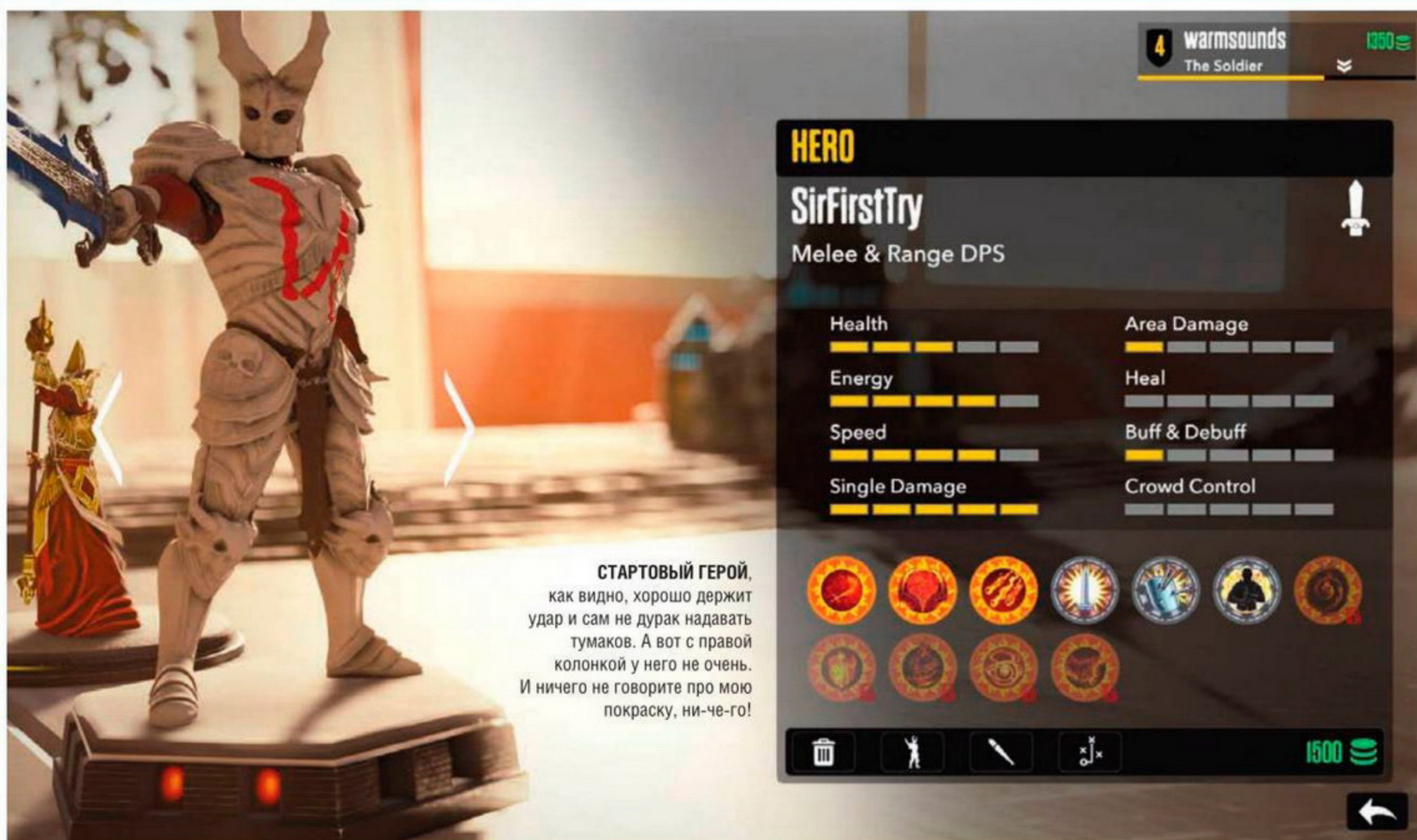
ВОТ Крэг Хэк.
Даже три сразу

любимых «Героев». Отдельная радость – что в игре присутствует старина Крэг Хэк, прославленный герой Энрота. И сюда заглянул, шельмец.

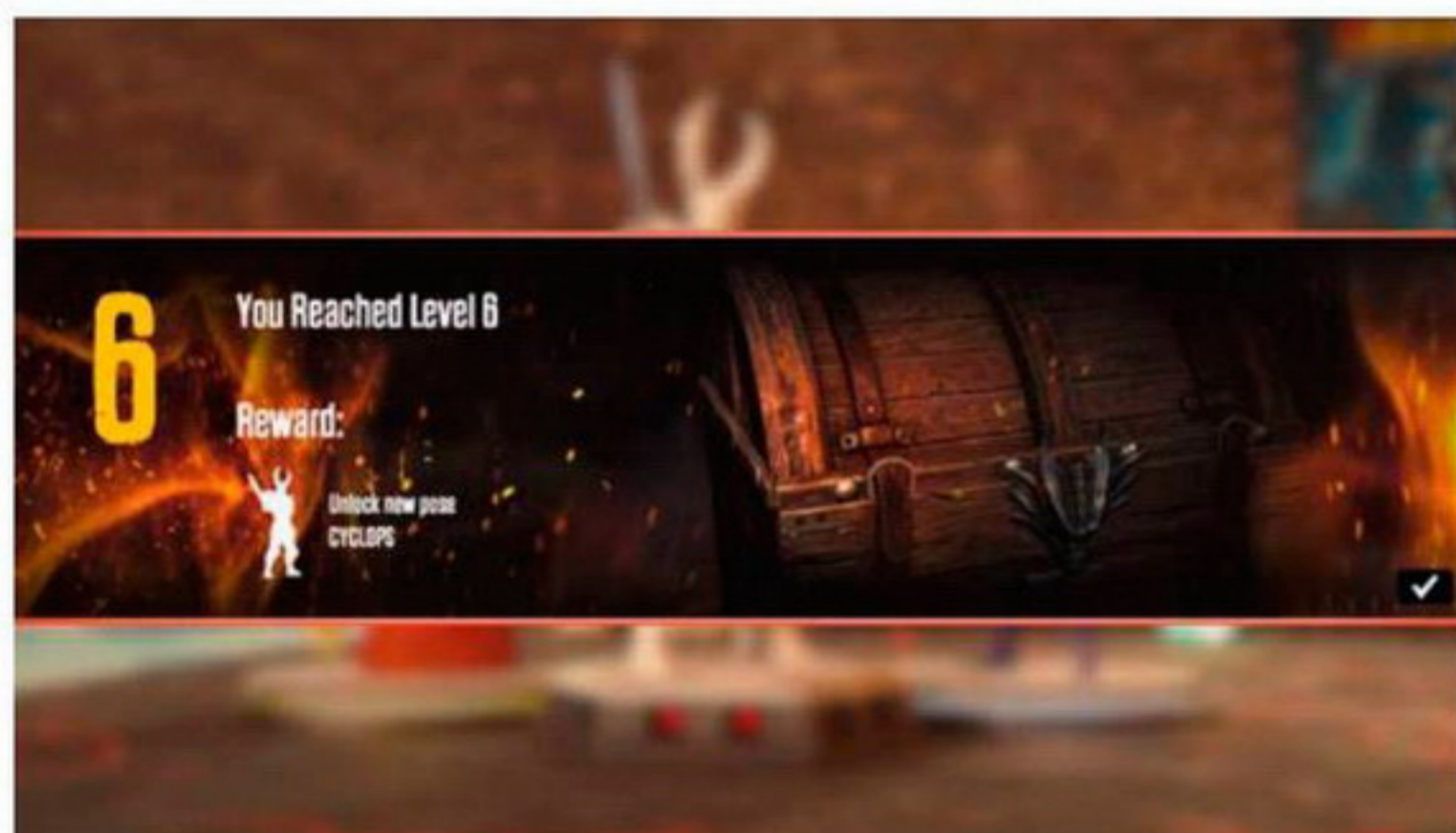
У каждой миниатюры восемь показателей (от здоровья до массового контроля), глядя на которые сразу можно понять, в чем тот или иной боец силен. Еще у фигурок

уникальные наборы способностей. С ходу доступны только базовые умения, остальные открываются по мере прохождения.

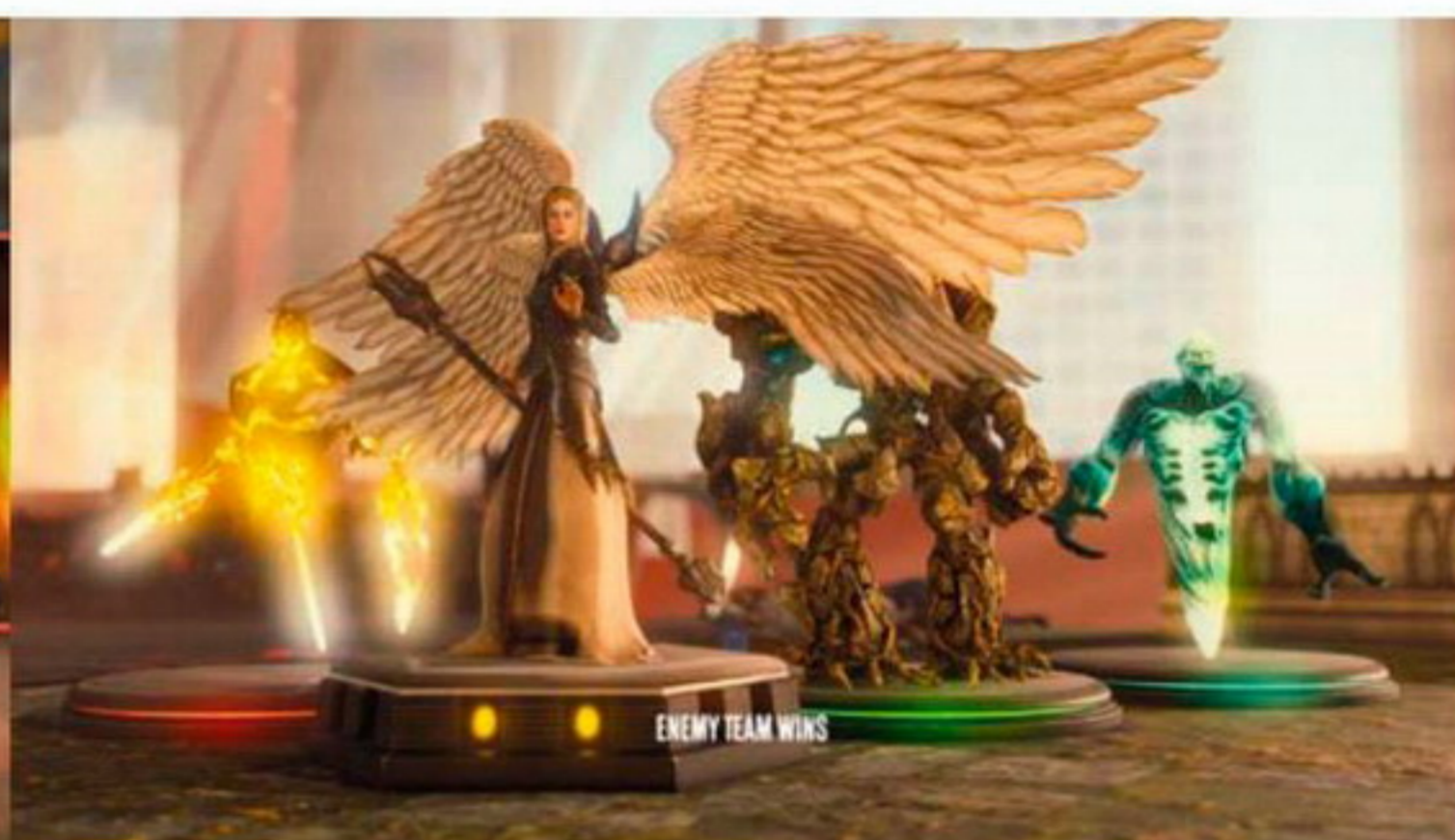
Все персонажи (и герои, и рядовые существа) делятся на три класса: танки, DPS и бойцы поддержки. Да, игра так и пишет: «*Инквизитор – существо поддержки!*» О правах человека тут, наверное, лучше не заикаться.



СТАРТОВЫЙ ГЕРОЙ, как видно, хорошо держит удар и сам не дурак надавать тумаков. А вот с правой колонкой у него не очень. И ничего не говорите про мою покраску, ни-че-го!



ВОТ тут мне дали новую позу для героя. Ура?



КОМПЬЮТЕР вас жалеть не будет

В бой можно взять только героя и от одного до трех миньонов, так что предельное количество юнитов на поле – восемь. Арены совсем маленькие, поэтому сражения проходят исключительно, скажем так, в тесном дружеском кругу. Зато укладываются в три-пять минут.

За победы дается валюта, которую потом можно потратить на новых героев и существ в особом магазине. Ощущения двоякие. С одной стороны, очень удачное совпадение по теме – как-никак миниатюры покупаем! И руки от радости при покупке долгожданной «миньки» трясутся почти как в жизни.

С другой – игра стоит вполне реальных (и немалых) денег, однако на старте у игрока нет доступа к большей части контента. Не самое приятное положение. Можно поругаться и на то, как магазин сейчас устроен. Никакой тебе удобной навигации и фильтров по классам. Хочешь посмо-

треть на какого-нибудь титана – листай через все прочие миниатюры, на каждую есть отдельный экран.

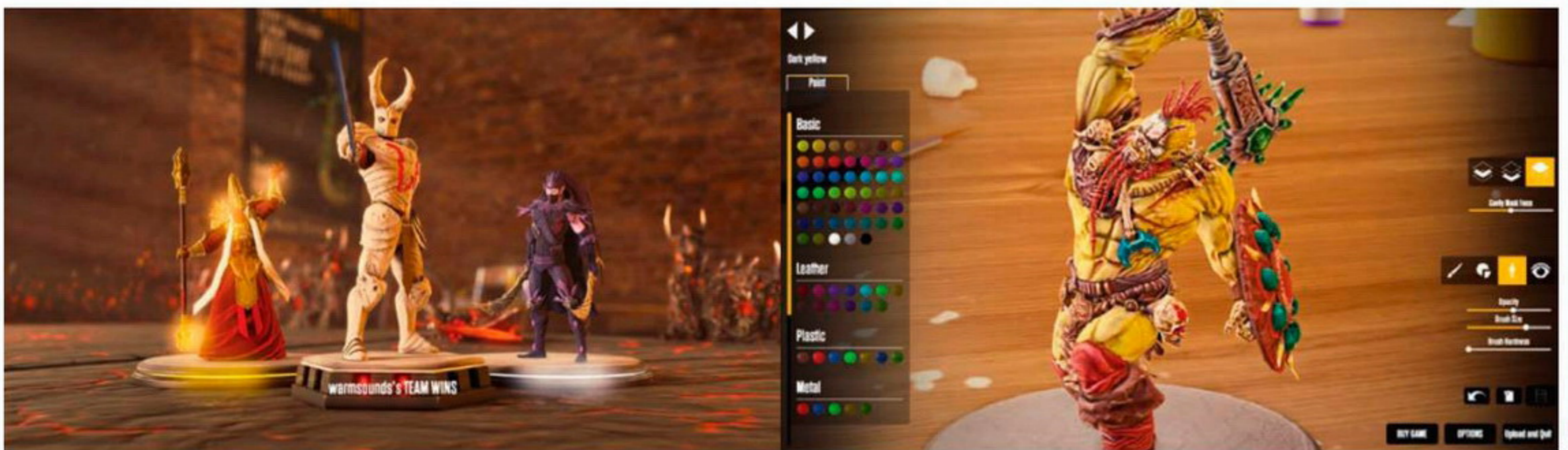
Вы постепенно набираете опыт и растете в уровне. За уровень дают приятные мелочи вроде званий, новых красок и поз для ваших миниатюр. Другой способ что-то получить – зарабатывать достижения. Список уже большой, но пока что не очень интересный. «Нанесите N урона», «Одержите N побед»... Захватывающе, да?

Одиночная кампания – в сущности, обучение, совмещенное с возможностью заработать денег и открыть как можно больше персонажей и умений. Никакого сюжета, просто схватка за схваткой. Прошел один бой – открывается следующий. Звучит довольно бездушно, однако сценарии сделаны с умом и принесят немало удовольствия. Прорываешься через несколько первых простейших заданий, обучающих азам, – и внезап-

но оказываешься перед лицом суровых испытаний. Придется хорошенько поработать головой и попотеть.

Закалившись в пламени одиночного режима, переходим в сетевую игру и понимаем две вещи. Во-первых, придется привыкнуть к экрану ожидания: игра подыскивает соперников довольно медленно. Во-вторых, здесь самый жар. Одиночная кампания – это цепочка головоломок, каждая из которых удивляет только в первый раз. Сетевые же бои поражают постоянно.

Считаешь, что собрал непобедимый отряд с приказами на все случаи жизни? Ха-ха. Получи в противники самого дьявола, сейчас он все твои проверенные схемы порушит. Того самого ёми (от японского «читать» – это умение предсказать действия соперника), известного всем любителям файтингов и многим фанатам стратегий, здесь завалишь. Вернее, без него – никуда.



ВСЕ ПАДУТ пред мечом игроманского рыцаря. Может быть, не сразу и не все. Но падут

ОРКА, например, кто-то покрасит вот так



ЭТОТ БОЙ Я ЗАПОМНЮ НАДОЛГО. Ледяного элементаля можно было бить только магией, огненного — только физическим уроном. А еще ледяной иногда превращался в огненного, и наоборот. А теперь подумайте, как надо было настроить свое существо, чтобы победить

А КАК ДРАТЬСЯ-ТО?

С героем все довольно просто. Щелкаете по цели, ваш полководец устремляется прямо к ней... ну а дальше остается только вовремя активировать способности и в нужный момент переключаться между противниками.

Тем не менее есть пара любопытных моментов. Попадания по врагу вовсе не автоматические. Во многих случаях персонаж бьет в то место, где оппонент находился в момент начала анимации; обладая некоторой сноровкой, можно уворачиваться даже от довольно шустрых ударов мечом.

Победа куется точечными атаками по верно выбранной цели в нужное время. В игре множество комбинаций. Например, если противник истекает кровью, он получит заметно больше урона от огненного луча. Подловите врага в такой момент — и вы решите исход боя.

Однако настоящее волшебство начинается, когда вы готовите к бою остальной отряд. Мало того, что вы собственноручно настраиваете бойцам их удары и комбинации способностей, вы еще можете крайне точно сформулировать алгоритмы поведения для существ.

Да что там можете! Должны, причем чуть ли не перед каждым боем. Принцип прост. Сначала определяете цель, затем ставите условие (хоть простое, хоть из нескольких частей) и выписываете последовательность способностей, которые боец должен будет применить.

Знаете, что у противника назойливый земляной целитель? Ставим шустрому DPS цепочку типа «если на поле враг с элементом земли, то...» и дальше заваливаем стек самыми ужасными атаками. Чуете нутром, что в бой к вашему хилому магу прорвется чужой ассасин? Выстраиваем колдуну цепочку «если вблизи противник — бросай

отвлекающее заклинание и убегай». Или то же самое, но «если у тебя осталось меньше половины очков жизни...». Цепочек может быть несколько! Гибкость огромная.

Над последовательностями способностей тоже придется поломать голову. Тут можно подгадать с комбинациями, кроме того, многие умения становятся тем сильнее, чем дальше стоят в стеке.

Правда, временами игра напоминает симулятор программиста, *но это работает*. Когда удастся запрограммировать свой отряд так, чтобы компьютерные болванчики не просто атаковали нужных врагов, но и делали это в нужный момент и нужными способностями, а потом еще и реагировали на изменения на поле боя, чувствуешь мало с чем сравнимую радость.

Ложек дегтя здесь, пожалуй, две. Первая: интерфейс тактических цепочек еще надо доработать. Допустим, если, настраивая алгоритм, случайно тыкаешь не туда, прихо-



дится сбрасывать весь последний элемент. Вторая: боевой интерфейс ужасно неинформативен. Сработала ли цепочка? В какой момент существо переключилось на другую линию поведения? А черт его знает. За красивыми всполохами и чудной камерой можно и «Армагеддон» пропустить.

АСТРОЛОГИ ОБЪЯВИЛИ НЕДЕЛЮ АТМОСФЕРЫ

Разработчики положили в основу дизайна игры простую идею: вы играете в миниатюры. А затем довели ее до абсолюта и добились прекрасных результатов. Атмосфера в Showdown ощутимая, плотная. И это при полном отсутствии какого бы то ни было сюжета.

Вы играете в солдатиков на столе. То есть действительно на столе. На этом же столе раскладываются арены и хранятся фигурки из вашей коллекции... А вокруг – игровая комната, которая никуда не исчезает, даже когда вы поглощены горячкой боя. Ваш ассасин безуспешно, но напористо режет вражеского элементаля, а на заднем плане занавески развеваются на ветру. Ну а что, вы просто играете в миниатюры теплым августовским днем.

И так во всем. Например, список одиночных миссий похож на подборку плакатов на стене: то ли обложки альбомов любимых рок-групп, то ли заглавные иллюстрации к модулям D&D.

На атмосферу работает и отличная мастерская, где вы красите свои миниатюры (разумеется, бойцов вы покупаете некрашеными, а вы как думали?). Идея совсем не новая, взять хоть серию **Dawn of War**. Однако сколько возможностей! Тут тебе и проливки, и смывки, и освещение,



ПРИСМОТРИТЕСЬ, задним фоном для схваток здесь служит комната. Фэнтезийное окружение – лишь игровое поле, здакая шахматная доска

и работа сухой кистью. Короче, все то же самое, что и с реальной фигуркой, только руки не дрожат (и не надо купать «миньку», закреплять ее, грунтовать, ждать, пока высохнет краска).

Заблестели глаза? То-то же. В мастерской (ее, кстати, можно бесплатно опробовать в Steam, отдельно от игры) можно увязнуть на долгие часы. Что приятно, для криворуких тоже есть вариант – так называемая классическая раскраска. И совсем не стыдно. Ну разве чуть-чуть.

Не мешает делу и прекрасная музыка, отсылающая нас сразу к нескольким играм серии **Might & Magic**. Одним словом, хоть мы иногда и говорим о **Ubisoft** как об огромной бездушной корпорации, что «убила тех самых «Героев» (и это нередко правда), Showdown явно делали с любовью и душой.



В итоге получилось неожиданно неплохо. Да, интерфейс нуждается в доработке (боевой экран, я смотрю на тебя). Да, любителям PvP придется запастись терпением. Да, многие элементы прокачки пока что для галочки. Да, это лоскутное одеяло. Но чертовски уютное лоскутное одеяло, и оно во всем мире одно такое.

Даже сейчас, в варианте для раннего доступа, со спартанским набором бойцов и возможностей, Showdown есть чем завлечь на многие часы. Игра еще и расти может, учитывая огромный bestiary **Might & Magic**, почти бесконечно. А вот готовы ли вы отдавать за Showdown деньги, на которые можно купить неплохую AAA-стратегию, – совсем другой вопрос. ■



ЧТО: ранний доступ
ГДЕ: PC + HTC Vive
КОГДА: неизвестно

VANISHING REALMS

ИГРОВАЯ КОМНАТА

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Зачем нужен шлем виртуальной реальности? Разработчики обычно говорят: «Он позволяет получить новый опыт». Именно позволяет, а не дает – потому что эмоциями нас обеспечивают игры, а шлем лишь своеобразный плеер для них. И если разработчики не пользуются его возможностями на всю катушку, то опыт будет так себе. Именно поэтому стоит попробовать **Vanishing Realms**, она позволяет раскрыться возможностям Vive на полную.

НЕ ТОТ ЖАНР

Изначально большинство людей было уверено, что VR в играх будет использоваться в основном для шутеров. Но со временем стало ясно – свободное перемещение игрока с помощью кнопок, к которому мы так привыкли в современных играх, зачастую ведет к укачиванию. Бегать по комнате в шлеме виртуальной реальности игроку тоже не разрешишь. Даже если найдется достаточно большое помещение, он или ушибется о стену, или покинет зону действия датчиков. Создатели Vive пошли на компромисс: игроку разрешается свободно двигаться в пределах небольшой площадки (этого хватает для схваток и взаимодействия с окружением), а для собственно прогулок используется эдакий телепорт, передвигающий игрока в заданную точку. Шутеры в таком режиме могут



работать разве что как виртуальный тир, но есть другой жанр, который издревле чувствует себя вполне комфортно в замкнутых пространствах, – RPG.

Забег по подземельям с узкими коридорами и схватки с небольшими группами врагов – такой геймплей идеально ложится на ограничения HTC Vive. Даже постоянные «телепорты» игрока органично вписываются в фэнтезийные миры. Попав впервые в катакомбы **Vanishing Realms**, чувствуешь

себя практически дома: все эти загадки, схватки со скелетами и ловушки уже хорошо знакомы любому, кто играл в классические ролевые игры с видом от первого лица (**Might and Magic**, например). Но в то же время это отнюдь не повторение пройденного, потому что взаимодействуем мы с привычными элементами совершенно по-новому. И вот здесь-то и рождается тот самый новый опыт, которого столько лет ждало прогрессивное человечество.



ЛУЧШЕ БРАТЬ МЕЧ в левую руку, а щит в правую. Так проще парировать и удобнее добираться до врага, который всегда открывается именно с левой стороны

ИЗ ТАКИХ вот выходящих на поверхность жил можно добывать золото

СЫН ОШИБОК, ДОЧЬ ПОПЫТОК

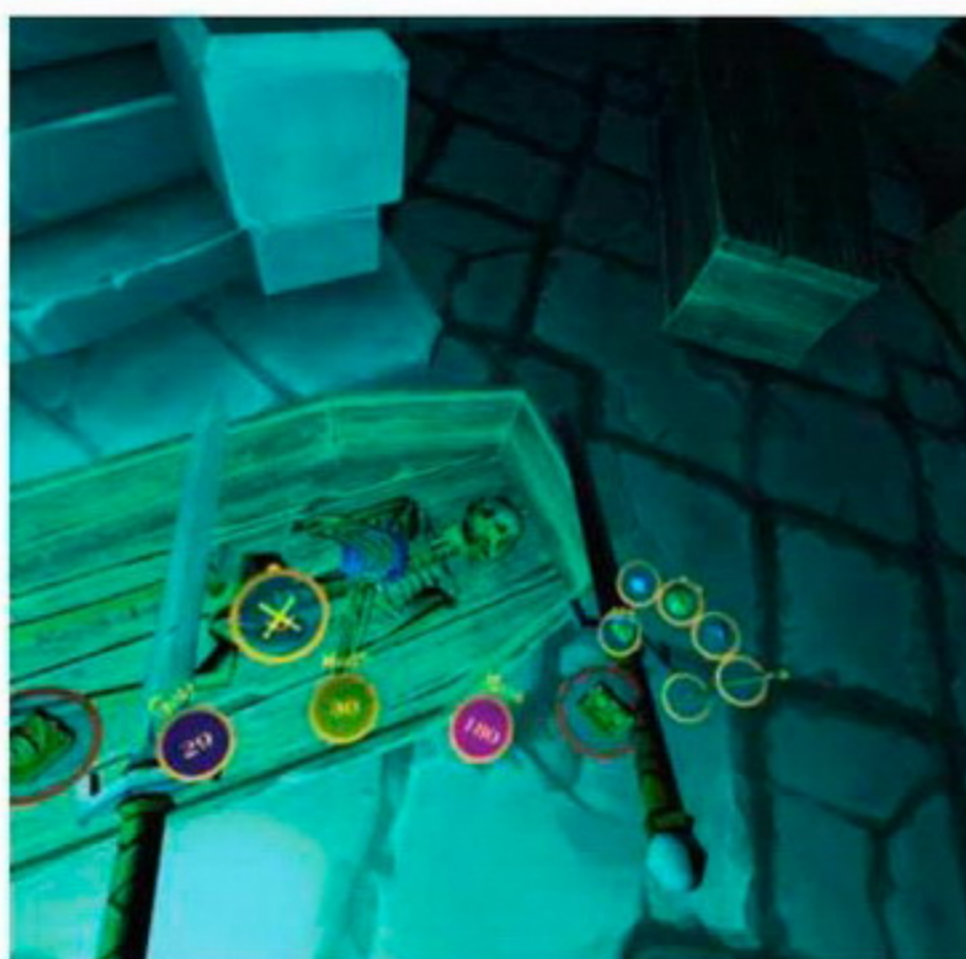
Каждый пустяк в этой игре доставляет истинное наслаждение. Сняли с крючка ключ, вставили в замок, повернули – открыли дверь. Вынули из скобы факел, ткнули им в портьеру – она загорелась, открыв взгляду спрятанный кубок. Подняли с пола какой-нибудь мусор и метнули в этот кубок, чтоб сбить на землю. Все эти незамысловатые действия, когда их выполняешь своими руками, приносят бешеное удовольствие. И за это надо сказать спасибо хорошим датчикам и гениальным контроллерам, которые почти ничего не весят и идеально отслеживают положение рук в пространстве. Плюс тактильные ощущения не вступают в конфликт со зрительными образами – не важно, держишь ты в руке меч, щит или магический посох.

Но по-настоящему игра раскрывается в схватках. Оговорюсь, стрелять из пистолетов в играх на Vive мне не понравилось – нет ни веса оружия, ни отдачи. С фехтованием же все в порядке – то ли мозг с детства помнит, что любая палка может сойти за меч, то ли после «Звездных войн» воспринимаешь невесомый клинок как данность, – но рубиться в виртуальном пространстве легко и приятно. Хотя «легко» не совсем верное слово. Физическая нагрузка весьма ощутимая, и после получаса жарких схваток пот льет рекой. Зато как приятная альтернатива спортзалу – самое то!

Боевая система устроена просто: у рядового противника есть щит и меч, клинком он пытается проткнуть нас, а за щитом трусливо укрывается от ударов при каждой возможности. Сначала доступен только меч, так что вражеские выпады придется парировать, дожидаясь возможности контратаковать. Немного позднее появится щит, тогда сражаться станет заметно проще, принимая вражеские стрелы и атаки на него. Урон, наносимый мечом, зависит от его крутизны: слабый мечник едва покалывает врага, спасают только критические попадания, а вот сильный позволяет управляться с противником гораздо быстрее. Чтобы купить хорошее оружие, понадобятся деньги, правда, при первом прохождении вы практически гарантированно упустите большую часть сокровищ – просто потому, что будете все разглядывать с открытым ртом, вместо того чтобы внимательно выискивать монетки и кубки.



А ВОН ТАМ, впереди, наш первый меч



ИНТЕРФЕЙС, расположенный в нижней части экрана, в шлеме практически не видно

БОЧКА МЕДА

Позднее в игре появляется лук, работать которым тоже одно удовольствие. Прицела нет, и поначалу изрядно мажешь с любого мало-мальски приличного расстояния. А еще позднее коллекцию оружия пополняет волшебный жезл – если, конечно, хватит денег его приобрести. Никто, кстати, не мешает комбинировать предметы, взяв, допустим, в одну руку меч, а в другую кирку, с помощью которой нужно ломать некоторые стены и добывать руду.

Интерактивность окружения радует. В начале игры с хохотом бегаешь, тыча во

все стороны факелом, и с детским восторгом наблюдаешь, как загораются ткани, паутина и кучи опавшей листвы. Пускай игра линейна, как крейсер, не блещет сложными загадками и довольно примитивна графически – получать удовольствие от огромной игровой комнаты это не мешает. Тело активно работает, каждый поверженный противник приносит неподдельную радость, – буквально вопишь от восторга, распотрошив в честном поединке очередного скелета или сбив меткой стрелой с верхотуры гоблина-лучника. Постепенно это начинает приедаться, но тут игра услужливо выставляет против игрока какого-нибудь босса, после которого скелетов воспринимаешь как приятных старых знакомых.



Vanishing Realms отлично использует возможности шлема от HTC. Уже минут через десять игры совершенно забываешь про какой-то там сюжет, цели и смысл происходящего. Эта незатейливая RPG словно переносит игрока в беззаботное детство, где прутики были шпагами, пол – лавой, а стеклянные бусины – драгоценными камнями. Пожалуй, единственная VR-система, превосходящая Vive на сегодняшний день, – это воображение. ■

ВЕРДИКТ



FOR HONOR

ОТВАГА И ЧЕСТЬ!

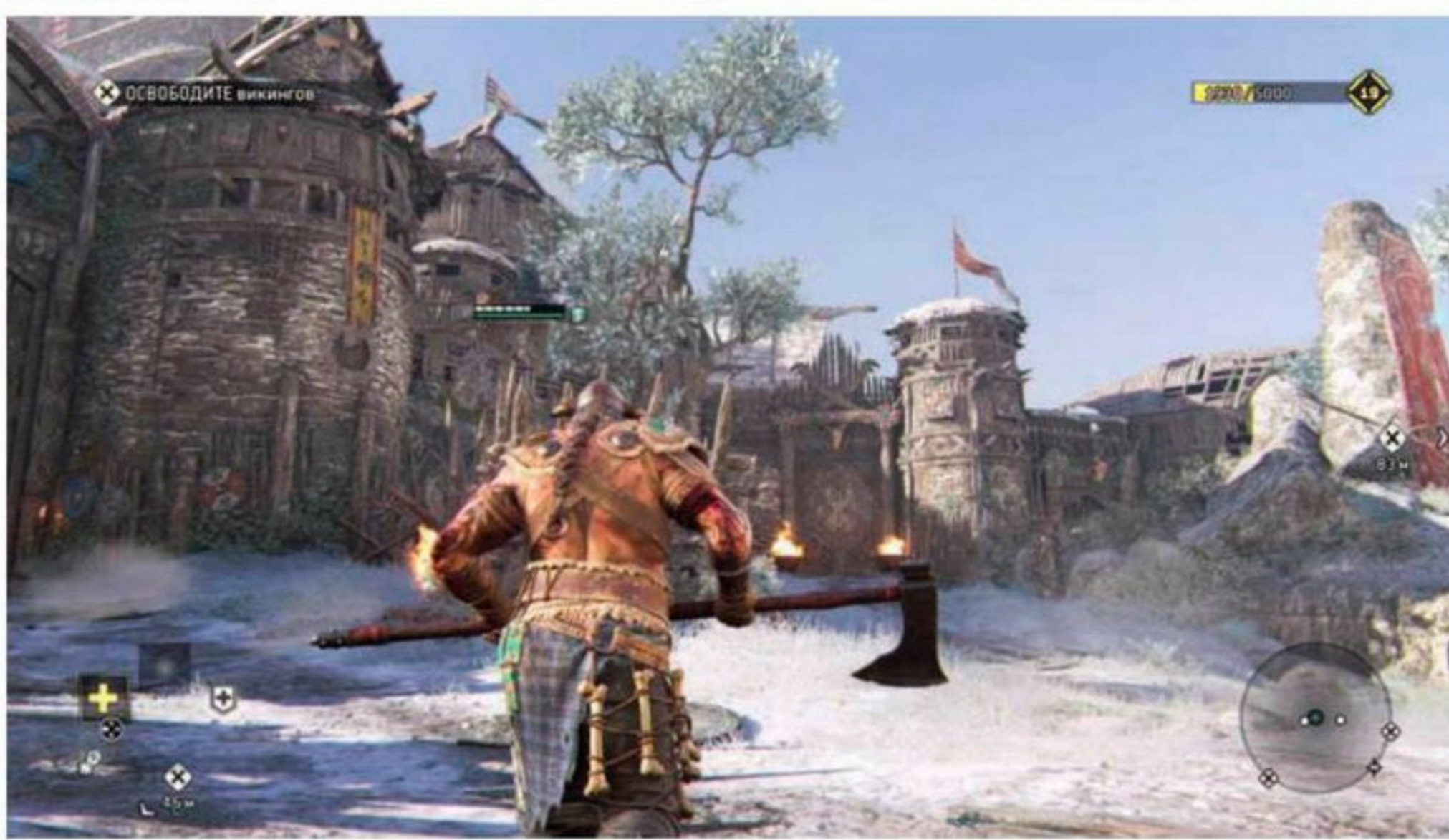
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

КАК МЫ ИГРАЛИ:

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем

НА ЧЕМ: PS4

СКОЛЬКО: двадцать два часа



НЕСМОТРЯ НА ТО, ЧТО по ходу кампании предстоит воевать за разные стороны и в разных уголках мира, все задания связаны между собой и рассказывают одну историю

С самого начала было ясно, что **For Honor** ждут трудности. Разработчики выбрали не самый популярный сеттинг, создали не особенно простую для освоения механику, а вдобавок решили заточить это дело под мультиплеер. Оправдается ли риск? Пока не скажешь. Зато мы уже точно можем сказать, что с самым главным создателями игры справились – они сделали игру увлекательной.

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Несмотря на то, что ориентирована **For Honor** в первую очередь на мультиплеер, одиночная кампания в игре тоже есть. И со своей задачей она справляется отлично: с боевой системой знакомит мир, за который нам предстоит проливать кровь в сетевых баталиях, представляет. И к тому же дарит несколько часов занимательных сражений.

Сюжет здесь предельно прост. Жили-были рыцари, самураи и викинги. И жили относительно неплохо, но в один прекрасный день случился катаклизм, из-за которого ресурсы у всех фракций закончились. Так началась тысячелетняя вой-

на, и даже когда проблемы с водой и едой разрешились, то стороны продолжили воевать – так, по старой привычке. А теперь вот масла в огонь подливает какая-то загадочная особа в шлеме-черепе – она искренне верит, что жить имеют право только воины, и для ускорения естественного отбора разжигает очередную войну. Именно на этой войне нам и предстоит сражаться.

Никаких откровений сюжетные задания не преподносят: выдающейся режиссуры в них нет, сложной истории тоже. На протяжении восьми часов мы за разных персонажей проходим цепочки арен и последовательно расправляемся с разными врагами, иногда смотрим забавные, но простенькие ролики. В них герои что-то кричат про честь, предательство, войну, свой народ и т.п.

Впрочем, несмотря на скудную подачу, порой история все же увлекает. В некоторых кат-сценах проскакивают простые, но удачные шутки, а персонажи, пусть и плоские, симпатию вызывают. Сам сюжет получился незамысловатым, но цельным: он потихонечку подводит к логичному и немного грустному финалу. Но самое важное – в **For Honor** очень приятно играть благодаря нескольким вещам.



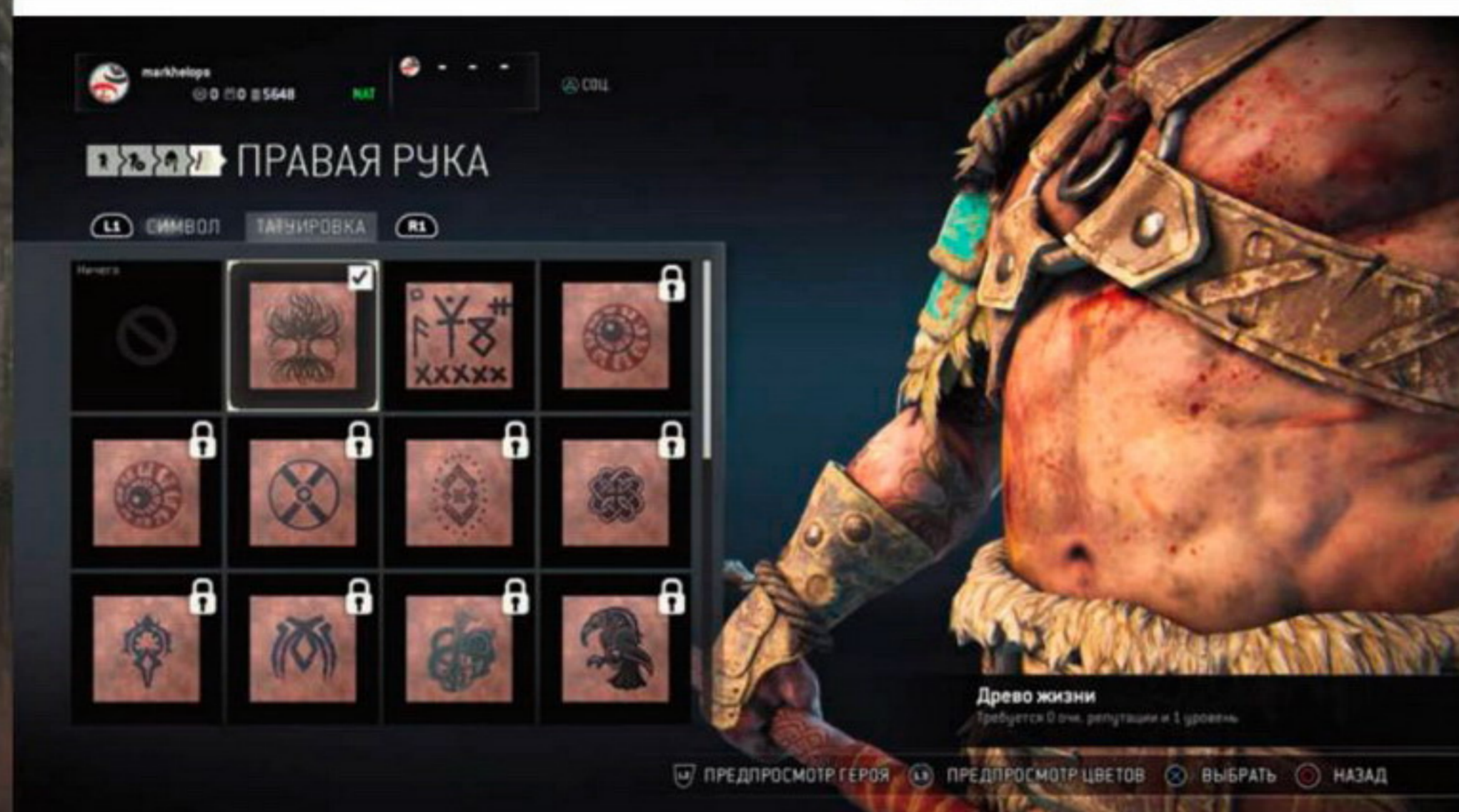
ЖАНР Файтинг, слэшер
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Toronto, Blue Byte

МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, кооператив

ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One

НЕОБХОДИМО Intel Core i3-550, 4 Гб, 2 Гб видео



НАСТРОЙКА В ИГРЕ детальная, поменять можно все – от гарды меча до татуировки на руке викинга

ТРИ СЛОНА

Первая – это собственно механика. Боевая система For Honor – мудреный гибрид механик экшена вроде **Dark Souls** и файтинга. Когда на героя прет всякая мелочь, игру не отличить от обычного слэшера, но стоит столкнуться с серьезным противником (а таких здесь большинство), как все моментально меняется.

Во-первых, мы можем атаковать и блокировать удары сразу в трех направлениях – сверху, справа и слева. То есть просто выставить блок здесь недостаточно, нужно отразить удар именно с той стороны, откуда он прилетел. Атаковать тоже следует вдумчиво: простой град ударов противник может с легкостью отразить, так что приходится искать открытые места, обманывать, зама-

хиваясь в одном направлении, а удар нанося с другой стороны, и так далее. Кроме того, здесь есть комбинации ударов, возможность пробить блок, парирование, захваты, толчки, атаки в прыжке и с разгона, добивания, перекаты и еще много-много самых разных вещей, превращающих бои в напряженные и очень сложные схватки, где думать, наблюдать и проявлять терпение не менее важно, чем вовремя отражать удары.

Многие обновления дают прирост к характеристикам героя. Однако опыт и валюта накапливаются относительно медленно, и это несколько печалит, учитывая, что на видном месте всегда красуется вкладка «Магазин».

При этом главное, что делает этот процесс увлекательным, – персонажи, выступающие как в роли врагов, так и в роли

героев. Любой доступный боец – это не просто моделька, у каждого свои комбинации, наборы движений, дальность атаки, «скоростные» характеристики и еще десятки тонкостей, которые предстоит долго изучать. Если викинг с топором – медлительный, но могучий воин, способный и врагов в пропасть швырять, и оглушать, то девушка-самурай с нагинатой – воплощение скорости, к ней трудно иногда даже приблизиться. И у обоих обязательно будет свой набор атак, приемов и хитростей.

Финальный аккорд – сами арены. Они предлагают устроить сечу то у стен рыцарского замка, то в живописном лесу, то в горах. На каждой локации есть интерактивные объекты вроде костров, ловушек с шипами, гейзеров, обрывов и трещин в земле. С их помощью можно избавиться от противника, например, столкнув того в пропасть, – очень помогает в схватках, где враги превосходят вас числом.

Благодаря этим трем составляющим получается понятный и в то же время глубокий геймплей. В For Honor нужно думать, когда атаковать, а когда защищаться, быть внимательным, чтобы не пропустить внезапный удар сбоку, использовать все способности персонажей и учитывать, на что способен герой противника. И это выводит сражения на мечах на почти космический уровень, какого не было даже в **Dark Souls**.

Немного огорчает, что постепенно противники под контролем искусственного интеллекта приедаются, потому что сражаются по одним и тем же принципам. Если на вас напал воевода викингов, будьте готовы, что сначала он нанесет удар сверху, затем два слева, а после уйдет в глухую оборону. Заучили? Теперь можете класть их пачками.



ЧТО САМУРАИ

что викинги, что рыцари здесь – ходячие стереотипы. Но это совсем не плохо

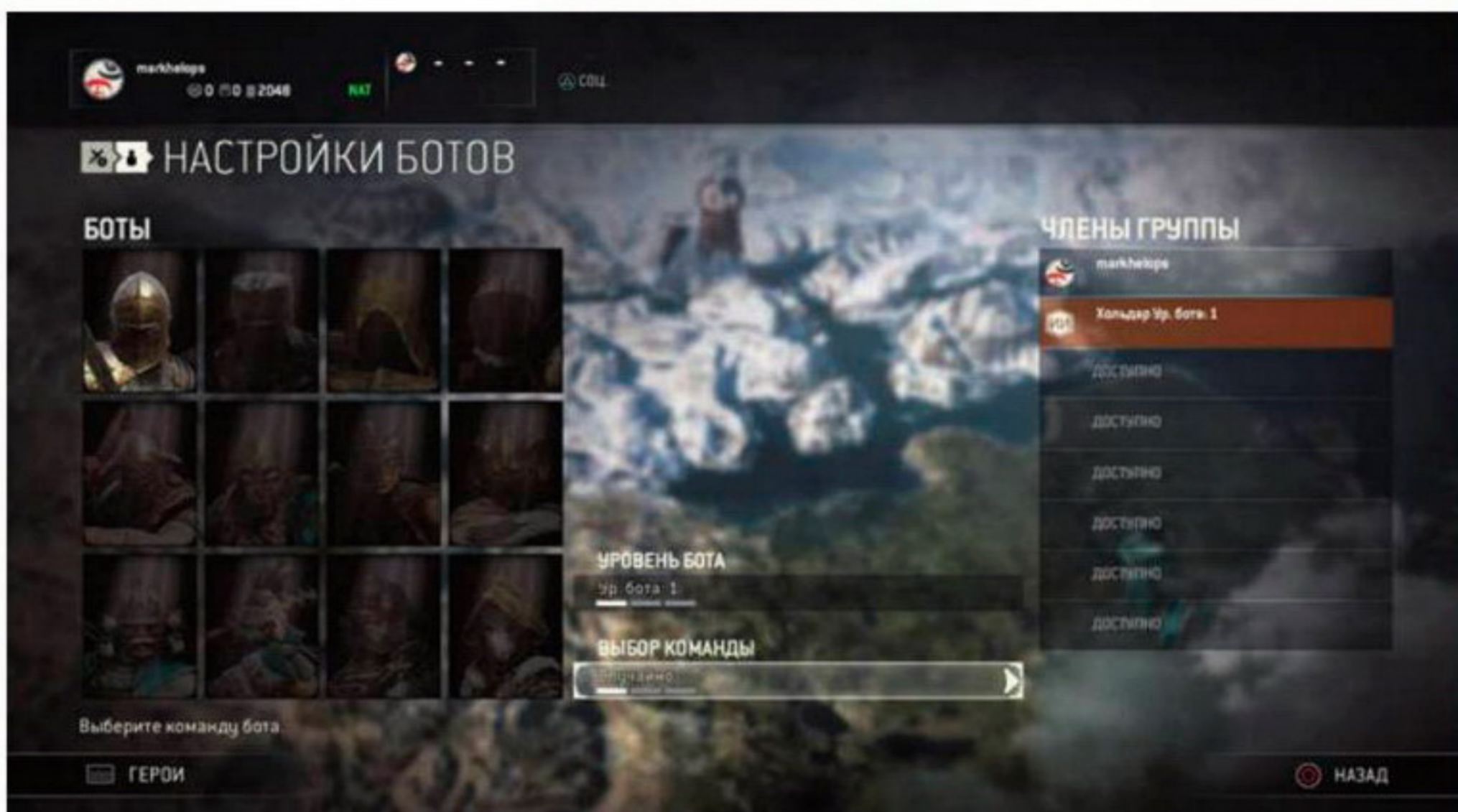
ДО ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА

Только For Honor делает ставку на мультиплеер, верно? Так что, научившись сражаться с ботами и вдоволь побегав в сюжетной кампании, отправляйтесь ломать кости другим игрокам. Тут вся необычная боевая система раскрывается полностью.

Стоит сойтись в бою с живым игроком, и почти все прелести механики начинают работать на всю катушку: необычная боевая система, уникальные персонажи, арены. Люди непредсказуемы, заучить схемы больше не выйдет, придется обманывать, нанося удары с разных сторон, пытаться угадать момент, чтобы сломать защиту врага, парировать, уклоняться от ударов, искать способы пользоваться окружением и учиться избегать опасных мест. И все это делать вовремя: поторопиться с атакой – противник сразу же воспользуется вашей слабостью. И неплохо было бы досконально выучить все особенности персонажей. Нужно уметь не только атаковать, но и защищаться.

От игроков можно ожидать любой подлости. Все-таки люди – существа не самые благородные, приготовьтесь к тому, что и по несколько человек на вас будут нападать, и в спину ударят, и с обрыва нагло сбросят.

Зато каждый бой генерирует десятки новых ситуаций. В дуэли мы не раз бились с одним противником не по одной минуте, борясь буквально до последнего деления в полоске здоровья. Ну а когда в бою сталкиваются несколько игроков, это может превратиться в впечатляющую сечу, где сразу четверо бойцов по ходу меняются противниками, уклоняются, бьют друг друга и попутно пытаются помочь товарищу. В такие моменты For Honor, без преувеличения, прекрасна.



В FOR HONOR можно настраивать пользовательские матчи и сражаться только с ботами. И те порой способны потрепать нервы похлеще, чем многие игроки

NO HONOR

К мультиплееру есть и некоторые вопросы. Разработчики придумали уникальную механику, пять режимов и даже глобальные разборки вроде кросс-платформенной войны фракций. Увы, работает из этого солидного набора не все.

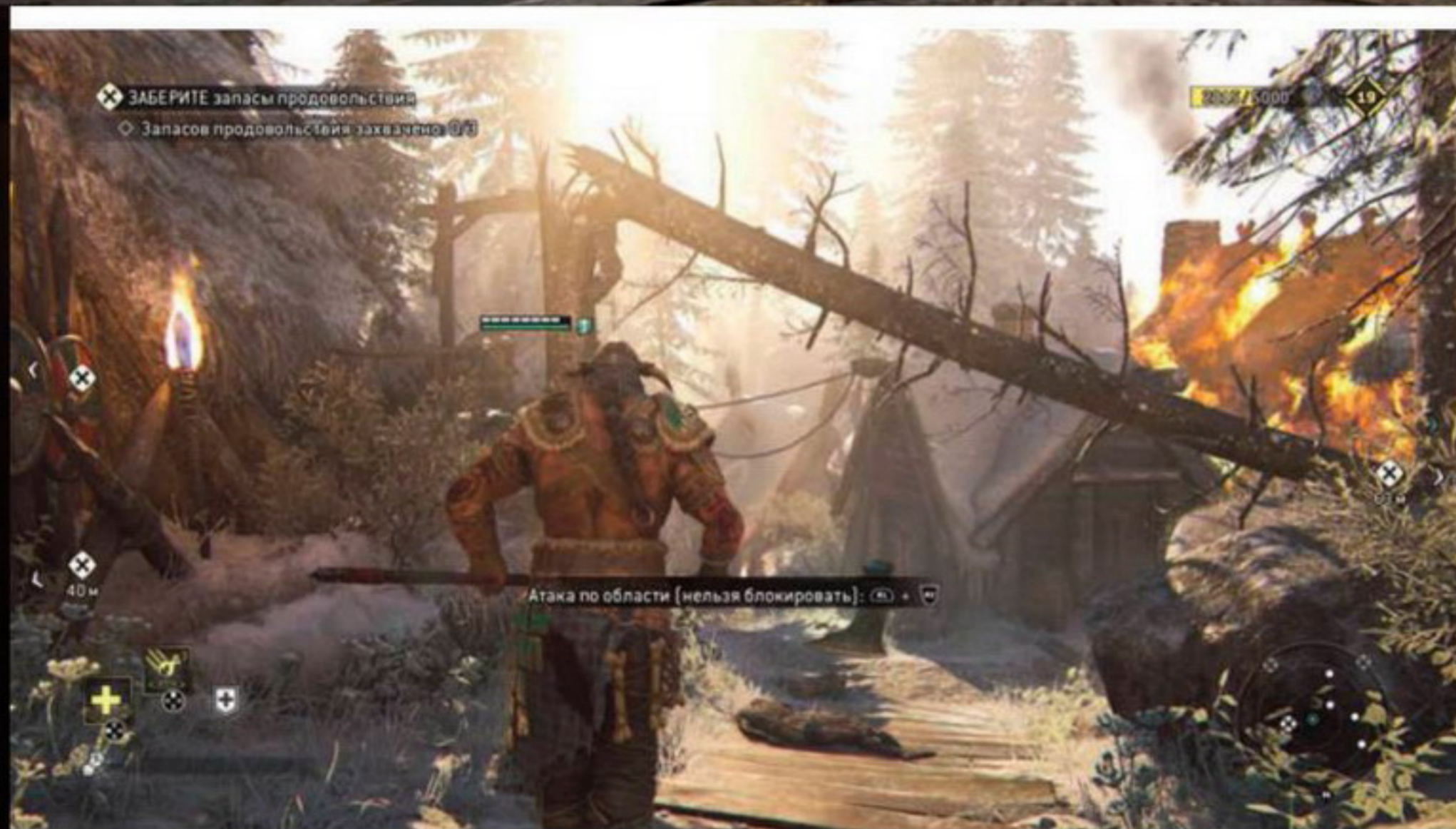
Во-первых, сетевой код пока далек от идеала. Игра любит зависать в самый ответственный момент, а иногда выкидывает из матча в разгар жаркой схватки. Хотя в онлайн-режиме вроде бы находятся десятки тысяч человек, матчи иногда срываются лишь потому, что весь народ куда-то делся.

Во-вторых, есть вопросы к балансу. К счастью, ничего фатального – лучший боец все равно, скорее всего, выиграет. Но порой видишь, что одни персонажи чрезмерно

быстры, а другим лучше подходят определенные карты, – к примеру, здоровяки обожают места с кучей обрывов и узких мостиков. С другой стороны, именно в этом разнообразии тонкостей и кроется одна из основных прелестей: игру интересно изучать, осваивать, находить новые комбинации.

И наконец, во многом ощущения и опыт, получаемые от For Honor, зависят от компании, в которой вы играете. И режима, конечно. Их здесь пять: дуэли, бои два на два, схватки на выбывание или на количество очков, а также один масштабный режим по захвату контрольных точек. А вот увлекут ли они вас, напрямую зависит от людей, с которыми вы там столкнетесь.

В дуэлях неплохо и без друзей. Боевая система хороша, в поединки не вмешивается ничего лишнего – никаких дополни-



МНОГИЕ СРАЖЕНИЯ в For Honor выглядят не хуже, чем в кино. Здесь уклоняются часто и зрелищно, и клинки сталкиваются, а жестокие добивания поистине жестоки

тельных правил или, там, магических способностей, только пять раундов сражений до последнего вздоха.

А когда бойцы сходятся двое на двое, это даже лучше. Появляется тактическая составляющая: биться поодиночке, честно, или попробовать помочь товарищу? И, главное, что делать, если напарника одолели и против тебя выходят уже двое? Иногда такие схватки превращаются в чуть ли не киношные бои, когда четыре воина танцуют друг вокруг друга, обмениваясь ударами.

Еще один режим, «Уничтожение», — это схватка четыре на четыре без права на возрождение. И он тоже хорош. Всех бой-

цов разбивают по парам и разбрасывают по карте, так что начинается каждый раунд как дуэли и только потом, когда локальные стычки заканчиваются, превращается в командную схватку среди выживших. При этом никогда не знаешь, повезет ли тебе: справятся напарники или придется иметь дело с остальными выжившими врагами.

МНОГО ГОНОРА

Для тех, кому вышеперечисленного мало, разработчики придумали еще массу активностей. В For Honor есть и задачи на день в духе «убей 20 противников, не погибнув»,

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

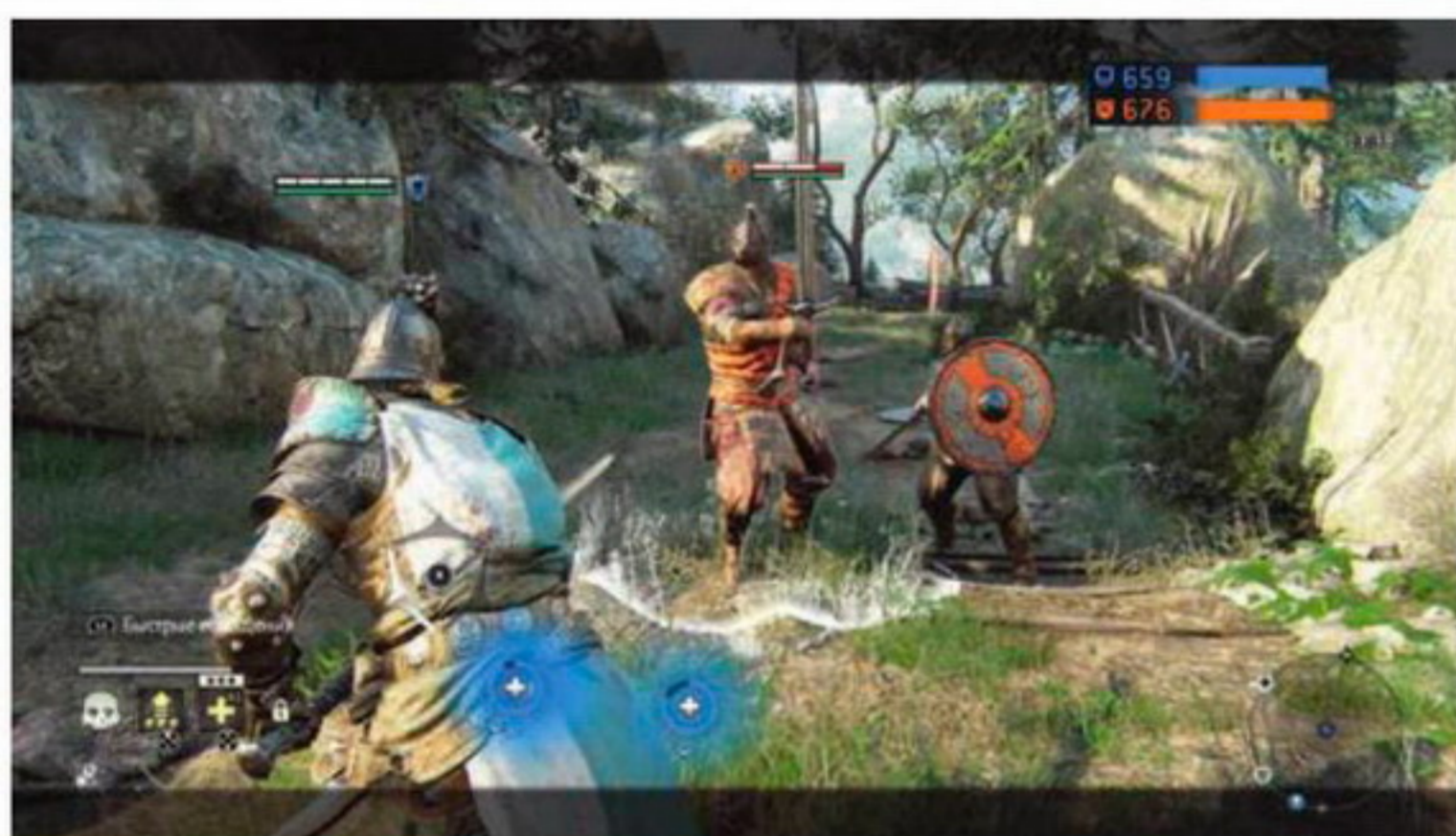
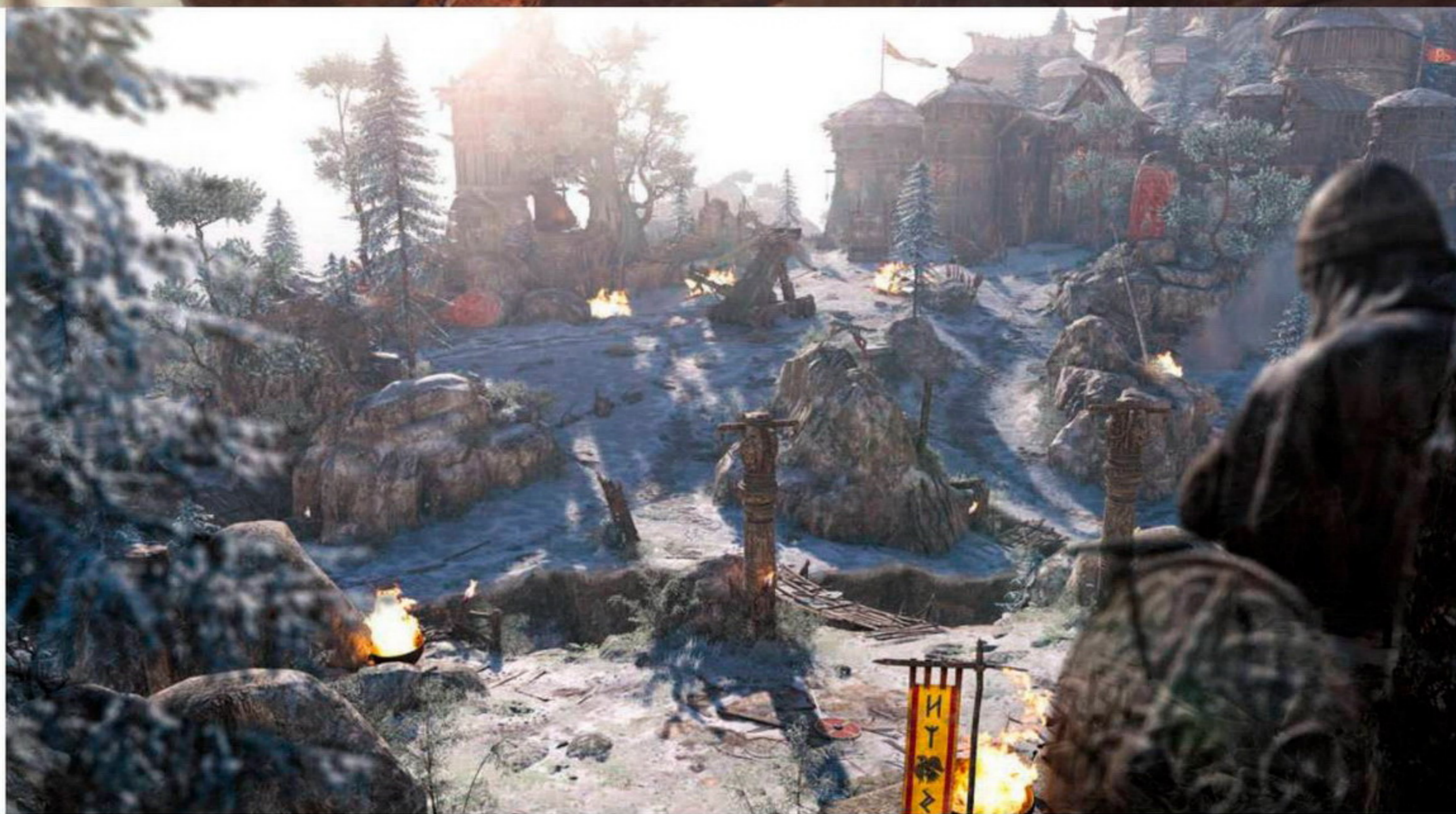
В игре не очень много текста, но тот, что есть, переведен без ошибок. С озвучкой вышло похуже: многие женские голоса слишком похожи, в них начинаешь путаться, и актеры зачастую выбирают странные интонации.

выполнение которых дает дополнительный опыт, и возможность настраивать параметры своего бойца, благодаря чему можно раскрасить или поменять чуть ли не каждый элемент доспеха или меча.

Есть даже война фракций: викинги, самураи и рыцари ведут борьбу за территории на глобальной карте. Ничего особенного для этого делать не нужно, For Honor просто учитывает достижения всех бойцов в матчах, в зависимости от того, кто какую сторону выбрал в начале игры (персонажей все равно можно брать любых). Бойцы самой активной фракции по истечении определенного срока получают новые предметы и раскраски. И это на самом деле отличная мотивация, учитывая, что опыт и валюта копятся медленно.

Однако, как только сражения становятся масштабнее и начинают действовать дополнительные правила, без друзей или слаженной команды играть становится нелегко. Многие игроки не отличаются цепетильностью. Одни, растеряв энергию или здоровье, убегают сломя голову, другие используют бреши в балансе.

Самое грустное, что сражения часто превращаются в забег отряда из четырех человек, закликивающих все на своем пути. Когда выходишь против них в одиночку, шансов выжить почти нет, а попытки обзавестись



СХВАТКИ требуют концентрации: каждый пропущенный удар может дорого обойтись, а пропустить его очень легко

В КАМПАНИИ на игрока то и дело спускают толпы противников. В сетевой же игре выстоять даже против двоих – настоящий подвиг

напарниками заканчиваются тем, что вы находите их тела в разных уголках карты. Особенно часто такое бывает в режиме «Схватка» (битва четыре на четыре, но с возрождением и набором очков). Приходится либо собирать команду, либо отбиваться исключительно за счет своих хитростей и навыков. Правда, когда такое удается, ощущения остаются невообразимые.

Наконец, в режиме «Захват территорий», где, помимо героев, участвуют боты и игрокам нужно удерживать контрольные точки, порой творится сущий кавардак. В толпе биться честно попросту не выходит, а главное, что победная стратегия все

та же: несколько человек собираются вместе и ураганом проносятся по карте. Стоит вам оказаться в несыгранной команде или отбиться от своих – и выжить становится очень сложно.

Но благодаря толпам ботов и возросшим масштабам сражаться в этом режиме весело. Несколько воинов раскидывают вражеских пехотинцев и время от времени сходятся между собой, а грамотный захват точек требует тактического подхода. Жаль лишь, что выдающаяся механика в эти моменты уходит на задний план, уступая место простому рубилову, – сражаться в толпе так, как это задумали разработчики, не удастся.



For Honor – не идеальный, но комплексный симулятор средневекового воина, с лучшей на данный момент боевой системой и уникальной возможностью почувствовать себя могучим рубакой. Механику и особенности персонажей можно изучать часами, и почти каждая схватка заставляет затаить дыхание. Насколько всего этого хватит – вопрос пока актуальный. Очень многое зависит от того, как разработчики будут развивать свой проект. В любом случае следить за их успехами и провалами будет крайне занимательно. ■

ПОРАДОВАЛО:

- глубокая и богатая на хитрости механика;
- атмосфера тех времен, пусть и основанная на стереотипах;
- простенькая, но увлекательная кампания.

ОГОРЧИЛО:

- над балансом еще нужно поработать;
- сетевые ошибки;
- не все сражаются честно.

ВЕРДИКТ

For Honor – одна из лучших игр про средневековых воинов, любопытный эксперимент и отличная основа для будущих успехов. Но хватит ли ее на долгое время – большой вопрос. Многое будет зависеть от того, какие решения примут разработчики в попытке поддержать игру.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0
«Отменно»



КАК ИГРАТЬ В FOR HONOR

СОВЕТЫ И ТАКТИКИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

АЛЕКСАНДР БЕРЕЖНОЙ

Зачем люди играют в соревновательные игры? Разумеется, чтобы побеждать! Но в случае с **For Honor** это не так-то просто: игра выделяется многообразной боевой системой, осваивать которую придется долго. Порог вхождения довольно высок для современных игр, поэтому мы решили подготовить советы для будущих отважных воинов.

ПЕРСОНАЖИ

Фракций у нас, как вы помните, три: рыцари, самураи, викинги. Отличия между ними не только косметические, различия в набор умений, и, скажем так, общий подход к бою. Викинги склонны к агрессии и давят противника непрерывными атаками. Самураи

чтят кодекс бусидо и играют больше от обороны, чтобы в нужный момент контратаковать. Рыцари же вариант усредненный – поспокойнее, чем скандинавы, но позлее японцев.

У каждой фракции по четыре класса – во всяком случае пока. Судя по наличию Season Pass и многообещающей обложке, в будущем их станет больше. Изначально доступен только один, так называемый «авангард». Это сбалансированные герои, требующие адаптивной тактики. Если враг нападает на атаку – стоит уйти в защиту, если действует осторожно – сметайте его мощным натиском. А в случае с самураями еще и язвите издали, так как именно у их кэнсэя в умениях значится бой на расстоянии. Все остальные классы нужно доку-

пать, и тут уже придется подумать, в каком порядке.

Ассасины быстро бьют и хороши в контратаках, но почти не держат удар. Защитники, наоборот, отличаются толстой шкурой и мощными атаками, но при этом медлительны. Пока какой-нибудь сюгоки замахнется, самурай-берсерк успеет снять с него три слоя стружек. Но если уж такой попадет, то сразу снимет большой процент здоровья.

И наконец, гибриды – класс, где герои разнятся сильнее всего. В принципе, они ориентированы на контроль противника, но рыцарь-юстициарий полагается в первую очередь на контратаки, валькирия сбалансирована в лучших традициях авангарда, а нобуси представляет собой что-то вро-



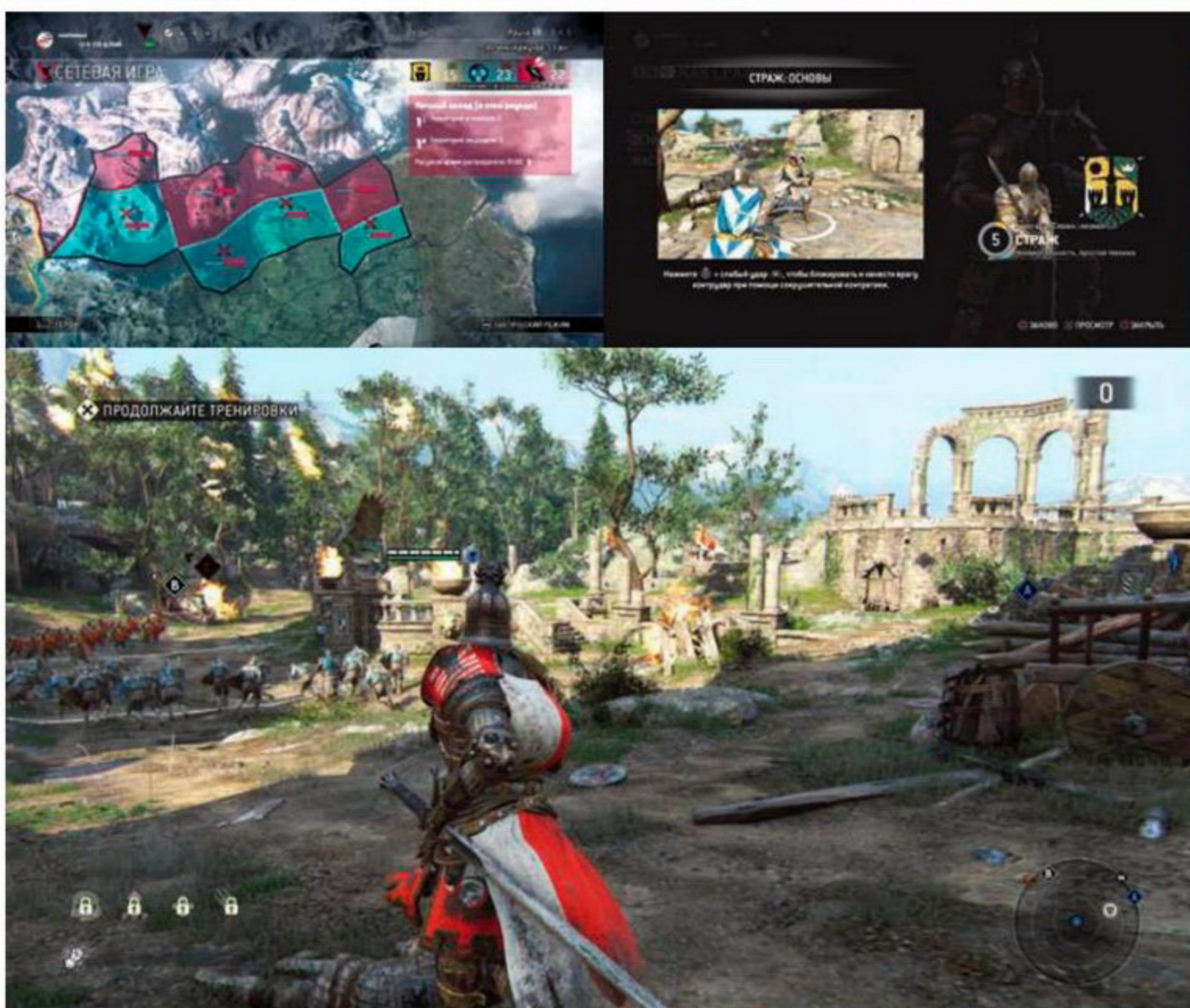
де быстрого ассасина, только с нагинатой на длинном древке, и может не подпускать к себе противника близко.

РЕЖИМЫ

Сетевых режимов в игре три с половиной – «Дуэль» и «Бойню» разработчики назначили на одну кнопку, хотя разница между ними существенная. В «Дуэли» сражение идет один на один, а вот в «Бойне» персонажи сходятся уже попарно. Казалось бы, ну и что? Вот только если в честном бою «mano-a-mano» все решают персональная ловкость и умение обращаться с геймпадом, то наличие напарника позволяет использовать коварные приемы вроде захода со спины. Попробуйте однажды не сдаться с тем врагом, что на старте маячит в поле зрения, а убежать от него и вдвоем с напарником навалиться на оставшегося. Если они вовремя не разгадают маневр, их команда обречена – сражаться вдвоем против одного тут почти нереально.

Еще одна пара режимов – «Смертельная схватка» и «Уничтожение». Здесь сражения идут четыре на четыре, с той лишь поправкой, что в первом случае счет идет на очки, а во втором – на полное уничтожение команды противника, и каждая смерть окончательная. Здесь тоже огромную роль играют маневры: не зацикливайтесь на своем сопернике, ищите способы куснуть за филейную часть того, кто вас не видит.

Ну и «Захват территорий» – самый масштабный режим, в котором сражение идет 4x4, но под ногами путаются еще и мелкие ИИ-противники. Крипы, если хотите. Рядовые солдатики просто рубятся друг с другом, а игрокам следует помогать им про-

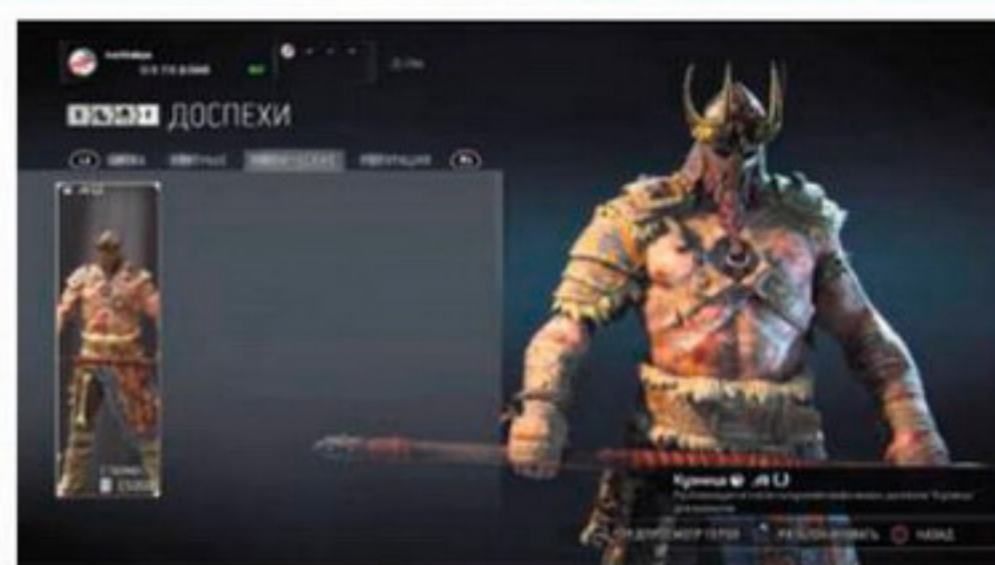
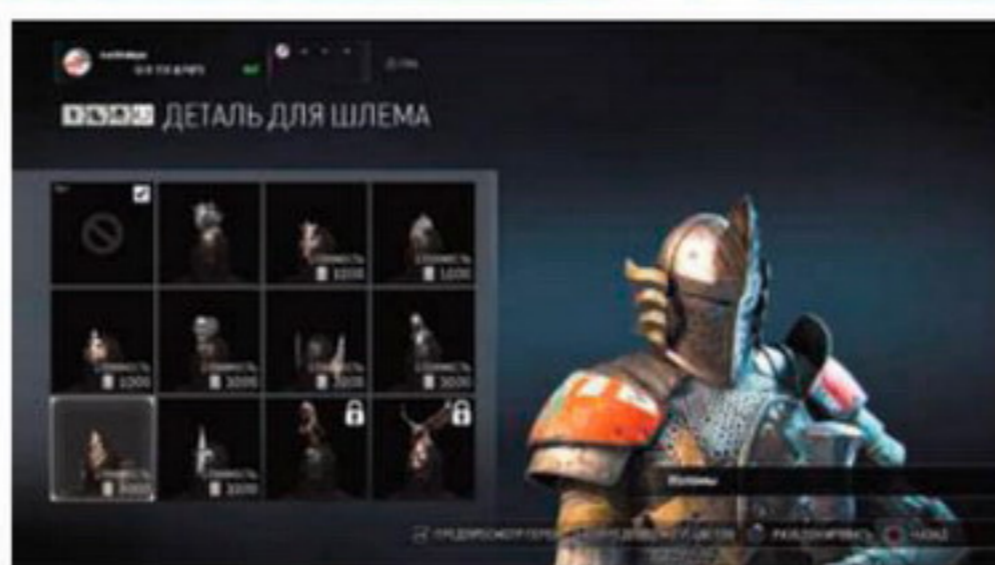
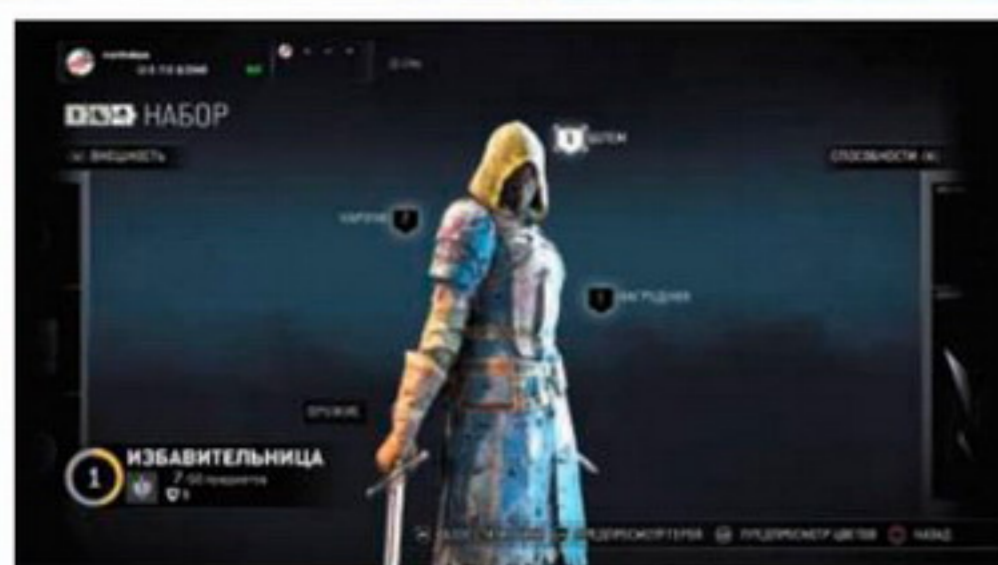


НЕ ПРОПУСКАЙТЕ обучение. Оно даст вам очень много полезной информации

двигаться, чтобы захватывать контрольные точки. Счет при этом идет как в серии **Battlefield** – и за убийства, и за все то время, что точки принадлежат вам. Команда, набравшая тысячу очков, лишит противника права на возрождение, а после этого останется только добить.

Все эти режимы увязаны в одну большую систему раздела территории. В самом

начале игры вы выбираете фракцию, которую будете представлять, и тем самым присоединяетесь к глобальной войне, где от вас тоже кое-что зависит. Война эта разделена на временные отрезки по шесть часов – это время «одного хода», в течение которого вы можете распределить ресурсы на глобальной карте, чтобы посягнуть на ту или иную спорную территорию.

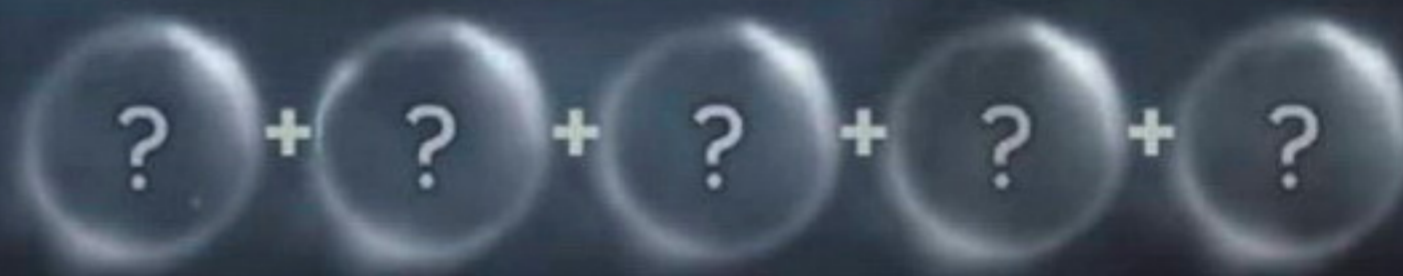


МАРОДЕРСТВО (СНАРЯЖЕНИЕ)

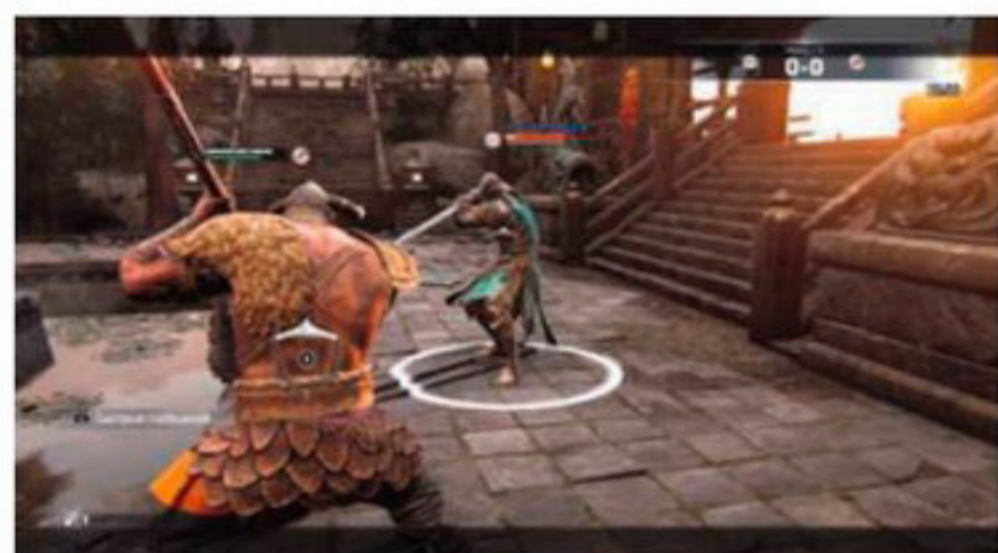
- БАЗОВЫЙ КОМПЛЕКТ 300
- КОМПЛЕКТ ДОСПЕХОВ 400
- КОМПЛЕКТ ОРУЖИЯ 400
- КОМПЛЕКТ "ПРЕМИУМ" 500**

Мгновенно получите **5** случайных предметов снаряжения.

Как минимум два предмета **высокого уровня** гарантированы!



НАЗАД



ОШИБКА ПОЧТИ ВСЕХ новых игроков – попытаться нанять побольше героев или купить побольше модификаций оружия. Сталь – очень ценный ресурс, не тратьте ее впустую

Ходы объединены в раунды, они длятся две недели. Пять раундов составляют один сезон. В конце каждого такого отрезка времени на карте что-то меняется, а фракция-победитель получает награды – тем более ценные, чем большим был вклад в войну. Собственно, примерно так разработчики намерены развивать сюжет после основной кампании. Итог противостояния трех фракций не прописан заранее сценаристами, его сформируют сами игроки.

После каждого боя всем участникам выдаются предметы – как полезные, так и чисто декоративные. Скажем, новая рукоять меча, пожирающая меньше выносливости при замахе, или просто рисунок для нагрудной брони. Может выпасть и нечто более ценное – например, части навороченной брони или нового клинка.

Помимо предметов, игрока каждый бой осыпают сталью и опытом. Сталь играет роль валюты, и на нее можно приобрести что угодно, начиная с персонажей и заканчивая аналогом кейсов из CS:GO, из которых выпадают модификации оружия. Их тоже можно улучшать. Ну а за опыт вы прокачиваете своего персонажа, повышая его характеристики и делая более искусным воином.

БОИ

От игровых принципов перейдем к главному – боям. Система сражений здесь строится на использовании трех стоек: верхней, левой и правой. Работают они вовсе не по принципу «камень, ножницы, бумага», как думают многие непосвященные. Тут нужно успевать принимать ту же стой-

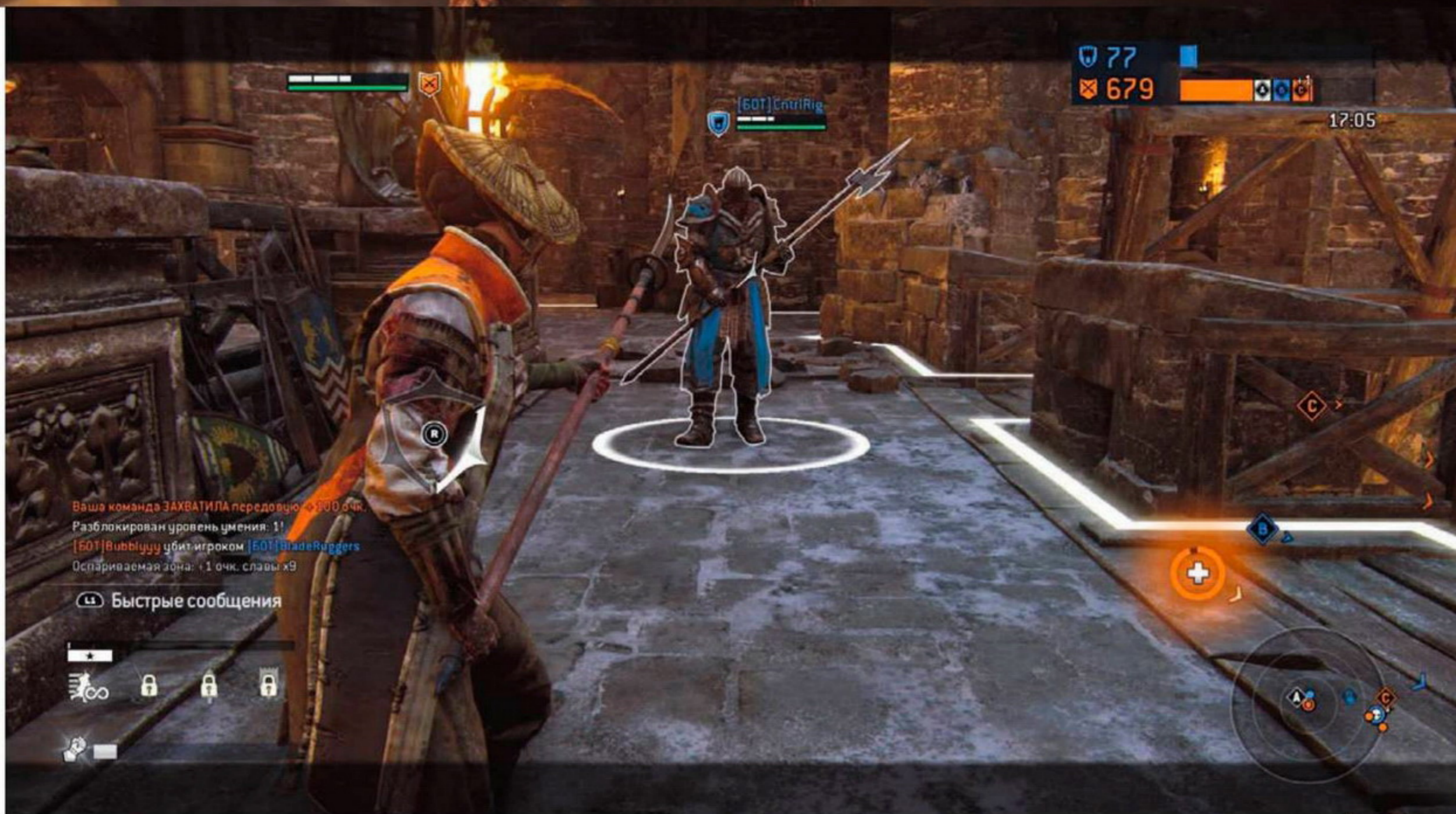
ПЕРЕД ПОКУПКОЙ можно посмотреть обучающее видео для каждого из классов – с приемами и советами по постижению основ. Попробуйте заранее решить, какой стиль боя вам ближе: оттачивать его все равно придется долго, но хоть на старте стоит выбрать того, к кому вы быстрее привыкнете

ку, в какой сейчас находится противник. Если он бьет сверху – сверху же нужно и защищаться, если слева – то слева, если справа – то справа.

Определить, что задумал противник, позволяет специальный индикатор, но за ним еще нужно успевать следить. И, по большому счету, такая система больше всего напоминает обычные QTE из других игр, только здесь комбинации кнопок генерируются на лету противником, а не прописываются заранее.

И было бы все просто, кабы не дополнительные приемы. Допустим, противнику можно разбить блок, и тогда получится успеть нанести удар, пока тот не принял никакой стойки. А еще можно разогнаться и повалить врага на землю; если при этом его столкнуть с обрыва, он погибнет моментально. Пользуйтесь этим – многие бои были выиграны только за счет неосторожности противника, стоящего слишком близко к краю обрыва. Сами же держитесь от таких мест подальше.

Вариативности добавляют специальные умения – перед боем дают выбрать



ВЫЛЕЧИТЬСЯ МОЖНО на «своей» точке, если там нет никого из врагов. Пользуйтесь этим

четыре штуки, а дальше они последовательно открываются прямо по ходу сражения. Дымовые гранаты, стрельба, мгновенное лечение и им подобные используются вручную, но можно набрать и пассивных умений. К примеру, лечение после каждого убитого противника или постепенное повышение урона. И снова – выбирайте тщательно и стройте свой личный стиль сражения. Вариативность огромная, будет чем удивить соперника.

Прежде чем начать играть в режиме PvP, следует потренироваться с ботами. Не поленитесь потратить несколько часов на то, чтобы научиться не умирать в первые минуты боя. Но сражения против компьютерных противников и против живых игроков разительно отличаются. Боты постоянно атакуют по одной и той же схеме, и, выучив ее, вы просто будете предугадывать все их действия.

Посему не будьте ботами сами. Не старайтесь атаковать противника одной и той же заученной комбинацией: чем труднее предугадать ваши действия, тем меньше шансов, что противник сможет защититься. Кстати, освоив базовые удары, обязательно залезьте в список движений и посмотрите комбинации клавиш для длинных серий – их тут чуть ли не столько же, сколько в Mortal Kombat. Непременно выучите свой move list, в бою некогда будет просить «ты не бей пока, я приемчики посмотрю».

Большинство боев, несмотря на то, как позиционируется герой, проходят по схеме



«ударил – ушел в защиту». Даже у агрессивных классов. Защищаться тут очень важно, одними атаками бои не выигрывают. Когда на игрока обрушивается шквал из вражеских ударов, начинает заполняться специальная шкала, которая позволяет активировать режим ярости и на время получить преимущество в бою. Это особенно полезно в сражении с несколькими противниками, когда отбиться от врагов куда сложнее.

Также в некоторых игровых режимах за эффективные действия игроки могут получать так называемые «очки славы». Если очков набрано много, открываются мощнейшие умения, позволяющие восстановить здоровье или отправить на врагов кучу стрел или камней. Не забывайте использовать этот козырь.

Некоторые атаки заблокировать невозможно вообще, помните об этом. Но стрейф или пережат может помочь. Главное – эту атаку распознать.



For Honor не проста в освоении – игрокам доступно очень много движений, атак и приемов. Хотелось бы посоветовать играть в нее с геймпадом, но мы уже видели тех, кто отлично управляется с мышью и клавиатурой, так что выбирайте тот стиль управления, что ближе лично вам. Здесь вообще почти все можно подстроить под себя... а потом долго и упорно практиковаться, пока приемы не начнут отскакивать от пальцев автоматически.

Удачи в боях! ■



ЛОМАЯ СТЕРЕОТИПЫ

ВСЕ, ЧЕГО ВЫ НЕ ЗНАЛИ О ВИКИНГАХ, РЫЦАРЯХ И САМУРАЯХ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

For Honor трудно назвать реалистичной игрой. В стремлении сделать интересно разработчики свели вместе три фракции, никак не имевшие возможности сойтись в реальном бою. Ну а заодно пошли на поводу у стереотипов, чтобы сделать проект более ярким и зрелищным. Хуже от этого игра, конечно, не стала, даже наоборот, — тем более что события **For Honor** происходят в вымышленном мире. Но нас сегодня интересуют исторические факты, и, что любопытно, многие вещи в игре не так далеко отошли от реальности.

Сейчас мы расскажем о некоторых занимательных вещах из жизни настоящих самураев, рыцарей и викингов, пусть косвенно, но все же нашедших отражение в игре.

ВИКИНГИ И САМУРАИ ОЧЕНЬ НЕОБЫЧНЫМ СПОСОБОМ ПРОВЕРЯЛИ СВОЕ ОРУЖИЕ

В **For Honor** лучший способ проверить, насколько хорош меч, — выйти с ним в бой. Само собой, в реальной жизни такой подход был бы чрезмерно опасен, но самураи

нашли вариант «обкатывать» свое оружие в условиях, максимально приближенных к реальной резне.

Они испытывали свои мечи на трупах. Разрубая их плоть и кости. Иногда «тестовым материалом» служили живые люди, если речь шла о преступниках, приговоренных к казни. Тогда мастера совмещали приятное с полезным — и злодея казнили, и в качестве нового меча убеждались. Такой подход кому-то может показаться радикальным, но самураи считали его вполне оправданным, ведь меч для них был не просто оружием.

Они верили, что в катане содержится душа воина, и даже давали клинкам имена. Это можно объяснить как спецификой японской культуры, так и тем, насколько труден был процесс изготовления меча. На пути к своему финальному состоянию катана проходит множество крайне трудоемких этапов на протяжении нескольких месяцев. И за это время к клинку становится действительно трудно относиться как к обычному предмету.

Для викингов мечи тоже имели огромное значение и были одной из главных ценностей. Однако, если верить легендам, их про-

верки были куда безобиднее и... романтичнее. Они вбивали эфес меча в дно ручья, а чуть выше по течению отправляли в сторону лезвия волосок. Если он разрезался на две половинки, клинок считался хорошим. Есть, правда, и другая теория, согласно которой меч кидали на камни и слушали, какой звон он издает. Но этот подход кажется куда менее красивым и несколько странным, хотя некоторые специалисты и сейчас определяют качество стали по ее звучанию.

ДОСПЕХИ РЫЦАРЕЙ БЫЛИ НЕ НАМНОГО ТЯЖЕЛЕЕ ЭКИПИРОВКИ ПОЖАРНОГО

В **For Honor** воины, несмотря на увесистую экипировку, бегают, лазают, совершают немало быстрых движений и энергично машут клинками. Некоторые поклонники сурового реализма принялись возмущаться: дескать, доспехи весили десятки килограммов, рыцари в них еле-еле передвигались, на лошадь садились с помощью специальных подъемников и кранов, а тут...

Спешим разочаровать, все это — миф. Как правило, грузные и чрезмерно неудоб-



ДРЕВНИЕ ВОИНЫ не зря уделяли столько внимания проверке своих мечей – каждый из них был настоящим произведением искусства, а многие прослужили некоторым семействам сотни лет, причем активно использовались в боях

ные «навороченные» доспехи применялись лишь на некоторых турнирах. В таких случаях действительно и на коня взобраться тяжелее, и каждое движение дается с трудом. Комплект боевой брони весил около двадцати килограммов, металлические пластины защищали лишь самые важные места, при этом вес защиты был грамотно распределен по всему телу. Для сравнения, вес экипировки хоккеиста – примерно пятнадцать килограммов, а современный бронжилет может весить около десяти, и ведь им одним спецназ не ограничивается. Не такая уж гигантская разница выходит в итоге.

При этом латы не то чтобы сильно сковывали движения рыцаря. Каждый элемент брони состоял из отдельных пластин, скрепленных кожаными ремнями или подвижными заклепками. Так что воины и по лестницам активно лазили, и на лошадей без посторонней помощи взбирались, и могли подняться в случае падения. И уж точно никто не использовал краны или подъемники, чтобы усадить рыцаря на коня.

Мечи тоже были достаточно удобны в обращении. В среднем клинок весил

один-два килограмма, а также был хорошо сбалансирован благодаря увесистой головке на конце рукояти. Это позволяло с легкостью орудовать мечом обученному человеку, а крайне острое лезвие позволяло пробивать броню и отсекал целые части тела.

А вот что ограничивало воинов – так это винтовые лестницы в замках. Ведь они были изобретены именно в целях защиты. Даже без доспехов подниматься по ним для некоторых людей проблематично, а уж в броне и в бою труднее во много раз. К тому же лестницы эти зачастую поднимались по часовой стрелке вверх, так что наступающим снизу врагам приходилось защищаться с левой стороны, что было нелегко, учитывая, что большинство держит меч в правой руке.

ВИКИНГИ БЫЛИ РЕДКОСТНЫМИ ЧИСТЮЛЯМИ

В игре викинги не выглядят грязными оборванцами, а если верить историкам, они вообще были гораздо чище современных. Многие монархи тех времен при-

нимали ванны примерно раз в месяц, страдали от блох, а простые люди воняли, словно дикие звери. Викинги же купались раз в неделю, по субботам (не зря в скандинавских языках субботу называют баннным днем). Еще они активно пользовались гребнями, пинцетами, бритвами и мылом, да и вообще были несколько озабочены своим внешним видом.

Мужчины, скажем, очень хотели быть блондинами и часто использовали специальное мыло, чтобы отбелить бороду или волосы. А недавние раскопки показали, что викинги вырезали сложные, искусные узоры у себя... на эмали зубов. Посложнее дело обстоит с татуировками. Прямых доказательств, что они были, нет, но некоторые историки утверждают, что викинги любили наносить тату по всему телу, включая лицо, чтобы устрашать врагов или отдать дань уважения богам.

К слову, внешний вид викингов достаточно сильно отличался от навязанного литературой и кино. Например, они не использовали шлемов с рогами, разве что во время каких-то церемоний, ведь такие шлемы



НЕСМОТРЯ НА вычурный внешний вид, доспехи самураев тоже были достаточно практичными. Пластины из металла или лакированной кожи сшивались прочными шнурками, а своеобразный шлем, чем-то напоминающий шлем Дарта Вейдера, защищал шею от стрел. Некоторые самураи носили огромные накидки хоро, которые при движениях или сильном ветре взмывали вверх и помогали воину уберечься от стрел

просто-напросто непрактичны. А вот образ викинга в шкурах или легкой броне из кожи, кости или стеганой ткани не так далек от реальности. На тяжелую броню или кольчугу воинам часто не хватало денег, да и подвижность они ценили, как никто другой.

Кроме того, викинги в принципе были куда более цивилизованными, чем принято считать. Среди них были искусные художники, резцы по дереву и металлу, викинги-корабелы строили лучшие корабли того времени, а их инженеры изобрели вертикальный ткацкий станок, гончарный круг и лыжи. Не так давно вот выяснилось, что именно викинги первыми из европейцев достигли берегов Америки и основали там поселение. Но это еще, может, и оспорят.

НЕ ВСЕ ВИКИНГИ – БЕЗДУШНЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ, НЕ ВСЕ РЫЦАРИ И САМУРАИ – ЧЕСТНЫЕ И ПРАВИЛЬНЫЕ ЛЮДИ

В *For Honor* нередки ситуации, когда один воин оказывается в бою против двух, а то и трех противников. Что с учетом достаточно хитрой и реалистичной боевой системы почти равнозначно приговору. Такое поведение получило со стороны игроков специальное название – *No Honor*, и в реальном мире подобные вещи тоже имели место быть. Причем далеко не только со стороны «кроважидных и жестоких» викингов.

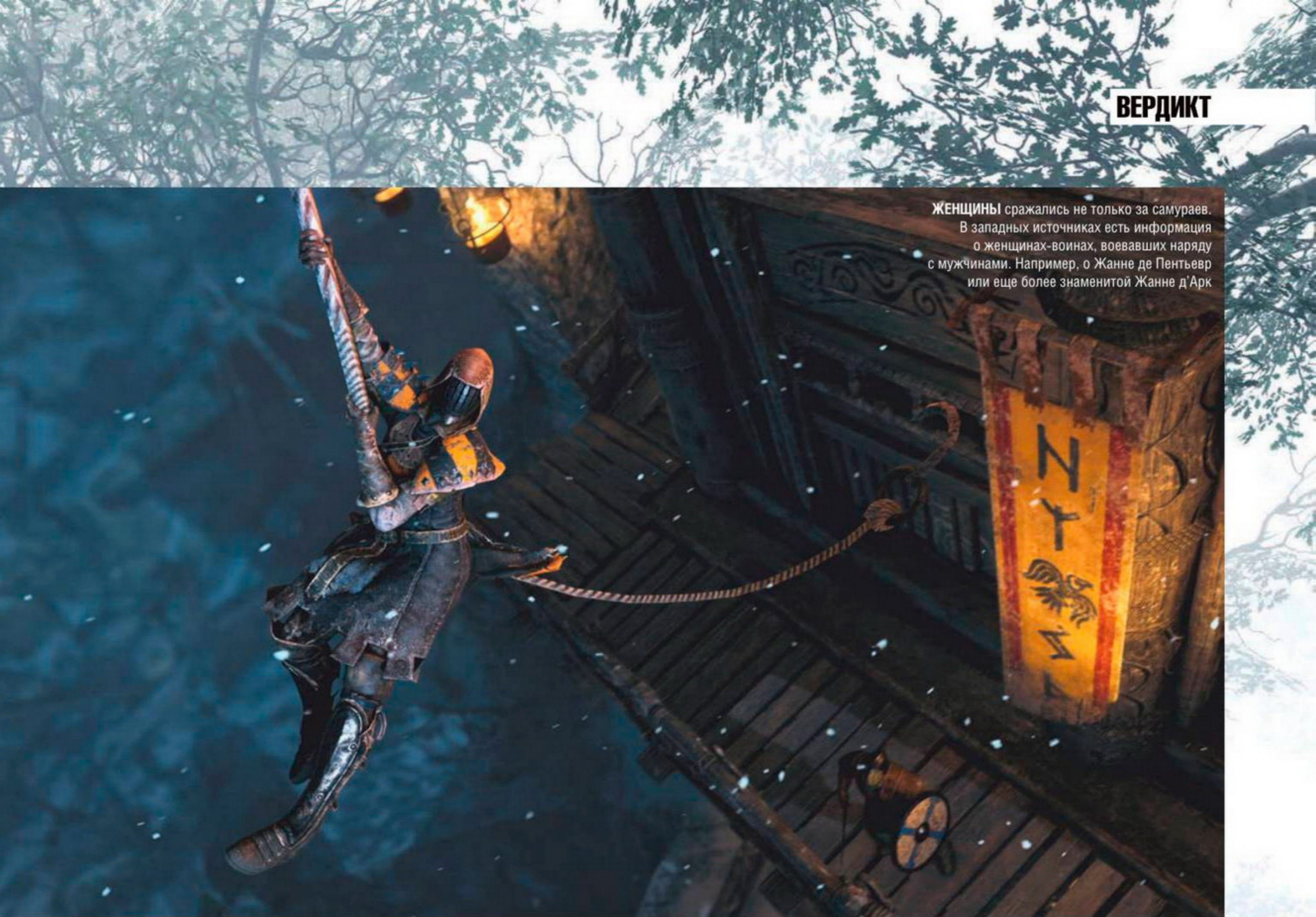
Как мы уже отмечали, последние были довольно продвинутым для своего времени народом. Единственное, чем действительно

не в лучшую сторону отличались викинги, – нетерпимостью к другим религиям. Была у них такая традиция – вырезать целые храмы, что, само собой, наводило на обычных людей ужас.

Только вот благородные рыцари далеко не всегда были такими уж благородными, то и дело позволяя себе грабить деревни, мародерствовать, захватывать и удерживать целые замки, дезертировать и так далее. Некоторые историки высказывают мысль, что в крестовые походы их отправляли лишь для того, чтобы отослать куда подальше. Пусть себе грабят, убивают и насилуют где-нибудь в чужих краях.

Даже самураи, на словах бесконечно преданные своим хозяевам, и те промышляли грабежом и не раз предавали сюзеренов. В кино и литературе культивируется образ, согласно которому каждый самурай – воин чести, готовый отдать жизнь за господина. На деле же самураи были далеко не столь элитными воинами, кодекса бусидо долгое время не существовало, да и после появления он оставался лишь сводом правил, которые соблюдали далеко не все.

Если хозяин был не очень добр по отношению к своим самураям, те запросто могли сделать харакири ему самому. А предательства и подлых убийств в период Сэнго-



ЖЕНЩИНЫ сражались не только за самураев. В западных источниках есть информация о женщинах-воинах, воевавших наряду с мужчинами. Например, о Жанне де Пентьевр или еще более знаменитой Жанне д'Арк

ку было несчетное количество. Более того, были и «безработные» самураи, грабившие и убивавшие крестьян, чтобы выжить. Да и сами хозяева зачастую выступали против кодекса: им было не выгодно, чтобы опытные воины убивали себя, допустив ошибку. Согласитесь, лучше, если талантливый воин погибнет в бою, с пользой, чем просто убьет себя в мирное время.

ЖЕНЩИНЫ ТОЖЕ ВОЕВАЛИ

В For Honor, кроме воинов-мужчин, есть и дамы, нисколько не уступающие им в бою. И реальные воительницы тоже существовали. Например, в феодальной Японии в сословии самураев состояли так называемые онна-бугэйся – женщины-воительницы. Они были обучены боевым искусствам и стратегии, участвовали в состязаниях наряду с мужчинами. Их основной задачей, если верить историкам, все равно было ведение домашнего хозяйства, а также защита дома и семьи от врагов.

Благодаря анализу ДНК останков с места битвы XVI века выяснилось, что как минимум треть павших воинов были именно женщинами. А ведь можно вспомнить и легендарную Накано Такэко, которая погибла, защищая замок Айдзу-Вакамацу в войне Босин, и Хангаку Годзэн, командовавшую тремя тысячами солдат в сражении с десяти тысячной армией клана Ходзэ. Любопытно, что, как и в For Honor, такие боевые девушки пользовались копьем с изогнутым клинком под названием нагината.

КАТАНА НЕ ВСЕГДА БЫЛА ОСНОВНЫМ ОРУЖИЕМ САМУРАЕВ

В For Honor есть самое разное оружие, и здешние самураи сражаются не только легендарными катанами. Так и в реальности катаны далеко не всегда были основным оружием самураев. Более того, разработали их относительно поздно, а изначально мечи японских воинов не выдерживали никакой критики.

Когда в XIII веке на Японию напали монголы, выяснилось, что маленькие тонкие клинки японских воинов ломаются о броню врага или просто застревают в ней. Пришлось научиться создавать мечи покрупнее, а затем и вовсе перейти на изогнутые клинки, лишь со временем превратившиеся в культовые катаны. Хотя даже с их появлением основным оружием самураев остались длинные луки, а в XVI веке с изобретением пороха японские воины и вовсе перешли на ружья.

Забавно, но у викингов понятие о любимом оружии тоже несколько расходилось с киношным гигантским топором. Главным для викинга был его меч, дорогое, очень искусно сделанное оружие, которое нередко передавалось от отца к сыну и далее через поколения. Еще одним крайне распространенным вариантом было полутораметровое копье. Топоры викинги тоже любили, только были они, как правило, легкими и относительно короткими, с широкими закругленными лезвиями.

Ну а рыцари, хоть и пользовались топорами и булавами, все же отдавали пред-



почтение мечам. Дело в том, что церковь наделяла это оружие чуть ли не священным статусом, а закон запрещал носить подобные клинки простым людям, поэтому они уже тогда стали культовыми. И за столетия кровопролитных сражений как воины, так и мастера-оружейники прошли гигантский путь по фехтованию на мечах, рассказ о котором мог бы растянуться на полноценную статью. Может, и не на одну.



И пускай For Honor – игра не столько про культуру этих легендарных воинов, сколько про сражения, мы не могли упустить шанс лишний раз окунуться в атмосферу тех времен. Хочется верить, что игра тоже даст хорошую возможность погрузиться в историю, ведь, помимо мультиплеера, нас ждет еще и одиночная кампания. И кто знает, что приготовили там искусники из **Ubisoft**. ■



Александр АГАМАЛЬЯНЦ



Павел ШИЛИН



Илья САВЕЛЬЕВ



Николай АПРАКСИН



РЕКОНСТРУКТОРЫ ОБЪЯСНЯЮТ

КАК ИГРОВЫЕ БОИ ИЗ FOR HONOR ВЫГЛЯДЕЛИ БЫ В РЕАЛЬНОСТИ

КОНСТАНТИН ИВАНОВ



События **For Honor** происходят в вымышленную эпоху. И все же во многом разработчики из **Ubisoft** опирались на исторические реалии, особенно в вопросе постановки боев и настройки боевой системы.

Но действительно ли все движения, фехтовальные техники и доспехи соответствуют своим прототипам? «Игромания» задалась вопросом, а что произошло бы, если бы схватки из **For Honor** происходили в реальной жизни, — все эти удары топорами, ловкие выпады нагинатами и прилетающий в череп цеп... Вышло бы сражаться так в жизни или лучше проводить время в игре, получая удовольствие от артистизма героев и их невозможных приемов?

Чтобы ответить на эти вопросы, мы пригласили четверых экспертов.

С КЕМ МЫ ОБЩАЛИСЬ

Александр Агамальянц, реконструктор. Член клуба военно-исторической реконструкции «Морские псы Елизаветы», член клуба европейских исторических боевых искусств «Ростовская гильдия фехтовальщиков».

Павел Шилин, ХЕМАист (от НЕМА — Historical European Martial Arts), член РК «Мистраль», бронзовый призер турнира по дуэльному фехтованию «Восхождение II», дважды серебряный призер Единого петербургского рейтингового турнира по ролевому фехтованию.

Илья Савельев, бывший руководитель клуба исторической реконструкции.

Николай Апраксин, член РК «Мистраль», дважды золотой и дважды серебряный призер Единого петербургского рейтингово-



НА ЧУЖИХ БЕРЕГЕАХ переплетение стали и неба, в чьих-то глазах — переплетение боли и гнева. Эй-ох! Взрезаны вихри узорами крылий; в вое ветров мы слышали песни последних валькирий. Лучшего описания, чем песня «Мельницы», для этой картинки и не придумаешь!

го турнира по ролевому фехтованию; 2-е место на турнире «Восхождение I» по боям на стальных саблях.

Экспертам показали запись нашего прямого эфира закрытого бета-тестирования **For Honor**, официальные ролики игры и десятки скриншотов. Некоторым ребятам удалось и самим поиграть в игру, после чего они вернулись с подробными комментариями происходящего на экране. Предоставляем им слово, но перед началом дискуссии обозначим несколько важных нюансов.

Павел Шилин: В боевых искусствах зрелищность и эффективность — вещи зачастую взаимоисключающие. Не зря сценическое фехтование — отдельная дисциплина. Именно ее, а не спортивное или историческое искусство боя, преподают в театральных вузах. Сравните боевые

сцены в хорошем историческом фильме с записями с НЕМА-турниров: дуэль в фильме красива и изобилует сложными пируэтами и поворотами оружия, турнирный же бой часто малоинтересен и не очень понятен зрителям.

На турнире вы не опасаетесь, что противник отрубит вам руку или пронзит легкое. Это спорт, в котором, если это не карается правилами соревнований, вы можете достаточно вольно пренебрегать защитой ради того, чтобы нанести результативный удар на полсекунды раньше соперника и заработать балл. Дуэли прошлого, если бойцы вели себя подобным образом, заканчивались смертью обоих участников. В определенном смысле это отвечает боевой системе в большинстве видеоигр: пропущенный удар не смертелен, а просто снижает уровень здоровья.

Теперь начнем! К оружию!



ХОРОШАЯ КАТАНА вполне могла застрять в древке бродекса или разрубить его



ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Вы посмотрели ролики, поиграли в For Honor, что скажете? То самое, чего вы так долго ждали? Что запомнилось, бросилось в глаза первым?

Николай Апраксин: У For Honor шикарная идея. Давненько не хватало игры, где геймплей основан не на кликах по иконкам способностей в интерфейсе, а на расчете физической модели взаимодействия игроков и принятии во внимание различий между оружием, и при этом наличествует роскошная графика.

Павел Шилин: В самом начале нас знакомят со стойками. Их три – для защиты слева, справа и сверху. В фехтовании, если вы *правильно* стоите в стойке, то вы способны защищаться и слева, и справа, и сверху. Достаточно немного изменять положение оружия, чтобы ловить на гарду или на сильную часть клинка один удар за другим. То, что в игре подается как защитные стойки, совсем не годится для защиты. Если верхняя стойка подходит для обороны – главным образом потому, что никто не захочет соваться под занесенный топор, – то левая и правая стойки смертельно опасны для самого бойца. Ведь

вместо того, чтобы выставить бродекс в сторону противника, создавая дистанцию, персонаж держит его горизонтально, прижав к себе. Это позиция проигрыша, оружие всегда должно быть между вами и врагом.

Илья Савельев: Внешний вид героев скорее стереотипен. Голый грязный викинг с огромным топором, рыцарь в доспехах, собранных из частей с разбросом в пару сотен лет по датировке, и мечом, то ли спертым у ландскнехта, то ли отобранным у главного героя манги **Berserk**, самураи, сбежавшие из голливудских блокбастеров... Хотя в данной игре это не главное.

Александр Агамальянц: Игра, сколько помню, не позиционировалась как исторический справочник, поэтому и претензий на эту тему выдвигать не стоит. Но если о средневековых реалиях даже задумываться нет смысла, то средневековой атмосферы тут хоть отбавляй! Она нарочито мрачная и brutальная, будто перед нами попытка игроизации Муркока или Говарда с их умирающими мирами и могучими варварами.

Кстати, внешний вид персонажей, на мой взгляд, работает именно на создание и поддержание атмосферы – очень быстро понимаешь, почему те же викинги чумазы, угрюмы и носят гирлянды из костей на поясе (в жизни они выглядели как прочие люди своего времени и соблюдали личную гиги-



СХВАТКИ ДВУХ ВОИНОВ
с двуручными мечами входят
в число самых красивых в игре



СМЕЛАЯ ФАНТАЗИЯ разработчиков – таскание тяжелых рыцарей викингами

ену настолько, насколько позволяли условия). Дух мрачного героизма очень чувствуется в некоторых персонажах. Этого у игры не отнять – и это очень правильно.

ДУЭЛЬНЫЕ ТЕХНИКИ

Техники, используемые воинами в For Honor, вдохновлены реальными историческими практиками. Насколько реалистично они выглядят? Могли ли бойцы использовать их с такой же эффективностью в реальной жизни?

Николай Апраксин: Вся красота игры раскрывается в дуэлях. Бойцы ставят блоки, предугадывают удары, бьют комбинациями. Но зачастую, увы, у игроков не хватает терпения – я видел самое большее блок двух ударов подряд, а дальше бойцы принима-

ют выпады на грудь или совершают перекаты назад. Видимо, управление сложное, и игроки просто жмут на все кнопки, теряясь в интерфейсе. В реальности контактный бой происходит по следующему сценарию: атака, защита, контратака, защита и так далее. Каждая удачная атака врага – это комбинация, которую *нужно* отбить, если хочется сохранить руки, ноги и голову целыми. Перекатываться в броне крайне трудно, иногда совсем невозможно.

Павел Шилин: Ганс Тальхоффер, немецкий мастер фехтования и автор шести трактатов на эту тему, как и Йоханнес Лихтенауэр (не менее известный мастер XIV века), утверждали, что длинный меч предполагает серии и колющих, и рубящих ударов первой третью клинка. Одновременно с ударом вы защищаетесь, гардой блокируя клинок

противника. В игре такое мы видим далеко не всегда, а зарвавшиеся игроки могут не полностью реализовывать механику сражения, намеренно сокращая дистанцию. Нагината же, как прекрасный образец длинного древкового оружия, позволяет вам держаться от врага подальше, ведь не зря Джордж Сильвер в своих «Парадоксах защиты» пишет, что боец, вооруженный мечом, по причине большой дистанции окажется в проигрыше в бою с тем, кто орудует пикой либо протазаном.

Илья Савельев: При работе парой клинков, как у «избавительницы», нужно акцентировать внимание не на жестких блоках, а на сводах в сторону. Хотя при достаточной подвижности затыкать до смерти этой парой можно кого угодно. Атаки и блоки смотрятся органично и пластически правильно.

Александр Агамальянц: Движения персонажей весьма реалистичны, даже с учетом того, что большая часть приемов носит декоративный характер. Герои убивают друг друга в первую очередь красиво, а уж потом – эффективно. При этом сохраняется достоверность: берсерк прыгает, раскручиваясь, чтобы увеличить силу удара за счет ускорения, рыцарь-страж демонстрирует историческое перехватывание меча за лезвие, чтобы ударить противника перекрестьем, на манер клевца. Обладатели клинкового оружия предпочитают убивать противников в полностью закрытых шлемах уколom в щель забрала или в зазор между шлемом и доспехом, то есть в горло.

Единственная глобальная претензия к движениям – что они слишком откровен-



но базируются на современных приемах боевых искусств. Если о стиле боя викингов нам объективно ничего не известно, то рыцарское фехтование давно изучено и описано в достаточной степени, чтобы можно было найти десяток-полтора подходящих для игры действий. Но это, как и реалистичность доспехов, очень узкоспециализированная тема.

Павел Шилин: Имея два меча или топора, вы можете почти одновременно наносить удары в разных плоскостях, не позволяя одним клинком защититься от двух атак сразу. В *For Honor* бойцы с двумя мечами любят наносить ими удары в одну и ту же точку. Более того, в эти моменты они вклю-

чают едва ли не главный бич эффективности – вращения.

Прокручиваясь вокруг себя, воин яростно обрушивает меч на оторопевшего врага. Это зрелищно. Но в реальности поворачиваться к врагу спиной даже на мгновение – смерти подобно. Куда эффективнее были бы шаги в сторону, позволяющие обойти защиту соперника.

О МАССОВЫХ СРАЖЕНИЯХ

Если с боями 1x1 или 2x2 все более или менее теперь понятно, то как обстоят дела в побоищах 4x4 с десятками ботов? Невероятно трудно сохранить реалистичность происходящего при таком масштабе боя.

Николай Апраксин: В массовых сражениях порой все сводится к тому, чтобы превосходящими силами задавить противника. В реальности, понятно, и такое бывает, численное преимущество всегда плюс. Но во время реконструкции массовое побоище выглядит по-другому: там нет верзил, которые со спокойствием мамонта передвигаются по полю битвы в поисках цели. Нет ноунеймов-футменов, наносящих беспорядочные удары. Сражение происходит строй на строй. Строй состоит из нескольких рядов разного назначения – щитники, алебардисты, копейщики и прочие. Работают солдаты-реконструкторы слаженно, а побеждает тот, кто лучше умеет работать в команде.

Илья Савельев: МЯСО. Именно так, большими буквами. Смотрю на это сочное рубилово, и по щеке бежит слеза умиления. Как же давно на экране не было такой задорной рубки! В голове сразу активизируются рецепторы, помнящие почти животное удовольствие от таких старых добрых игрушек, как *Rune*, *Die by the Sword* и, конечно, *Severance: Blade of Darkness*. Играют на ностальгии!

Александр Агамальянц: Я считаю, что игра имеет просветительский уклон, заключающийся в общей брутальности и некотором натурализме происходящего. Главные герои – профессиональные воины, едва ли не с рождения постигавшие тонкости владения оружием. Естественно, выносливость, сила, ловкость и реакция у таких



ЩИТНИКИ ЧАСТО оказываются пушечным мясом, наваливаясь всем отрядом на игрока – совершенно не в их стиле

ребят были почти безупречны. А рядовой солдат зачастую был самым обычным крестьянином, которого вчера оторвали от пашни, вооружили чем придется и послали в бой вместе с несколькими сотнями таких же. Его участь при столкновении с лучше подготовленным (и хладнокровным) противником была предreshена.

Но сила мелочей – в их количестве, и даже самые безобидные из рядовых, навалились они кучей, могли если не убить, то уж точно ранить любого героя. В игре эта идея активно используется. Когда великий воин вламывается в толпу мужичья, начинается самая настоящая мясорубка, но кто-нибудь успеваеет зайти со спины и нанести коварный удар. В жизни, повторюсь, такой маневр мог обойтись очень дорого.

Павел Шилин: Вот именно! Протагонист запросто прорывается сквозь строй вражеских ботов, получая всего два или три удара, в то время как в реальности требуется набрать неплохой разгон, чтобы просто проломить первую линию щитников, и в это время пять-шесть человек будут беззащитно колотить вас по всем местам, до каких дотянутся.

Александр Агамальянц: Поле битвы выглядит забавно! Рыцари с викингами хоть и отделенные друг от друга веками, но все же представители одной военной традиции. Их сражения – это что-то типа «битвы дедов с правнуками» (кстати, некоторые клинки, выкованные во времена викингов, доживали и до рыцарских времен, меняя



В СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ есть место красивым жестам. А вот онлайн – грязная и беспринципная мясорубка

ДОБИВАНИЕ стражем врага, где демонстрируется перехват меча

по пути наверх и крестовину на более современные). Японские же доспехи и оружие создавались в других условиях и, соответственно, имеют иное предназначение и принципы применения, нежели европейские, равно как и материалы, из которых они изготовлены. Создатели самурайской брони не рассчитывали, что ей придется выдерживать размашистые удары европейского богатыря. А в игре она выдерживает. Правда, не очень долго.

Что же в итоге? Каков ваш вердикт, какова мораль и стоит ли фанату ролевых боев и исторического фехтования знакомиться с For Honor?

Илья Савельев: За вычетом совершенно позерских приемов – викинги не поднимали рыцарей весом в 80–100 килограммов, закованных в броню, и не тащили их несколько метров, чтобы бросить, а ассасины не блокировали бродекс парой хилых клинков, – рубилово зрелищное. Удары похожи на удары, а не на танцы вокруг шеста.

Александр Агамальянц: Полагаю, ни для кого не станет откровением, что удар с размаху двуручным топором либо нанесет тяжелейшую рану, либо просто убьет, особенно если цель – воин без какой-либо защиты. Человек в кольчуге в лучшем случае отделается сломанными ребрами. Здесь же герои от души дубасят друг друга, словно заправские титаны реслинга. Однако именно это сохраняет шкуры игрока и зрителя в целости!

Павел Шилин: Схватка насмерть, фехтование на турнире и бой в фильме или компьютерной игре – это разные и мало пересекающиеся плоскости со своими целями и задачами. То, что общепринято и даже необходимо в одной из них, в другой может быть неуместным.



Посему лучше играйте в For Honor и не подвергайте себя опасности, пытайтесь повторить приемы, характерные для героев игры. Тут все же сражаются мифические бойцы из саг и сказаний! ■



ЖАНР экшен, RPG
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Team Ninja
МУЛЬТИПЛЕЕР интернет
ПЛАТФОРМА PS4

НИОХ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОСТРАНЦА В ЯПОНИИ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ



Большое видится на расстоянии. Когда в начале двухтысячных студия **Team Ninja** под руководством харизматичного Таманобу Итагаки решила создать новую игру из серии **Ninja Gaiden**, никто и представить не мог, чем обернется эта авантюра. Тем не менее у разработчиков все получилось, приключения Рю Хаябусы пополнили золотой фонд сложнейших, но при этом чертовски интересных видеоигр. Итагаки уже давно не работает в Team Ninja, но дело его живет и процветает. Правда, в несколько иной форме — в виде игры **Nioh**.

ПРИОРИТЕТЫ ВАЖНЕЕ ВСЕГО

История появления на свет **Nioh** полна загадок и противоречий. По первоначальной задумке игра, основанная на недописанном сценарии авторства культового режиссера Акиры Куросавы, должна была выйти (страшно подумать) десять лет назад, незадолго до появления PS3. Издатель обещал многое, но на деле перспективный проект

на долгие годы ушел с радаров профильной прессы и простых геймеров. Нельзя сказать, что по нему плакали горячими слезами, — скорее попросту забыли.

И каково же было удивление, когда **Koei Tecmo** внезапно объявила, что **Nioh** не только жива, но и совсем скоро выйдет на PS4. А вскоре последовала и новость о том, что перед релизом финальной версии игроки смогут сыграть в несколько бесплатных пробных билдов. Когда вышла первая демоверсия, игроки тут же записали **Nioh** в список потенциальных клонов **Dark Souls**.

Оно и неудивительно, новая игра работала почти по тем же правилам. Вместо сюжета — намеки, противники злые, а боссы беспощадные. Одно отличие все же удалось отыскать. В лучшие свои моменты демоверсия **Nioh** была на порядок сложнее любой из частей **Dark Souls**. И это не шутка! Степень хардкорности снизилась в двух последующих пробных версиях, но суть осталась неизменной: Team Ninja заставили игроков страдать.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст переведен на русский язык. Озвучка английская.

ЗАВЕТАМИ НОВОГО ВРЕМЕНИ

Называя **Nioh** клоном **Dark Souls**, игроки упускают одну очень важную деталь. Когда-то, создавая **Ninja Gaiden** для первой Xbox, разработчики взяли за основу ключевой для того периода жанр — консольные экшены. Тогда у всех на слуху были слэшеры, и главным из них счи-

НИОН ПОРАЖАЛА еще на первом тестировании. Появление такого вот демона пугало сильнее всего



ТОЛЬКО ЛЕНИВЫЙ в свое время не заметил сходства главного героя с ведьмаком Геральтом из трилогии CD Projekt RED. Докладываем: сходство действительно есть



тался **Devil May Cry**. В Team Ninja, конечно, могли создать что-то концептуально иное, но решили пойти по пути наименьшего сопротивления. В результате у студии получилась эталонная игра. Знакомая поклонникам той же DmC, но при этом целиком самобытная во всем, что касается сложности и боевой системы.

С Nioh произошла примерно та же история. Сегодня ролевая серия от **FromSoftware** пользуется бешеной, просто удивительной популярностью. Игроки любят, когда им делают больно? Что ж, хорошо, Team Ninja этим умело пользуется. Именно поэтому, читая рецензию на Nioh, следует держать в голове одну простую мысль: да, Nioh заимствует механику серии Souls, однако столь же искусно, сколь Ninja Gaiden в свое время заимствовала идеи у Devil May Cry.

На самом деле в Nioh отличий от Dark Souls гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Во-первых, конечно же, сеттинг. Если в Souls геймеры исследовали мир, вызывающий в памяти средневековую Европу, то в Nioh место действия — Япония периода Сэнгоку.

Но не сразу. В самом начале предстоит изрядно поплутать по закоулкам Тауэра. Здесь же, кстати, видно и первое отличие. Если стартовая локация в Dark Souls почти обязательно являет собой полигон, лишь вводящий в курс дела, то в Nioh первый час — тяжелейшее испытание для неподготовленного игрока. Противников немало, и лупят они очень больно. А уже через несколько минут появляются грозные воины, закованные в броню. Эти товарищи могут уничто-

В ПЫЛУ БИТВЫ
главный герой
будет вертеться как
уж на сковороде.
Главное –
увернуться
от вражеских
ударов



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: тридцать часов

жить героя одной успешной комбинацией. Смерть, перезагрузка, смерть, перезагрузка, изучение паттерна, и только затем – победа. И все это в стремительном ритме. Nioh попросту не дает отдохнуть и с самого начала не прощает ошибок.

Второй важный аспект – сюжет. В отличие от Dark Souls и Bloodborne, тут он подается гораздо понятнее. В центре внимания – история моряка Уильяма, который волею судеб оказывается в Японии образца XVII века. Повсюду междоусобицы, в полях и дремучих лесах – демоны-ёкаи. В общем, типичное начало хорошего экшена. С той лишь разницей, что визуально у Nioh гораздо больше общего с серией Onimusha.

РОСЧЕРКОМ ПЕРА

Team Ninja удалось сыграть на контрасте. Да, с точки зрения общей логики игрового процесса у Nioh слишком много общего с Dark Souls: высокая сложность, необходимость беречь крупницы собранного опыта (здесь это не души, а магическая энергия амрита), святилища вместо костров, противники, возвращающиеся из мира мертвых после каждой гибели главного героя. Всего этого у новой игры не отнять.

А тот самый контраст заключается в боевой системе, напоминающей больше о Ninja Gaiden, нежели о Dark Souls. Во-первых, сражения в Nioh очень быстрые. По ощущениям – даже быстрее, чем в Bloodborne. Во-вторых, ставка делается в первую оче-



ПУСТЬ ВАС НЕ ОБМАНЫВАЕТ внешний вид таких врагов. В Nioh даже крестьянин с рогатиной может без проблем убить главного героя

редь на чередование стоек. Всего их три: высокая, средняя и низкая. Одна позволяет бить сильно, но медленно, другая дает возможность успешно парировать, третья помогает отбиваться от большого числа противников.

Именно на комбинировании стоек и на грамотном анализе ситуации строится боевая система Nioh. Еще есть, разумеется, параметр выносливости – вашей и врагов. Зачастую столкновение приходится просчитывать буквально до секунды. Кого убить сначала – противника с копьем, лучника или воина с катаной? Одна ошибка, и сразу смерть.

К сожалению, у такого расклада есть свои, присущие исключительно играм Team

Ninja недостатки. Речь идет о жесткой системе таймингов. Нередко движения тех или иных демонов и боссов попросту не просчитать. Доля секунды может дорого обойтись.

Второе пересечение у Nioh случилось с... Diablo. Количество предметов, которые можно найти или выбить, в Nioh весьма велико. Мечи, доспехи, топоры, копья, аптечки – на перечисление того, что можно отыскать на поле боя, уйдет несколько часов.

К слову, игра фиксирует гибель других игроков и на основе их поведения создает в вашем мире фантомов. Победили в схватке с таким врагом (что порой крайне сложно), получили еще больше ценных предметов!



К ЯПОНСКОЙ МИФОЛОГИИ довольно быстро привыкаешь. А для поклонников Onimusha здесь настоящий рай

А ТЕПЕРЬ ПОБРЮЗЖИМ

Как ни странно, самая спорная сторона Nioh – техническая. Сказать, что игра создавалась из расчета на предыдущее поколение консолей, нельзя хотя бы потому, что на PS3 ее никто живьем не видел. Однако однозначно красивыми получились только модельки персонажей и освещение. Все остальное заметно хуже.

Еще один важный аспект – настройки графики. На PS4 Pro (как и на PS4, но там иной расклад) игра позволяет выбирать режим: можно играть при 30 fps и с качественным сглаживанием или с 60 fps и сглаживанием попроще. В третьем режиме показатели фреймрейта плавают. Владельцы 4K-телевизоров увидят Nioh во всей красе, но вынуждены будут довольствоваться тридцатью кадрами в секунду.



У Team Ninja получилось создать по-настоящему выдающуюся игру и замечательный эксклюзив для PS4. В Nioh прекрасно почти

всё, а имеющиеся спорные моменты толькошний раз показывают, насколько авторской получилась новая работа создателей Ninja Gaiden. При прочих равных – один из лучших экшенов последних лет. ■

ПОРАДОВАЛО:

- глубокая боевая система;
- понятный и увлекательный сюжет;
- богатая японская мифология;
- противники не перестают удивлять.

ОГОРЧИЛО:

- жесткие тайминги;
- не самая привлекательная графика.

ДОЖДАЛИСЬ?

Великолепная игра, которая почти наверняка придется по душе всем поклонникам Dark Souls, да и вообще любых сложных игр с глубокой боевой системой.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0
«Великолепно»



ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЗОНТИК

ИСТОРИЧЕСКИЕ ФАКТЫ И МИФЫ В NIOH

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

В рецензии мы поведали о боевой системе, а также о жутких демонах и сюжете, а теперь решили поговорить о заимствованиях командой Team Ninja разных историй из древних японских легенд. Меж тем в Nioh также нашлось место событиям англо-испанской войны, разгоревшейся в конце XVI века, реальным историческим личностям и, конечно же, монстрам, о которых немало говорится в книжках по японскому фольклору. И в самом центре всего этого – главный герой, и у него с нашим миром гораздо больше общего, чем можно подумать.

БОЛЬШОЙ ПЕРЕПОЛОХ В МАЛЕНЬКОЙ ПРЕФЕКТУРЕ

Приключения Уильяма, отправившегося к берегам Японии в поисках похищенного духа-хранителя, основаны на истории Уильяма Адамса, первого «западного самурая». Участник англо-испанской войны, водивший дружбу с самим сэром Фрэнсисом Дрейком, и не собиравшийся посещать Японию. Экспедиция, снаряженная Адамсом, должна была обменять товары на серебро у берегов Южной Америки. Однако экипаж корабля вместо торговых партнеров нашел только беды и вынужден был направиться к Японским островам. До суши доплыл лишь один корабль, на борту которого находились сам Уильям Адамс и остатки команды.



СЛЕВА – реальный Уильям Адамс. Справа – главный герой Nioh. Пара шрамов на лице и грязь даже из моряка сделают героя



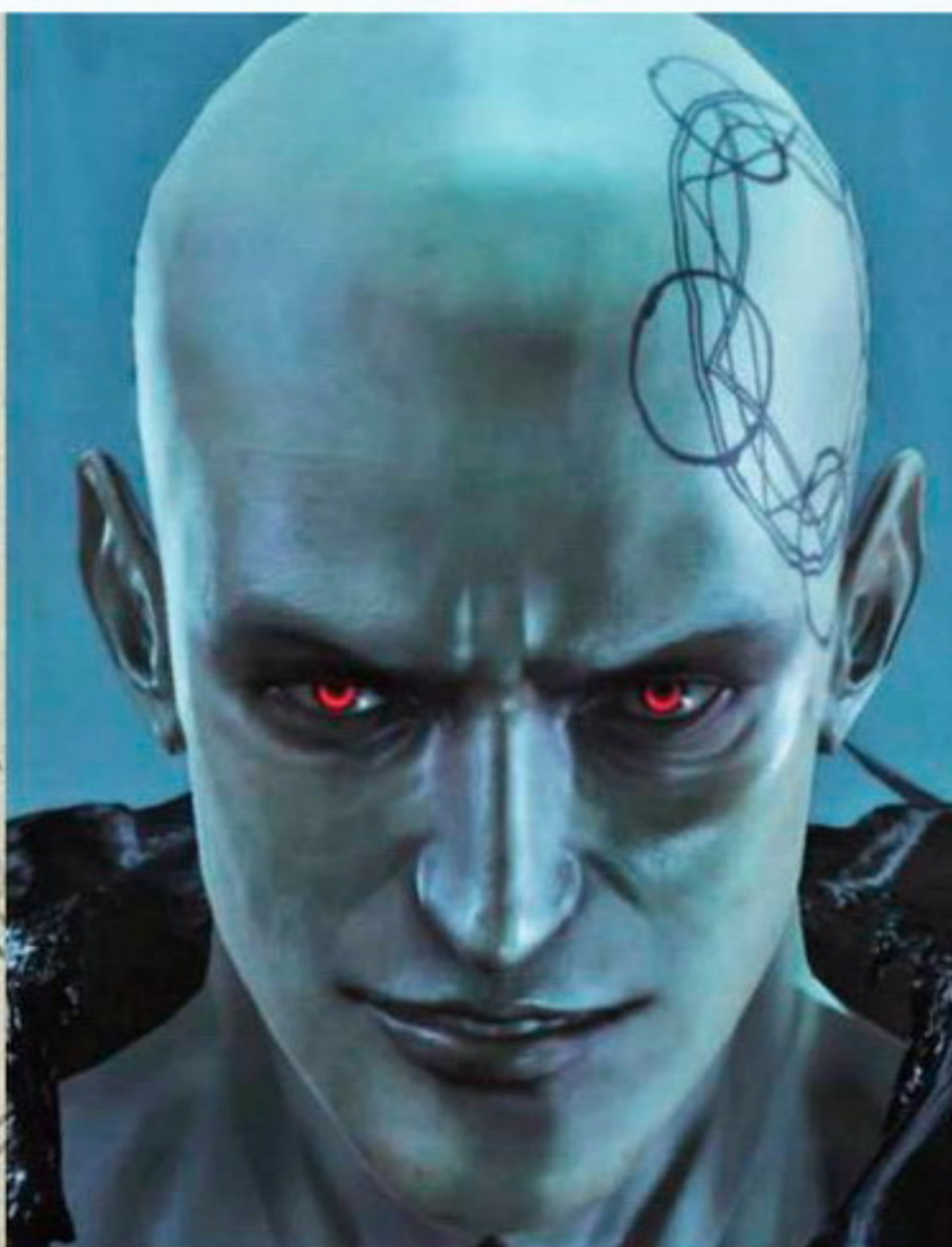
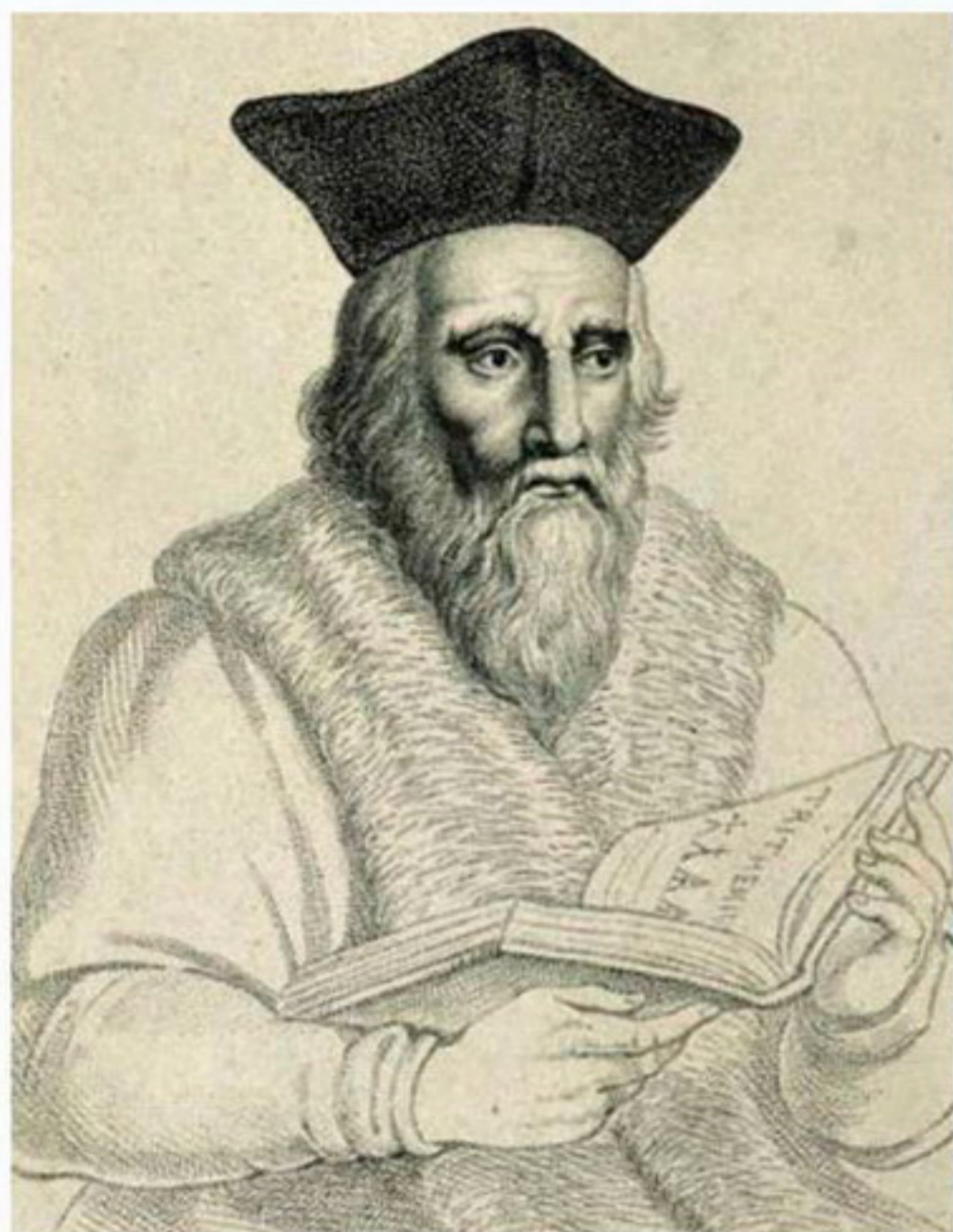
Впечатлив будущего сегуна Иэясу Токугаву познаниями в мореходстве, кораблестроении и естественных науках, Адамс заслужил уважение двора. В дальнейшем он помог Токугаве модернизировать японские суда, наладил торговлю с Западом и стал личным советником сегуна по вопросам, касающимся западных держав. После этого английский моряк взял себе имя

Миура Андзин и стал первым западным самураем. Кое-где в Японии по сию пору празднуют его день.

Игровой Уильям, конечно, отнюдь не торговец. Он промышлял пиратством и добычей амриты – ценных магических камней (в действительности амрита – это эликсир бессмертия из индуистской мифологии), а помогала ему Сирша, дух-хра-

В ЯПОНИИ
никогда не было недостатка в демонах, но с приходом войны все стало еще хуже

Бесконечные войны опустошили мою родину, и ее заполнили монстры—ёкай.



И ВНОВЬ: слева – английский медиум, а справа – Келли из Nioh. Бледная кожа, татуировки, красные глаза. Типичный алхимик

нитель, с детства оберегавший его. Так было до тех пор, пока Уильям не прознал о планах королевского алхимика Эдварда Келли – тот вздумал с помощью амриты захватить мир.

Героя как государственного изменника заключили в Тауэр. Во время побега Уильям встретился с Келли лицом к лицу. Злодей натравил на героя злого демона, заточил Сиршу в кристалл и был таков. И тогда пират решил отправиться в погоню за алхимиком и прибил к торговой экспедиции, в которой состояли те же корабли, что в свое время вел реальный Уильям Адамс.

Здесь сценаристы постарались на славу. Эдвард Келли – исторический персонаж, английский медиум, живший во второй половине XVI века. Сам Келли, к сло-

ву, называл себя магом и убеждал всех, что способен «заточить ангела в хрустальный шар». Однако на двух отсылках к истории Team Ninja и не подумала останавливаться.

КРОВЬ НА ЛИСТЬЯХ САКУРЫ

Добравшись до неведомого берега, Уильям становится участником событий, имеющих важнейшее значение для истории Японии. Победы Токугавы сказались на внутренних делах страны. Кровопролитный период Сэнгоку близился к своему завершению, классовая система и экономика устоялись, и на иностранцев перестали смотреть косо. Все это произошло не без участия Уильяма Адамса: торговец помог наладить инфраструктуру и вывести технологии на новый

уровень. А игровой Уильям помог делу Токугавы, истребляя древних демонов-ёкаев. Однако война остается войной, даже если ведется во имя благих целей.

Последствия войны мы и наблюдаем глазами «западного самурая». Разбойники пируют на останках деревень, небо затянуто дымом от пожаров. От величия храмов и святых мест не осталось ничего. Разруха и погибель – привычные спутники радикальных реформ. А тут еще и рогатые черти полезли изо всех щелей. И впрямь без помощи английского пирата не обойтись!

В существование демонов свято верили аж до самого XIX века. С давних времен в Японии процветало оммёдо – оккультное учение, совмещающее несколько религий, китайскую философию и естественные науки. Те, кто решился практиковать оммёдо, призывали на службу духов, заточенных в бумажных листках (в Nioh этим ритуалам тоже уделили внимание). К духам в этой стране всегда относились серьезно. Частенько их проделками пытались оправдать явления, которые нельзя было объяснить иначе. Поэтому появлению жутких монстров в Nioh никто из героев и не удивился – виной тому стали конфликт даймё и человеческая жестокость.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Терминология японского фольклора так запутанна, что без ученой степени не разберешься. Но один термин все-таки важнее остальных. «Ёкай» – этим словом со временем стали называть почти любое существо из японских мифов и легенд. Узнать их просто: все демоны обладают странной, отталкивающей и даже пугающей внешностью. Но не все из них враждебны. Некоторым по нраву душить простаков и веселиться.



НЕ СМОТРИТЕ, что «лягушонок» похож на дохляка. Хлопот он может доставить немало. Игровой вариант – справа

В поисках Сирши Уильям встретится со множеством ёкаев. И вот самые причудливые...

КАППА

Каппа – пожалуй, один из самых известных ёкаев. Антропоморфная лягушка с черепашиным панцирем, в котором, по легенде, таскает несметные сокровища. Каппа носит на голове небольшой сосуд – в нем заключена вся ее сила. Известна тем, что предлагает встречным бороться на руках. Чтобы победить, нужно прибегнуть к хитрости – перед началом борьбы поклониться каппе, чтобы та поклонилась в ответ и опустошила миску со своей силой. Кроме того, можно настоять на поединке при солнечном свете, тогда вся сила каппы попросту испарится. А если дела плохи, бросьте демону огурец и бегите – ёкай не кинется вдогонку, он будет слишком увлечен поеданием любимого лакомства.

Уильям, правда, предпочитает разбираться с этим монстром в стиле самурая – клинком. Если получится убить каппу, тот оставит после себя большое количество амриты и трофеев. Прямо как кристальные ящерки из Dark Souls.

БИВА-БОКУБОКУ

Этот ёкай известен как «монах с лютней». Одержимый инструмент, принявший вид человека, просто хочет играть музыку – сам на себе. Для того и отрастил себе человеческое тело с руками и ногами. А вместо

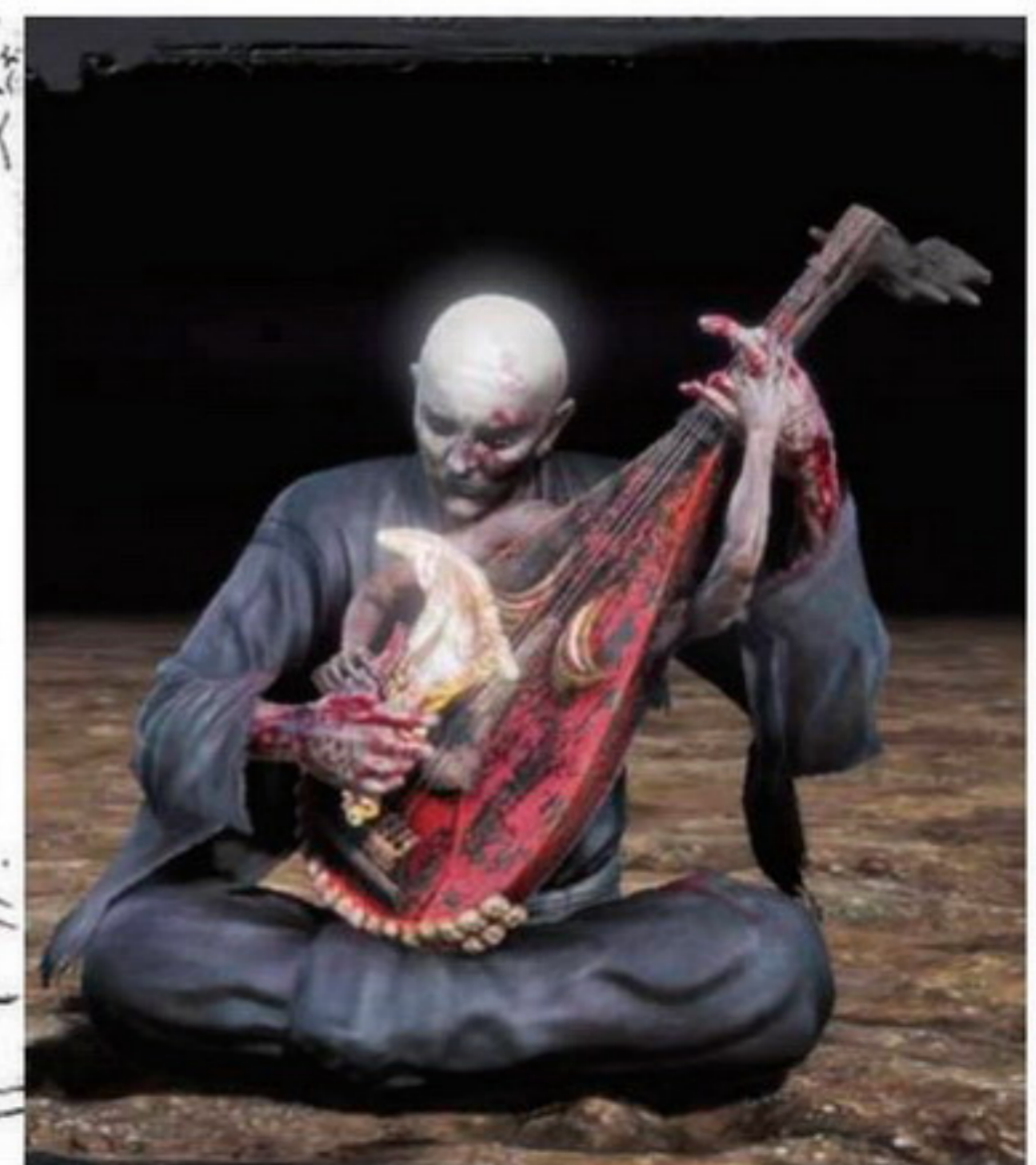


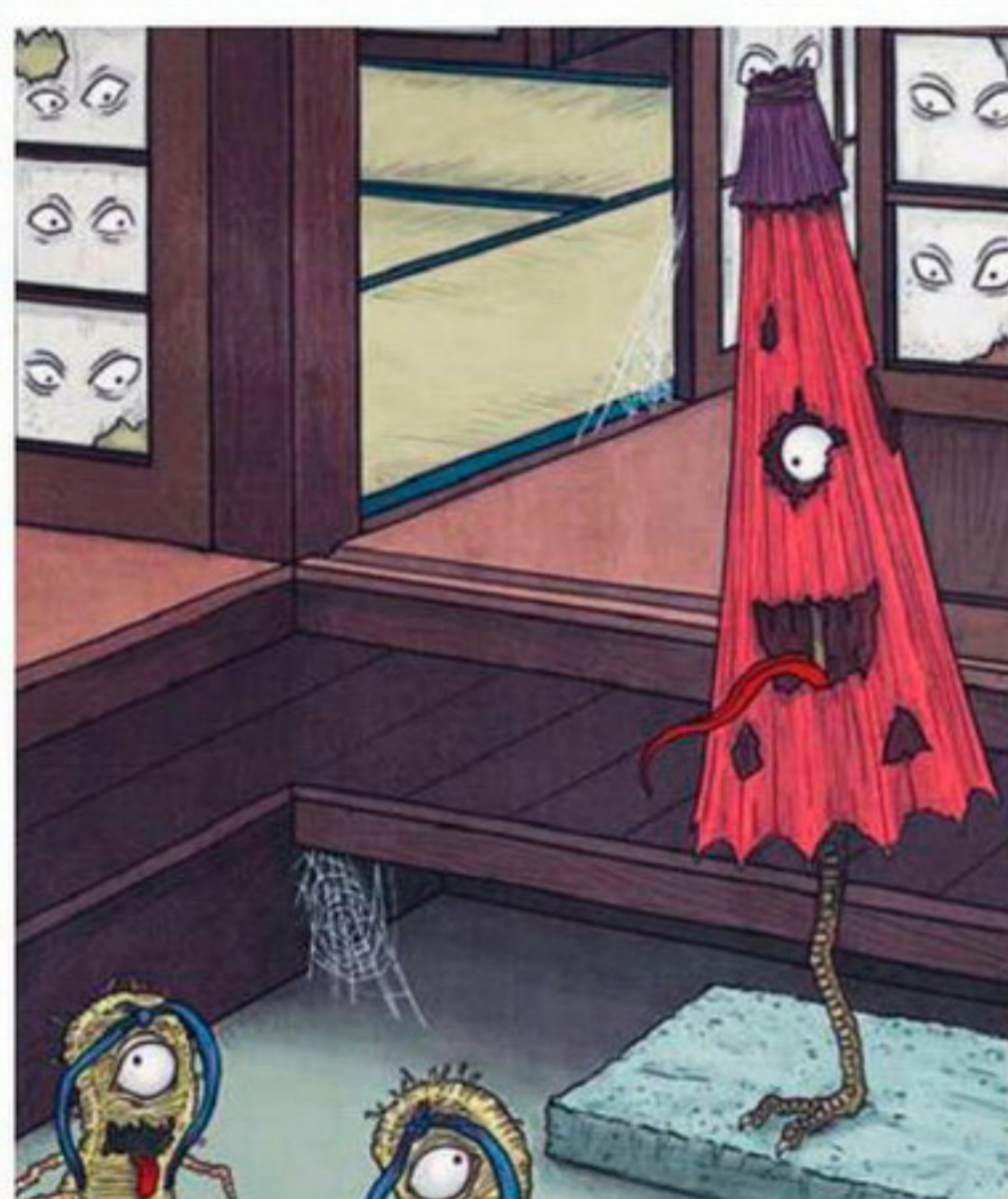
ИГРОВОЙ БИВА-БОКУБОКУ (справа) гораздо страшнее. Вот и верь после такого в красоту музыки

головы у него лютня. Считается, что первой бива-бокубоку стала легендарная лютня Гэндзо, которой очень дорожил император. Но лютня эта не давалась в руки музыкантам. Лишь единицы могли извлечь из нее звук.

По легенде, Гэндзо похитили из императорского дворца. Спустя какое-то время один музыкант прогуливался мимо врат Расёмон в Киото и услышал ни с чем не сравнимые звуки – пение Гэндзо, доносившееся с самой верхушки врат. Не увидев того, кто играл бы на лютне, музыкант понял, что имеет дело с демоном. Тогда он крикнул, чтобы существо показалось. С арки врат тут же свесилась веревка, к концу которой была привязана лютня. Оказалось, что она попросту сбежала из императорского дворца.

По поверью, такой ёкай не причиняет вреда. Однако по версии Nioh, бива-бокубоку – суровый противник. Приятными звуками он заманивает главного героя в засаду, а затем призывает на подмогу летающих чертей. Для победы над монстром нужно знать только одно: слабое место ёкая – неприметная лютня, а не голова музыканта.





ТАКОМУ ГОСТЮ мало кто будет рад. Особенно после захода солнца



КАРА-КАСА

Буквально – «одержимый зонтик». Часто ходит парой со своим другом бура-бура, «одержимым фонарем». Кара-касу отличить от обычного зонта очень просто – у ёкая есть огромный глаз, длиннющий язык, и вместо рукояти у него волосатая ножища. Легенды гласят, что кара-касы – выброшенные зонты, обиженные на своих владельцев. Эти демоны обожают пугать людей, показывая им язык и дико вращая глазами. Еще они любят прыгать на одном месте, чтобы казаться страшнее. Но ничего страшнее этого кара-касы сделать не могут.

В Nioh кара-касы гораздо опаснее. Подгнившие, истрепанные зонтики пикируют с воздуха в попытке заколоть Уильяма. Они осыпают героя дождем из острых щепок, да и лягаться не стесняются. На такое агрессивное поведение никак не получится закрыть глаза, а потому предстоит сражаться.

МУДЗИНА

Один из самых известных ёкаев. Забавные енотоподобные зверьки, давно став-

шие чем-то вроде маскота. В древности они расселились по всей территории Японии, но рост городов и загрязнение природы сильно сократили их численность. Розы-



ОЗОРНИКИ, ОБМАНЩИКИ и любители покутить. Как можно назвать такую мордашку «демоном»?

грыши, трюки и обман – призвание мудзина. Эти ёкаи частенько меняют облик, чтобы позабавиться. Могут, например, стать человеком и попытаться «купить» вино за камушки и листья.

В Nioh мудзина играют роль мимиков, знакомых по Dark Souls, и поджидают игрока, сидя в сундуках. Как только сундук откроется, мудзина выпрыгнет оттуда, тут же превратится в точную копию игрока и нападет. Драться необязательно, если знать, как с ним общаться. Однако если вы ошибетесь, то придется обнажить мечи.



Заметно, что Team Ninja создавала свою игру с немалым вниманием к деталям. Такое трепетное отношение к источникам нынче большая редкость. Неосторожных игроков Nioh может затянуть на десятки часов, и дело не только в проработанном игровом процессе. Игровой мир, основанный на реальных исторических фактах и древних мифах, – еще один повод погрузиться в игру без остатка. ■

ЖАНР Приключения ИЗДАТЕЛЬ Nintendo РАЗРАБОТЧИК Nintendo EPD
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА Nintendo Switch, Wii U

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

СНОВА ЗДРАВСТВУЙ, ХАЙРУЛ!

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ



The Legend of Zelda – одна из самых влиятельных и узнаваемых серий в истории. Творение Сигэру Миямото тридцать лет назад отчасти заложило основы жанра приключенческих игр. С тех пор выход каждой новой «Зельды» – настоящее событие, и не только в масштабах индустрии.

Удивительно, но за три десятилетия под этим брендом не вышло ни одного слабого проекта, даже неоднозначную **Zelda II: The Adventure of Link** критики в свое время хвалили. Стоит ли удивляться, что **Breath of the Wild**, девятнадцатую часть в основной серии, назвали самой ожидаемой игрой и на E3 2016, и на gamescom? Ее же **Nintendo** решила сделать первым большим проектом для своей консоли Switch.

Словом, на новое приключение Линка возлагалось немало надежд. Оправдала

ли их The Legend of Zelda 2017 года? Да, тысячу раз да!

СТО ЛЕТ ТОМУ ВПЕРЕД

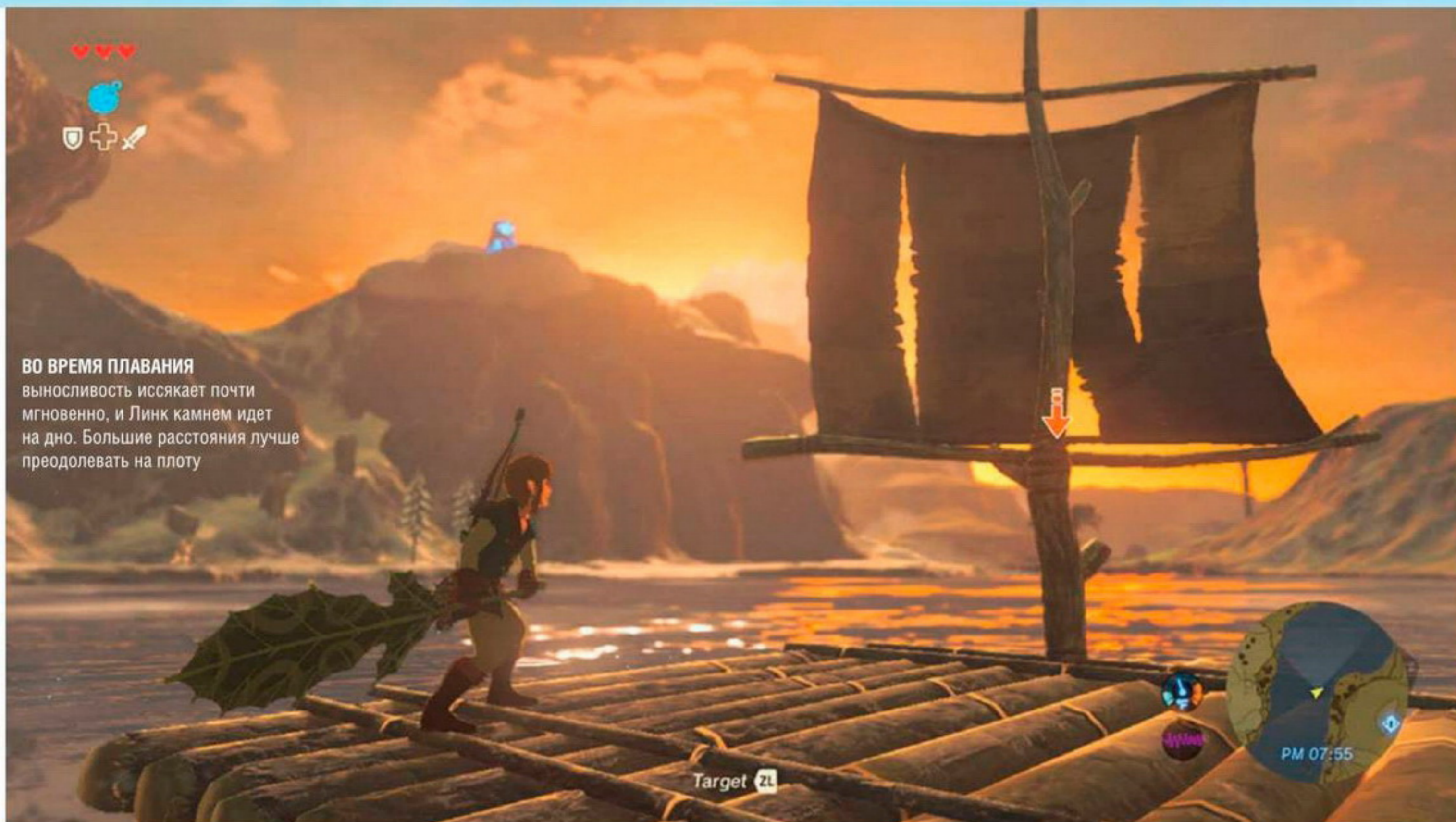
Сюжет *Breath of the Wild* походит на истории всех прошлых игр серии. Нам вновь предстоит спасти Зельду и Хайрул от древнего зла. Линку сообщают, что сто лет назад на королевство напал давно знакомый монстр Ганон. Принцесса пока что сдерживает тьму, однако ее силы на исходе. Еще чуть-чуть, и Хайрул окажется обречен.

Но сразу бросаться спасать мир – поступок опрометчивый, ведь Линку надо укрепить и вернуть память. Век назад в битве с Ганоном герой был тяжело ранен, и его погрузили в многолетний сон. Чтобы восстановить картину событий, эльфу необходимо с помощью двенадцати

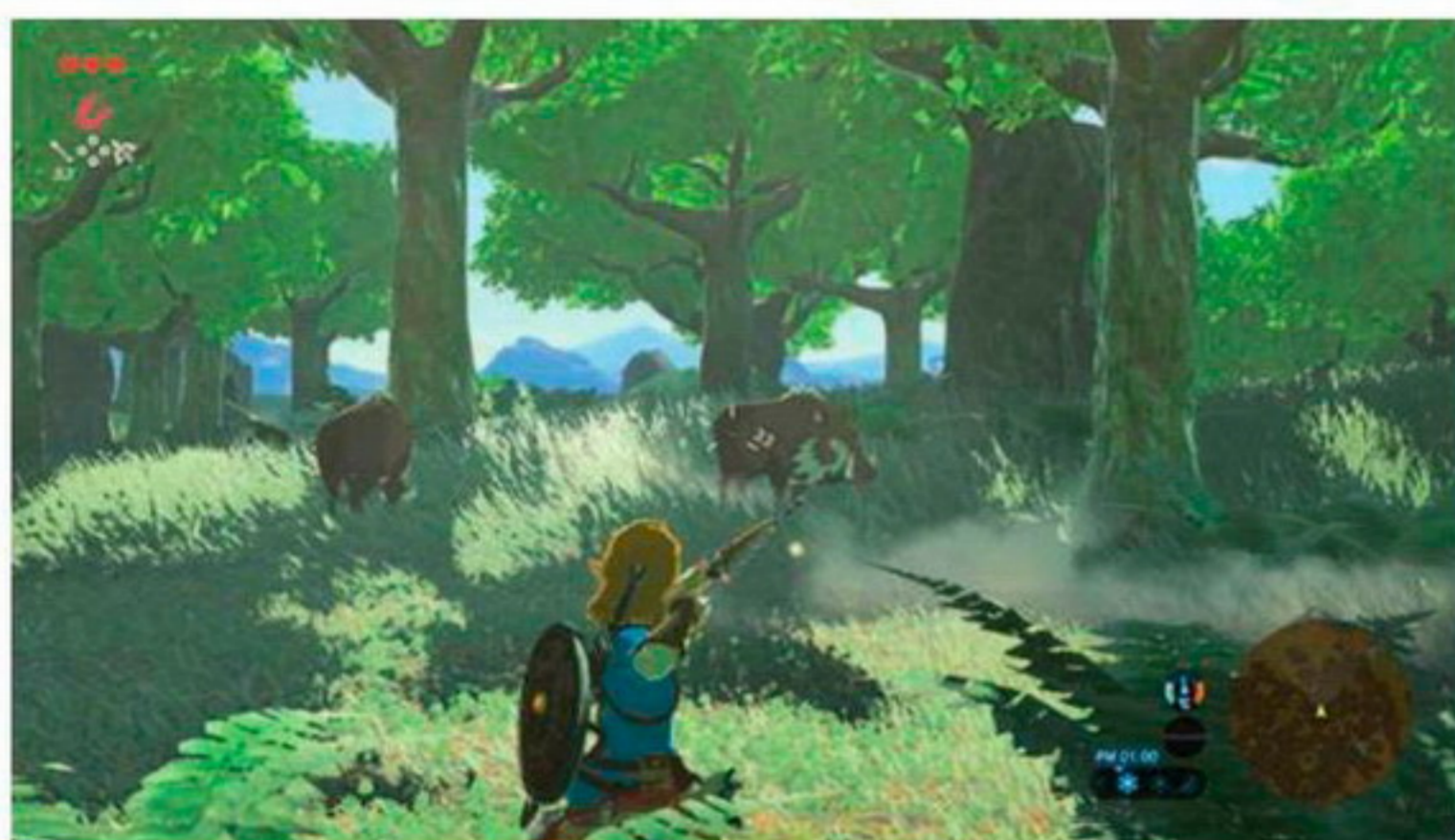
изображений найти места, связывающие его с принцессой Зельдой.

Еще ему предстоит отыскать древние машины, они помогут одолеть Ганона. Эти орудия находятся у четырех разных народов некогда технически развитого королевства. О славном прошлом напоминают разбросанные по миру руины, древние святилища и... найденный Линком после пробуждения гаджет, похожий на фэнтезийно-футуристический раздвижной планшет. Ну, или на саму Switch. Кстати, по функционалу он схож с ай-дроидом Снейка из *Metal Gear Solid V* – показывает местоположение героя, сюжетные квесты и пройденные святилища с вышками (между этими точками игрок может телепортироваться в любой момент).

Мир Хайрула разнообразен, в нем есть засушливые пустыни, ледяные горы и густые леса, и каждая местность пора-



ВО ВРЕМЯ ПЛАВАНИЯ
выносливость иссякает почти мгновенно, и Линк камнем идет на дно. Большие расстояния лучше преодолевать на плоту



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: сорок часов

жает своей красотой. Но за этими видами всегда стоит опасность: дикие животные, монстры-хамелеоны, существа, похожие на гибрид гоблинов и свиней, вместе с другими противниками всегда готовы надрать Линку его острые уши. Ночью же из могил восстают вражеские скелеты, так что в темное время суток по миру вообще не стоит разгуливать, лучше найти костер и переждать. Если укрыться у огня не удастся, готовьтесь к стычке.

Пусть Хайрул бывает суров, не влюбиться в него невозможно. Королевство буквально дышит свободой. Линк волен идти куда захочет, и везде его ждет какое-нибудь приключение, которое запросто может растянуться на много часов. Например, в пути юный эльф встречает попугая с гармошкой по имени Касс, и пестроперый поет герою песню-загадку про спрятанный клад.

Поиски сокровища заставят вас надолго забыть об основном сюжете.

Линк может наткнуться на особо сильного врага, замаскировавшегося под безобидного путешественника, или встретить ученого, ищущего легендарное священное место по подсказке древней надписи, или еще кого-нибудь. Мир Breath of the Wild под завязку полон историй, которые оживляют Хайрул на ваших глазах, побуждают поверить в сказку и всем сердцем пожелать, чтобы где-нибудь такое место обязательно существовало. Это ли не признак выдающегося произведения?

МИЛЛИОН ПРИКЛЮЧЕНИЙ

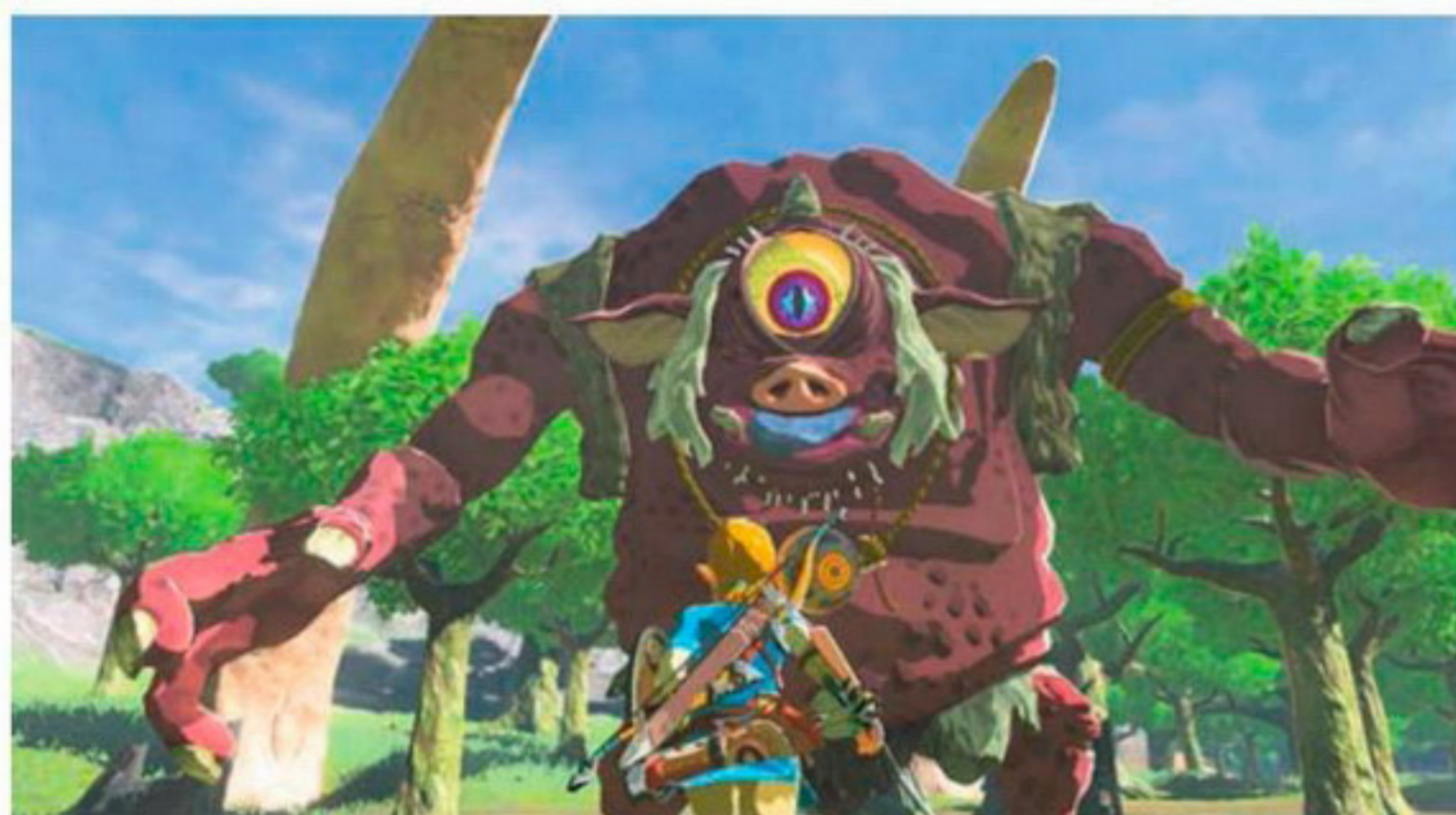
В сравнении с предыдущими частями «Зельды» образца 2017 года гораздо масштабнее. Эйдзи Аонума, продюсер серии, с самого начала разработки планировал сделать приключение именно в открытом мире. У Breath of the Wild много общего с крупнейшими западными RPG вроде

СВЯТИЛИЩ ПО ХАЙРУЛУ РАЗБРОСАНО НЕМАЛО.
И в каждом – уникальная загадка, требующая с умом применить ту или иную руну

«Ведьмака» или **The Elder Scrolls**. Здесь необъятная карта, уйма побочных квестов, многие из которых проработаны едва ли не лучше, чем основная сюжетная линия (это вовсе не означает, что среди них нет типичного гринда), и упор на собирательство и крафт.

Но сделано все с истинно японской дотошностью. Игрокам приходится думать о температуре воздуха и шкале выносливости, помнить о состоянии оружия и количестве стрел в колчане, даже заботиться о лошади. Если вы будете слишком часто подгонять кобылу и не посчитаете нужным ей давать передышку, животное взбунтуется.

Как и в серии **Monster Hunter**, в Breath of the Wild не последнюю роль играет кулинария. У Линка в сумке всегда есть грибы, куски сырого мяса, рыба, ягоды и другие ингредиенты – при желании их можно добыть в больших количествах. Чтобы готовить, достаточно даже поверхностных знаний о сочетании продуктов в реальной жизни. Допустим, если герой положит в казан



BREATH OF THE WILD может похвастаться самыми огромными противниками в истории серии

ПОКОРЯТЬ МОЖНО почти любые высоты, но нужно следить за шкалой выносливости

рыбу со жгучим перцем, получится блюдо, не только восстанавливающее здоровье, но и способное согреть в заснеженных горах.

От стужи спасет и одежда — ее можно покупать во встречающихся магазинах наравне с провиантом и оружием. Некоторые вещи помогают приспособиться к суровому хайрулскому климату, другие снижают урон от вражеских ударов, третьи делают героя очень тихим, что весьма кстати, если вы решите проходить игру в скрытном стиле. Во имя комфортного исследования лучше носить с собой минимум три комплекта костюмов.

ВОЙНА С ЛИЛИПУТАМИ

А что же до битв? Вместо того чтобы всю игру проходить с именным мечом, Линк пускает в ход все, что крепче свернутой газеты. Оружие быстро ломается, каким бы оно ни было. Клинок, копье или тятка для прополки — у всего короткий век. То же касается и луков со стрелами.

Это привносит в геймплей разнообразие, поскольку игроку приходится использовать почти все, что можно подобрать. Кстати, из врагов здесь время от времени выпадают занятные вещицы — меч в виде серпа, копье, утыканное гвоздями, костяной лук и прочие подобные штуки.

Боевка в *Breath of the Wild*, как и вся игра, раскрывается порционно и не прощает невнимательности. В стычках Линку нужно следить за шкалой выносливости и подгадывать момент ответной атаки. Вы должны на ходу продумывать последовательность действий, уворачиваться и контратаковать, иначе свалитесь замертво после пары-тройки тычков.

Чтобы сэкономить силы и нервы, внимательно изучайте окружение. Порой появляется возможность зачистить лагерь каких-нибудь свиноподобных монстров с помощью пары выстрелов из лука по бочкам с порохом или огромного валуна, который задавит часть тварей, если удачно столкнуть его с горы. А еще недругов можно закидать бомбами — Линк взрывает их на расстоянии.

Геймдизайнеры обставили каждую вражескую заставу так, чтобы монстров можно было убить самыми разными способами. Можно атаковать в открытую или тихо подложить бомбу, а можно поискать рядом пчелиный улей. Разгневанные насекомые дезориентируют врагов, что даст Линку тактическое преимущество.

При желании целиться из лука можно с помощью правого джойкона. Войдите в режим стрельбы, и Линк начнет послушно поворачиваться, повинуюсь движениям вашей руки. Непривычно, но вполне удобно, если освоиться. А еще тактику разнообразят виды стрел: огненные, взрывные, замораживающие.

ЗАПОВЕДНИК СКАЗОК

Игру вряд ли можно было бы назвать *The Legend of Zelda*, если бы в ней не было привычных для серии головоломок. Почти с самого начала приключения Линку доступны магические руны. Они дарят персонажу дистанционные бомбы, позволяют



С ДРЕВНИМИ боевыми машинами, служившими человечеству до того, как мир Хайрула окутала тьма, лучше не связываться

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык. Ни к качеству озвучки, ни к точности субтитров претензий нет.

магнитом притягивать некоторые объекты, останавливают ход времени и воздвигают из воды ледяные столбы. За прохождение испытаний остроухий юнец получает особые камни. Четыре таких камушка можно обменять на лишнее сердечко в шкале здоровья или пустить на увеличение шкалы выносливости.

Линк по всему миру натывается на святилища испытаний, где полно загадок, требующих грамотного применения рун. Например, чтобы разгадать одну из них, необходимо при помощи управления временем заставить нужные платформы застыть. Те останавливаются лишь на несколько секунд. Чтобы пересечь пропасть, надо поймать ритм и использовать руну в определенный момент. Получилось – камень ваш. Казалось бы, ничего нового или сколь-нибудь оригинального, но реализовано все блестяще, поэтому головоломки не надоедают и после десятого храма.

Авторы грамотно вплели современные игровые веяния в серию, известную своим консерватизмом. Получилась глубокая и самобытная игра-приключение. The Legend of Zelda: Breath of the Wild не может похвастать детальной графикой, но ее неповторимые визуальный стиль и атмосфера искупают все.



ИГРА ЗАТЯГИВАЕТ, не хочет отпускать – можно сказать, что смотрит на вас такими вот глазами каждый раз, как вы хотите отложить консоль

Мир словно нарисован магически-красками, оживляющими каждый его закоулок. Порывы ветра или струи дождя, вереница пушистых облаков, пасущиеся на поляне лошади – Хайрул живет сам по себе, без участия нашего героя. С точки зрения визуального исполнения и культурной ценности новую «Зельду» можно назвать произведением искусства уровня картин Хаяо Миядзаки. Ну а цветовая палитра и художественная стилистика

напрямую цитируют анимационные произведения студии Ghibli.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild стоит внимания каждого любителя видеоигр. В ней есть все, чтобы выпасть из реальности часов эдак на сто: сказочная атмосфера, отточенные игровые механики и чувство абсолютной свободы. ■

ПОРАДОВАЛО:

- огромный живой мир;
- продуманные головоломки;
- отточенная боевая система;
- увлекательные побочные задания;
- выдающееся художественное исполнение.

ОГОРЧИЛО:

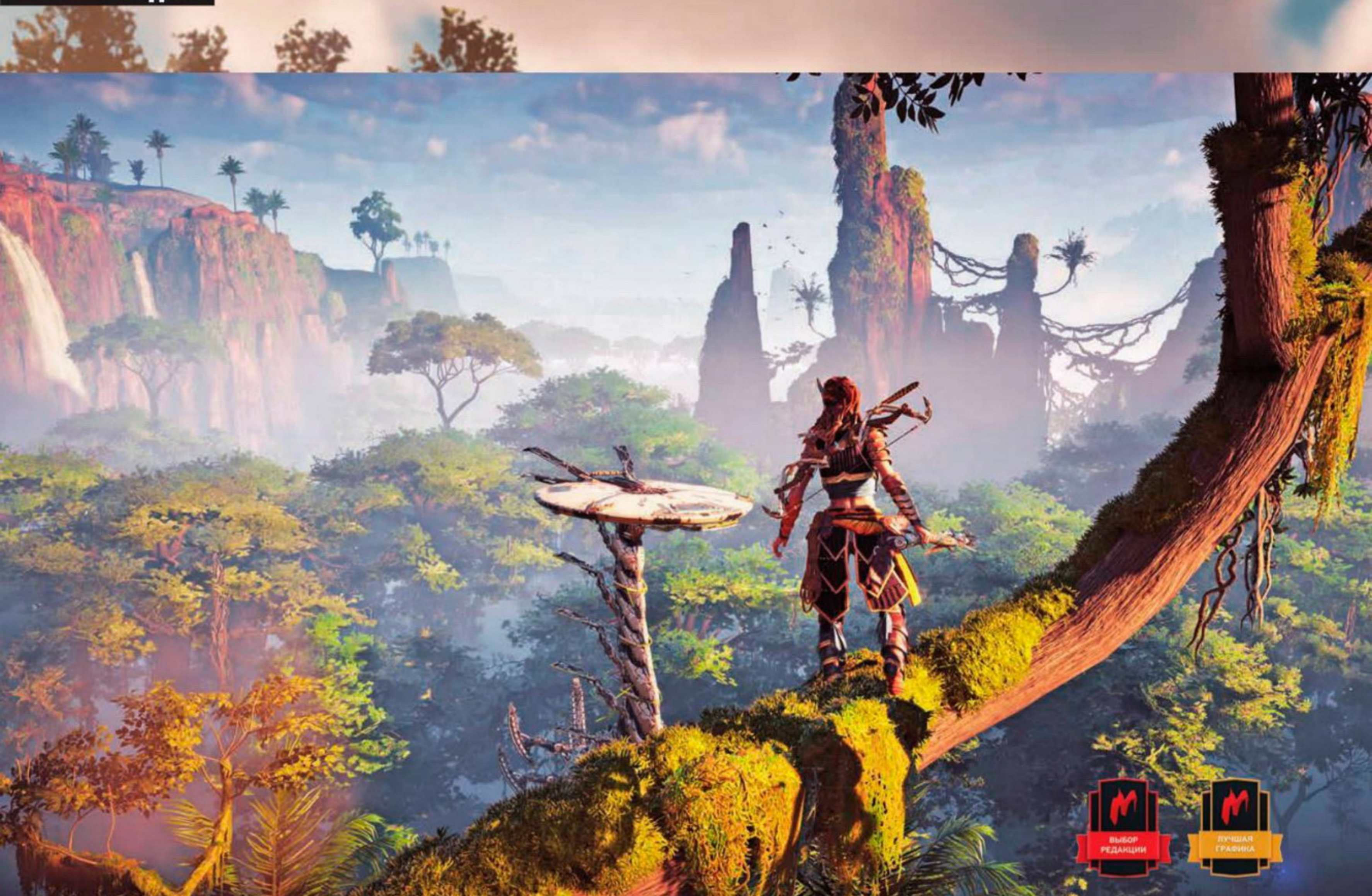
- сюжетная завязка почти неотличима от историй прошлых выпусков сериала;
- иногда недостатки графики бросаются в глаза.

ДОЖДАЛИСЬ?

Глубокая приключенческая игра с уникальной сказочной атмосферой. В нее хочется возвращаться снова и снова. Без сомнения, достойное продолжение легендарной серии The Legend of Zelda. И, будем надеяться, ее далеко не последний виток.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0
«Великолепно»



ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Guerrilla Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

HORIZON ZERO DAWN

СТРАНА ВЕЧНОЙ ОХОТЫ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Порой жалеешь, что устройство для стирания памяти существует только в фильме «Люди в черном». Потому что, когда во вступительном ролике **Horizon Zero Dawn** перед одетым в шкуры воином опускается, сотрясая землю, гигантская нога длинношея, в голове невольно пронесется мысль: «Вот было бы здорово, если бы я только сейчас, именно так узнал об этом мире!»

Именно поэтому в рецензии о некоторых моментах мы расскажем вскользь, а то и вовсе ничего не скажем. Исключительно чтобы лишние знания не испортили восторг от личного знакомства и открытий.

КОДЗИМА РАЗБИРАЕТСЯ

Когда голландская студия **Guerrilla Games** объявила, что следующей ее игрой будет не коридорный шутер, а боевик в открытом мире, трудно было удержаться от скептических высказываний. Открытый мир в последнее время стал чуть ли не обязательным пунктом в программе:

так, открытый мир есть? Нет? Расходимся. Но сколько из миров последних лет по-настоящему живые?

А вот заявленный сеттинг подкупал. Образ того самого воина, что с луком и копьем выходит против громадных машин, развернулся в один из вариантов мрачного будущего человечества. Люди в своем прогрессе потерпели крах, да настолько мощный, что это отбросило их обратно к первобытнообщинному строю. Живут они в скромных поселениях, занимаются собирательством и охотой. И лишь самые доблестные и умелые не боятся выйти против роботов, которые теперь безраздельно правят планетой.

Голландские разработчики показывали великолепные скриншоты и записывали динамичные ролики, много и охотно говорили об игре и демонстрировали ее журналистам. Но один из последних гвоздей в мемориальную вывеску «Самая ожидаемая игра» вбил, вольно или невольно, Хидэо Кодзима. Движок **Horizon: Zero Dawn** он посчитал лучшим из многих пред-

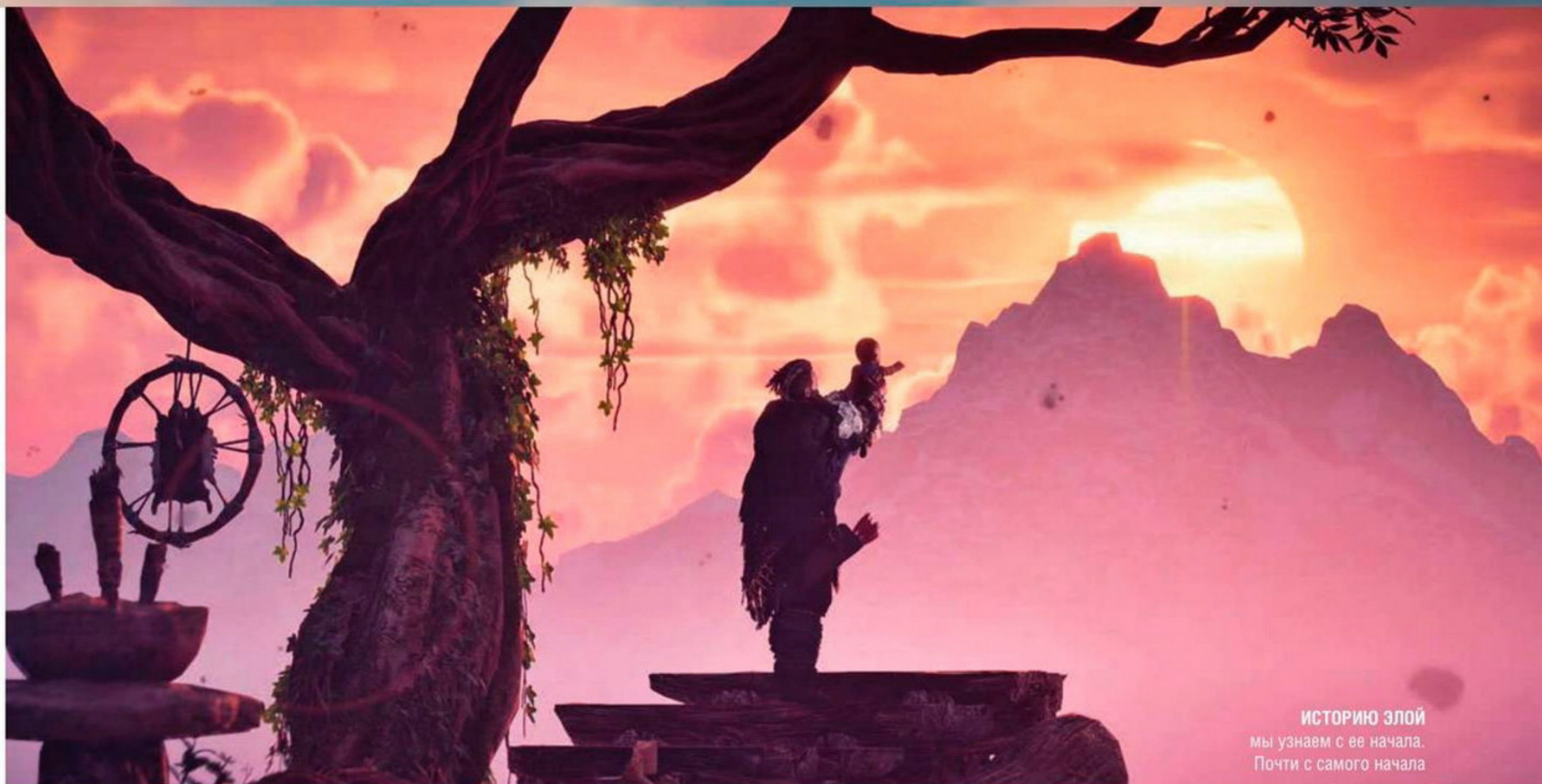
ставленных ему **Sony** и решил купить его для своей будущей игры **Death Stranding**. «Да-а, Кодзима разбирается!» – согласились скептики и присоединились к армии поверивших.

Позволим себе один крупный спойлер – верили в **Horizon Zero Dawn** не напрасно.

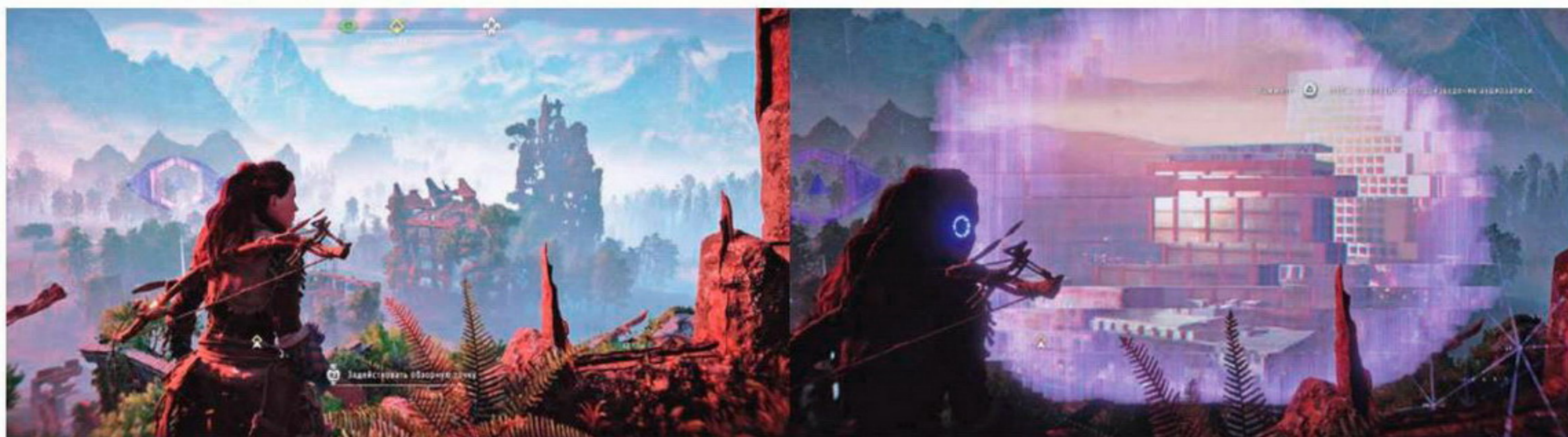
ЗАНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

Прекрасный мир подкупал чуть ли не с первого взгляда. Бескрайние просторы, по которым бродят громадные механические звери, поросшие травой руины цивилизации, выжженные пустыни и заснеженные горы, мрачные пещеры и примитивные поселения. Но ролики никогда не передадут дух здешнего мира...

Кодзима был прав: здешний мир то и дело выдает такие виды, что хочется позвать соседей на показ слайдов. Куда бы мы ни сунулись, ни разу не удастся встретить экран загрузки. Деревья и трава выглядят как настоящие, день сменяется ночью, дождь снегом, и ни с чем не пере-



ИСТОРИЮ ЭЛОЙ мы узнаем с ее начала. Почти с самого начала



В ОБЗОРНОЙ ТОЧКЕ можно увидеть кусочек мира таким, каким он был тысячу лет назад

путаешь тень буреветника, что накрывает героиню, – а значит, медлить нельзя.

Мир не слишком богат на привычные по другим играм открытия. В **Fallout 4** плюшевые мишки, скелеты и предметы домашней обстановки разыгрывают мизансцены о последних днях довоенного человечества, на каждом шагу находят крышки, хлам или что-то более ценное.

К Земле из *Horizon Zero Dawn* время оказалось более жестоко, да и прошло его в пять раз больше. Будет большой удачей, если в развалинах удастся откопать древний колокольчик (связку ключей), древнюю зубочистку (швейцарский нож) или древний браслет (наручные часы). А совсем уж удача – наткнуться на кружку с надписью на боку! За такие кружки торговец в Меридиане щедро наградит, а заодно расскажет свою теорию об их роли в доисторическом обществе. «Величественно!» – вздохнет он.

Мир игры подкупает еще и тем, что он честный. Если между камнями видна щель или в заборе имеется дыра, то туда в абсолютном большинстве случаев можно прой-

ти. Если гора выглядит доступной, то на нее можно взобраться. Особо сложные паркурные пассажи помечены желтыми метками, но «правильных и неправильных» путей здесь нет. Удалось протиснуться в дыру и застать врага врасплох? Мы победили. Нет? Ладно, можно и честно попробовать. Кстати, уткнуться в невидимую стену у нас даже на краю мира не получится, Элой просто заявит, что дальше ей делать нечего.

А более всего впечатляет, когда после нескольких часов игры открываешь карту и видишь, что до сих пор не выбрался из крошечного закоулка, пятка в самом углу мира.

БЕЗ РОДУ И ПЛЕМЕНИ

По-настоящему открытый мир мы увидим нескоро. Чтобы нашу героиню выпустили за ворота, ей и нам придется многое пережить.

Если с самого анонса мир игры покорял, подкупал и дразнил новизной, то рыжеволосая девушка мало кого сумела заинтересовать с первого взгляда. Она по всем

статьям проигрывала типичным компьютерным героиням. Некрасивая, какая-то неуклюжая, на голове пакля, на ногах нечто несурзное, да и вообще недоразумение рыжее.

Разработчики изрядно схитрили. Чтобы мы могли понять Элой, нас знакомят с ней с раннего детства. С младенчества. На наших глазах она растет. И маленькая Элой вышла настолько страшненькой, таким гадким утенком, что, привыкнув к ней, выросшую Элой мы мгновенно воспринимаем как «ну совсем другое дело»!

Хотя она, конечно, не красавица. Не яростная воительница, грациозная и сексуальная, не героиня с сияющим бюстом. Элой – изгой, за всю свою жизнь она ни разу полноценно не поговорила ни с одним человеком, кроме своего опекуна, защитника, наставника и друга Раста. Матери прятали от нее детей, мальчишки швыряли в нее камни, а взрослые мужчины громко начинали молиться Великой Матери, если Элой пыталась с ними заговорить.



ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ПОШАДЬ быстро скачет и умеет драться. Из-за чего регулярно погибает, и нужно будет приручать новую



НЕУДИВИТЕЛЬНО, что Элой сильная и ловкая. Она всю жизнь тренировалась



ВХОД В КОТЕЛ. Уже по виду ясно, что ничего кулинарного здесь нет

Девочка начала учиться воинскому мастерству, чтобы получить шанс вернуться в племя. И такой шанс у нее появляется. Но после стольких лет изгнания и унижений готова ли она простить людей, швырявших в нее булыжниками, принять их как свою семью и защищать их?

В сюжетной линии игры нет развилки, у всех тайн одна разгадка, и все события неуклонно текут к единственному финалу. Но в диалогах встречаются вариации. Элой может попытаться схитрить, пригрозить собеседнику или открыть ему душу. Она может решить, жить кому-то из недавних знакомцев или умереть. Некоторые из этих решений чуток влияют на дальнейшие события, но основная их цель — дать самому себе понять, какая она, Элой? Как она будет действовать, из изгоя превратившись в надежду своего (и не только своего) племени?

КОПЬЕ НА МИКРОЧИПАХ

Элой же вовсе не супергероиня. Да, она ловко скачет по скалам, бегаёт по канатам и метко стреляет из лука, если мы поможем

ей прицелиться, но основные силы ей, как и Бэтмену, дает техника.

Найденный в древних руинах визор открывает Элой то, что не доступно другим. Например, она видит уязвимые места машин, их сильные и слабые стороны, может вычислить маршрут движения «зверя» и высмотреть, какими запчастями реально разжиться с тушки. С его помощью Элой считывает информацию со старинных аппаратов, читает дневники давно умерших людей. А «в поле» визор действует как ведьмачье зрение Геральта. На этом построен ряд квестов-расследований: Элой ищет улики, засекает следы и идет по ним.

Повзрослев, героиня обзаводится еще одним артефактом. Привязав его к копы, она обращает обновленное оружие против программного обеспечения, — теперь она умеет вскрывать электронные замки и перехватывать управление машинами и механизмами. Именно копьё на микрочипах обеспечивает Элой ездовыми роботами и «добровольными» помощниками.

Такое богатство возможностей может показаться чрезмерно мощным подспорьем.

Но на деле технологическое превосходство лишь чуть-чуть увеличивает шансы Элой на победу, так же как бесконечный запас выносливости для уклонений и кувырков лишь повышает шансы выжить. Ведь ее противники — бронированные машины, вооруженные огнеметами, лазерами, бомбами и резаками, и один их легкий подскок опрокидывает девушку наземь. Они неутомимы и смертоносны, они замечают любое движение и никогда не промахиваются.

И что Элой? А у Элой опять проблемы: кончились стрелы, надо идти за припасами.

БЕЛУЮ БЕРЕЗКУ ЗАЛОМАЮ

В чистом поле растут травы. Часть из них идет на лечебные, защитные и усиливающие зелья, часть можно лопать прямо так, для поправки здоровья. По лесам скачут кролики, лисы, кабаны и топают вперевалку индюки. В реках и озерах лениво плавают лососи. И все они обречены.

Чтобы справляться с машинами, нужны стрелы, бомбы, ловушки, зелья, мины-растяжки, канаты для привязыва-



ЭТО НЕ «МОНСТРО» и не «Годзилла». Это страж машин, длинношей



В ВЫСОКОЙ ТРАВЕ пилозуб не видит Элой. А как только он подойдет поближе...

ния противника к месту. Покупать у торговцев? Никаких осколков не хватит. Все делаем вручную: наломали березок, нарвали травы, нарубили на мясо лис и кроликов. И вперед. Даже чтобы быстро переместиться к открытому костру, потребуется сверток припасов.

Но и этим дело не ограничивается. С десятком стрел и парой бомб много не навоюешь, надо перешивать старые сумки, а потом еще и еще их расширять. Тут подвох: стрелы для каждого вида лука складываются в собственный колчан, зелья и бомбы лежат по отдельным мешочкам, а канаты не перепутываются с проволокой для растяжек. Целый набор сумок

потребуется солидного количества шкур, костей, дерева и, конечно же, металлических осколков. Без них вообще никуда, они здесь вместо денег.

Простые стрелы делаются из того, что под рукой. Как только у Элой появляются огненные стрелы, взрывные ловушки и электрические бомбы, в рецептах боеприпасов возникают редкие компоненты. Добываются они с машин. И не просто извлекаются из обломков — их нужно сбивать прицельным выстрелом, прежде отыскав через визор место, где они расположены.

Даже когда Элой подрастет, приоденется, вооружится и сможет убивать назойливых рыскунов одним ударом копья, она то

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: сорок часов

и дело будет сворачивать с дороги, чтобы распотрошить кролика или нарвать травы. О постоянной нужде в припасах говорит то, что обычные машины возвращаются туда, откуда мы их выбили часом раньше. Да, старательно зачистить территорию, а потом бегать по ней, ничего не страшась, тут не выйдет.

БОЕВАЯ БУХГАЛТЕРИЯ

Когда Элой наловит достаточно кроликов и сварганит себе самый большой мешок, на ее колесе оружия будет двадцать ячеек. Это не совсем оружие, это разные типы боеприпасов: три вида стрел для каждого из трех видов луков, три вида бомб для пращи, три вида растяжек для нитемета. Мины-ловушки мы тут не считаем, они в отдельном меню. Да, расчет дается при условии, что все оружие — редкое, фиолетовое, такое сразу после выхода на большую дорогу не заполучить. Но представить себе циферблат из двадцати ячеек, в котором мы подбираем нужные боеприпасы, в то время как машина мчится к Элой со всех ног, очень полезно для понимания боевой тактики. Вернее, тактик.

А они разные для каждого вида машин. Уложить одним метким выстрелом реально разве что слабого рыскуна, а усиленным с помощью навыков копьем можно завалить скромного падальщика. От всех

А В ПЕРЕРЫВЕ между боями можно любоваться красотой мира



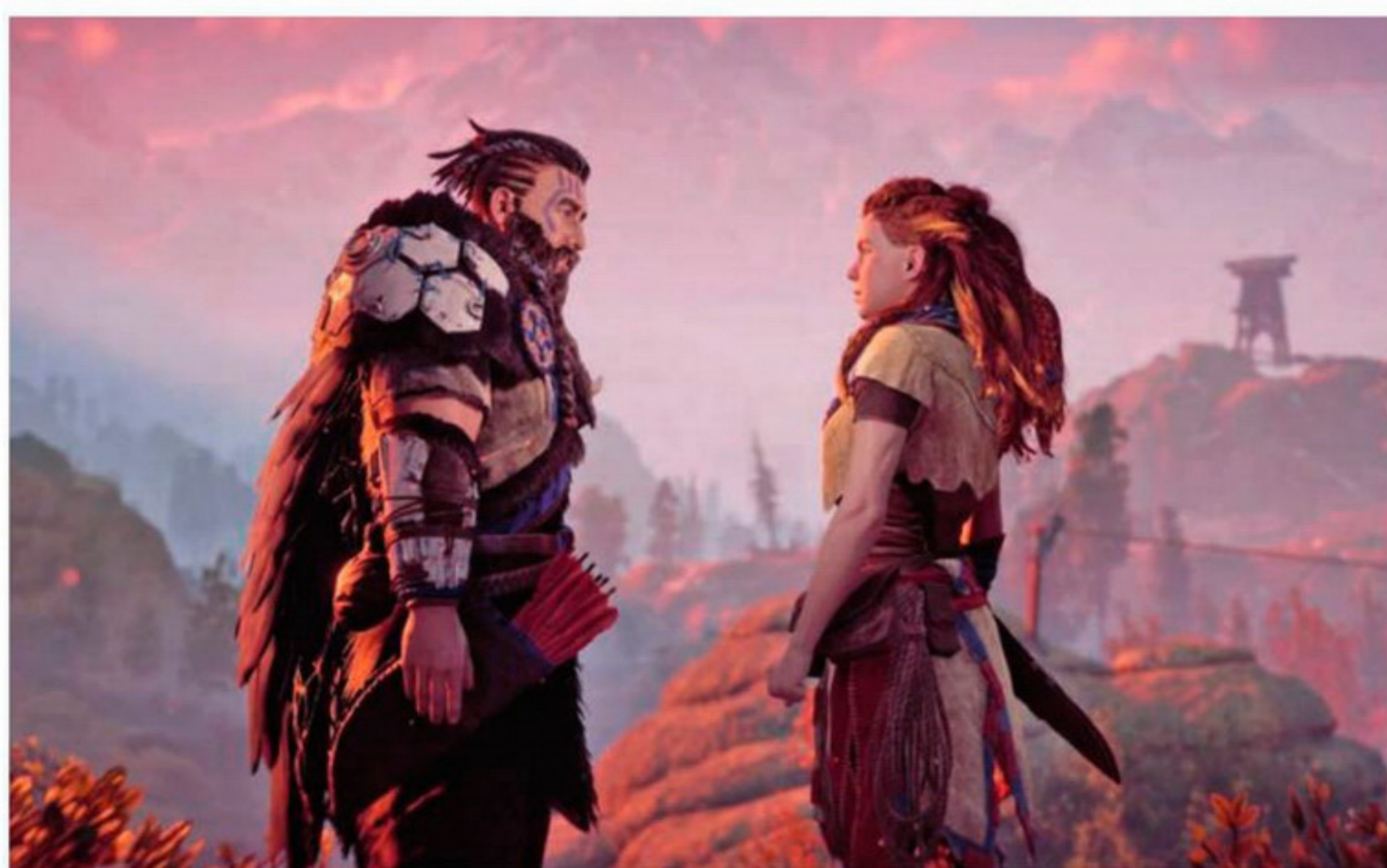
О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена и озвучена. В русской версии у Элой более юный и мягкий голос, чем в английской. Но это не портит, а неожиданно дополняет ее образ. Ведь, по сути, она не супергероиня, а совсем юная девушка, что всю жизнь провела в изгнании. Она робует в огромном неизведанном мире, смущается перед незнакомцами, но пытается не подавать вида. А выжив под атаками грозного босса, вдруг так непоследовательно печалится. Такой Элой проще сопереживать. Ее легче прочувствовать. Впрочем, кто так не считает, всегда может выбрать оригинальную озвучку и настроить субтитры.

Остальных придется бегать, на ходу швыряя бомбы, ставя ловушки и переключаясь между разными видами стрел: одними пробиваем броню, другими сбиваем компоненты, огнем гасим заразу, льдом глушим огнеметы и постоянно уходим из-под удара, — в ближнем бою у Элой мало шансов, даже если она оденется в броню с металлическими накладками. Сплошное веселье.

По сравнению с машинами люди туповаты, неуклюжи, медлительны и близоруки. Интеллект для них кроили из локутов, оставшихся от машинного разума. Но качественные недостатки они компенсируют количественным превосходством: стоит тронуть одного, как на шум сбежится добрый десяток. Поэтому лагеря разбойников и защищенные крепости превращаются в площадку для стелс-миссии. Хитмен из Элой получается неплохой, если вдобавок не поспешит на ветку скрытных навыков и придется в маскировочный наряд.

Бои не наскучивают, ведь на каждом новом этапе появляются новые противники, в большинстве случаев сильнее прежних. А старые знакомые постепенно теря-



РАСТ УЧИЛ свою подопечную жить ради племени. Но сумеет ли она?

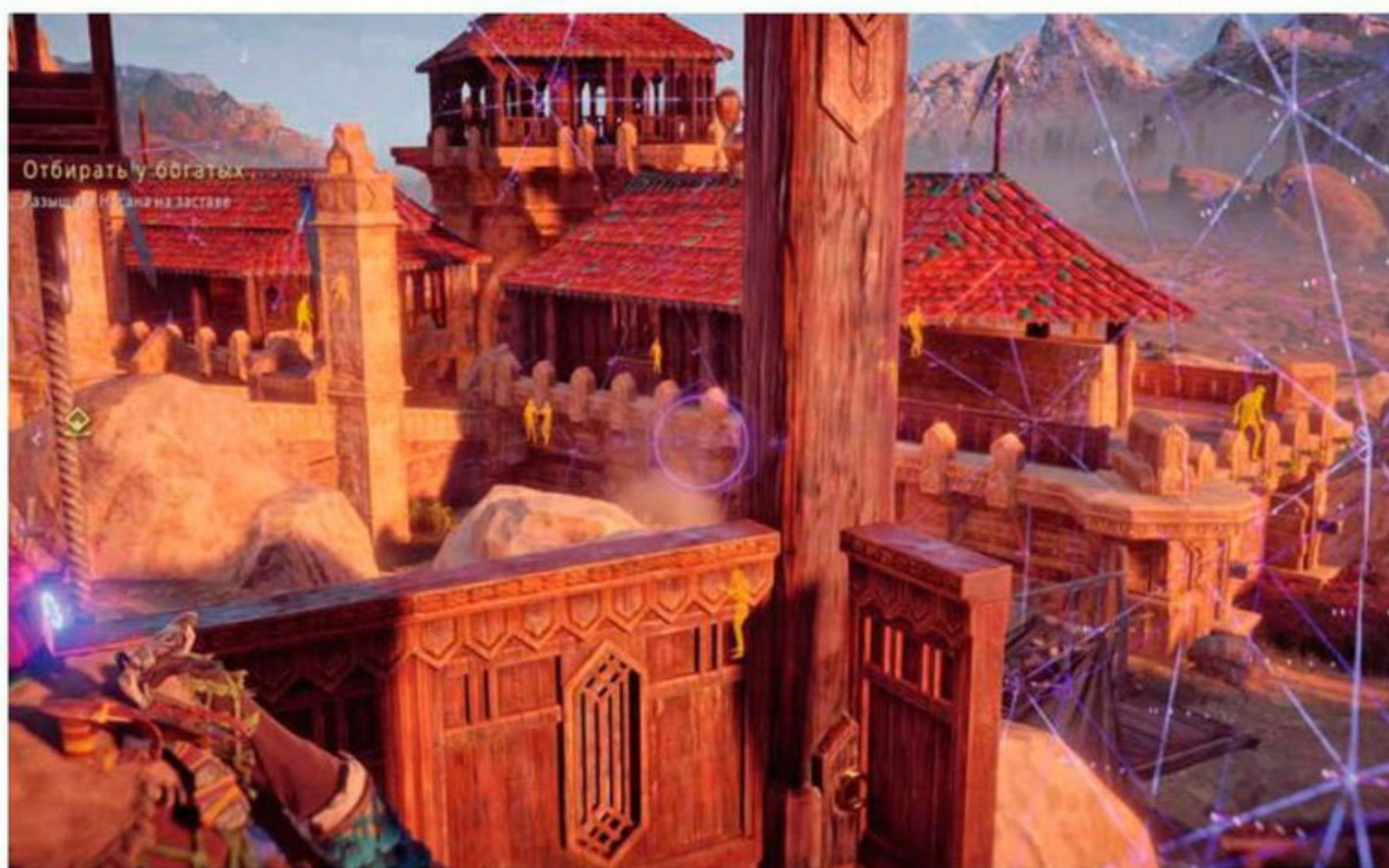
ют силу, в отличие от крепнущей Элой, — на них и стрелы можно не тратить, забьем копьем или гремучником.

ОТ ИЗГОЯ К ИСКАТЕЛЮ

Сюжетная кампания уступает по увлекательности и глубине лучшим историям из третьего «Ведьмака». Однако у CD Projekt Red был солидный литературный фундамент. Не вдаваясь в подробности, скажем так: основные квесты хорошо проработаны, снабжены красивыми роликами и таят в себе много неожиданных поворотов и открытий. Мы всегда

понимаем, что должны делать и зачем. И в основном действительно согласны, что надо пойти туда, куда посылают.

Побочные квесты попроще, их участников не то что по имени запомнить, но и с лица сложно различить (ты, вот ты, с бритыми висками, это не тебя мы встречали уже трижды?), хотя порой попадаются и необычные персонажи. К примеру, Нил, добровольный герой-истребитель разбойников. Если с ним разговориться, он признается, что просто любит убивать, обожает запах крови. Предаваться своей страсти в племени чревато неприятностями, о раз-



КРЕПОСТЬ БУКВАЛЬНО напичкана стражниками. И все они прибегут, стоит потревожить одного

бойниках же никто горевать не будет! Эдакий Декстер будущего.

В открытом мире множество занятий, а у Элой целый список квестов. Есть испытания в охотничьих угодьях, где надо за отведен-

ное время убить выбранным способом определенное количество машин. Есть лагерь разбойников, зачастую около них уже дежурит Нил. Есть великолепные длинношеи, на которых надо еще суметь забраться, —

ПОРАДОВАЛО:

- уникальный мир;
- достойные противники-машины;
- разные тактики боя;
- интересные истории;
- живые главные герои.

ОГОРЧИЛО:

- гуманоидные враги жутко глупы;
- начало несколько затянуто.

ВЕРДИКТ

Проба пера в новом жанре у Guerrilla Games вышла масштабной, зрелищной и захватывающей. Horizon Zero Dawn – отличное начало 2017 года, и пропускать такой проект просто нельзя, если вы чтите интерактивное искусство.

И вроде бы создатели уже подумывают над продолжением. Так что ждем!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,5
«Великолепно»

НИЧТО ТАК НЕ РАДУЕТ ВОИНА,
как изобилие ресурсов для сбора

здесь акробатические миссии смешиваются с заданиями по зачистке территории.

Элой может запастись огненными стрелами и отправиться зачищать зараженные зоны, а может самой себе выдать задание на сбор определенных запчастей, да еще и получить награду за выполнение. Есть древние руины, где вас ждет побоище или головоломка...

И еще есть котлы. Но про них мы ничего не скажем, кроме того, что там обязательно надо побывать! А вот вышки ей захватывать не придется. Нет здесь вышек.



Любой из игроков без труда поймет, что в игре вышло неидеально. Воевать с людьми не так интересно, как с машинами, можно купить карты редких реликвий и испортить себе все удовольствие, в мире не так много ярких достопримечательностей, часть общей истории собирается из мелких и не всегда понятных кусочков...

Но все эти находки быстро забываются. Потому что все это такие мелочи! ■



ВОССТАНИЕ МАШИН

А ТОГО ЛИ МЫ БОИМСЯ?

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Через тысячу лет Земля больше не будет принадлежать людям. Миром станут править машины, оснащенные мощным оружием, крепкой броней и искусственным интеллектом, пусть и весьма односторонним. А людям придется в неравных боях завоевывать право на хоть какую-то жизнь.

Именно такой мир мы видим в Horizon Zero Dawn. Но насколько реальна эта картина будущего и с чего вдруг люди боятся роботов, которых сами же и создали?

За ответом мы отправляемся на сотню лет назад.

ПЕРВЫЕ РОБОТЫ БЫЛИ КИБОРГАМИ

Слово «робот» придумал Карел Чапек, и впервые оно прозвучало в 1921 году, в фантастической пьесе «Р.У.Р.». Правда, изображенные в ней создания были не роботами в привычном понимании, а скорее андроидами: сотворенные из искусственно выращенных тканей и органов, они выглядели как люди, да и действовали примерно так же.

По причине их неестественного происхождения чапековских роботов нещадно эксплуатировали. Отсюда и название, ведь в чешском языке «robota» означает тяжелый труд, каторгу, рабство – что угодно, но не нормальную работу, для которой существует слово «práce». Немудрено, что утомленные «роботой» роботы взбунтовались, перебили всех людей и уткнулись в проблему: сами себя они создавать не умели.

Таким образом, роботы как понятие сразу появились на свет в виде угрозы для человечества. Впрочем, корни этого вымысла уходят в куда более далекое будущее. В нем слились воедино древний страх перед непонятным и суровые реалии капитализма.

ЧЕРТ НА МЕЛЬНИЦЕ

Больше всего люди боятся того, чего не понимают. Это хорошо уловил создатель понятия «саспенс» Хичкок: самые напряженные сцены его фильмов связаны не с появлением опасности, а с ожиданием

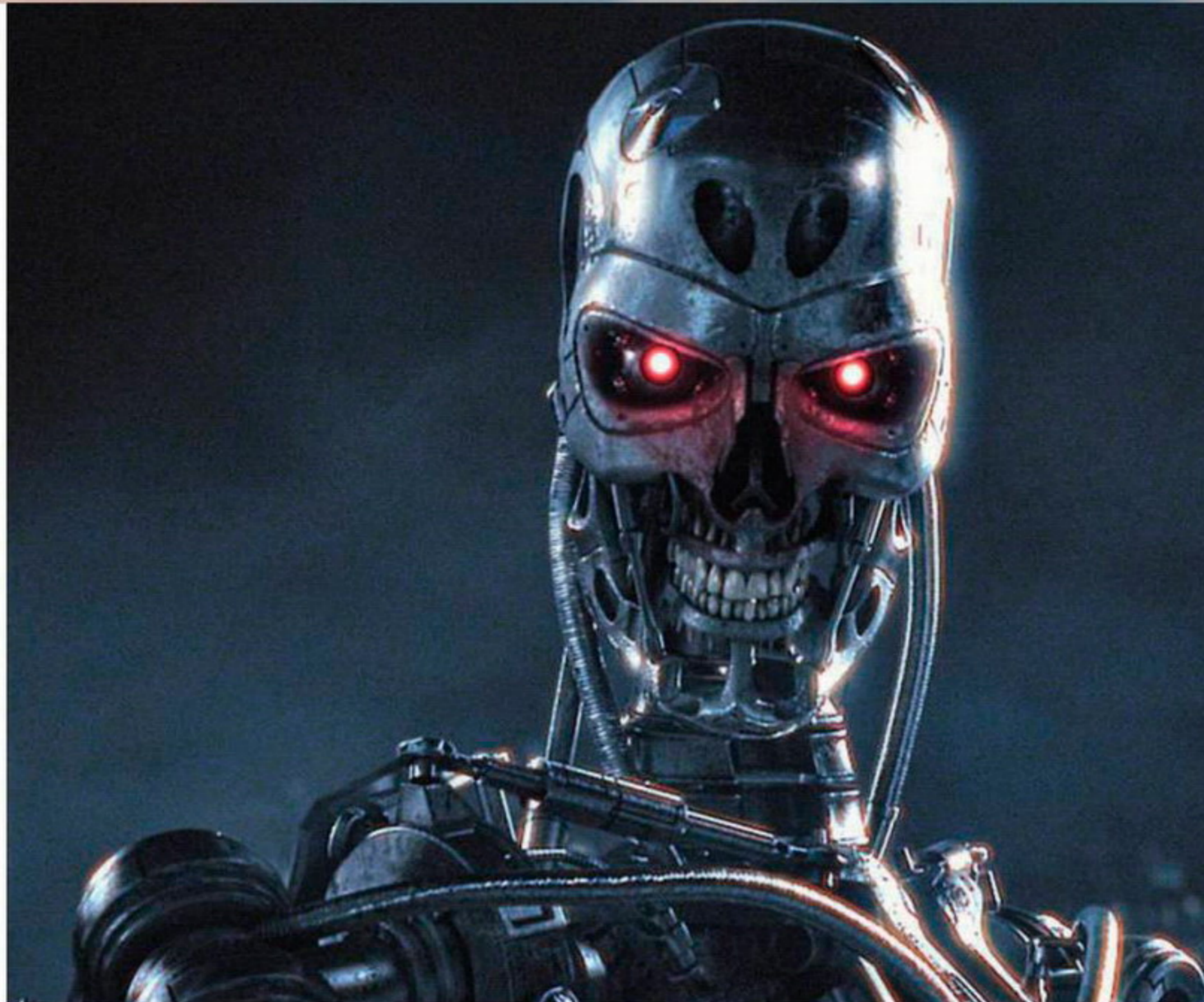


СТАРАЯ ПОСТАНОВКА пьесы «Р.У.Р.». Победившие роботы требуют у последнего человека на Земле найти способ создавать новых роботов

ее появления. Видимое зло не пугает, страшит невидимое, неясное, неизвестное зло.

В старину верили, что мельники водят дружбу с нечистой силой. Другого объяснения тому, как связаны вода и вращение мельничного жернова, люди не находили. Черты определенно помогали кузнецам (как еще из камней получают мечи?), морякам (с чего их громадины не тонут, да еще и против ветра плывут?), а уж изобре-

ПРИВЕТ, Я РОБОТ,
и я пришел убить
все человечество!



ПОД ТАКИМИ КОЛЕСАМИ, как верили крестьяне, живет водяной, а где-то рядом и русалки

тателей и вовсе неплохо было бы камнями побить, а то знаем мы, кто им изобретения нашептывает.

Креститься при виде мельника – безобидная причуда. Но гораздо менее невинный оборот принял страх перед машинами в начале эпохи капитализма, когда бесправные работяги стали превращаться в придатки к станкам. Почему так произошло, объяснит Карл Маркс, но это будет позже. А в начале массовой индустриализации пролетарии винили в своем тягостном положении машины.

Первым вину за безработицу и голод открыто возложил на машины рабочий по фамилии Лудд, разбивший свой станок. В начале XIX века война со станками распространилась так широко, что пришлось

использовать войска. После 1812 года ввели смертную казнь за порчу машин, и о луддитах больше никто не слышал.

Машины победили.

СНЕГУРОЧКА ФРАНКЕНШТЕЙНА

Примерно тогда же, но параллельно в народном сознании жили «нечеловеческие человеки». Древние греки рассказывали о Кадме, вырастившем воинов из зубов побежденного чудовища, и о Пигмалионе, который обзавелся идеальной женой в виде оживленной статуи. Еврейские народные легенды повествовали о големе, глиняном человеке, оживленном с помощью тетраграмматона. А в русских народных сказках были свои големы – например, Снегурочка.



СУЩЕСТВОВАЛ ЛИ на самом деле Нед Лудд, историки до сих пор точно не знают. Но отсутствие подтвержденных данных – это меньше, что мешало луддитам



КЛАССИЧЕСКИЙ МОНСТР Франкенштейна в исполнении Бориса Карлова. С тех пор мы видали и пострашнее



Все эти создания никоим образом не угрожали людям. Самые смелые из просших зубов стали фиванскими царями, Снегурочка была милой жертвой, а у Пигмалиона и Галатеи наладилась нормальная семейная жизнь с детьми. Голем и вовсе был призван спасать и защищать, совершая действия, которые богобоязненным евреям запрещала религия. Нечеловеческие порождения человека верно служили ему и даже не думали восставать.

Но все изменилось благодаря Мэри Шелли.

В романе «Франкенштейн, или Современный Прометей» писательница предвосхитила эффект «Зловещей долины». Чем больше искусственно созданное существо похоже на человека, тем больше симпатии оно вызывает. Но лишь до определенного этапа, после которого следует резкий скачок неприятия, отвращения и отторжения. По теории, происходит это оттого, что очень похожий на человека робот воспринимается не как «почти человек», а как человек, в котором что-то не то.

Монстр Франкенштейна был «сшит» из частей людей и, по книжному описанию, не имел ничего общего с Борисом Карловым, изобразившим кошмарное чудовище в первой экранизации. Тем не менее он с первого взгляда пробуждал ужас и ненависть во всех встречных, начиная с собственного создателя. Современные роботы, которых иногда пытаются сделать похожими на людей, тоже вызывают противоречивые чувства. Конечно, не настолько сильные, но на то оно и «литературное преувеличение».

Чудовище, которое ошибочно, но привычно называют Франкенштейном, стало первым литературно оформленным и занесенным в мировое сознание образом



КАДР ИЗ ФИЛЬМА «Гибель сенсации». Неумолимая пята капиталистического робота давит представителя творческой интеллигенции

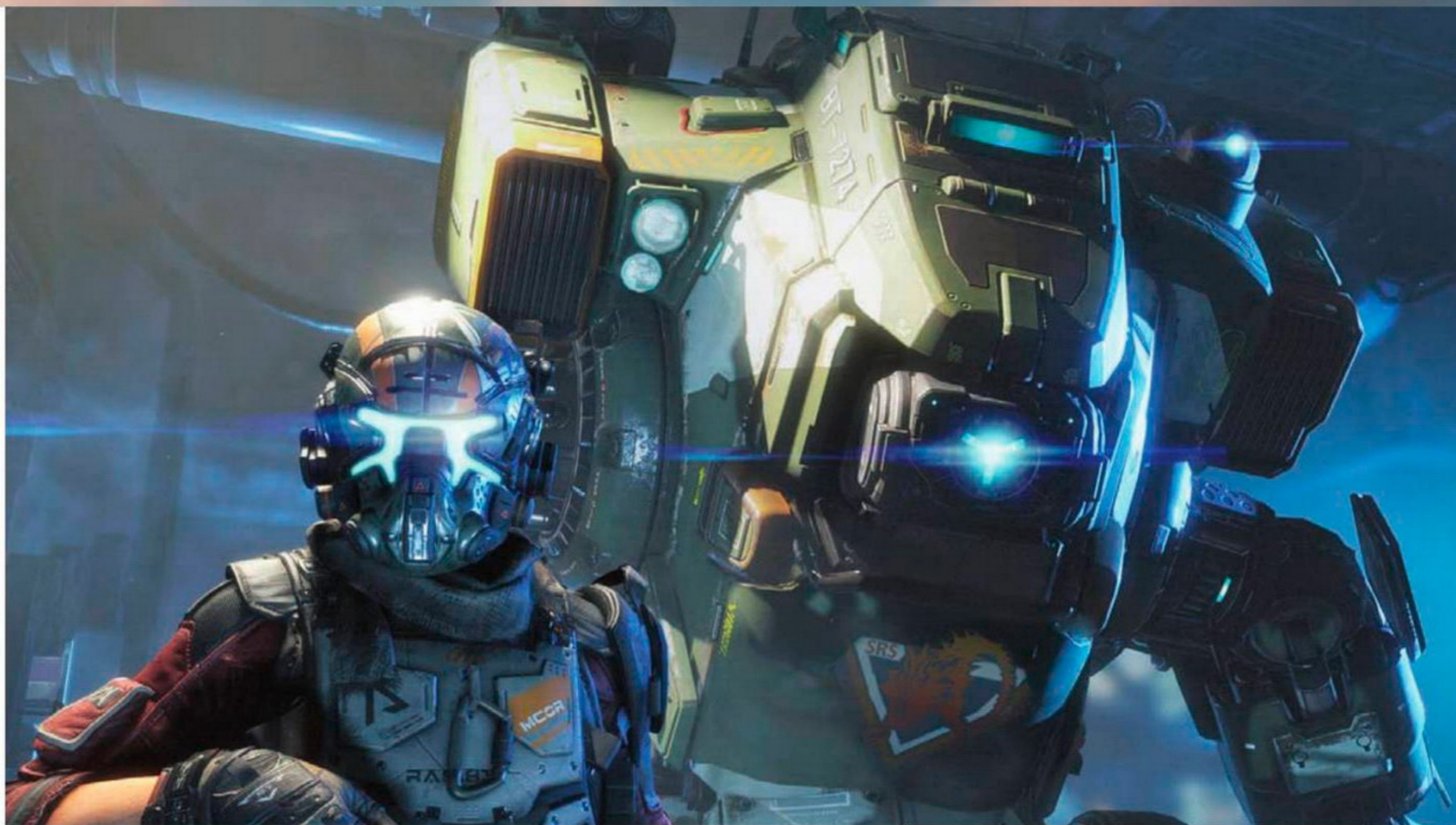
творения, восставшего против своего создателя и погубившего его. Ему оставалось лишь соединиться с идеями луддитов, чтобы породить тему восстания машин.

ПОТЕРЯННЫЕ ПОКОЛЕНИЯ

В 1935 году вышел советский фильм «Гибель сенсации». Сейчас о нем мало кто помнит, как и о снявшей его кинокомпании «Межрабпомфильм». В картине роботы, заменившие людей у станков, превращаются в безжалостных карателей, чтобы подавить пролетарский бунт. Знакомая канва «восстания машин», впрочем, была по-советски преобразована: это злые капиталисты приказали ни в чем не повинным роботам подавить восстание. Как и все в истории, эта схема повторилась уже несколько лет спустя.

Фашизм стал чумой прошлого века уже после того, как проявил себя. Но в эпоху зарождения его поддерживали те, кто видел в национал-социализме прежде всего панацею от пролетарских революций. «Расчеловечивание» определенной части населения играло на руку буржуазии и капиталистам: их подход к рабочим как к безликим, лишенным личности средствам производства таким образом обретал идеологическую подоплеку и одновременно придавал их действиям священную легитимность.

Как тогдашние, так и современные нацисты не сильны в комплексном понимании ситуации. Главное для них – возможность путем соблюдения несложного ритуала гарантированно попасть в ту самую «высшую расу». А когда «невинная» жажда превосходства оборачивается страшной трагедией, велик соблазн свалить вину на что-то



В ФИЛЬМЕ «Я, робот» мало что осталось от Азимова

другое или кого-то другого. В ужасных итогах Первой мировой войны вину несли развитию прогресса: вот если бы не было отравляющих газов, танков, аэропланов и пулеметов, то не было бы и столько жертв. После и во время Второй мировой защитная мантра «я просто исполнял приказ» туго переплелась с очередной волной страха перед машинами. Ведь это атомная бомба убила людей, а не летчик, ее сбросивший! Он ведь лишь исполнял приказ.

ЗАКОНЫ НА СТРАЖЕ

«Золотой век» научной фантастики предвосхитил множество современных явлений

и аспектов. В 1942 году, когда еще не были созданы даже примитивные вычислительные машины, не говоря уж о рукотворном машинном разуме, гениальный фантаст Айзек Азимов создал серию рассказов о роботах, что руководствуются знаменитыми «тремя законами робототехники».

На несведущий взгляд, законы полностью гарантируют безопасность использования роботов. На деле же формулировки Азимова больше годятся на роль литературного инструмента, чем на действенное средство моделирования поведения искусственного интеллекта. Сам мастер в своих рассказах описывал опасные ситуации, которые умудрялись создавать роботы,

ТРИ ЗАКОНА РОБОТОТЕХНИКИ

1. Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред.
2. Робот должен повиноваться всем приказам, которые дает человек, кроме тех случаев, когда эти приказы противоречат Первому Закону.
3. Робот должен заботиться о своей безопасности в той мере, в которой это не противоречит Первому или Второму Законам.

не нарушающие или обходящие его собственные законы. А на страже интересов человечества он поставил лишь некрасивую старую деву-робопсихолога.

Впоследствии Азимов предлагал другие формулировки законов и даже вводил «нулевой закон». Но подход оставался тем же: писатель воспринимал робота как «очень хорошего человека». Им предлагалось следовать людской морали.

И еще одна важная деталь: роботы должны были соблюдать законы, а вот люди им ничего не были должны. По сути, роботы Азимова ничем не отличались от бесправной рабочей силы эпохи зарождения капитализма.

Специалисты, занимающиеся в настоящее время вопросами контроля над искусственным интеллектом, видят необходимость создания целого комплекса законов. Всерьез обсуждается, следует ли считать роботов субъектом права и кто должен нести ответственность за совершенные ими действия. Создатели беспилотных автомобилей уже сейчас сталкиваются с нерешенными проблемами: как должен поступать «водитель» в аварийной ситуации, когда при любом исходе кто-то постра-

АРНОЛЬД ШВАРЦЕНЕГГЕР
не зря трудился – ничего более яркого, чем Терминатор, у него так и не вышло



ПЕРВЫЕ ПОРТАТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ были не такими уж и портативными. Но по сравнению с «машинными залами» прогресс был более чем очевиден

ВОТ ОНО, КОШМАРНОЕ БУДУЩЕЕ: железный солдат с красными глазами. Задуматься над тем, зачем делать машину убийства непременно человекоподобной, мешает страх

дает? А робозтика пытается определить, имеют ли роботы право на частную жизнь и насколько они могут вторгаться в личную жизнь людей.

ВОЛНЫ ПРОГРЕССА

В 1942 году еще не было и речи о выпуске разумных роботов, но интерес к этой теме возник не на пустом месте. Примерно тогда на мир начала накатываться очередная волна технического прогресса. Толчок ей дали, в частности, военные разработки. Как результат, уже к концу Второй мировой войны институт прислуги перестал быть общепринятой практикой. Служанок вытеснила доступная бытовая техника – пылесосы, кофеварки, стиральные машины. Любые изменения сопровождаются одновременно восторгом и страхом. Появление множества технических новшеств как на произ-

водстве, так и в быту сделало сюжет о восстании машин одним из самых популярных. В 1984 году на экраны вышел фильм, почти мгновенно ставший культовым. «Терминатор» поведал миру о могущественном искусственном интеллекте «Скайнет», который ополчился против человечества и благополучно его погубил. Но секрет популярности боевика лежал не только в лихо закрученном сюжете и идеальном совпадении актерского дарования Железного Арни с его экранной ролью. В эти годы технический прогресс добрался до инженерных технологий. Электронно-вычислительные машины перестали быть экзотикой, а особо продвинутые образцы уже не занимали площадь стадиона. В начале 1980-х появились на свет ЭВМ индивидуального пользования «Электроника НЦ-8010» и компьютерная система IBM PC. Компьютерная революция, свершившаяся

в 1970-х, начала захватывать мир, и уже было понятно, что в ближайшие годы этот процесс будет развиваться. А всеобщая компьютеризация не могла не сказаться на самых разных слоях населения. Операторы ЭВМ и программисты станков с ЧПУ оказались на гребне волны, ведь их навыки внезапно оказались крайне востребованными. А вот офисному персоналу пришлось несладко. «Я куплю компьютер, а вас всех уволю!» – терроризировали начальники своих бухгалтеров. «Все будет делать компьютер, а я никому не нужен», – грустили на кухне инженеры и чертежники. И вот оно, живое воплощение их страхов, неудержимый робот Терминатор, с которым запросто справляется блондинка-официантка! Да, машины обязательно восстанут, но не факт, что победят. У нас есть Сара Коннор! А продолжение, «Терминатор 2», оказалось



ЗЕЛЕННЫЕ СТРОЧКИ КОДА некоторое время были жутко популярны в качестве обоев и заставок рабочего стола. Они как бы намекали на посвященность в некую тайну

еще более любимо в народе, потому что в нем к Саре присоединился еще и хороший Терминатор. Роботы нас поработят, но роботы нас и спасут!

СПОКОЙНО, МЫ В МАТРИЦЕ!

На заре мифа за любым восстанием машин стояли люди, которые вольно или невольно провоцировали этот бунт. Злобные капиталисты, безумные ученые, жадные корпорации или пламенные идеалисты – за любым зловредным проявлением козней искусственного интеллекта просвечивала вина людей. «Терминатор» впервые во всеуслы-

шание заверил: люди, мы ни при чем! Это все он, компьютер, а мы ни в чем не виноваты! Люди вздохнули с облегчением: ну хоть что-то.

Но долго чувствовать себя в безопасности им не пришлось. На горизонте уже показалась новая страшилка – виртуальная реальность. Русскоязычным читателям о виртуальной реальности будущего рассказал Сергей Лукьяненко: в 1997 году вышел его роман «Лабиринт отражений». А в 1999 году тогда еще братья Вачовски подошли к вопросу с другой стороны. В фильме «Матрица» виртуальность оказывается не инструментом, как у Лукьяненко,

а тюрьмой, в которой заперто все человечество, ныне служащее источником энергии для злобных машин.

Творцы «Матрицы» совершили невозможное – вытеснили страх перед бунтом машин еще большим страхом, переживанием за свое благополучие и сомнениями в реальности окружающего мира. Не удивительно, что с тех пор попытки сыграть на бунте искусственного интеллекта, предпринятые, например, в «Превосходстве», особого впечатления не произвели.

Роботы, что живут рядом с нами сейчас, совсем не похожи на Мистера Помощника, они растворились в системе «умного дома».



Создатели Horizon Zero Dawn взяли за тему, казавшуюся заглохшей давным-давно, и сумели подать ее с новой, неожиданной стороны. Вот знакомое всем противостояние первобытного человека дикой природе и хищным животным. А теперь убираем животных и на их место ставим могучих футуристических роботов. Как изменится расклад сил в такой ситуации? И не напомнит ли он нам о нынешней ситуации в мире, когда часть стран находится на пике прогресса, а часть стремительно погружается в варварство и племенные войны?

И вновь, уже в который раз, мы убедимся, что не стоит бояться восстания машин. Ведь для борьбы с ними у нас есть Сара Коннор, Нео и Элой. Бояться следует того, что на самом деле опасно.

Людей. ■



ЖАНР RTS
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК 343 Industries, Creative Assembly
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2500, 6 ГБ, 2 ГБ видео

HALO WARS 2

ИЗ ПЕПЛА

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Пятнадцать лет назад, открыв передовицу профильной прессы, вы почти наверняка увидели бы в списке лучших игр какую-нибудь стратегию в реальном времени. Тогда жанр, развивающий традиции **Westwood**, находился на вершине львиной доли рейтингов. Поклонники виртуальных миров топтали выжженную землю Азерота, следили за **Command & Conquer** и ждали, что же такого интересного выйдет из очередного продолжения не стареющей душой **Dune**.

Сегодня все иначе. Настолько, что нам в недавних «Итогах года» пришлось объединить в одну номинацию две совершенно разные по тональности стратегии — **Civilization VI** и **XCOM 2**. Но тут на горизонте появилась **Halo Wars 2**... И это, пожалуй, самое важное событие в жанре RTS за многие годы.

КУСОЧЕК ИСТОРИИ

Первая часть этой замечательной серии появилась в те славные времена, когда компания **Microsoft** всеми силами пыталась угодить и нашим, и вашим. Ее консоль Xbox 360 должна была стать местом, где выйдут совершенно разные игры — и хардкорная jRPG от легендарного Хиронобу Сакагути, и отвязная RTS в духе **Red Alert**.

Halo Wars находилась где-то посередине. С одной стороны, она была достаточно привычной для многих игроков, с другой — ставила своей целью доказать, что консоли ничем не хуже PC. Дескать, им все жанры покорны.

Тогда на PC еще была масса разнообразных RTS, каждая из которых по вполне очевидным причинам привлекала своего игрока. Ситуация дня сегодняшнего комична и проста одновременно. В век фактической смерти массовых стратегий реального времени (народно-корейскую **StarCraft 2** оставим за скобками) продолжение **Halo Wars** производит впечатление спасителя всего жанра. И мы не шутим!

КОГДА ЭТО КАЖЕТСЯ ВАЖНЫМ

Уже при первом запуске **Halo Wars 2** очаровывает, — видно, что на разработку не поскупилась. Отлично поставленные видеоролики, интригующая завязка про космический корабль... Если бы не год выхода, **Halo Wars 2** можно было бы принять за какую-нибудь успешную компьютерную RTS из прошлого, настолько здесь все ладно скроено. Впрочем, первое впечатление обманчиво, поскольку разработчики пошли по очень скользкой дорожке —

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры переведены на русский язык. Ошибок и опечаток не замечено. Озвучка английская.

принялись улучшать и развивать игровой процесс.

Позвольте пояснить. Правила классических стратегий в реальном времени сложились еще во времена **Dune 2**, первых выпусков **C&C** и **Warcraft**. Согласно им, игроку нужно уничтожить базу противника, защитить свою и в предельно короткий срок создать непобедимую армию. Разумеется, с течением времени непреложные основы обогащались новыми механиками (вроде постройки ложной базы), но суть по большей части оставалась неизменной.

Однако **Halo Wars 2** в первую очередь сюжетная стратегия. Что хорошо для «обычной RTS», не подходит для этой игры — титульная вселенная как-никак обязывает. Именно поэтому не стоит удивляться, наткнувшись в одиночной кампании на задание «освободите солдат из плена и защитите такую-то точку». В этот момент игра ненадолго превращается в подобие какой-нибудь **Cannon Fodder**. Спартаец во главе отряда, с пулеметом в руках,



ПАРАДОКС В ТОМ, что Halo Wars 2 можно было бы смело продавать и без привязки к известной вселенной. Просто потому, что это качественная RTS



устраивает тотальную зачистку, добирается до пехоты, уничтожает силовое поле, скывающее нескольких мехов, и прорывается вперед. Знакомый сценарий, не находите?

Еще один яркий пример – миссия с захватом контрольных точек. Такие сценки вызывают в памяти игры жанра MOBA и... **Battlefield**. Цель – занять три контрольных пункта, обозначенных буквами «А», «В» и «С». Разумеется, противник не сидит сиднем и пытается помешать, то нападая на вашу базу, то отбивая с трудом завоеванное добро.

На этом примере, кстати, хорошо видно, с какой ответственностью геймдизайнеры подошли к своей нелегкой работе. На каждой миссии дается ворох дополнительных заданий. Только здесь, в отличие от многих других игр, их выполнение и впрямь способно облегчить жизнь. Например, решив уничтожить базу противника

в эпизоде с захватом точек, вы значительно удлините время восстановления вражеских войск. Тогда опорные пункты не будут переходить из рук в руки со скоростью света и вам не придется выставлять дозорных, на создание которых тратятся дополнительные ресурсы.

Звучит непросто, однако на деле все это понимаешь на интуитивном уровне. Радует еще и то, что все миссии отличаются по-настоящему хорошим, по меркам жанра, сюжетом. Завязка проста до неприличия: где-то в космосе объявляется космический корабль, экипаж которого считался погибшим.

Потом команда находит искусственный интеллект, узнает, что бал тут правит некий отступник из Ковенанта, чем-то напоминающий гориллу... В общем, наблюдать за всем этим балаганом занимательно даже в отрыве от продуманной вселенной Halo.

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: десять часов

НА ПОЛЯХ СРАЖЕНИЙ

В те минуты, когда Halo Wars 2 не прикидывается современной RTS, она способна напомнить PC-игрокам о тех славных деньках, когда походы в компьютерный клуб ради очередной битвы в **Red Alert 2** занимали в их жизни неприлично много времени.

В основу всего положены классическая постройка базы и создание юнитов. Механика сражения будет понятна всем, кто хоть раз запускал что-нибудь из классики. Авиация эффективно работает против техники, техника – против пехоты, а пехота уничтожает авиацию. Освоиться здесь можно за считанные минуты. Впрочем, сложно ждать иного от студии, подарившей нам замечательную серию Total War.

Единственное упущение во всей этой греющей душу истории касается управления. Мы играли на Xbox One, и порой у нас возникали проблемы. По сравнению с прошлыми стратегиями для консолей в Halo Wars 2 удобная, но все же не идеальная схема.

Помимо самой обычной сетевой игры (о которой нам пока нечего сказать, кроме того, что она есть, – на момент подготовки текста мультиплеер еще не работал), Halo Wars 2 может похвастаться режимом «Блиц». Суть его можно описать так: попытка создать помесь из Battlefield и коллекционной карточной игры. С Battlefield «Блиц» роднят камера и необходимость захватывать контрольные точки, а с карточной игрой – все остальное. Дело в том, что о базе в классическом понимании здесь речь не идет, за вызов войск отвечают карты, а победа засчитывается после достижения одной из сторон лимита очков.

Но главное достоинство Halo Wars 2 кроется вовсе не в «Блице» и не в сюжетной кампании. Ключевое здесь – сам факт, что на рынке появилась новая высокобюджетная RTS. В мире, где почти не осталось места для жанра, это дорогого стоит. Halo Wars 2 – игра, способная в случае успеха вернуть стратегии реального времени в большую лигу. Хотя бы поэтому пропускать ее будет недальновидно.



По большому счету, авторы Halo Wars 2 достигли всего, чего хотели. У них получилась замечательная RTS, и она придется по душе как игрокам старой закалки, так и новичкам. А для поклонников вселенной Halo это и вовсе обязательная покупка. ■

ПОРАДОВАЛО:

- проработанная механика;
- приятная картинка;
- разнообразные миссии;
- увлекательный сюжет.

ОГОРЧИЛО:

- не самое удобное управление на консоли;
- долгие загрузки на Xbox One.

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличная стратегия, которая придется по душе как поклонникам самого жанра, так и ценителям вселенной Halo.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0
«Великолепно»



КАК ИГРАТЬ В HALO WARS 2

СОВЕТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

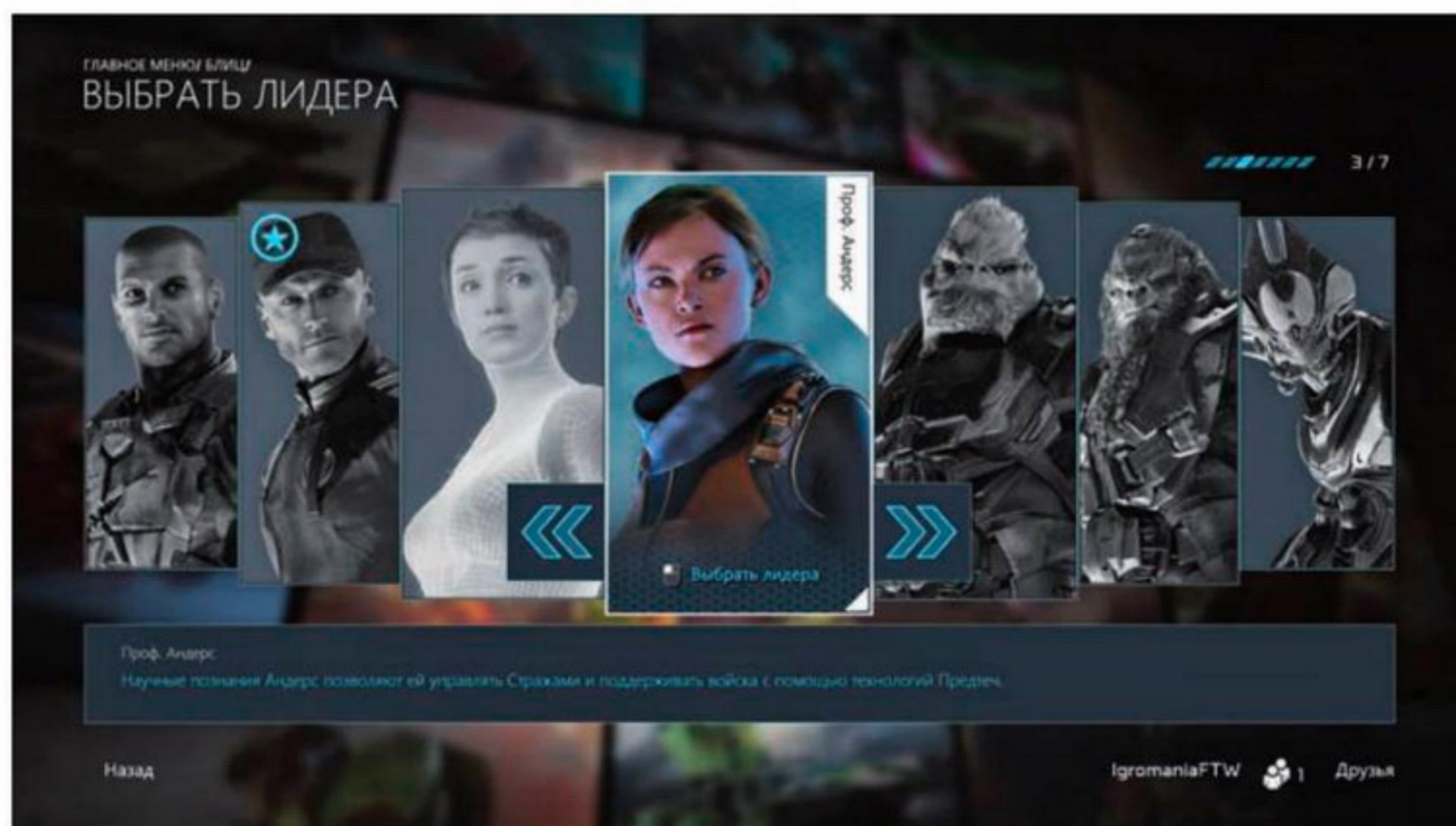
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Мультиплеер Halo Wars 2 отныне состоит из двух глобальных режимов — есть «классический», с постройкой базы, сбором ресурсов и накоплением армии, а есть и новинка — «Блиц». В этом режиме стратегию скрестили с коллекционной карточной игрой (вспомните, например, проект **BattleForge** с похожими принципами). Вместо базы и найма войск — карточки, что разыгрываются на поле боя, да и ресурс всего один. Сами матчи в результате занимают минут пять-десять вместо часа, и именно в этом режиме сейчас сидит основная масса игроков.

ДИСПОЗИЦИЯ

Между режимами есть и другие различия в правилах, и мы это учтем.

Воюющих сторон в игре две — Космическое командование Объединенных Наций (ККОН) и изгнанники, фракция для серии новая, но базирующаяся на технологиях уже известного Ковенанта. Отряды у сторон похожи, но не дублируются, — здесь нет такого различия в тактиках, как в **StarCraft**, в памяти всплывает скорее **Command & Conquer**. У всех есть медики, у всех есть артиллерия и ПВО, только действуют они чуточку по-разному.



СЕМЬ ЛИДЕРОВ — семь героев и семь наборов особых умений

У многих войск имеются особые способности, активирующиеся кнопкой «Y» на геймпаде или «R» на клавиатуре. Если юнитов в отряде несколько, будет использована самая мощная, с точки зрения игры, способность. Чтобы использовать то, что нужно вам, а не игре, «прокручивайте» вой-

ска в отряде правым триггером или клавишей «V».

И не забывайте, что юниты здесь отлично стреляют на ходу. Укажите армии цель и маневрируйте, маневрируйте, маневрируйте! При игре с геймпада это прямо какой-то экшен напоминает.



УДАЧНО РАСПОЛОЖЕННАЯ артиллерия контролирует огромное пространство вокруг себя, не подставляясь под удар



ВИДИТЕ РАССТОЯНИЕ, с которого лупит «Саранча»? Пока противник добежит, одни головешки останутся



ГЕРОИ И СУПЕР ЮНИТЫ

В «классическом» режиме герои и супер юниты строятся на базе. За огромные деньги и с ограничениями: героя вообще можно иметь только одного, а супер юнит съедает 40 единиц лимита из максимума в 120 (а без апгрейда – всего из 80). В «Блице» они вызываются картами за фантастические 200–240 единиц энергии.

Герой у каждого лидера свой. Функции их несколько разнятся в «классике» и «Блице»: скажем, в режиме с базами спартанцы умеют угонять чужую технику, а в «Блице» вместо этого усиливают войска вокруг или принимают на себя нанесенный остальным урон. Пока что лидеров и героев насчитывается семеро (трое за изгнанников и четверо за людей), но в будущем наверняка станет больше.

Кстати, помимо героя, лидеры отличаются особыми умениями (о них ниже), а в «Блице» – и набором доступных карт.



ВОН ТО БОЛЬШУЩЕЕ слева вверху – это «Скарабей». Взрывы внизу – то, что осталось от вражеской армии после его залпа. Да когда он просто по земле ходит – экран трясется, и мини-карта вместе с ним!

Что касается супер юнитов, то для ККОН это летающая крепость «Кондор», для изгнанников – гигантский шагоход «Скарабей» на четырех лапках. Оба обладают тонной здоровья и огромнейшей боевой мощью. В «классике» для постройки супер юнита придется жертвовать целой армией, а в «Блице» юнит и вовсе прибывает на короткое время, несмотря на колоссальную стоимость вызова: 300 единиц. Порой удастся просто убежать и переждать, но свою функцию – отвоевать плацдарм – он так или иначе выполнит.

ЛИДЕРСКИЕ УМЕНИЯ

В «классическом» режиме умения лидеров висят в отдельной менюшке, а в режиме «Блиц» вызываются на поле боя посредством карточек, как и бойцы. У каждого лидера набор умений свой, и это еще один повод поломать голову над тем, кого выбрать. Скажем, капитан Каттер больше полагается на грубую силу – апгрейд войск, призыв орбитальной бомбардировки, а искусственный интеллект Изабель отвлекает врага голограммами и взламывает технику.

Чтобы получить новые умения в «классике», их нужно покупать – за ресурсы и так называемые очки лидерства, которые дают прямо по ходу матча буквально за все успешные действия – возведение новых зданий, победы в бою, найм войск. Похожая механика была когда-то в **Command & Conquer: Generals**. Теперь, когда мы разобрались, чем воюем, пора определяться как.



ОГНЕННЫЙ АД по центру – всего лишь применение не самого сильного умения по обстрелу ракетами. Но результат впечатляет

СТРАНА СОВЕТОВ

Если вы предпочитаете делать все по старинке, с постройкой и развитием баз, вот что стоит учитывать:

– Ресурсов у вас два: припасы и энергия. И то и другое вырабатывают постройки на базах, которые можно апгрейдить, тогда приток ресурсов увеличится. Припасы в основном тратятся на производство, энергия – на апгрейды. Припасов в среднем требуется больше, чем энергии, так что производящих припасы зданий стоит иметь на одно-два больше, чем генераторов.

– Помимо этого, ресурсы рассыпью разбросаны по карте. Подбирать их может только пехота, да еще и не мгновенно, нужно

какое-то время постоять рядом. Но это первое, чем стоит заняться после начала игры.

– Энергию производят еще и расставленные по карте нейтральные генераторы. Их тоже нужно захватывать какое-то время и тоже пехотой, но учтите, что на старте генераторы охраняются слабенькими авиационными войсками. Имейте при себе хоть что-то противовоздушное.

– Здесь не StarCraft, и перегородить подходы к стартовой базе, скорее всего, не получится. Тем не менее она достаточно крепкая, чтобы очень долго держаться под огнем ранних войск. Быстрая атака имеет смысл, разве что если противник всерьез увлекся экспансией и наплодил сторонних баз безо всякой защиты.



РЕМОНТНИК – важнейший боец в каждом отряде. А лучше, чтобы их было двое или трое. Кажется, «слишком много ремонтников» в Halo Wars 2 просто не бывает



ВОТ МЫ НАШЛИ место под базу. А вот обустроили его по максимуму. Турелей только натывать по периметру, и вообще красота

– Где угодно базу построить нельзя, места под них отмечены на карте. Учтите, что большой квадрат – это место, где можно возвести полноценную базу и проапгрейдить ее до семи ячеек под здания, но попадают еще и площадки на одно-два строения, под так называемые «мини-базы».

– Видов зданий в игре шесть. Два ресурсодобывающих и четыре производственных: казарма (производит и апгрейдит всю пехоту), завод (всю наземную технику), взлетно-посадочная полоса (все самолеты) и исследовательская лаборатория (герои, супер юниты и общие апгрейды). Плюс центральное здание, где тоже есть апгрейды и самые слабые войска-разведчики. Названия у разных фракций разные, но суть одна

и та же. Зачем нужно больше ячеек? Чтобы добывать больше ресурсов, ну или если вы захотите расположить производство техники поближе к противнику.

БЛИЦКРИГ

Если же вам ближе «Блиц», то:

– Война тут идет за три контрольные точки, работающие по принципу Domination. То есть каждая захваченная точка приносит в копилку победные очки. Кто первым наберет 200 очков, тот победил. Чем больше точек под вашим контролем, тем быстрее набираются очки.

– Ресурс здесь один, энергия. Помимо того, что она копится сама по себе,

на поле боя еще время от времени выпадают капсулы. Их надо обстреливать. Кто при этом окажется ближе всего к уничтоженной капсуле, тот и соберет все, что из нее выпало.

– Войска призываются в любую точку, где нет тумана войны. Но если вы вызываете кого-то не на базе, он появится с половиной запаса здоровья и уменьшенным уроном (этот эффект называется «замешательство» или «усталость»). Здоровье постепенно восстанавливается, и через восемь секунд юнит становится полноценным бойцом. Если в него хоть раз попадут, восстановление здоровья прекратится.

На этом всё. Удачи в бою за Ковчег – и играйте только в лучшее! ■



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ОРЕОЛ

МЕСТО HALO WARS 2 ВО ВСЕЛЕННОЙ HALO

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

В рамках этого материала попытаемся ответить на некоторые вопросы, касающиеся сиквела и вселенной Halo в целом. Поверьте, за многолетнюю историю знаменитой серии их скопилось немало.

А С ЧЕГО НАЧАЛАСЬ СЕРИЯ HALO?

Halo – серия популярных научно-фантастических шутеров от компании **Bungie** и **343 Industries**. Первая часть вышла еще в те времена, когда у **Microsoft** была всего одна консоль, Xbox, и ей требовались игры, способные быстро привлечь внимание игроков.

Halo: Combat Evolved как раз и должна была заполнить эту нишу. Игра рассказала историю суперсолдата Джона-117, более известного среди сослуживцев как Мастер Чиф. На протяжении нескольких часов игроки вместе с главным героем сражались с войсками Ковенанта и все больше узнавали о манящем фантастическом мире.

Сразу после выхода оригинал собрал просто невероятное количество положительных отзывов. Игроки и критики на все лады хваливали игровой процесс, графику, сюжет. Вселенную Halo сравнива-

ли с миром «Звездных войн» Джорджа Лукаса – настолько велик был ажиотаж.

Львиная доля всех добрых слов прозвучала в адрес так называемой «управляемой песочницы». Суть в том, что почти все локации в **Halo: Combat Evolved** – большие карты, так что перемещаться по ним можно как угодно. Такой подход повысил реиграбельность и побудил игроков перепроходить одни и те же миссии, каждый раз придумывая новую тактику. Причем на разных уровнях сложности различались и тактики.

И вот он, успех: на сегодня только номерных частей в серии насчитывается пять штук, а ведь были еще масштабные аддоны и ответвления вроде **Halo: Reach**.

Когда запускаешь любую из этих игр, то погружаешься в нее без остатка, поверьте. История о загадочных космических кольцах, искусственном интеллекте и таинственных инопланетянах приковывает внимание и не отпускает до самого финала. Halo – одна из тех вселенных, которым только дай шанс, а там уже и не отвяжешься. Тем более что познакомиться с франшизой сейчас проще простого: несколько лет назад вышла **Halo: The Master Chief Collection**, включающая в себя все основные части серии.



ХОРОШО, А ЧТО С HALO WARS? ОТКУДА ОНА ВЗЯЛАСЬ?

Когда вышла консоль Xbox 360, корпорация Microsoft стремилась расширить жанровый диапазон игр. Так на исконно американской консоли появились японские ролевые игры (**Lost Odyssey**, **Blue Dragon**) и другие весьма не привычные для владельцев Xbox проекты. **Halo Wars** как раз и стала одним из таких вот проектов.

RTS на консолях бывали и прежде, но создавались они по идеологическим стандартам из девяностых. Разработчики преследовали одну простую цель: сделать так, чтобы стратегические игры хоть



СЕГОДНЯ ЭТО КАЖЕТСЯ СТРАННЫМ, но для своего времени Blue Dragon и Halo Wars были играми одного порядка. Обе создавали имидж консоли, в библиотеке которой есть все – и JRPG, и RTS



как-нибудь да управлялись с геймпада. А уж насколько удачным окажется управление – вопрос не первой важности. Но в случае с Halo Wars установка была совершенно иной.

Стратегия по вселенной Halo должна была идеально идти на Xbox 360. Для достижения этой цели американцы решили подключить к проекту одну из лучших команд в истории жанра RTS, **Ensemble Studios**. За ее плечами – успешная серия **Age of Empires**, поэтому все ждали от опытных авторов высочайшего уровня качества и проработки.

Halo Wars и впрямь стала одной из первых стратегией, отлично работающей на консолях. Адаптированный интерфейс, отсутствие надоедливой микроконтроля, сюжет, ловко вплетенный в основную историю серии, – список достоинств Halo Wars можно продолжать хоть до утра.

И КАК ЖЕ HALO WARS СООТНОСИЛАСЬ СО ВСЕЛЕННОЙ ШУТЕРА?

А очень просто. История Halo Wars происходит за двадцать лет до событий Halo: Combat Evolved. Первая часть стратегии рассказала о злоключениях команды корабля «Дух огня» и о том, как экипаж боролся с Ковенантом. Не будем пересказывать сюжет (игру лучше пройти, тем

более что она совсем не устарела), но отметим вот какую штуку. Halo Wars изначально создавалась как ответвление, понятное в том числе и тем, кто о Мастере Чифе слыхом не слыхивал. Отсылки к основной серии было полно, однако ключевые события Halo Wars поймут все без исключения.

ВЫХОДИТ, HALO WARS 2 ПРОДОЛЖАЕТ ИСТОРИЮ ОРИГИНАЛА?

Не совсем так. Действие второй части происходит спустя двадцать восемь лет после финала первой. Позади остались события основной трилогии Halo. Ковенант распался на многочисленные осколки, и жизнь в галактике изменилась до неузнаваемости.

Экипаж космического корабля «Дух огня» просыпается от криогенного сна и понимает, что находится на поверхности Ковчега, который когда-то послужил своего рода заводом для создания тех самых колец Halo. Отправившись на разведку, они обнаруживают, что орбита Ковчега под властью изгнанников – военной группировки, состоящей из отщепенцев от Ковенанта – того самого, против которого воевали герои шутеров. Именно с изгнанниками и предстоит сражаться команде «Духа огня». И если они не отыщут способ противостоять новому врагу, то все человечество ждет погибель.

Таким образом, чисто теоретически назвать **Halo Wars 2** прямым продолжением можно. Однако, как водится, на деле все сложнее.

В сущности, это самостоятельная история. Разработчики еще на этапе производства заявляли, что понять и полюбить вторую часть смогут все игроки (примерно то же самое говорили и авторы оригинальной Halo Wars). Дополнительные знания о вселенной Halo, конечно, пригодятся, но их отсутствие не станет преградой. Теряться в десятках незнакомых имен не придется – все важные моменты игра объяснит сама.

ТАК ЧТО ЗА МЕСТО HALO WARS 2 ЗАНИМАЕТ ВО ВСЕЛЕННОЙ HALO?

Примерно то же, что и фильм «Изгой-один» в саге «Звездные войны». Вселенная Halo давно вышла за пределы видеоигр. Из самого очевидного – комиксы и книги по мотивам. Halo Wars 2 расширяет знания поклонников о любимой серии, но делает это крайне деликатно по отношению к первоисточнику. Ну а тем, кто о Halo слышит впервые, эта стратегия дает возможность познакомиться с одной из самых популярных игровых серий.

Главная заслуга авторов Halo Wars 2 в том, что они создали игру на основе богатой вселенной, но все равно дружелюбную к новичкам. Кроме того, новая игра – одна из лучших стратегий последнего времени. Забавно, что подобного звания удостоилась RTS, первую часть которой изначально затачивали под консоль. Чудные времена настали!



При этом Halo Wars 2 остается на сто процентов актуальной и для владельцев PC. На то есть несколько причин, и первая из них – обратная совместимость. Достаточно купить игру один раз, и вы сможете наслаждаться ею независимо от платформы, будь то Xbox One или персональный компьютер. Другой важный момент – сам факт появления большой, качественной и проработанной RTS. Подобного с нами не случалось давно. Открываем шампанское, друзья! ■

ЖАНР Космический симулятор ИЗДАТЕЛЬ Techland Publishing РАЗРАБОТЧИК inXile Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА PC, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео



TORMENT: TIDES OF NUMENERA

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕССМЕРТНОГО

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

Вы ждали продолжение **Planescape: Torment** почти восемнадцать лет. Теряли и обретали надежду, не верили, временами забывали... Но в какой-то момент ожидания обрели конкретную форму (не продолжение, а духовную наследницу) и имя – **Tides of Numenera**. Несмотря на боль от постоянных переносов даты выхода, вы жили мыслью, что страдания окупятся и разработчики сделают все как надо.

Этот день настал, и вы к нему готовы. Дела отложены, телефон отключен, на двери табличка «Не беспокоить». На лице застыла странная улыбка – смесь сомнения и восторга. Затаив дыхание, вы нажимаете заветную кнопку «Играть».

Ваше путешествие начинается.

НАСЛЕДНИЦА ВСТУПАЕТ В ПРАВА

То, что перед нами духовная наследница **Planescape**, чувствуется сразу. В **Tides of Numenera** бои занимают минимум времени, и большей их части нетрудно избежать, а основной источник опыта и денег – разговоры. Эта ролевая игра, как и оригинал, задает философские вопросы по мироустройству, не стремясь навя-



ЗАПОМНИТЕ этот памятник, – об обладательнице кувалды вы еще услышите

зать правильные ответы. Даже принцип повествования достался в наследство от **Planescape**: мы то выполняем разнообразные задания в довольно крупных городах, то несемся по узким сюжетным тоннелям. Более того, как и раньше, главный герой отправляется на финальную встречу с судьбой с того места, откуда начал свой путь.

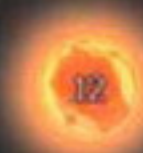
Сюжет, конечно, новый, но знакомые элементы бросаются в глаза. Мы снова играем за почти бессмертного героя, который бессовестно пользуется своим даром для выполнения заданий. Наш персонаж – бывшее тело Меняющегося Бога, обретшее самостоятельное сознание. И да, за



ЭТО ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР, так что в нем отыскалось место и для космоса

ним охотятся таинственные тени, посланные воплощением зла – Скорбью. В **Tides of Numenera** есть даже местный аналог Бесконечной войны.

При этом надо понимать, что сеттинги у игр разные. **Planescape** создавалась на основе AD&D, и миром там правила магия. **Tides of Numenera** базируется на относительно свежей ролевой системе **Numenera**, где источником заклинаний и чудес служат полузабытые технологии и артефакты – те самые нуменеры. Здешние маги именно *нановолшебники*: видимо, вторую половину названия сократили для простоты. Впрочем, место магии в игре



Инструменты вашего ремесла хранятся в рундуке под банкой: изогнутые кошки, рассекающий воздух клинок и взрывной кристалл, вибрирующий от скрытой внутри мощи. Вы проворно закрепляете кошки на руках, меч — на боку, а кристалл — на поясе.



В рундуке есть еще маленькая учетная книга, которую лучше оставить здесь.



Еще есть гарпун из голубой стали, погруженный глубоко в тело кита и связанный с лодкой прочным канатом. Его будет непросто вытащить, но он в любом случае удержит лодку рядом с животным.

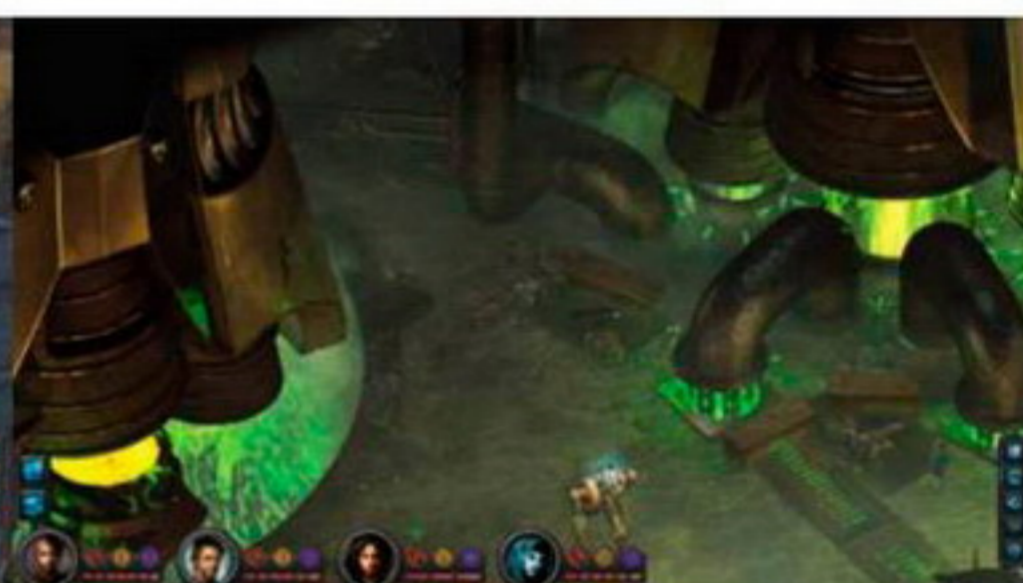
1. Забраться на кита, используя кошки.
2. Обыскать лодку в поисках еще чего-нибудь полезного.
3. Читать учетную книгу.



ВНИМАТЕЛЬНО приглядевшись, можно найти кучу отсылок к Planescape: Torment



И ТУТ ВЫКЛЮЧИЛИ СОЛНЦЕ. Вернее, это я сломал «часы», и теперь в этом районе хронические сумерки



ПЛАВИТЬ МЕТАЛЛ ракетным двигателем — это какая-то местная форма забивания гвоздей микроскопом

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: тридцать восемь часов

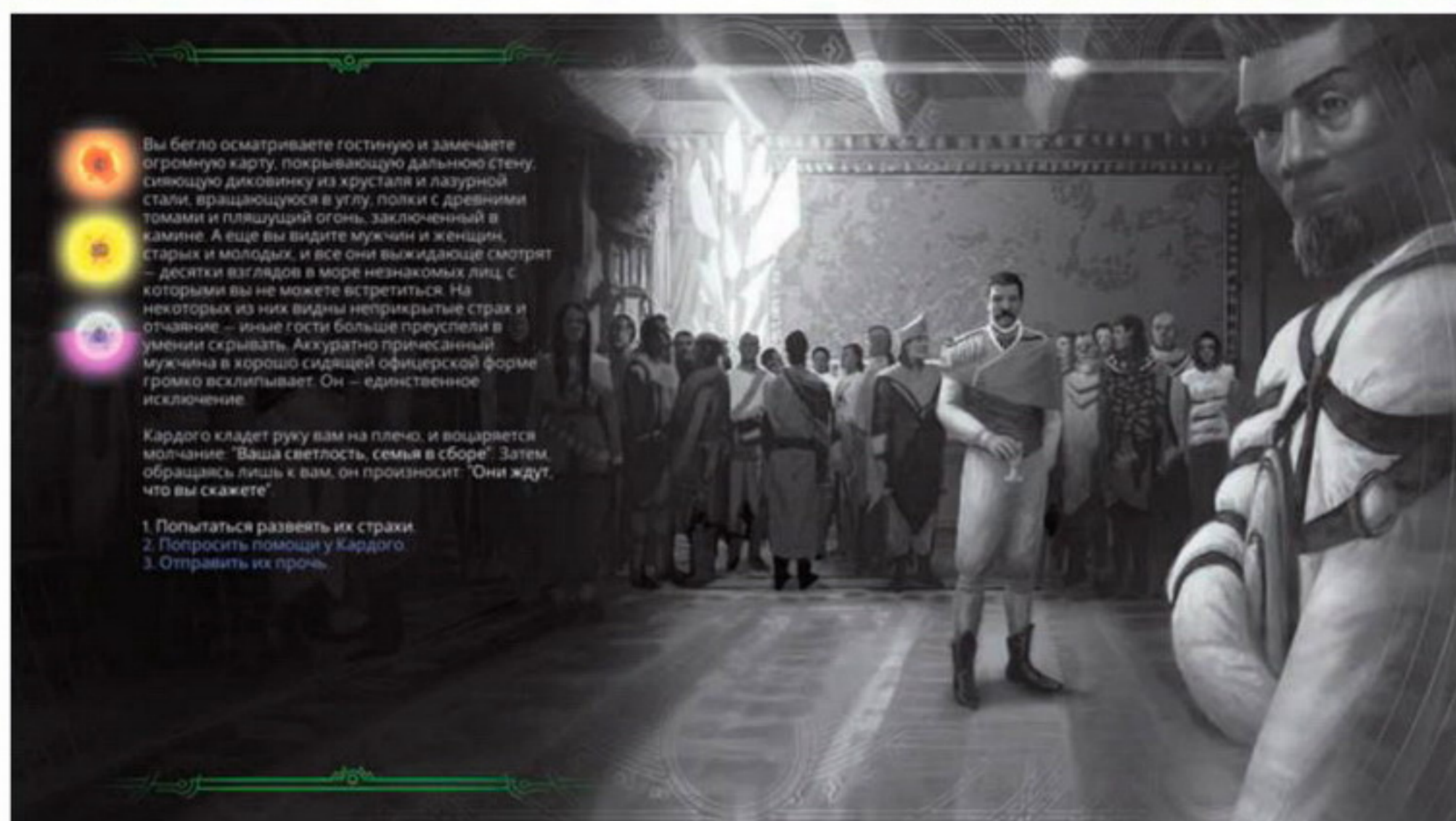
все же нашлось: она связана с охотящейся за героем Скорбью. Зло имеет совершенно чуждую Девятому Миру природу, даже Меняющийся Бог бессилен против него.

Еще одним критически важным отличием стала тема игры. Если в Planescape все шутки и разговоры посвящались в основном смерти, то в Tides of Numenera все вертится вокруг жизни. Наш протагонист, словно в противовес Безымянному, начинает свой путь не в огромном морге, а от живого кристаллического саркофага. Вместо разумной улицы здесь целый межпространственный живой город-монстр, иногда поедающий своих обитателей и всячески поощряющий естественный отбор. И наконец, наш герой не считает свое бессмертие проблемой — напротив, его жизни угрожает реальная опасность, которой он пытается противостоять. Ах да, еще здесь приличное количество шуток на тему секса, и весьма недурных.



Авторы бережно воспроизвели атмосферу Planescape и не ограничились текстами и интерфейсом. Удалось и звуковое оформление: ненавязчивая закадровая музыка, словно новообретенная часть саундтрека Planescape, а когда главный герой говорит фирменное «updated my journal», фанатское сердце пропускает удар от радости.

Разумеется, в игре множество пасхалок, понятных только преданному поклоннику оригинала. Например, некоторые персонажи называют героя Аданом — так представлялся Безымянный, когда ему хотелось скрыть амнезию. Можно найти артефакт в виде отрубленного пальца, в описании к которому подчеркивается, что не надо



Вы бегло осматриваете гостиную и замечаете огромную карту, покрывающую дальнюю стену, сплюснутую диковинку из хрусталя и лазурной стали, вращающуюся в углу, лодки с деревянными топками и пляшущий огонь, заключенный в камине. А еще вы видите мужчин и женщин, старых и молодых, и все они выжидающе смотрят — десятки взглядов в море незнакомых лиц, с которыми вы не можете встретиться. На некоторых из них видны неприкрытые страх и отчаяние — иные гости больше преуспели в умении скрывать. Аккуратно причесанный мужчина в хорошо сидящей офицерской форме громко всхлипывает. Он — единственное исключение.

Кардого кладет руку вам на плечо, и воцаряется молчание. «Ваша светлость, семья в сборе». Затем, обращаясь лишь к вам, он произносит: «Они ждут, что вы скажете».

1. Попытаться развеять их страхи.
2. Попросить помощи у Кардого.
3. Отправить их прочь.

ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ иногда в самом деле могут менять прошлое. Так что проходить их надо ответственно — иногда это приводит даже к воскрешению безвременно почивших персонажей

пытаться приставлять его на место своего откушенного перста. Это недвусмысленно намекает на один из самых ярких эпизодов Planescape. А в местном баре вы встретите персонажа, знакомого по оригиналу.

MAD WORLD

Ролевая вселенная Numenera очень близка по духу к Planescape. Вот и игровой мир оказался ничуть не менее сумасшедшим, чем в оригинале. Нас встречает большой город, где технологии прошлого постепенно забываются, а ракетный двигатель используют как гигантскую доменную печь. Из-за активной геологической деятельности подземного народа — стихусов — дома жителей проваливаются в пропасть, культисты Дендра О'хур поедают плоть умер-

ших, чтобы обрести их воспоминания, а на городской площади стоит фонтан с рыбами вместо воды.

Эти отдельные фантасмагорические кирпичики складываются в удивительно цельный, проработанный и самобытный Девятый Мир. В нем происходят страшные и даже отвратительные события, но его сложно не полюбить и совершенно не хочется покидать. Здесь за каждым поворотом какая-то неожиданность, загадка, проблема, требующая участия. И никогда с ходу не поймешь, чем все кончится! Нырнул в пруд — выловил артефакт, расковырял непонятный предмет для продажи — он возьми да испарись, выпил в баре — умер...

Квесты в Tides of Numenera, наверное, лучшая ее часть. Они выигрывают даже в сравнении с заданиями Planescape, ведь

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

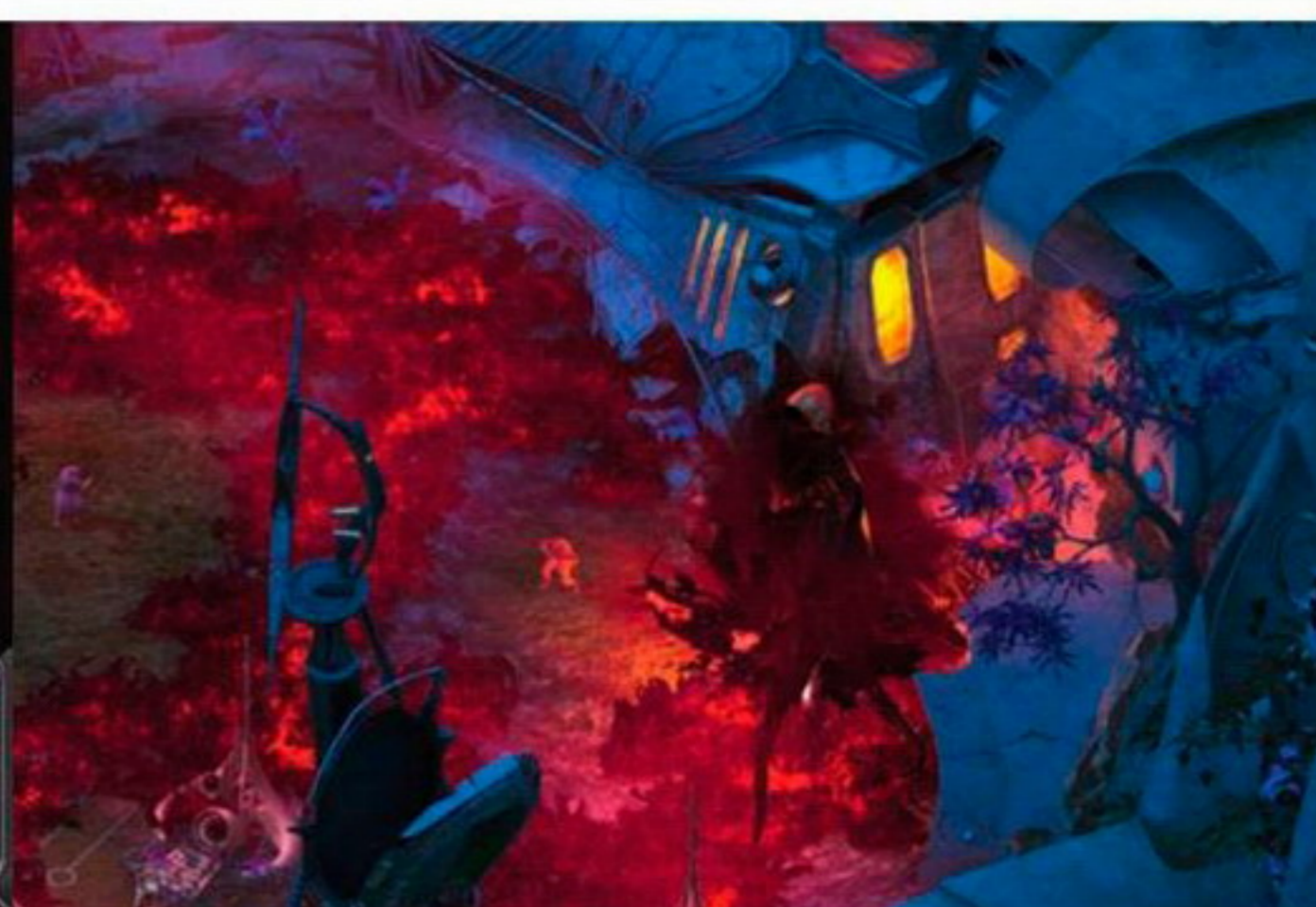
В игре есть русский текст, хотя в нескольких местах локализаторы и забыли избавиться от английских предложений. Возможно, объем работы повлиял на качество локализации: много опечаток в диалогах и описаниях, литературный редактор явно работал спустя рукава. Больше всего напрягает несоответствие родов — про героинь почти все говорят «он», и это в атмосферной ролевке!

разработчики развили некоторые идеи. Во-первых, иногда провал при неудачном использовании навыка может привести к более интересному результату, чем успех. Во-вторых, некоторые квесты теперь зависят от наших действий, точнее, от бездействия. Например, если долго не заниматься проблемой стихусов, которые вгрызаются в камень под утесом, то дома, располагающиеся на нем, начнут падать в пропасть. И смерти их обитателей будут на нашей совести.

Но есть нюанс. События подаются вовсе не через ролики или сцены на движке — по большей части Девятый Мир состоит из текста. Tides of Numenera скорее похожа на настолку, чем на классическую ролевою видеоигру. Очевидно, такой подход не всем придется по душе, но факт — именно текст помогает куда глубже окунуться в атмосферу и образы, чем графика. Хотя задумка и ее проработка в Tides of Numenera действительно хороши, движок от Pillars of Eternity сложно назвать идеальным. Анимация скупа, картинка при максимальном приближении перестает радовать глаз.

ВСТУПАЙТЕ В ПАРТИЮ!

Впрочем, кое в чем Tides of Numenera проигрывает оригиналу. В первую очередь это



В ЭТОМ БАРЕ картинка такая, будто герой изрядно наакался местного пойла, даже если он его еще не попробовал. Пары в воздухе витают, что ли?

СКОРБЬ во всем своем мерзком и ужасном величии



относится к фракциям. Их здесь не просто меньше — за все прохождение нам удалось вступить в ряды лишь одной. Под фракцию не зарезервировано даже место в описании персонажа. Возможно, сказались ограниченные бюджеты разработчиков и четко прописанное положение героя.

Кроме того, спутники героя так и не дотянули до уровня, заданного Planescape. Они чертовски хороши, но в сравнении с Мортэ, Падшей Грейс и Вайлором проигрывают. И отношения с ними не получили должного развития: романы крутить не позволяют (хотя, может, это нам так с соратниками не повезло), многочасовых бесед ради раскрытия личных тайн ждать не стоит.

Впрочем, и без этого перед нами живые и очень разные герои со своими историями, проблемами и мировосприятием. Они

выразительно реагируют на ваши действия, вставляют замечания, иногда устраивают перебранки с другими обитателями мира и постепенно раскрывают свои истории.

Некоторые персонажи немного меняются под нашим влиянием: тревожных можно успокоить, озлобленным дать надежду. С отдельными спутниками связаны интересные, эмоциональные задания. К героям прикипаешь всей душой и с головой ныряешь в решение их проблем. Или с радостью продаешь их в рабство, если сильно достанут!

КЛИНКИ ПРОТИВ КЛЮЧЕЙ

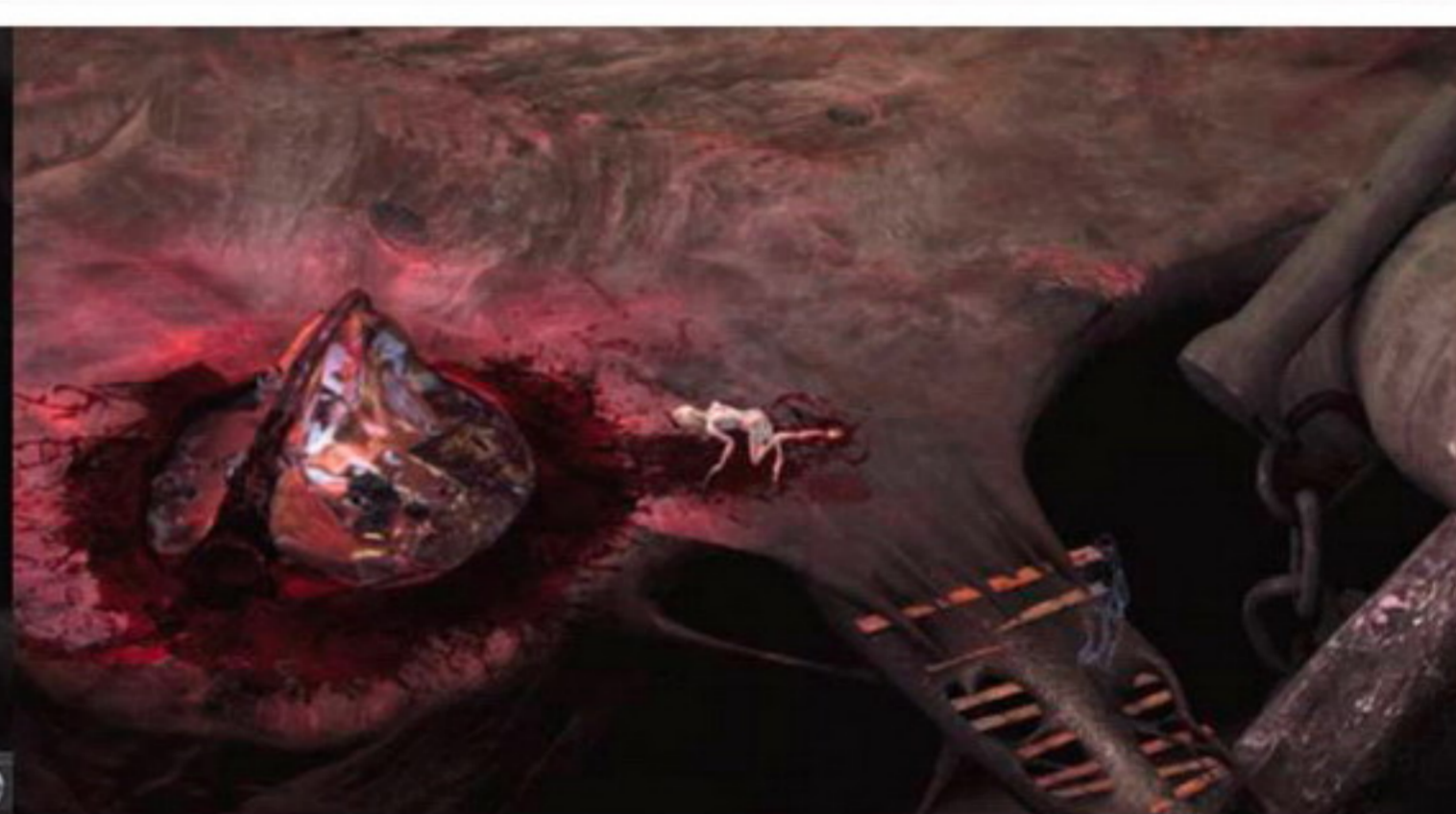
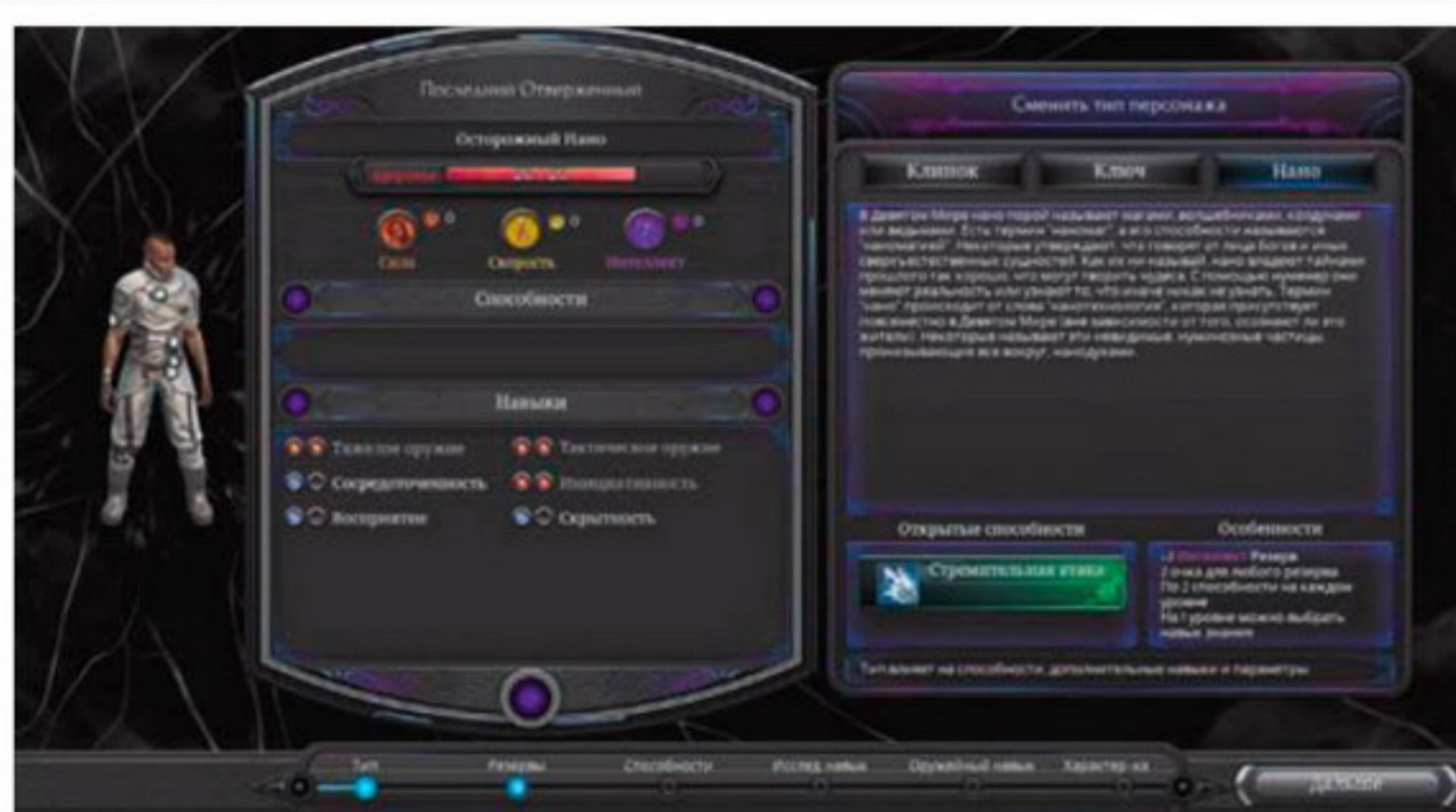
Система развития персонажа в Numenera по-настоящему проста и элегантна — куда там громоздкой AD&D! Параметров три: сила, скорость, интеллект. Они расходуются на применение способностей, удары ору-

жием и чтение заклинаний. Причем, если приложить дополнительное усилие, удар получится мощнее и точнее, но вы быстрее исчерпаете очки характеристики.

Восстановить их можно, поспав или применив «аптечки». По мере прогресса персонажа можно не только повысить параметры, но и получить таланты — несгораемые очки, благодаря которым можно бесплатно усиливать заклинания, удары или эффект способностей.

Уровней всего четыре, но каждый поделен на четыре шага, то есть у нас будет пятнадцать сеансов повышения характеристик героя. Классов три — клинок (воин обыкновенный), ключ (лидер-исследователь) и нано (маг). Именно последний кажется самым интересным. Во-первых, у магов все в порядке с интеллектом, а проверки на поздних стадиях игры требуют именно

ВОЗМОЖНО, это тонкая отсылка к Minecraft. Если так, то авторы, похоже, не слишком жалуют творение Нотча



ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА нано определенно видится оптимальным выбором: и боевое умение сразу дают, и по два навыка за уровень изучать позволяют. Красота, да и только!

НЕ СПРАШИВАЙТЕ нас, что здесь произошло и как это получилось. Просто имейте в виду, что подобные моменты в этой игре... скажем так, бывают

его. Во-вторых, нано получают по две способности с достижением нового уровня.

В целом, какой класс ни взять на старте, всегда найдется подходящее оружие, экипировка и спутники с другими специализациями. Правда, клинку без поддержки более образованных друзей будет сложнее проходить всевозможные проверки и решать споры дипломатическим путем. А бои, как многие помнят, были самым слабым местом в Planescape.

МОРДОБОЙ ВСЕГДА С ТОБОЙ

Впрочем, в том, что касается драк, у Tides of Numenra все неплохо: разработчики реализовали добротную пошаговую систему. Она не идеальна (поле могли бы разбить на видимые клеточки и четко очертить зоны, в пределах которых позволяет перемещаться остаток хода), но определенно удалась.

Сражаться интересно, а в паре моментов через боевые сцены подается сюжет: порой столкновения не уступают по драма-

тическому накалу акциям устрашения, что устраивали инопланетяне в XCOM. А эпизоды, когда в пошаговом режиме надо утащить важный артефакт или с помощью разговора предотвратить драку, вообще эталонны для ролевых игр.

Кстати, есть и еще один способ относительно мирно завершить задание. Не хотите зачищать подземелье, полное злобных и смертоносных дронов? На первом же ходу включайте режим скрытности и выполняйте квест без мордобития.

Иногда во время боев мы сталкивались с зависаниями, да и ИИ противников далеко не всегда вел себя адекватно. Впрочем, когда пришлось переигрывать одно особо важное сражение раз пятнадцать (не только из-за падений, но и из-за сложности), выяснилось, что каждый раз оно идет немного иначе, даже если повторять действия: противниками применялись другие способности, выбирались новые цели. Эта непредсказуемость оправдала такое количество попыток.

Бюджетность сказалась и на боевой системе. В Planescape магия была разнообразной, а самые яркие заклинания имели собственные ролики. Другой вопрос, что регулярно пользоваться имело смысл всего четыремя-пятью видами чар. Здесь же их заметно меньше, и выучить все попросту не выйдет, поскольку сделать это можно только при получении нового уровня. Никаких тебе свитков и книжек с проклятиями.

И боев здесь еще меньше, чем в оригинале. Если персонаж умело чешет языком и избегает конфликтов, то к концу прохождения команда может поучаствовать всего в полутора десятках схваток, но зато каких!

Кстати, избегание сражений вовсе не повод игнорировать развитие боевых навыков и отказаться от поисков лучшей экипировки. Во-первых, честный отыгрыш предполагает возможность решать конфликты с помощью силы, ведь не каждый оппонент готов принять вашу точку зрения по ключевым вопросам. Во-вторых, ряда



ПРИ НАЖАТИИ КЛАВИШИ «Tab» игра послушно подсвечивает активные зоны. Любители пиксельхантинга могут гордо не пользоваться этой опцией

сюжетных схваток не избежать, и, если вы окажетесь к ним не готовы, придется тяжко. В-третьих, вы лишите себя маленьких манчкинских радостей!

ИГРА ВНУТРИ ИГРЫ

Система вознаграждения и трофеев в Tides of Numenera – большая радость для поклонников ролевых игр. Выполнение почти каждого квеста поощряется не только валютой и опытом, но и полезной вещицей или какой-нибудь диковинкой (прямо так и называются), обычно не пригодной ни для чего, кроме продажи.

В других RPG в этой роли выступают драгоценности: если безделушки не скидывать торговцам, к концу игры превращаетесь в ходячую ювелирную лавку. А здесь каждая диковинка уникальна. За все прохождение ни разу не выпало двух одинаковых предметов (расходники и оружие не в счет). Более того, выполняя задание разными способами, в награду иногда можно получить за него разную награду.

Среди предметов попадаются и проекторы сознания – артефакты, позволяющие заново переживать некоторые эпизоды из жизни других персонажей и даже влиять на их поступки. Каждое такое воспоминание – самостоятельный тексто-



вый квест вроде тех, что были в «Космических рейнджерах». Правда, в данном случае они более ролевые, в них главное – прожить, прочувствовать момент, а не подобрать ту единственно верную комбинацию действий, что обеспечит победу. Это, по сути, интерактивные фантастические рассказы самых разных жанров, но развитие событий в них определяет игрок. Одни новеллы связаны с основным сюжетом, другие полностью самостоятельны.

И не надейтесь сразу найти все проекты! Вообще, в этом суть Tides of Numenera. Перед нами не разовая игра, в ней слишком много вариантов развития событий, классов и потенциальных соратников, чтобы оценить все за один забег. Это невероятное приключение и, возможно, одна из лучших интерактивных фантастических книг на свете. У нее хватает мелких недостатков, но на них не хочется обращать внимание. В том, что Tides of Numenera – новая икона жанра, сомневаться не приходится. ■

ПОРАДОВАЛО:

- сумасшедший сеттинг;
- потрясающая история и побочные задания;
- скромная, но симпатичная боевая система;
- любовь и бережное отношение к идеям Planescape: Torment;
- взрослые и непростые темы.

ОГОРЧИЛО:

- обилие текста может отпугнуть;
- бюджетность;
- персонажи в оригинале были ярче;
- мелкие баги.

ДОЖДАЛИСЬ?

Не просто достойная наследница, но и идеальное дополнение к культовой Planescape: Torment. Шедевр, который, впрочем, подойдет не всем: большую часть игрового времени здесь нужно изучать текст и использовать воображение на полную катушку.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0
«Великолепно»



ЖАНР Stealth
ИЗДАТЕЛЬ Rebellion
РАЗРАБОТЧИК Rebellion
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, XBOX ONE
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2100, 4 ГБ,
 2 ГБ видео

SNIPER ELITE 4

БАХ! БАХ! БАХ! КТО НА НОВЕНЬКОГО?

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

По меркам игровой индустрии студия **Rebellion** может считаться долгожительницей. Когда-то именно эта команда вдохнула жизнь в интерактивную **Alien vs. Predator**, познакомила поклонников PlayStation с **Rainbow Six** и создала отличную консольную **Delta Force: Urban Warfare**. В послужном списке Rebellion несколько десятков проектов, не последнее место среди которых занимают порты известных игр на различные платформы. Однако в последние годы англичане предпочитают заниматься собственным сериалом **Sniper Elite**. О четвертой части этой эпопеи и пойдет речь.

ПРОЦЕ НЕКУДА

Суть Sniper Elite укладывается в несколько фраз. Снайпер путешествует по миру, выполняет диверсионные задания командования и уничтожает врагов человечества из винтовки. Агент УСС Карл Фейрберн – волк-одиночка, справляющийся с практически невыполнимыми заданиями. Несколько лет назад он куролесил в Африке, а за два

года до того искал подходы к инженерам, ответственным за создание особо опасных ракет.

Именно поэтому, когда нелегкая занесла Карла в Италию, он ни на миг не задумался о тяготах войны. Фейрберн – машина смерти, автоматически выполняющая приказы вышестоящих. Помочь мафии в устранении нежелательного человека? Проникнуть на территорию охраняемого порта и выведать, что такого фашисты собираются перевезти? Уничтожить систему ПВО или отыскать лидера сопротивления в битком набитом солдатней городе? Ветеранов Sniper Elite подобный расклад не удивит. Они и не с таким справлялись. Босс-танк из третьей части соврать не даст.

ВАЖНО О ГЛАВНОМ

Во времена **Sniper Elite V2** сериал от Rebellion подвергался критике со стороны профильной прессы из-за своей линейности. Казалось бы, симулятор снайпера обязан давать максимально широкий в тактическом смысле подход к решению проблем. На деле



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык. Огорчило, что написанное в субтитрах расходится с тем, что говорят актеры. Ну а плохой отыгрыш – это бесценно и традиционно для наших локализаций.

же все сводилось к путешествию по максимально ограниченному пространству. Конечно, какое-то разнообразие в V2 наличествовало, но общая линейность происходящего ставила крест на самой концепции.

Однако люди проходили эту отнюдь не во всем выверенную игру не в последнюю очередь из-за шикарной системы X-Ray.



ХВАЛЕНАЯ СИСТЕМА X-Ray временами выдает просто умопомрачительные кадры. Например, такие

И ДАЖЕ ТАКИЕ. Ни грамма фотшопа. Всё в реальном времени

ПОРОЙ КАРТИНКУ в Sniper Elite 4 сложно отличить от изображений, подготовленных издателем для прессы и особо впечатлительных геймеров. Здесь все честно – скриншот снят во время игры. Впечатляет, не правда ли?



В некоторые моменты при попадании пули в противника его тело просвечивалось, будто рентгеновскими лучами, и тогда игроки видели, какие повреждения нанесли внутренним органам врага. Кроме того, были сугубо снайперские заботы вроде правильного расчета траектории полета пули.

Третья часть должна была вплести разнообразие в устоявшуюся канву. Разработчики рассказывали о полностью открытых локациях, множестве заданий и небывалой свободе. Мол, мы создаем настоящую историю про диверсанта. Сугубо номинально – на бумаге – все это в Sniper Elite 3 присутствовало. Любая миссия начиналась с того, что Карла выбрасывали на обширную карту и давали ряд поручений. Убить того, выкрасть это, добыть что-то еще.

Выполнять эти задания можно было в произвольном порядке, но заканчивалось все примерно одинаково. Гениальный на бумаге снайперский симулятор превращался в позиционную войнушку с фрицами. Достигался такой эффект за счет

не самого лучшего искусственного интеллекта и порой очень странных дизайнерских решений. Нужду взрывать бронированную технику оставим за скобками – мало ли боссов навьдумывают.

В этом и заключалась главная претензия к Sniper Elite 3. Карл – именно что диверсант со снайперской винтовкой. Вот только правильный алгоритм действий почти всегда был один. Все, что требовалось, – занять отмеченную на карте снайперскую позицию и произвести один или несколько выстрелов в четко отведенный момент. Как правило – в тот момент, когда разносились раскаты грома или долбила артиллерия. Если это правило нарушить, на позицию Карла сбегалась орава вражеских солдат, приходилось перезагружаться либо прятаться по кустам и за камнями, отстреливая вновь прибывших из автомата.

Примерно то же касалось и самих миссий. Хорошо помню, как во время одной из них Фейрберну надо было проникнуть в неприступный форт. Теоретически доро-

жек было несколько, но на деле лишь одна вела к «тихому» сценарию зачистки. В результате авторы создали лишь видимость свободы действий. На практике все амбиции разбивались о суровую реальность: или поступай так, как скрипт велит, или готовься к жаркой перестрелке. А Sniper Elite никогда не была типичным шутером. Ее стезя – стелс.

А ВОТ И ХОРОШИЕ НОВОСТИ

Впрочем, с четвертой попытки Rebellion реализовала почти все свои задумки. Sniper Elite 4, события которой, как уже было сказано, происходят в Италии, позволяет тактически планировать похождения Карла в тылу врага.

В основе своей игра осталась прежней. В каждой миссии у героя есть несколько задач. Часть помечается как обязательные, часть – как опциональные. Например, получив квест от итальянской мафии, мы обязаны застрелить главу сочувствующей фри-

ТИПИЧНЫЙ ПРИМЕР правильно проведенного быстрого убийства. И вновь X-Ray во всей красе



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4 Pro
СКОЛЬКО: двенадцать часов

цам группировки и вырезать небольшой отряд противников. Дополнительно можно выяснить судьбу якобы снюхавшегося с фашистами аббата и уничтожить орудия врага.

За каждое выполненное задание Карл получает звания и набор очков, которые можно тратить на дополнительные умения. Поэтому в интересах игрока выполнить как можно больше задач. Так и жизнь станет проще, и прохождение растянется на довольно продолжительное время.

В среднем на одну миссию уходит час-полтора реального времени, если комбинировать стили прохождения: где-то стрелять из автомата, а где-то из винтовки. На высоких уровнях сложности и при условии полной скрытности одна карта отнимет пару часов, а прохождение всей Sniper Elite 4 займет не менее десяти-двенадцати часов. Хороший показатель для современного блокбастера.

Уровни в Sniper Elite 4 стали больше по сравнению с третьей частью. С карты (наконец-то!) пропали обозначения «снайперских позиций», а в геймплее исчез один, самый верный, способ прохождения. Шутка ли, но четвертая часть, по сути, аналог Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (да простят нас поклонники Снейка). Уровни действительно создают впечатление большого открытого мира, исследовать который интересно и порой весьма непросто. Каждая миссия – это задачка на смекалку. Необходимо самостоятельно отыскать



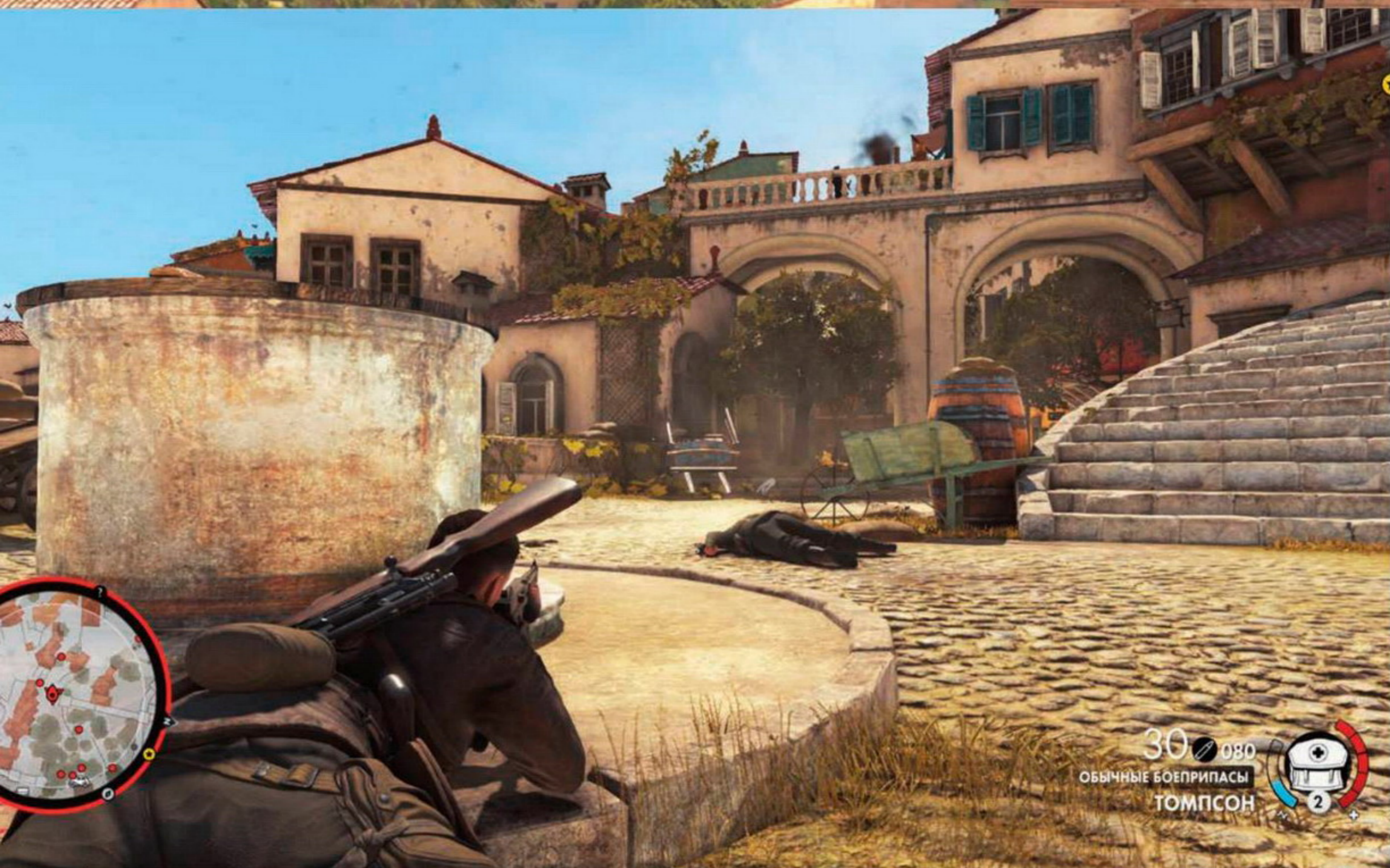
ЧАСТО ИГРА генерирует просто умопомрачительные моменты, достойные лучших кинолент

«точку входа», изучить маршрут движения противников и решить, кого убивать, а кого оставить в живых.

Наш фаворит – задание по подрыву моста. Решить эту задачу можно, не привлекая внимания врага. Всего-то и надо, что прокрасться мимо часовых, установить заряд, а потом, отбежав подальше, одной пулей красиво уничтожить конструкцию, прихватив и фашистов. Есть и другой вариант: используя пули, снижающие шум выстрела, по-тихому убрать добрую половину солдат. Мы за первый вариант – ощущение от победы будет слаще, а это дорогого стоит.

И все же в некоторых моментах Rebellion недожали. В первую очередь это касается сюжета, которого тут фактически нет. Есть лишь завязка, очерчивающая и кое-как объясняющая происходящее. Историю на поле боя можно понять из межмиссионных брифингов и диалогов немногочисленных солдат сопротивления. Ну и документы изучать тоже никто не запрещает. В остальном – открытое поле для интерпретаций.

Второй важный момент: искусственный интеллект. С одной стороны, противники перестали замечать позицию Карла сразу после выстрела, который не заглушен ни



КАРТА ТИПИЧНОГО УРОВНЯ из четвертой части выглядит именно так. Большие круги со знаком вопроса обозначают важные задания. Маленькие черные точки – опциональные поручения



раскатом грома, ни артиллерийской канонадой. С другой – их поведение иначе как странным не назовешь.

Тут все почти как в MGS 5. Вроде солдаты пытаются быть умными – заходят с тыла и меняют местоположение, – но на деле обдурить их не составляет никакого

труда. В результате при наличии сноровки происходящее можно превратить в симулятор Рэмбо в декорациях Второй мировой. И так на любом уровне сложности, кроме высшего, – там Карл уж очень быстро умирает, а траекторию пули на раз-два просчитать не получится.

ПОРАДОВАЛО:

- «снайперская» концепция работает;
- поставленные перед Карлом задачи держат в напряжении;
- наличие дополнительных заданий;
- запоминающиеся миссии.

ОГОРЧИЛО:

- под конец игры геймплей начинает приедаться;
- странный искусственный интеллект врагов.

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая на сегодняшний день Sniper Elite. Фирменные черты сохранены, многие раздражавшие элементы устранены. Любителям пострелять из снайперской винтовки и поклонникам серии придется по вкусу. Хотя и новички не уйдут обделенными.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5
«Отменно»

БОИ В УСЛОВИЯХ ГОРОДА – самое интересное в Sniper Elite 4. Выбрать позицию, понять, кого устранить в первую очередь, а кого – оставить на закуску. Красота!

Но самое обидное, что в Rebellion не подумали ни о каком сценарном разнообразии. Ближе к финалу задачи начинают приедаться, равно как и происходящее на экране. Брифинг в небоевой локации, выход на уровень, зачистка и, по ситуации, эвакуация из заданной точки. К счастью, на фоне прочего на этот аспект можно скрепя сердце закрыть глаза. В конце концов, не так часто выходят серьезные стелс-экшены.



С четвертой попытки Rebellion удалось создать почти идеальную игру о снайпере времен Второй мировой. В Sniper Elite 4 прекрасно многое – разнообразные задачи, возможность изобретать свой стиль прохождения... Наконец, здесь просто интересно стрелять. Разработчики учли ошибки прошлого и выдали достойный результат. И все же от ожидаемой девятки четвертую часть отделяют мелкие недостатки. ■



ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ Square Enix РАЗРАБОТЧИК Level-5, Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА 3DS, iOS, Android, PS2

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

СТАРАЯ СКАЗКА О ГЛАВНОМ

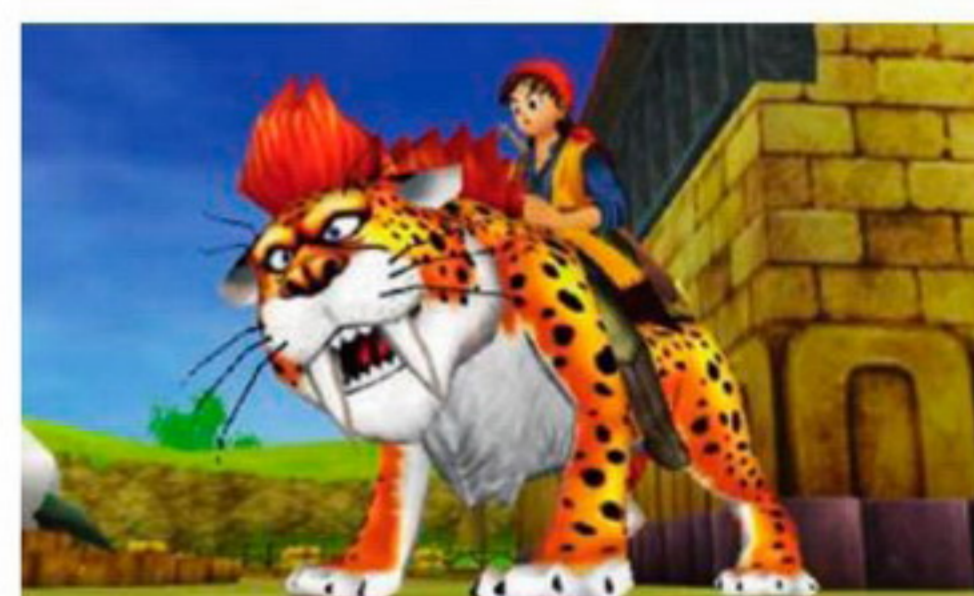
ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ



Dragon Quest VIII дебютировала в середине прошлого десятилетия на тогда уже немолодой PS2. Она хорошо подходила тем, кто только готовилсязнакомиться с жанром jRPG. Почему? Потому что это абсолютно типичное приключение с огромным сказочным миром, яркими персонажами и крутыми сюжетными поворотами. Почти все, за что любят этот специфический жанр, можно найти в **Dragon Quest VIII**, а непривычных для любителя западных RPG (даже диковатых) японских дизайнерских решений тут почти нет.

Впрочем, не стоит думать, что очередной выпуск знаменитого ролевого сериала оказался безликим кадавром, просто впитавшим в себя идеи предшественников и конкурентов. Нет! В таком случае путешествие молчаливого героя и его странных спутников не добилось бы вполне заслуженного успеха.

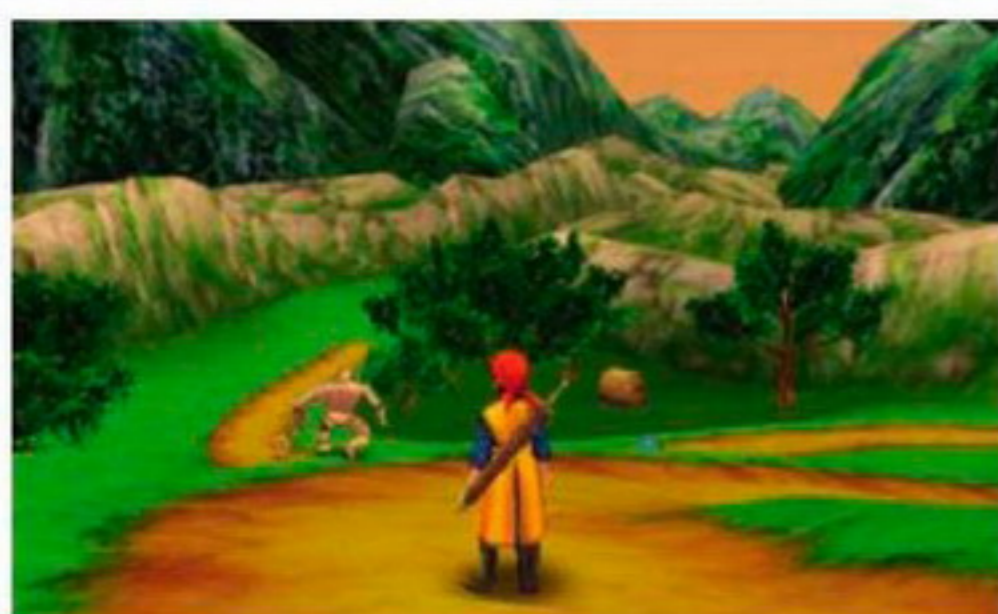
Но самое удивительное, что современный порт **Journey of the Cursed King** на 3DS не кажется антиквариатом, ведь в чем-то он превосходит не только оригинал с PS2, но и многие современные jRPG.



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

И ПОВТОРИТСЯ ВСЕ, КАК ВСТАРЬ

Со стороны эту странную процессию можно принять за бродячих артистов. Молодой человек с наивным выражением лица. Невысокий толстячок в смешной шапке. Сидящее в телеге чучело непонятной расы... Но в Dragon Quest VIII первое впечатление почти всегда обманчиво. Карлик в повозке утверждает, что он король Трод, а его кобыла – прекрасная принцес-



ВРАГИ ПОЯВЛЯЮТСЯ на не очень большом расстоянии от отряда. За спиной их не бывает в принципе, поэтому неожиданной атаки сзади можно не опасаться



БИТВЫ в Dragon Quest VIII пофазовые. Иными словами, мы сначала раздаем всем указания, а потом смотрим, как отряд обменивается ударами с противником



*: You may not believe it to look at me now, but in my younger days I was quite a looker. People used to call me the 'sexy sister'!

ДИАЛОГИ БЫВАЮТ по-детски наивными, но порой вас смешат даже не просто второстепенные персонажи, а обычные уличные статисты



са Медея. Топающий рядом коренастый тип на поверку оказывается бандитом с большой дороги. Ну а бредущий неподалеку юноша – великий воин, и ему предстоит спасти мир.

В самом начале эта история вызывает в памяти множество других японских RPG, где безумный злодей бегаёт по городам и селам, всячески вредит простому люду и мечтает поработить или даже уничтожить все и всех вокруг. Но сценаристы **Level-5** обожают лихие повороты сюжета. Мало того, что почти в каждом населенном пункте нас ожидает по отдельной маленькой трагедии, так многие из них весьма удачно переплетаются с историей проклятого монарха. И простой рассказ о невезучем венценосце и его товарищах, великом зле и благородном герое к развязке этой сорокачасовой эпопеи уже не кажется банальным.

Ожидать откровений не стоит. Пред нами, в общем-то, детская сказка – даром что с массой не совсем детских шуточек и намеков. Помогает рассказать эту историю колоритнейший актерский состав. Это и простоватый хам, но верный това-

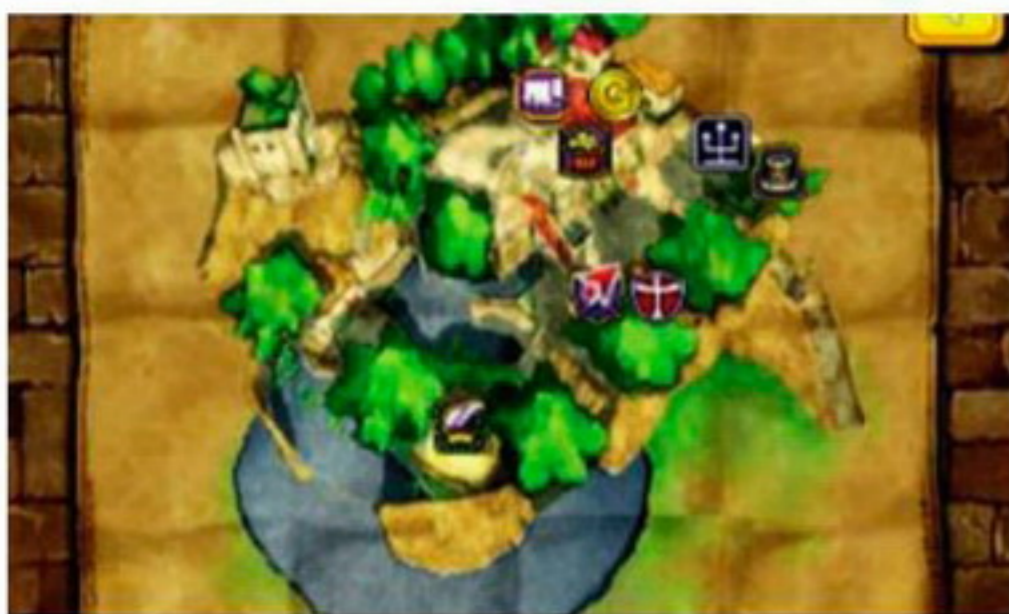
рищ Янгус, который, как настоящий кони, не выговаривает часть букв в некоторых словах. И орудующая хлыстом магичка Джессика, вместе с Янгусом блиставшая в недавней **Dragon Quest Heroes**. И бывший тамплиер Анджело. И, безусловно, сам король Трод со своей кабалой – которая вправду прекрасная принцесса!

Шутливые перебранки здесь соседствуют с печальными историями о любви, предательстве и страшных, а главное – неправимых ошибках. Каждая сцена сопровождается соответствующей музыкой, которая, увы, оказалась одним из главных недостатков 3DS-порта в нашем регионе. Если PAL-версия игры на PS2 могла похвастаться оркестровым саундтреком, то ее преемница обошлась мелодиями гораздо менее качественными. Неужели на картридж не влезла? К счастью, другие изменения оказались намного приятнее.

ПОРА ВАРИТЬ

Гринд... Редкая jRPG обходится без этого страшно утомительного процесса. В Dragon

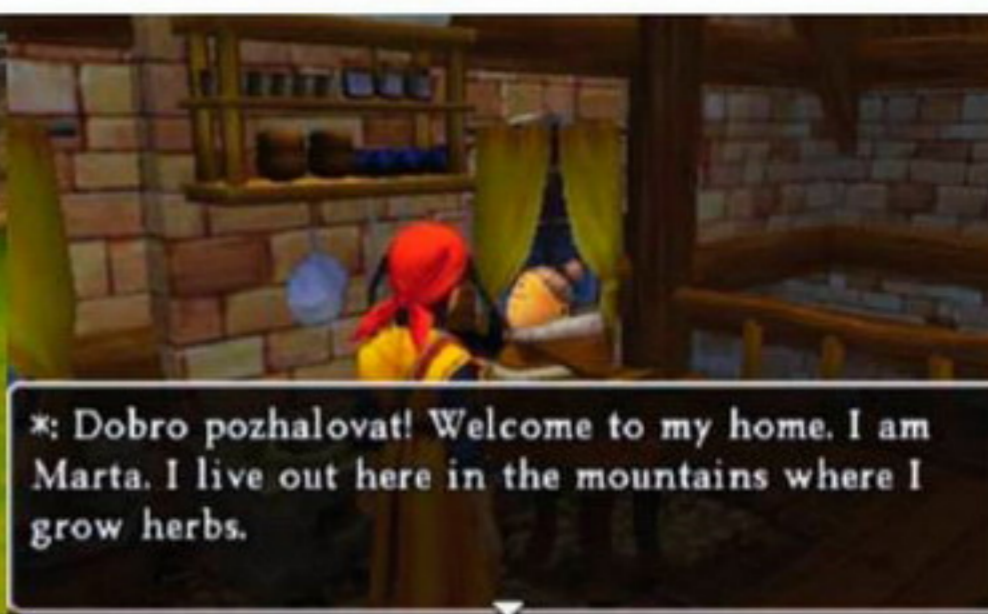




ПОЧТИ ВО ВСЕХ ПОДЗЕМЕЛЬЯХ, на карте мира и в городах на нижнем экране вашей 3DS будет отображаться карта местности. Только один этаж (а некоторые лабиринты требуют постоянных пробежек наверх, вниз и снова наверх), но совсем без карты в кое-каких из здешних лабиринтов было бы легко заплутать



У НАШЕГО БЕЗМОЛВНОГО ГЕРОЯ есть один спутник, который его никогда не бросает, хотя в большинстве сценок он даже не появляется в кадре. Но роль этого мышонка намного важнее, чем кажется на первый взгляд



*: Dobro pozhalovat! Welcome to my home. I am Marta. I live out here in the mountains where I grow herbs.

ПЕРВЫМ НАШИМ СОБЕСЕДНИКОМ в заснеженном регионе станет Марта. Как следует приветствовать путников в зимнюю пору? Dobro pozhalovat!



Quest VIII бои пофазовые, бойцы медлительны, а опыт выдают очень скромными порциями, так что прокачка партии может занять не один вечер. Но прохождение обновленной версии требует заметно меньше времени по двум важным причинам. Во-первых, теперь вражеские отряды видно заранее. Монстры бродят по лесам, полям и подземельям, причем в солидных количествах. Биться с каждой тварью или осторожно обходить опасность стороной – дело ваше. И это очень удобно. Единственное исключение – океаны. Любителям путешествий по волнам придется регулярно сталкиваться с монстрами из морских глубин.

Во-вторых, теперь можно ускорять боевую анимацию. При всем уважении к пофазовым сражениям, к числу сильных сторон Dragon Quest VIII они явно не относятся: указания раздаются заранее, предугадать, кто за кем будет действовать, почти невозможно, поэтому схватки периодически затягиваются, а захватывающего в них при этом мало. Оно и понятно, в 95% битв тактика не нужна в принципе. Какое-то сопротивление (иногда даже очень серьезное) вам окажут разве что обязательные и опциональные боссы, а среди рядовых чудищ достойные противники появятся только ближе к финалу.

С другой стороны, здешний мир велик и таит много сюрпризов: несколько континентов, множество островов, огромное количество сокровищ, разбросанных по самым неприметным уголкам планеты. Раздражает та прямолинейность, с которой сценарист выстилает дорожку к следующей ключевой локации? Попробуйте прогуляться в другом направлении, благо средств передвижения хватает: для начала нам выдают корабль, потом можно будет получить хищного скакуна, а еще позднее – собственного авиаперевозчика.

В свою очередь, в поселениях можно и нужно разбивать все кувшины, рыться в чужих шкафах и сундуках – ценные виды оружия и брони на дороге валяются редко. Впрочем, можно действовать иначе. Берем необходимые ингредиенты, кидаем их в алхимический котел и получаем на выходе (кстати, в этом переиздании процесс «варки» ускорили) прекрасный меч или великолепный шлем. А еще любители острых ощущений могут попробовать выиграть что-нибудь полезное в казино, но доступные там мини-игры откровенно скучны.

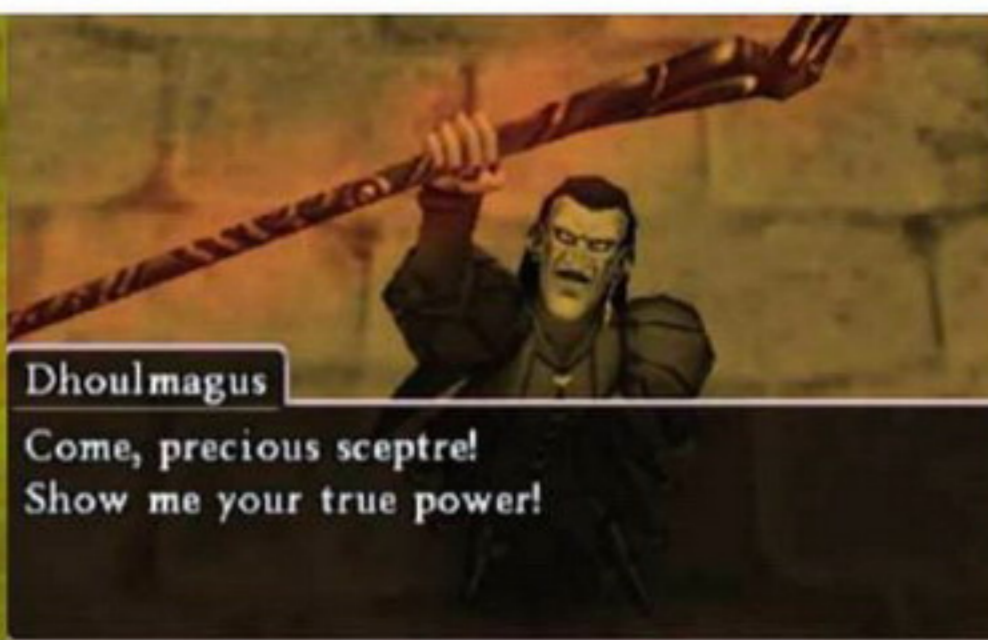
БИТВА ПОКОЛЕНИЙ

Еще одна особенность Dragon Quest VIII – возможность тонкой настройки умений и экипировки подопечных. Очень часто японские разработчики ограничивают нас в выборе оружия для персонажа: только двуручники, и никаких возражений! Здесь же у каждого есть свой набор предпочтений: кому-то нравятся мечи и копья, кто-то обожает кинжалы и хлысты. Главное – заранее определиться с тем, как вы хотите играть, потому что на все ветки навыков баллов не хватит.

Хотя при переносе на 3DS Dragon Quest VIII стала заметно удобнее и дружелюбнее (есть даже возможность сохраниться почти в любом месте!), интерфейс все еще далек от совершенства. Бесконечные меню в меню из выпадающего подменю сильно раздражают. Возня с предметами (перенос из личного вещмешка в общий и обратно), скучные описания умений на экране прокачки и прочая, и прочая – все это могло бы быть куда лучше. Тем не менее недостатки бледнеют на фоне достоинств, ведь перед нами пусть и старая, возможно, даже уже когда-то виденная и пройденная, но все еще большая и впечатляющая игра.



ПО СРАВНЕНИЮ со старыми Final Fantasy активными персонажей мало. Зато они очень яркие и запоминающиеся



Dhoulmagus
Come, precious sceptre!
Show me your true power!

А ВОТ ТИП, за которым мы гонимся в самом начале игры, оригинальностью не отличается

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: 3DS
СКОЛЬКО: 45 часов для получения истинной концовки



ПО МЕРКАМ 3DS локации смотрятся очень достойно, намного симпатичнее некоторых современных эксклюзивных «блокбастеров» для этой платформы

Специально для старых фанатов авторы припасли горстку приятных сюрпризов. Например, теперь к отряду могут присоединиться два новых попутчика. Один из них – пиратка Рэд – пойдет с вами в любом случае, а вот второй...

К сожалению, как следует расширить роль Рэд не удалось, во многих сценах она кажется лишней на этом празднике жизни. Но даже в таком виде она определенно заслуживает внимания, особенно при повторных прохождениях. Хотя бы из-за своих предпочтений в отношении вооружения.

Другой любопытный момент – новая альтернативная концовка. Она несколько противоречит общему тону истории, хотя тем, кто уже не раз справлялся с финальным боссом, может прийтись по душе. После такого прочие дополнения (новые костюмы, подземелья и монстры) уже даже неудобно перечислять: авторы добавили по чуть-чуть то тут, то там, а в итоге обновок хватило бы на полноценный ремейк!

По меркам платформы порт смотрится просто прекрасно: просторный трехмерный мир не тормозит даже на обычной (не New) 3DS. Вероятно, расплатой за приличную производительность стал отказ от 3D. Что ж, невелика потеря.

Но нельзя сказать, что функционал консоли пропадает зря. На нижнем экране располагается полезная информация (в том

числе карта местности), а наличие всего одного стика не мешает эффективно управлять отрядом. Если бы не конфуз с музыкой в западных версиях, придрататься к технической части было бы сложно.



Классика жанра вернулась. Пусть не на экраны больших телевизоров, а на компактную 3DS, но все-таки! Возвращение прошло почти гладко: большая часть современных jRPG топчется на месте, зато возрожденная Dragon Quest VIII не только предлагает все то, чем она прославилась еще во времена PS2, но и множество точечных улучшений. Без проблем, безусловно, не обошлось, но версия для 3DS предпочтительнее оригинала по многим причинам – от удобства вроде экономии времени на рутине до целого набора уникальных элементов, которых на PS2 не найти.

Стоит ли хит прошлого десятилетия того, чтобы браться за него в 2017 году? В таком виде и на такой платформе – да, определенно. Пусть какая-нибудь Final Fantasy XV много красивее и мелодичнее, Dragon Quest VIII воспринимается как законченная, цельная, временами чуток наивная, но очень увлекательная история. И если вы дойдете до ее финала, он едва ли вызовет у вас сожаление по поводу потраченного времени. ■

| Lv. | Needed | Traits, Spells and Abilities Learned |
|-----|--------|--------------------------------------|
| 1 | 4 SP | Attack +5 with Sword Equipped |
| 2 | 9 SP | Flame Slash |
| 3 | 15 SP | Attack +10 with Sword Equipped |
| 4 | 22 SP | Metal Slash |
| 5 | 30 SP | Attack +20 with Sword Equipped |
| 6 | 40 SP | Falcon Slash |
| 7 | 52 SP | Sword Critical Hit Rate Raised |
| 8 | 66 SP | Miracle Slash |
| 9 | 82 SP | Attack +25 with Sword Equipped |
| 10 | 100 SP | Lightning Storm |

ПРИ ПОВЫШЕНИИ УРОВНЯ нам дают случайное количество распределяемых очков. Тратятся они на развитие оружейных умений и уникальной для каждого персонажа ветки навыков. На все баллов явно не хватит, но какой простор для повторных прохождений!



ПОРАДОВАЛО:

- простая, но увлекательная история;
- множество мелких изменений, значительно облегчающих жизнь;
- огромный мир, который можно изучать очень долго;
- приятные изменения и нововведения.

ОГОРЧИЛО:

- боевая система и интерфейс по-прежнему далеки от идеала;
- саундтрек версии для 3DS заметно уступает саундтреку для PS2;
- удобства удобствами, но совсем без гринда опыта в однообразных сражениях не обойтись.

ДОЖДАЛИСЬ?

Достойный порт отличной игры, в который играть даже интереснее и удобнее, чем в оригинал.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0
«Отменно»



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

БЕЗУМНЫЙ МАКСИМУМ

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

С ерии файтингов-кроссоверов **Marvel vs. Capcom** стукнуло двадцать лет, и **Capcom** это без внимания не оставила: в декабре прошлого года была анонсирована **Marvel vs. Capcom: Infinite**, а также представлено слегка улучшенное переиздание **Ultimate Marvel vs. Capcom 3** для PS4 (до PC и Xbox One оно доберется в марте). Надо признать, обновленная версия стоит того, чтобы весело провести за ней время. И вот почему...

НА ПОЛЕ – СБОРНЫЕ MARVEL И CAPCOM

Главная особенность **Marvel vs. Capcom** (помимо ростера – мечты фаната) заключается в том, что бои три на три идут без разделения на раунды и с возможностью на ходу поменять героя. В любой момент разрешено вызвать напарника, который продолжит комбо или просто пропишет оплеуху зазевавшемуся оппоненту. Нечто похожее есть и в **The King of Fighters 14**.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3 – расширенная редакция **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two**



В **ULTIMATE** дебютировал режим **Heroes and Heralds**, где предлагают встать на сторону Земли или Галактуса, главного злодея (босс Arcade Mode, совмещенного здесь с сюжетной кампанией). Карты-усилители здорово разнообразят бои

Worlds (2011). В отличие от **Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes** (2000), в третьем номерном выпуске серии использована иная раскладка – как в схожей по духу **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** (2008). Она крайне

проста: есть три кнопки атаки (слабая, средняя и сильная) и кнопка, позволяющая с ноги запустить противника вверх или произвести рокировку персонажей при исполнении воздушного комбо.



ЕСЛИ СТАНДАРТНАЯ РАСКЛАДКА вам не по зубам, можете попрактиковаться в Simple Mode – «спешлы» и «гиперкомбо» выполняются тут нажатием одной кнопки. Неплохой вариант для компании, в глаза не видевшей файтинги, за вычетом Mortal Kombat. Одна загвоздка: уж очень бедный список приемов получается



ОРИГИНАЛЬНАЯ Marvel vs. Capcom 3 уже за первый месяц продаж разошлась тиражом свыше двух миллионов копий, что делает ее на порядок успешнее Street Fighter V

Прибавили ли от этого поединки в зрелищности? Еще как! Третья часть – сумасшедший карнавал, который одинаково рад и новичкам, и серьезным игрокам с турнирной биографией. Ultimate-переиздание предлагает на выбор полсотни бойцов – и со стороны Capcom это не только рекруты из **Street Fighter** и **Darkstalkers**, но и волчица Аматаэрасу, и тот же Фрэнк Уэст из **Dead Rising**. Marvel же делегировала как узнаваемых по голливудским фильмам персон, так и уникалов вроде MODOK.

C-C-COMBO!

Многие герои требуют особого подхода. Относительно понятный Данте, способный с чувством вваливать противнику на расстоянии и лицом к лицу, смертельно опасный

в ближнем бою Росомаха, Трон Бонн с забавными приемами... А вот с Фениксом Райтом и Феникс (!) придется повозиться. Последняя способна после смерти переродиться в Темного Феникса – при условии, что вы наберете пять линеек Hyper Combo Gauge.

Энергия Hyper Combo Gauge восполняется от атак и получаемого урона. Можно спустить ее на совместный с напарниками удар-апокалипсис или же лично жahnуть «гиперкомбо». К слову, о соратниках – вы вольны выбирать между тремя видами поддержки для каждого. Чунь Ли из Street Fighter, например, проводит узнаваемые приемы Kikoken (огненный шар), Hyakuretsu Kyaku и Tenshokyaku, а на стороне Рю – хадокен, шорюкен и Tatsumaki Senpukyaku.

На скриншотах видно, что часть полоски здоровья окрашена в алый цвет, – ее

не проблема восстановить, если своевременно поменять бойцов либо врубить режим X-Factor (жмите разом четыре основные кнопки на контроллере), увеличивающий скорость передвижения по арене и мощность залпов или туманов. X-Factor разрешено активировать лишь раз за матч, зато в переиздании его позволили включать даже в воздухе.

Хардкорных файтеров местная боевая система должна привлечь в первую очередь богатыми возможностями для комбостроения. Это касается повальной трансформации «нормалов» в «спешлы» и «суперы». Все атрибуты вдумчивых игр-единоборств тоже на месте – дэши, суперджампы, возможность усилить блок, попутно отбросив от себя оппонента...



И что же на выходе? Вроде бы идеальный и заслуженно популярный файтинг. Вот только доводить его до ума Capcom, судя по Ultimate и переизданию для новых платформ, не намерена. Это касается скромного числа режимов (смех на фоне проектов Arc System Works) и ошибок в балансе – вроде бесконечных комбо у отдельных товарищей. К тому же смущает повсеместная темень на аренах.

Версия для PS4 может похвастаться симпатичной картинкой Full HD при 60 fps, солидным цифровым артбуком и наличием полного комплекта DLC. На этом, кажется, и все. Внутренний магазин по продаже героев и снаряжения в игру не встроен, из чего делаем вывод, что в развитии Marvel vs. Capcom 3 японцы поставили точку. Далее нас ждет другая история – история Marvel vs. Capcom: Infinite. Удастся ли ей превзойти Injustice 2? Вот и посмотрим в этом году. ■



НАШЕ ВСЕ

ГЛАВНЫЕ ОБРАЗЫ РОССИЙСКОГО КОСПЛЕЯ В 2016 ГОДУ

ИГРОМАНИЯ.PU

Косплей уже давно стал неотъемлемой частью видеоигровой культуры, а модели, наряжающиеся героями игр, – постоянными гостями тематических выставок и фестивалей. Вот и в прошлом году было столько отличного косплея, что мы с коллегами из «Мира фантастики» решили посвятить ему отдельный материал. А еще мы расспросили косплееров о чем

только можно – о любимых играх, костюмах, планах на будущее и многом другом.

ЕКАТЕРИНА МЕЛЬНИКОВА И ВАЛЕРИЯ БАРАНЧИКОВА

Екатерина Мельникова: Знаете, в игры я играть люблю, но мой компьютер слабоват и не тянет ничего, кроме тетриса. Впрочем, на низких настройках еще можно поиграть в **ArcheAge**. Да и геймер из меня так себе, сказать по правде. Чаще всего мои игровые сессии ограничиваются тем, что я сижу рядом с друзьями, которые во что-то играют. Но игры я очень люблю, да! К слову, если я во что-то не могу поиграть сама, это вовсе не значит, что мне не придется изучать первоисточник перед созданием костюма. К этому я подхожу ответственно.

Фото: Глеб Клементьев

Модели Валерия Баранчикова (слева) и Екатерина Мельникова (справа) Фото: Юлианна Волкова



ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



Фото: Дмитрий Габдукаев

ANGEL ENVY

Я занимаюсь косплеем уже десять лет. Можно даже сказать, что я была одной из первых, кто стал заниматься косплеем в России и в Москве. *(смеется)* Прежде это было увлечением, а сейчас – своего рода работа. Ну и останавливаться на достигнутом не планирую: уже в этом году очень хочу воплотить образы Чародейки из «Отряда самоубийц» и Сары Керриган.

А еще я очень люблю играть в игры. В числе моих любимых – *Aion* и несколько частей «Героев», с третьей по седьмую.

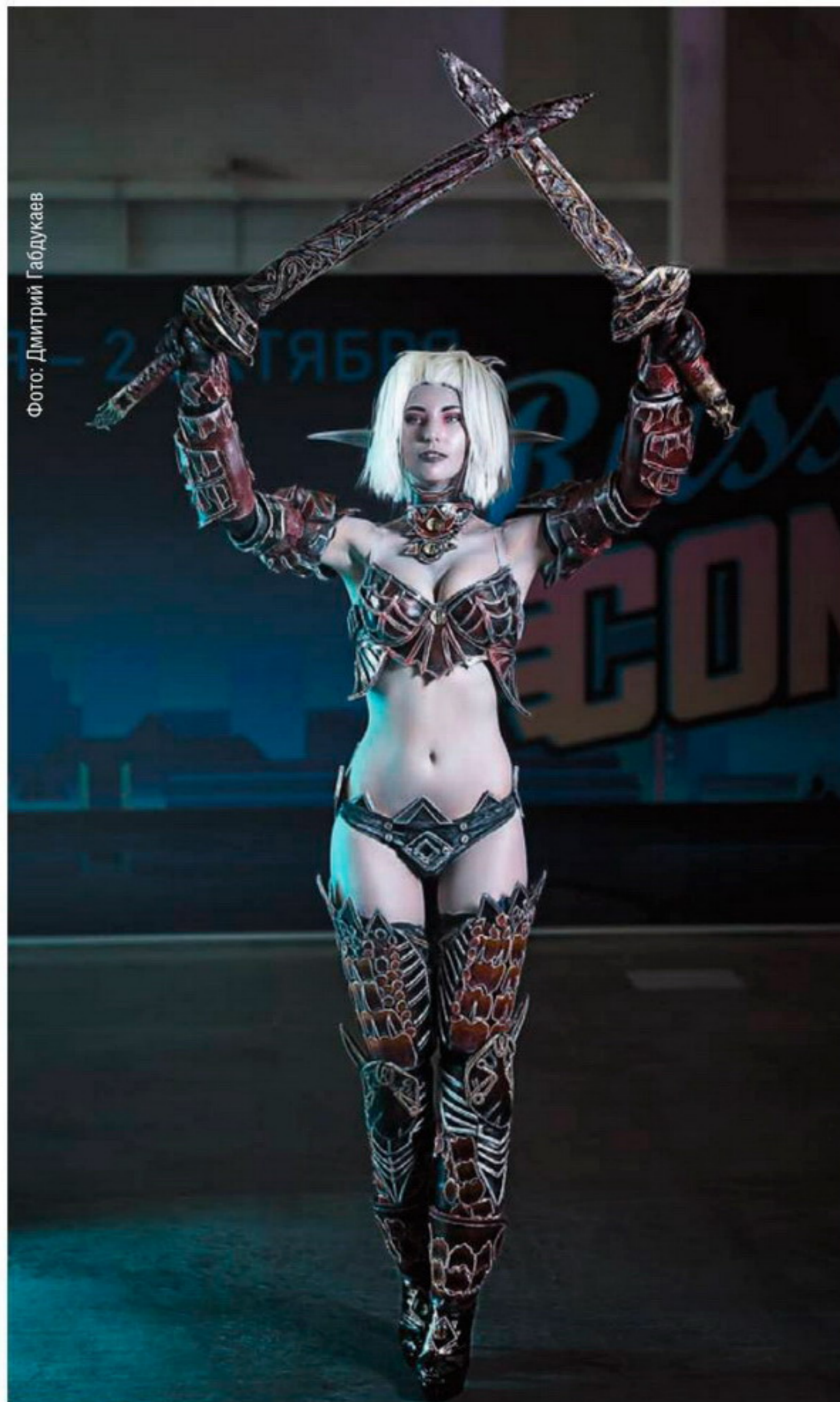


Фото: Дмитрий Габдукаев

Фото: Михаил Швецов



Фото: Дмитрий Габдукаев

Фото: Тимофей Ханжин (Fototezh.ru)



Фото: команда Costume

МИХАИЛ НАЗАРОВ И КСЕНИЯ ЖИДКИХ

Михаил Назаров: При выборе образа мало одного факта, что персонаж просто нравится. Его нужно прочувствовать и понять. Мои персонажи крайне близки мне по своей философии, мышлению и роли в конкретной вселенной. Только поняв и прочувствовав персонажа, пропустив его через себя и ощутив себя в его шкуре, его можно правильно отыграть. Наверное, отчасти поэтому у меня пока только два образа – Пирамидоголовый и Сорвиголова. Хотя в планах уже созрело еще две работы. Каждому образу отдаю на сто процентов – чтобы зритель видел именно персонажа, готовый и целостный образ, а не просто человека в костюме. Здесь играет роль все – походка, мимика, манера разговаривать, владение оружием, характерное для конкретного героя. И публика это чувствует. Я никогда не возьмусь косплеить персонажа, которого не смогу правильно преподнести зрителю. Насколько бы ни был хорошо выполнен костюм, это лишь одно из составляющих успешного образа.



ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

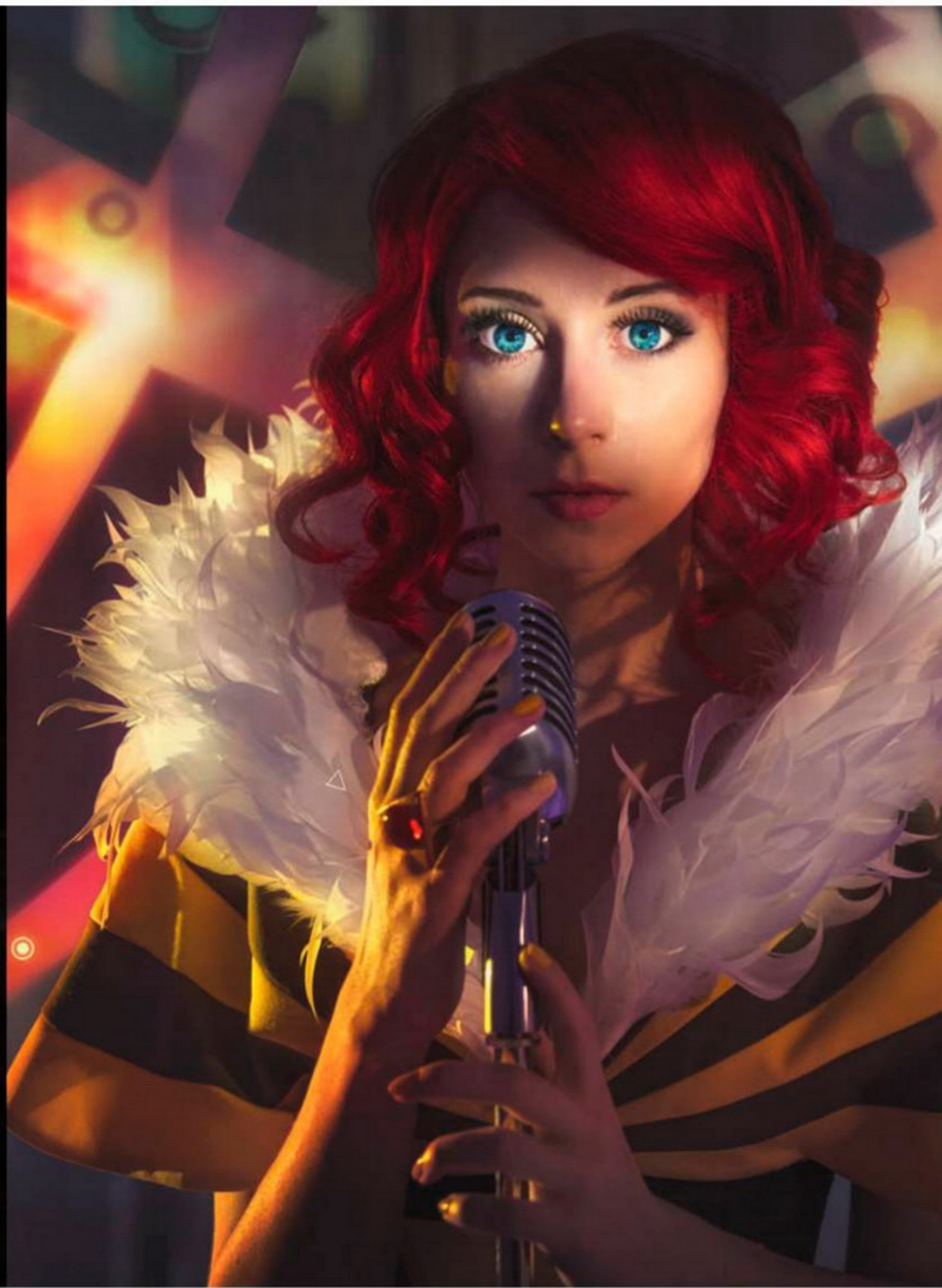


Фото: Аннет Воронная



Рэд из игры Transistor – одна из новых работ (Фото: Аннет Воронная)

Фото: Аннет Воронная

АНАСТАСИЯ МИРАМАРТА

Играла, играю и люблю играть. Теперь мало свободного времени, поэтому выбираю обычно самое-самое интересное. Сейчас прохожу **Bloodborne** и вторую **Dishonored**. Такие игры привели меня в косплей и с тех пор не отпускают. Прямо сейчас готовлю кое-что новое – и снова по игре.

ЛЕИ РАДНА

В конце прошлого года, когда **Blizzard** опубликовала свой скандально известный комикс, приподнимающий завесу тайны над личной жизнью Трейсер, мы с Марией Карпенко просто не смогли пройти мимо и повторили историю в косплей-фотосессии. Реакция сообщества была неоднозначной: большинству людей наша съемка понравилась, было много публикаций, но, конечно, не обошлось без негатива и обвинений в пропаганде.

Вообще, за минувший год произошло немало интересных событий – игровые мероприятия, поездка в Германию на RPC 2016 и внезапное бегство в Китай. А еще я занялась игровыми стримами, как домашними, так и на канале «Игромании». А еще мне нравится играть в ролевые игры, приключения и «Гвинт» по вечерам. Присоединяйтесь!

Фото: Евгений попадинец (Лей Радна – слева)

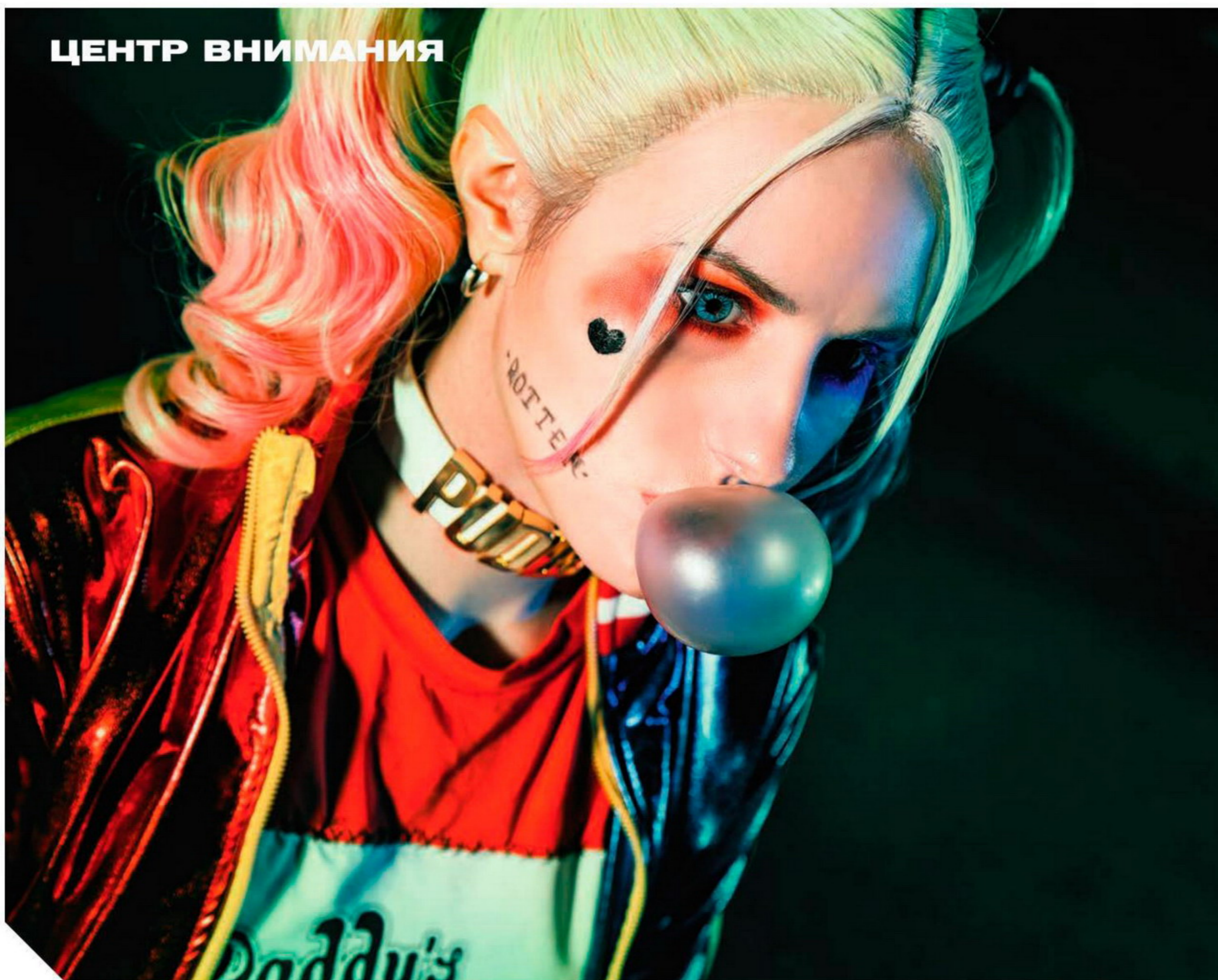


ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

Фото: Дарья Кулакова



ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



CALLISTO KELLER

Я занимаюсь косплеем с 2014 года и без памяти влюблена в это занятие. Надеюсь многого достигнуть и в этом году постараюсь воплотить в жизнь еще больше образов. Планирую посетить МСС, «Старкон» и, конечно же, «Игромир». А дальше посмотрим!



Фото: Дмитрий Елисеев, Валентин Сергеев



Фото: Дмитрий Елисеев, Валентин Сергеев

Фото: Андрей Шинкарчук



Фото: Кристина Черниговская

МАРИЯ ХАННА

(голосом Морриган) Грядут перемены. Люди будут сопротивляться им всеми силами; многими овладеет страх. Однако иногда именно перемены – то, в чем люди нуждаются больше всего. Иногда перемены – это шаг навстречу свободе.

ВАЛЕРИЯ ХИМЕРА

А я, помимо игр, очень люблю фильмы. В последнее время стала замечать, что на экранах кинотеатров появляется все больше картин, о которых мы слышали когда-то давно. Вот и в этом году нас ждут новые «Чужой» и «Бегущий по лезвию». Да и без новинок не обойдется, и одна их них – «Призрак в доспехах».



Фото: Ева Давыдова

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



Фото: Евгений Накрышкин



Фото: Евгений Накрышкин

ЕЛЕНА САМКО

(голосом ведьмы Кухарки) Порубим тебя, юноша. Выйдет отличный супчик... Ладно, мы просто сыграем в «Гвинт»!



Фото: Евгений Накрышкин



Фото из архива Кирилла Кириллова



Фото: Айгер Штерн и Маргарита Ишмаева



Фото: Глеб Клементьев

КИРИЛЛ «СЕНОВИТЕ» КИРИЛЛОВ

Недавно стало известно, что летом выйдет крупное обновление для The Elder Scrolls Online, посвященное Морровинду! Всех ценителей приглашаю водить хоровод с рабами пепла вокруг вулкана!



У всех косплееров, которым мы уделили внимание, масса планов на будущее – еще больше костюмов, образов и первоклассного косплея. Многие из них частенько бывают на тематических выставках и фестивалях, поэтому, если что, вы знаете, где их искать. ■



NINTENDO SWITCH

ГИБРИДНАЯ КОНСОЛЬ

АННА БРАСЛАВЕЦ, ДЕНИС КНЯЗЕВ

Новая приставка-гибрид прибыла к нам в редакцию за несколько дней до старта продаж. В большой симпатичной коробке мы нашли док-станцию, контроллеры Joy-Con с держателями для них, блок питания, HDMI-кабель, саму Nintendo Switch и инструкцию для всего этого.

Это стандартный набор, но можно докупить еще много интересного: контроллер Nintendo Switch Pro (во многом похож на геймпад для Xbox One), подзаряжающий держатель Joy-Con, чехол с защитной плен-

кой и дополнительные джойконы. И напоминаем, что в базовой комплектации картриджей с играми нет.

ГВОЗДЬ ПРОГРАММЫ

Что представляет собой консоль? Сенсорный экранчик, пазы под контроллеры справа и слева от него, несколько разъемов на верхней и нижней гранях. Сверху вы найдете кнопку **Power**, регуляторы громкости, стандартный разъем для аудио и слот для картриджей, снизу – гнездо для зарядки. Также консоль оснащена динамиками.

На задней панели есть место под карты памяти и выдвигаемая подставка, благодаря которой вам не придется все время держать Switch в руках. От себя добавим, что консоль прекрасно фиксируется в вертикальном положении: ножка не скользит и не дает экрану упасть. И даже если вы случайно отсоедините ее от самой Switch – не переживайте, так и задумано. Чтобы подставка не сломалась раньше времени, Nintendo сделала так, чтобы она «отстегивалась» при излишнем давлении.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сердце Switch – чип NVIDIA Tegra. На разных версиях такой системы работают некоторые смартфоны, планшеты и консоли (внутри Ouya, к примеру, стоит Tegra 3).

ТАКАЯ КОРОБКА
попала к нам в руки





И ВОТ ЧТО МЫ
нашли внутри

Какую версию Tegra установили в Switch, мы не знаем: представители Nintendo утверждают, что чип «разработан под заказ». Однако ждать от консоли великих графических свершений не следует, ведь центральный и графический процессор Switch – система, созданная для мобильных устройств.

Тем не менее мощности консоли с лихвой хватит, чтобы вывести достойную картинку на емкостный экран размером 6,2 дюйма с разрешением 1280x720 точек. Работу экрана и самого устройства поддерживает литий-ионная батарея емкостью 4310 мАч. Издатель заверяет, что играть без подзарядки можно около пяти часов, и в это можно поверить. Если батарею понадобится заменить, предстоит обратиться в сервисный центр Nintendo, своими силами аккумулятор из консоли не извлечь.

Стандартный объем памяти – 32 ГБ. Немного, если учесть, что некоторые цифровые версии игр займут несколько десятков гигабайт. Хорошо, что объем доступной памяти можно увеличить с помощью карточек формата micro-SD, micro-SDHC и micro-SDXC.

Из вариантов беспроводной связи наличествуют Wi-Fi и Bluetooth 4.1. Подключить интернет-кабель даже к док-станции не получится, зато можно использовать LAN-адаптер – USB-портов на той же док-станции хватает.

Еще в Nintendo Switch нашлось место акселерометру, гироскопу и сенсору яркости. Не исключено, что последние разработчики в будущем научатся использовать в своих играх.

JOY-CON

Контроллеры Joy-Con – это два небольших пульта с кнопками, рычажками и стиками. Управление для



правой и левой руки разительно отличается. Обусловлено это тем, что левый контроллер отвечает в основном за передвижение, а правый – за удары, прыжки, ускорение и поворот камеры. Слева вы найдете отдельную кнопку для создания скриншотов, а справа – кнопку **Home**, она из любой игры перенесет вас в меню. Джойконы, напоминаем, способны захватывать движение рук, что удобно, например, во время прицеливания.

Еще одна интересная особенность джойконов – работа в разных режимах. Вы можете взять пульты в руки и свободно ими размахивать. Или же, если боитесь уронить, подсоедините контроллеры к специальным ремешкам. Никогда не можете привыкнуть к тому, что ваши руки больше не лежат на геймпаде? Nintendo предусмотрела для вас держатель, в котором можно совместить маленькие пульты.

Ну а самое незамысловатое расположение джойконов – по бокам от консоли. Не бойтесь, что они будут выскакивать. Контроллеры крепко-накрепко схваты-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
геймпад и фирменный
чехол – необязательная,
но очень полезная покупка



ВОТ ТО, РАДИ ЧЕГО
мы все собрались!



КОНТРОЛЛЕРЫ
можно использовать
в разных режимах

ваются в каждом из предусмотренных фиксаторов. И, чтобы достать их, придется зажимать едва заметные кнопки с обратной стороны пультов. Ни у кого из нас, признаться, не получилось проделать это с первого раза. Обнадеживает, но немного раздражает.

ДОК-СТАНЦИЯ

Один из самых частых вопросов: «Насколько будет хватать новой портативки?» Три часа точно можно поиграть. Кстати, про зарядку! Тут обнаружили два варианта: подпитка через кабель или через док-станцию. Рассмотрим оба.

Если подключать консоль к розетке, можно беспрепятственно продолжать на ней играть. Да, она будет больше греться, но это не страшно. Гораздо интереснее дела обстоят с док-станцией. Вставив в нее Switch, вы больше не видите экран.

Тут-то мы и вспоминаем про HDMI-кабель и с его помощью связываем станцию и телевизор (или монитор, если там есть нужный разъем). И вот мы уже игра-

ем на большом экране! Звук при этом автоматически переходит на телевизионные динамики или в наушники. Правда, нашу редакцию привело в замешательство, что Switch в док-станции не держится. Консоль входит и выходит совершенно свободно, а значит, при любом наклоне она может вылететь и, чего доброго, разбиться о твердую поверхность. А еще во время зарядки она не сильно, но ощутимо бьется током. Мелочь, а неприятно!

Джойконы можно подзаряжать вместе с консолью, достаточно вставить их в боковые пазы. Следите за уровнем зарядки ваших пультов и не забывайте, что их два, то есть и разряжаться они могут по-разному.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «МЕНЮ»

Интерфейс Switch интуитивно понятен. В левом верхнем углу экрана показывается время, подключение к Wi-Fi и уровень заряда батареи, в противоположном – значок вашей учетной записи. Аватар вам предложат создать из двух частей – одноцветного фона и персонажа Nintendo на нем. Тут на выбор и Марио, и Линк, и инклинги из **Splatoon!** Чуть ниже в линейку выстроились иконки игр, а совсем внизу – минималистские кружочки с пунктами «Новости», «Nintendo eShop», «Альбом», «Контроллеры», «Системные настройки», «Режим ожидания».

В разделе «Новости» Nintendo публикует полезные советы и дополнительные сведения о консоли. «Nintendo eShop» – местный магазин. В «Альбоме» вы найдете свои скриншоты. Пункт «Контроллеры» позволит узнать уровень заряда джойконов. Здесь же вы найдете список всех контроллеров, подключенных к вашей консоли. В разделе «Системные настройки» можно подключить родительский контроль, изменить яркость экрана, а также активировать «режим полета». В упрощенные настройки можно выйти, удерживая кнопку **Home**. Ну а название последнего пункта меню – «Режим ожидания» – говорит само за себя.

А ВОТ И САМЫЙ
незамысловатый
вариант фиксации
контроллеров –
по бокам от экрана



С ПОМОЩЬЮ
этих панелек вы можете
фиксировать джойконы
на запястьях. Разумно,
учитывая количество
подвижных игр,
показанных Nintendo

**ХОТИТЕ БОЛЕЕ
ПРИВЫЧНЫЙ**
геймпад вместо двух
несвязанных пультов?
Запросто! Достаточно
поместить джойконы
на характерную подставку

В таком меню сложно запутаться, тут будто всё на своих местах, так, как и должно быть. Визуально оно тоже не раздражает.

НАШИ МНЕНИЯ

Ниже мы опишем вам свои впечатления от игрового процесса на Nintendo Switch. Относитесь к этому как к субъективному мнению авторов, ведь у вас все может быть совсем иначе! Мы играли в новую «Зельду» и будем опираться на этот опыт.

АННА БРАСЛАВЕЦ, РЕДАКТОР

Локации в среднем загружаются секунд за десять. Не так уж и долго, но успеваешь промелькнуть мысль: «Ну когда уже?!» Зато лагов мы не заметили. Да и температура консоли сильно не поднимается.

Первый час игры управление кажется чертовски неудобным. Мы пробовали играть во всех положени-

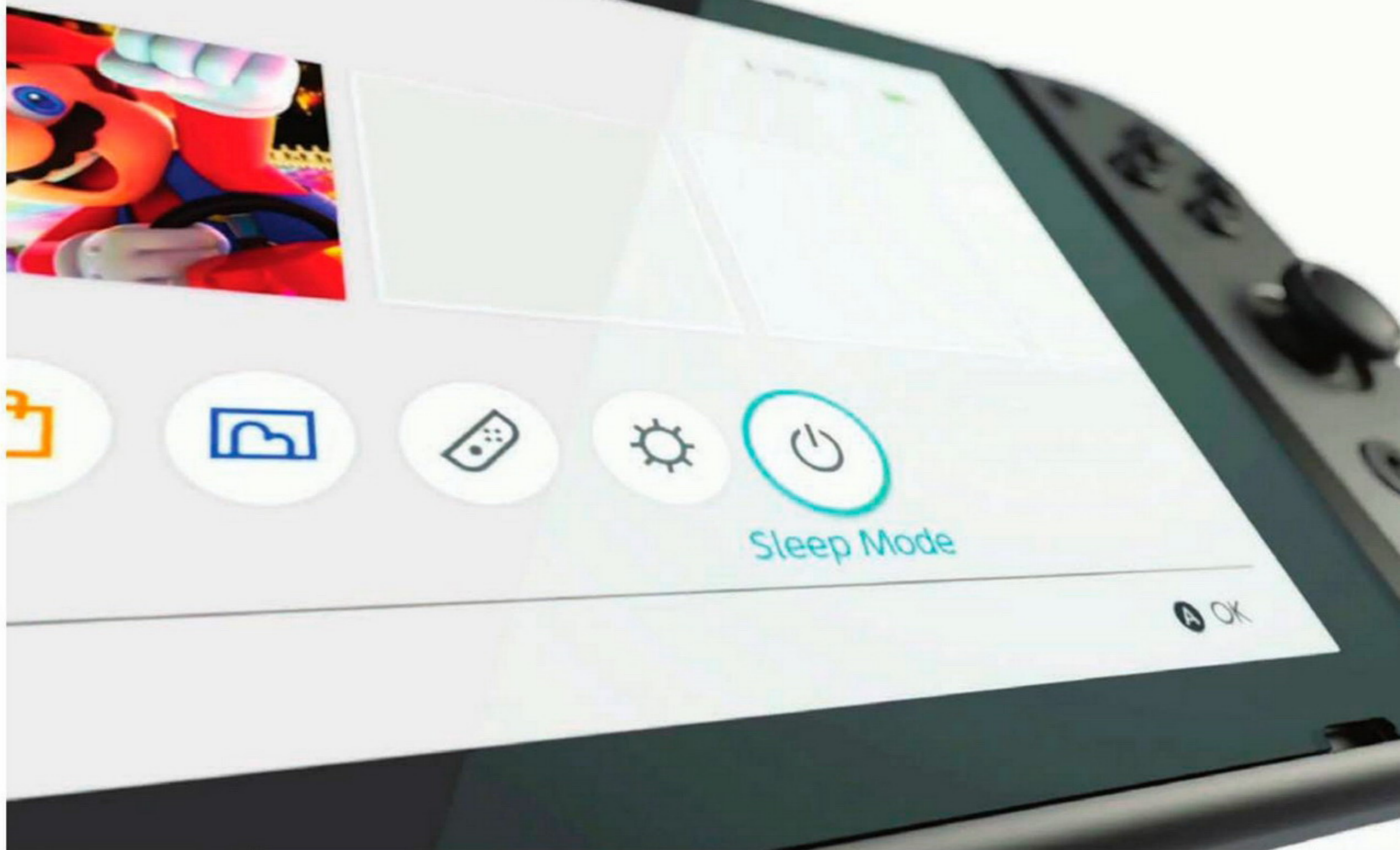
ях джойконов (привязывали к рукам, вставляли в держатель и т.д.), и это никак не ускорило привыкание. Зато после «акклиматизации» все пошло как по маслу. Осталось одно «но»: все еще чувствуешь себя глупо, когда держишь контроллеры в руках и они ни к чему не присоединены. Годы, проведенные с геймпадом, заставляют мозг сомневаться в том, что ты делаешь все правильно. Впрочем, у моего коллеги Дмитрия в этом вопросе иное мнение...

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, РЕДАКТОР

То ли у меня с глазомером что-то не так, то ли ее снимали под особыми углами, но Switch оказалась гораздо длиннее, чем я представлял. Это внушительная такая доска. Навороченная доска за двадцать пять тысяч рублей. Ее вполне оправданно называют самой крупной и мощной из портативок.

А вот полноценной домашней консолью лично я Switch не считаю. Подключение к большому экрану – это опция, но точно не основная. Сама база кажется





ПОПРОБУЙ ИГРУ НА ВКУС!

Одна из отличительных особенностей новой консоли – картриджи небольшого размера. Чтобы у детей было меньше соблазна их грызть (подавиться могут!), пластмассовые прямоугольники решили покрывать горьким составом. Естественно, мы не смогли удержаться от соблазна попробовать новинку на зуб.

Из соображений гигиены один картридж тестировали двое, каждому досталась своя сторона. Мнение Анны уже зафиксировано в рецензии. А вот другому тестеру... понравилось. Так что, если вы любите неразбавленный сок алоэ и кофе без сахара, вполне возможно, что горечь картриджа вас не отпугнет, а, напротив, станет приятным дополнением. Только не увлекайтесь! А то к горчинке картриджа может примешаться боль от нечаянного уничтожения носителя с игрой стоимостью более четырех тысяч рублей!



ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО,
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР ЖУРНАЛА

Портативный вариант консоли мне не подошел. Во-первых, экран слишком мелкий для моего слабого зрения (хотя какая же качественная картинка!), а играть, уткнувшись в него носом, неудобно из-за длины консоли в собранном состоянии.

Во-вторых, стики на джойконах какие-то хлипкие, – во время теста я только и думал, как бы ненароком не вдавить их в консоль или не сломать. Может, то

дополнительным девайсом, не более того. Пластик хуже, панель открывается туговато, да и подключенная Switch смотрится совсем не элегантно. На фотографиях все было гораздо презентабельнее. Та же «Зельда» на мониторе иногда подтормаживает.

Зато джойконы – просто прелесть (лично для меня). Возможность свободно двигать руками во время игры дарит приятное ощущение... естественности, что ли. Как будто так и надо. И на обыкновеннейший по дизайну Pro-контроллер после этого смотришь с непониманием и легким презрением. Зачем лишать себя новых впечатлений на новом же устройстве (впрочем, тут со мной не согласится Женя Пекло, наш журнальный главред).

Правда, ощутимый недостаток у джойконов все же есть – чувствительность. В моих гориллиных лапах они тонут, и просто надеть-снять или подключить к корпусу консоли, ничего случайно не нажав, категорически не получается. Но это, скорее всего, дело привычки.

было обманчивое ощущение. Для детей так, наверное, даже хорошо: чем легче двигаются стики, тем проще к ним привыкнуть.

Наконец, я просто не представляю, куда можно положить столь длинный девайс (мысль доставать и собирать его в дороге мне отчаянно не нравится, равно как и идея перевозить в чехле). Так что для портативной игры я все же выберу iPad.

В настольном варианте для меня управление удобнее: можно играть, используя более классический Pro-контроллер: он и в руках хорошо лежит, и ощущается монолитным, надежным. Стики приятные, курки с бамперами нажимаются без усилия. Правда, кнопки стоило бы сделать жестче, не всегда могу на ощупь зафиксировать нажатие. Вот только неустойчивость в док-станции... Мой кот быстро проверит Switch на прочность, стоит мне принести ее домой!



ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ, АВТОР

Nintendo после GameCube не стремится делать консоли, способные показать передовую графику. Компания выпустила удачную Wii, полностью сосредоточившись не на красоте картинки, а на передаче необычного игрового опыта.

Но японская корпорация удивляла новаторскими идеями с самого начала. Компания первой сделала геймпады со стиком на контроллере, они появились на Nintendo 64. Упомянутая выше Wii впервые предложила геймпад с детектором движения – Wii Remote. 3DS запомнилась трехмерным режимом. Еще рань-



ТАК ВЫГЛЯДИТ
док-станция
с консолью внутри

ДОК-СТАНЦИЯ
позволит вывести
любимую игру
на большой экран, пока
Switch заряжается

ше «отцы» Марио экспериментировали с виртуальной реальностью в Virtual Boy и пытались внедрить в массы перчатку-контроллер Power Glove. Switch продолжает тенденцию.

В этом поколении Nintendo делает ставку на джойконы. Играть с двумя маленькими геймпадами в руках удобно. На какой современной платформе можно «шпилить», лежа в положении «звездочка»? Или свесив руки с коленей?

РОДИОН ИЛЬИН, ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Знаете, по своей сути я коллекционер. Особенно нравится собирать самые разные гаджеты — они дарят новые эмоции, ощущения, кайф от использования. Как минимум первые дни после приобретения. Поэтому своей личной Switch я точно обзаведусь, уже даже расчистил место под телевизором — поближе к Wii U. Чтобы, так сказать, чувствовалась преемственность поколений.

Для меня (еще раз подчеркиваю субъективность этого мнения) новая консоль Nintendo — это все же домашняя система. Во-первых, так и так немало вся-

ких гаджетов приходится таскать постоянно с собой: пара мобильных, ноутбук и прочее опционально. Да и играть в портатив особо некогда: это хорошо в общественном транспорте, а я чаще сам за рулем. Зато дома точно буду собирать компании, чтобы вместе весело подоить корову в 1-2-Switch, уж слишком фаново это выглядит. Да и в новую «Зельду» играть хочется осмысленно — с чувством, с толком, с расстановкой. А не урывками.

Подытоживая, скажу главное: Nintendo молодцы! Компания не боится экспериментировать. Не боится идти «другим путем». Не всё получается (вспоминаем опять же Wii U), но компания не сдаётся. И это здорово.

Новый этап развития игровой индустрии — вот он. Прямо сегодня. Со Switch нам жить теперь несколько лет.

ИТОГ

Прекрасная портативка, но сомнительно, что подойдет в качестве домашней консоли. Впрочем, как мы уже убедились, даже внутри редакции у сотрудников мнения разные. ■



В НАЧАЛЕ БЫЛО...



FAMICOM



GAME BOY

SUPER
FAMICOM
(SNES)

VIRTUAL BOY

За свою историю компания Nintendo выпустила немало консолей, домашних и портативных, и они обрели невероятную популярность в мире. Так, в 1983 году в Японии вышла восьмибитная Famicom, в кратчайшие сроки завоевавшая 90% японского рынка. Через два года консоль выпустили в США как Nintendo Entertainment System. Именно на этой приставке начали свою историю ключевые серии Nintendo – **Super Mario Bros.**, **Kid Icarus**, **Metroid**, **The Legend of Zelda** и **Castlevania**. Российским игрокам в то время NES была недоступна, но это не помешало народным умельцам создать отечественный аналог, получивший название Dendy.

В 1989 году Nintendo выпустила свою первую портативную консоль – Game Boy, способную выводить на маленький экранчик всего четыре оттенка серого цвета. Впрочем, изобретательные разработчики все

равно создали немало отличных игр, в числе которых и культовые **Pokemon Red** и **Pokemon Blue**.

Новую революцию компания совершила в 1990 году, выпустив на рынок еще одну домашнюю консоль, 16-битную Super Famicom. Через год консоль стала доступна и американцам, и по традиции для тамошнего рынка название сменили на Super Nintendo Entertainment System. Новая консоль принесла своим владельцам еще больше замечательных игр, ставших впоследствии культовыми: **Super Mario World**, **F-Zero**, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** и **Super Metroid**.

Были в истории Nintendo и эксперименты. Одним из них стало устройство Virtual Boy, работающее с трехмерной графикой. По сути, консоль оказалась своего рода шлемом виртуальной реальности. Правда, толку от него в то время было немного – не хватало подходящих технологий. Неудивительно, что устройство провалилось в продаже как в Японии, так и в США.

После провала Virtual Boy японский издатель продолжил экспериментировать, хотя уже не в таких масштабах. В 1996 году появилась Nintendo 64 с геймпадом необычной формы. На этом контроллере можно было играть по-всякому – или с помощью привычных кнопок и крестовины, или с помощью джойстика (он пригодился в играх, где нужно было управлять чем-нибудь летающим). Nintendo 64 ждал куда больший успех, нежели Virtual Boy, и она принесла своим владельцам легендарные **Super Mario 64**, **Mario Kart 64**, **Star Fox 64**, **GoldenEye 007**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Super Smash Bros.** и **Banjo-Kazooie**.

В 1998 году появилась новая портативная консоль Nintendo – Game Boy Color, оснащенная ЖК-дисплеем с цветовой гаммой на уровне NES. Одной из самых



NINTENDO 64



GAME BOY COLOR



NINTENDO GAMECUBE



GAME BOY ADVANCE



NINTENDO 3DS



NINTENDO DS

КОНТРОЛЛЕРЫ
WII REMOTE

популярных игр на этом устройстве стала очередной частью **Pokemon**, по традиции разделенная на две игры – **Gold** и **Silver**.

В 2001 году в Японии и США (а в Европе – полгодом спустя) вышла Nintendo GameCube, первая консоль японского гиганта, не поддерживавшая картриджи. Правда, и здесь без инноваций не обошлось. В то время как конкуренты – PlayStation 2 и Xbox – читали DVD, GameCube дружила с mini-DVD. Но на качестве игр для консоли Nintendo это едва ли сказалось. Владельцы устройства в разное время получили **Resident Evil Zero**, **Metroid Prime**, **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, **Tony Hawk's Pro Skater 3** и **Crazy Taxi**.

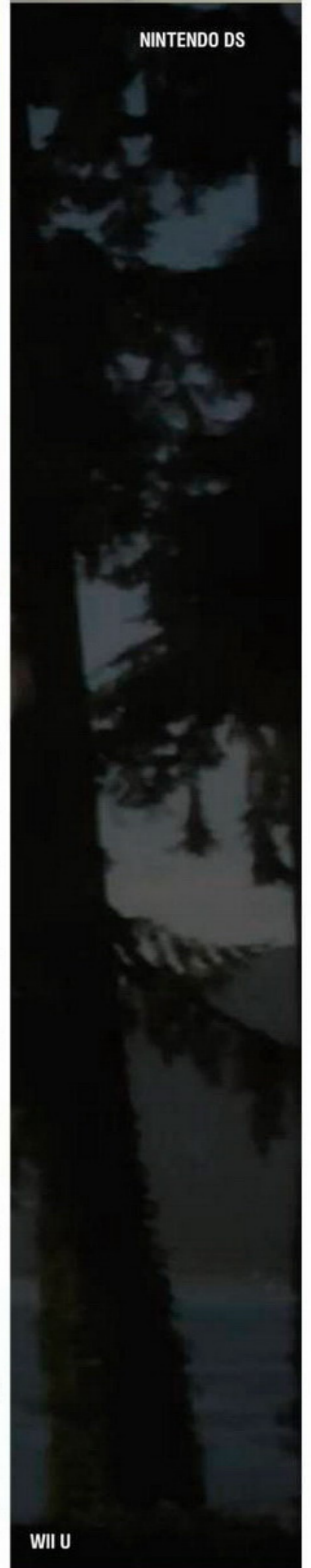
В том же 2001 году Nintendo выпустила еще одну портативную консоль – Game Boy Advance, наследницу Game Boy Color. Новое устройство познакомило игроков с **Pokemon Ruby** и **Pokemon Sapphire**, **Final Fantasy Tactics Advance**, **Spyro: Season of Ice**, **Grand Theft Auto Advance** и **Sonic Advance**.

Вот мы и добрались до новейшей истории Nintendo. В 2004 году на рынке появилась портативная Nintendo DS, «консоль-раскладушка» с двумя экранами, один из них – сенсорный. Через несколько лет японская компания вновь вернется к подобному форм-фактору для создания очередной портативки, а в середине 2000-х владельцы DS наслаждались симулятором ухода за питомцами **Nintendogs** и великолепными **Pokemon Black** и **Pokemon White**.

А в сфере домашних консолей тем временем готовилась самая настоящая революция – рабочее название новой приставки Nintendo звучало как Revolution. Правда, к релизу в 2006 году консоль все же переименовали в Wii. Вся прелесть устройства заключалась в контроллерах Wii Remote, отслеживавших свое положение в пространстве. Это привело к появлению большого количества игр, где игрокам предстояло прыгать, бегать на месте, махать руками – и все для того, чтобы выиграть.

Идеи, заложенные в Nintendo DS, получили развитие в Nintendo 3DS, еще одной портативной консоли, вышедшей в 2010 году. Название говорит само за себя: устройство мало отличалось от предшественницы внешне, зато поддерживало 3D. Даже специальные очки не требовались, чтобы увидеть объемное изображение. 3DS и по сей день живет всех живых и имеет огромную библиотеку чудесных игр, от очередных **Pokemon** до новых (и обновленных) **The Legend of Zelda**. Затем еще случился апгрейд до 3DS New, но вы это и сами знаете.

Наконец, последняя (была до сегодняшнего дня) домашняя консоль Nintendo – Wii U. Задумка, за счет которой сейчас работает Switch, видна и в предыдущей приставке, вышедшей на рынок в 2012 году. У Wii U особый геймпад с отдельным экраном, на котором можно играть, не глядя на то, что показывают по телевизору. Полностью гибридной консолью Wii U назвать, разумеется, нельзя, но свою роль в появлении Switch она, вне всякого сомнения, сыграла. ■



WII U





СУРОВОЕ ДЕТСТВО

ВО ЧТО МЫ ИГРАЛИ ДО ПОЯВЛЕНИЯ НОВОМОДНЫХ КОНСОЛЕЙ И РС

ИГРОМАНИЯ.РУ

Все мы любим во что-то играть, в общем-то поэтому мы здесь и собрались. Одни предпочитают консоли, другие выбирают РС, а третьи и вовсе поклонники мобильных платформ. Но начинали мы не с этого, в детстве у нас не было ни первого, ни второго, ни уж тем более третьего, а играть хотелось не меньше! Все развлекались как умели – с помощью оловянных солдатиков, вкладышей из упаковок для жевательной резинки, фигурками тогда еще не известных героев и другими игрушками. О них и пойдет речь в этом чуть-чуть ностальгическом материале.

ПЛАСТМАССОВАЯ ЧЕРЕПАШКА-НИНДЗЯ

Евгений АССЕСЕРОВ, автор «Игромании»: Папа подарил мне фигурку черепашки-ниндзя, когда мне было семь лет. Он привез ее из командировки во Владивосток. Для меня это была самая прекрасная игрушка на свете. Тогда, в семилетнем возрасте, я уже знал панцирных ниндзя по именам, разобрался в хитросплетениях сериала и понимал характеры главных героев. Они были как родные. Источниками информации, понятное дело, служили мультики и два фильма на видеокассете.

Пластиковый Рафаэль выглядит не совсем так, как в мультфильме: он одет в шорты и обтягивающую футболку, сзади у него резиновый рюкзачок для воды, а во рту еле заметное отверстие, необходимое, чтобы пле-



ваться. Раскрашена фигурка почти идеально, вид у нее до сих пор молодой и свежий.

Я играл им в детстве с соседским приятелем, у которого был игрушечный трансформер. Робот и Рафаэль не раз отправлялись спасать мир в комнату младшей сестры. Играя с товарищем в те времена, я пережил немало эмоций и приключений. Прямо как в видеоиграх – через несколько лет мы с тем же другом играли в черепашек-ниндзя, но уже на Dendy.

Сейчас Раф стоит рядом с компьютером. Он много лет был со мной рядом. Когда я устаю или просто хандрю, то беру черепашку, верчу в руках и таким образом успокаиваюсь – это мой личный маленький обряд для поднятия настроения.



ЧЕЛОВЕК-ПАУК был популярен на экранах, поэтому каждый хотел игрушку по мотивам этого мультсериала

ВКЛАДЫШИ И ФИШКИ

Семен КОСТИН, автор «Игромании»: До 1997 года у меня был советский конструктор, солдатики и много игрушек из «киндер-сюрприза». Но главными развлечениями перед появлением первой консоли были походы в библиотеку, игры на улице с друзьями, телевизор и вкладыши с фишками. Настолько помешался на последних в те годы, что собирал на улицах стеклотару, продавал ее и на вырученные деньги покупал себе вкладыши в коллекцию. Суровые девяностые и дворовое детство. Сначала были «Турбо», «Бомбобом» и «ОтоМото».

Потом появились фишки. Больше всего любил с персонажами из Mortal Kombat и Street Fighter. После переключился на покемонов. К 1998 году у меня появилась консоль Sega, а в 2000-м купили первый компьютер. После этого я окончательно забросил старые советские игрушки в угол.

БЭТМЕН С ФОНАРИКОМ В ГРУДИ

Александр БЕРЕЖНОЙ, автор «Игромании»: Суровое детство? Ну, не такое уж оно было и суровое. Правда, оно становилось таковым в определенные моменты – когда все мои игрушки закрывали на замок за мое плохое поведение и за плохие (по мнению мамы) отметки в школе.

Чего там только не было! Всякого рода машинки, вертолеты, танки, фигурки супергероев и другая игру-

шечная братия. Но были среди них и мои любимчики, иногда даже казалось, что остальные игрушки меня к ним ревнуют. Помню, мне больше остальных нравилась фигурка Бэтмена с небольшим фонариком в груди. По одной простой причине – потому что он БЭТМЕН!

Еще очень любил один из своих наборов бравых пластиковых солдатиков. Один боец был жутко похож на Чака Норриса. Во время игр мой личный Чак напоядал остальным солдатам без всяких проблем. Да что там – и танки улетали через всю комнату от одного удара Чака!

Была у меня еще одна горячо любимая игрушка – фигурка Человека-паука. Вся такая расписная, красивая и вдобавок сделанная из очень мягкого материала. Я постоянно мастерил что-либо на нем с помощью пластилина: то переделывал в Венома, то лепил из него какого-то киборга и творил с ним что моей душе вздумается. Однако, вне зависимости от того, какой облик принимал каждый день пластиковый Питер Паркер, от Чака Норриса он все равно получал.

Но самой большой страстью был пластилин. Я мог, кажется, сделать из него абсолютно все, начиная от мелких побрякушек и заканчивая большими моделями. Лепил я в основном крупные танки и самолеты. Если что-то не получалось, я психовал, мял уже почти готовую модель и начинал все заново. Особенно страшной была ситуация, когда разноцветный пластилин перемешивался в невнятную разноцветную кашу. Тогда приходилось слезно просить родителей купить новый набор.





СОЛДАТИКИ у каждого поколения были свои. В 1990-х пользовались бешеной популярностью фэнтезийно-механические фигурки, которые продавались на каждом углу

ФИГУРКА ЯЩЕРА

Дмитрий ШЕПЕЛЁВ, редактор «Игромании»: Когда мне было лет десять-одиннадцать, я уже всю увлекался комиксами Marvel, которые в то время издавала «Комикс ЛТД» (мир ее праху). В них, сколько я помню, всегда один разворот отводился под рекламу всяких фигурок супергероев с разными гаджетами и даже пластиковыми декорациями. И детализация у них была такая, что оставалось только плакать от отчаяния: на наших рынках и в наших магазинах таких игрушек отродясь не было и, казалось, не будет. Поэтому с какого-то момента я начал пролистывать рекламные страницы не глядя, чтобы душу не травить.

Но однажды случилось то, что я тогда мог назвать не иначе как чудом. На свой день рождения я обнаружил на столе Ящера, того самого, с которым дрался обожаемый мной Человек-паук (правда, не в культовом мультсериале 1990-х, а в паршивом перезапуске 2003 года, но неважно). Как? Откуда? Мама рассказала, что ей его продала за целых 350 (!) рублей одна знакомая тетенька, у которой есть какие-то контакты на складе, но подробности меня мало интересовали. Главное, что у меня был Ящер! С гребнем на голове, с открывающейся пастью, с хвостом, который резко вертится при нажатии кнопки.

И понеслась. С того момента на любой праздник и за любое достижение в учебе я просил только еще героев, а лучше злодеев из этой же серии. Коллекция, которую я без всякого стеснения пополнял аж до четырнадцати лет, вышла приличная. Зеленый Гоблин с глайдером, Веном, Карнаж, Носорог, вампир Морбиус, Нечто, Человек-факел, Доктор Дум. Наверняка про кого-то забыл. Но в какой-то момент я, видимо, решил, что уже слишком взрослый для игрушек, а потому забросил коллекцию в дальний ящик и пустил ее судьбу на самотек. А потом случился переезд. И все пропало. Всё. Сейчас, вспоминая, какими сокровищами обладал, я люто ненавижу себя за такую халатность.

СОЛДАТИКИ

Алексей ЛАРИЧКИН, главный редактор www.igromania.ru: Для меня главными игрушками в детстве были солдатики – деревянные, оловянные, пластмассовые, неважно. Бравые воины прошли столько войн, что у каждого на груди болталась как минимум одна медаль за отвагу. С тех пор прошло немало времени, и все солдаты ушли на покой (на самом деле почти все потерялись).





ФЛЭШ, НАЗВАННЫЙ МОЛНИЕЙ

Павел ИЛЬИН, автор «Игромании» и «Мира фантастики»: Где-то в середине-конце девяностых, когда я пешком под стол ходил, досталась мне игрушка супергероя – Флэш. Разумеется, я не понимал, кто это такой, – из героев комиксов мы тогда знали только Бэтмена и Человека-паука. «Люди Икс» на РЕН ТВ появятся позже, мультфильм про Супермена на СТС покажут только лет через пять, а до «Лиги справедливости» еще вечность. Поэтому атлет в красном трико получил прозвище Молния.

Судьба у игрушки выдалась нелегкая. Чувака таскали везде – и в детсад, и на улицу, – китайский пластик на такое явно не был рассчитан. Оцените иронию: у Флэша отвалились ноги. После тщетных попыток удержать непослушные конечности пластилином ноги отправились в мусорку, и Молния стал ездить в инвалидном кресле – китайской же машинке-трансформере. Получился этакий Профессор Икс. После переезда большую часть игрушек безжалостно выкинули, но от Молнии избавиться рука не поднялась. Лежит себе в пакете с кучей фигурок из «Битв Fantasy».

КИБЕРПАНК И КОСМОС

Михаил СУББОТИН, автор «Игромании»: Ох! Детство, отрочество и юность без ПК или консоли? Наверное, теперь и представить такое сложно. Но надо признать, что представить такое и лет двадцать назад было проблематично. Ну, по крайней мере, в тех кругах, в которых вращался я.

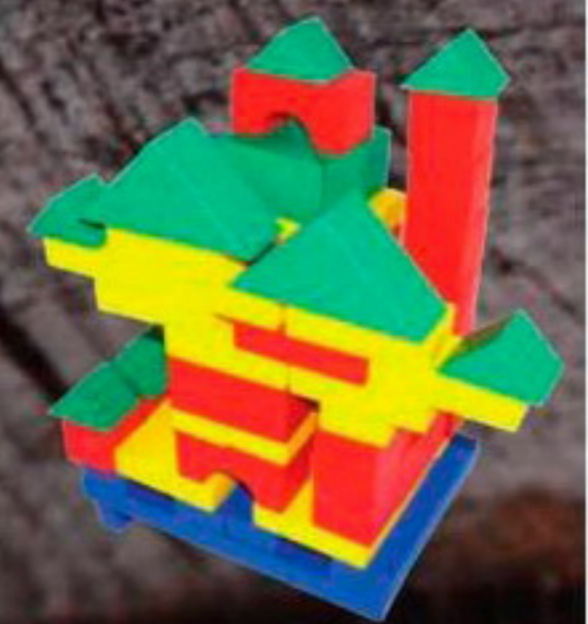
В совсем уж нежном возрасте, помимо кучи штампованных из пластмассы солдатиков, которых я делил на две армии, чтобы устроить кровопролитные сражения (от чего они быстро приходили в негодность,



и родителям приходилось покупать новые наборы), у меня было какое-то несусветное количество коробок с настольными играми.

Самой любимой была игра про космос (да, тогда еще многие хотели стать космонавтами). Чтобы продвигаться по космической карте, не создавая аварийных ситуаций на ракете, и не терять членов экипажа, нужно было верно отвечать на вопросы, – тогда можно было почувствовать себя первооткрывателем космических далей. Но при определенном раскладе игра могла превращаться в настоящий космический хоррор. Очень страшный для неокрепшей детской психики. Игра называлась «В космос».

В сознательном возрасте, когда доступа к приставке еще не было, главной игрушкой был, пожалуй, футбольный мяч. Ближе к окончанию школы я вновь подсел на настольные игры. Правда, они уже были несколько другие. Мы тогда часто играли в AD&D, но периодически в мою жизнь врвался и Cyberpunk 2020. Тогда PC мне нужен был разве что для прочтения правил. AD&D и Cyberpunk 2020 на пару лет полностью заменили компьютерные игры.



ДЕРЕВЯННЫЙ КОНСТРУКТОР не только развивал инженерные способности – им еще можно было кидаться во врагов



КОНСТРУКТОР LEGO!
Даже простой каталог с наборами в детстве был немалой ценностью

СОБЕРИ СЕБЯ САМ

Никита ВАСИЛЬЕВ, автор «Игромании»: Конструктора LEGO у меня никогда не было. Коробки с моими любимыми героями внутри, с невероятными по масштабам и внушительности конструкциями стоили жутких денег. Сейчас ценники кусаются еще больше, но и десять-пятнадцать лет назад ситуация была не сильно лучше.

Но ведь как хотелось! Какому ребенку не хочется? И тут, знаете, кто бы что ни болтал про посредственное качество, неэкологическое производство и, возможно, детский и рабский труд, но в мои семь китайские аналоги LEGO, Brick или какой-нибудь Sluban, были не просто пределом мечтаний, а чудом, притом доступным. Дешевые, но какие же замечательные! Закупиться мелкими коробочками с солдатом и его внедорожником или аквалангистом, все это замешать в братскую могилу коробки из-под пылесоса, а потом ссыпать на пол и собирать базы, наступать на острые детали голыми ступнями, терять что-то под кроватью или диваном! И ребенок счастлив, и родители радуются за свое чадо, а может, даже и китайские промышленные рабы улыбаются.

ОТРЯД ЭКШЕНМЕНОВ

Денис ПАВЛУШКИН, автор «Игромании»: Суровое детство – это когда у тебя есть компьютер, но даже его титанические (по меркам 2000 года) мощи не тянут первую Max Payne. Или компьютер, который что-то тянет, но это Bomberman под MS-DOS, и играет в него только отец.

У меня была другая вотчина: brutальные, источающие крутость и авантюризм фигурки Action Man. Эти куклы Барби для мальчиков, самые мужицкие мужики из всего, что когда-либо покидало пластмассовые печи. Сейчас их реально достать только на eBay,

но дома они все еще сидят на полках, с суровым лицом охраняя покой домочадцев.

Тогда маленького меня поразило количество деталей. Все еще поражает, даже больше, чем раньше. Фигурки поставлялись с целой коробкой аксессуаров, украшающих и без того крутую игрушку, которую крайне сложно было достать в южноуральской провинции. Вместо платьев и цветастых нарядов – маскхалаты, полицейская форма и стильные бронекостюмы. Много мелочей – от пластиковых наручников до лыж, бумеранга и глайдера, который миниатюрными крючками цеплялся к миниатюрному же разгрузочному жилету. Кому нужны все эти дурацкие, обыденные и такие немужичьи вещи, как теннис, парикмахерская для домашних животных или загорание на пляже?

Нет, господа, Барби ничего не понимала в жизни. Экшенмен-полицейский. Экшенмен – знаток кунгфу. Экшенмен-скейтер. Экшенмен – укротитель дельфинов. Экшенмен – мастер бумеранга. Экшенмен-сокольник с миниатюрной птичкой на руке (крылья двигались, а саму птицу можно было запускать «в полет» пружинкой). Экшенмен – военный репортер, в конце концов! Папа не скупился, баловал меня и постоянно находил все более экзотических кукол.

По экшенмену всегда было понятно, кто он такой и чем занимается. Однако у меня в руках игрушки довольно быстро бросали свое призвание и проходили небольшое переобучение. Курс повышения квалификации. Каждый неминуемо превращался в рестлера. Или ниндзя. Словом, в того, кого я последним увидел в крутом боевике. Особенно популярным был неизменный сюжет про подпольный турнир боевых искусств – с неизменным же ехидным злодеем и даже с любовным интересом, которым становилась какая-нибудь мягкая игрушка. Юное сердце рвалось в бой, но костыли в руках не позволяли мне устроить даже шутивную драку с товарищами.

БОЛЬШИЕ ИГРУШКИ
МАЛЕНЬКОГО МАЛЬЧИКА

Александр МИЛАШЕНКО, автор «Игромании»: Детство каждый вспоминает по-своему. Для кого-то это продленка в детском саду и комочки манной каши, для кого-то – погрызенный ржавчиной велосипед «Аист» в деревенском сарае. А для меня детство связано с коллекционными машинками и мотоциклами. Отдельной строкой стоит упомянуть педальную багги (называлась именно так), пусть ее давно уже нет, но память о железных педалях, на которые больно было давить, осталась.

И если автомобильная коллекция со временем стала историей и от нее остались только воспоминания, то мотоцикл до сих пор радует глаз. Как сейчас вспоминаю, 31 декабря 1993 года. Детский разум томительно ожидает подарков (зачем же еще встречать Новый год?) и считает часы до боя курантов, после чего можно ринуться под елку и найти там... самодвижущийся мотоцикл. Сам ездит, четыре вида сирены, моргает лампочками – потрясающе! Расстраивало только одно: много играть не давали, так как батарейки были не из дешевых, а их там четыре штуки. Сказать, что радости было много, – не сказать ничего. Игрушка выглядела настоящим гостем из будущего, точнее, гостем из западного мира, который только-только открывался и казался таким заманчивым и притягательным.

Разумеется, никакой магии или варп-двигателя, который поддерживал бы мотоцикл в вертикальном положении, не было. Все было значительно проще: два поддерживающих колесика по бокам, как у детского велосипеда «Дружок», а сам мотоцикл находился на платформе, которая вращалась на 360 градусов.

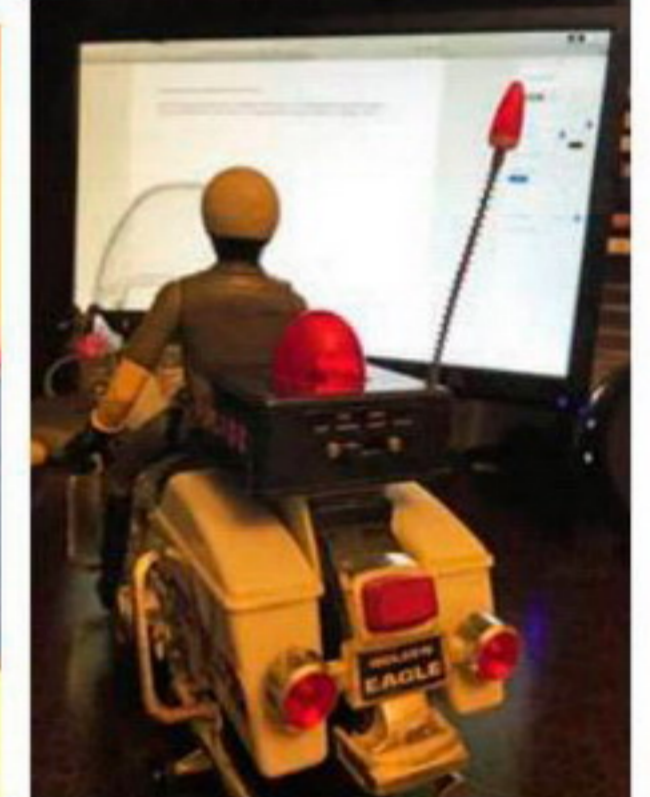


МП-2

Родион ИЛЬИН, редактор «Игромании»: Я очень любил советский суровый «Конструктор металлический». Это не игра слов, он и правда так назывался. В наборах можно было отыскать самые разные железные пластины и всяческие непонятные хитрые загогулины. Все элементы были испещрены дырочками для крепления друг к другу. Соединять части приходилось отнюдь не с помощью пупырышков в духе LEGO, их требовалось прикручивать друг к другу винтами и гайками.

И все это давало широчайший простор для фантазии. Я и мой дворовый приятель тогда взялись конструировать (у него тоже был такой конструктор, а потому мы объединили усилия и запчасти) самое настоящее чудо инженерной мысли – МП-2!

Микропроцессор? Мегапиксель? Машина Поста? Нет же! «Мороженоподнималка-2»!



А дело в том, что я жил на пятом этаже. Старая хрущевка, лестницы крутые – тяжело было подниматься и спускаться туда-сюда, когда меня просили сходить в ближайшую ларьку за хлебом или, скажем, стаканчиком мороженого. Куда приятнее, выполнив поручение, гаркнуть на весь двор: «По-однима-ай!» – и дожидаться, когда мама раскрутит катушку с веревкой, приделанную к той самой МП-2. По сути, это было нечто вроде портативного крана, который мы закрепили на перилах балкона.

Дивная штуковина. Сооружали МП-2, наверное, пару месяцев. Позднее даже текстовую инструкцию по применению, помню, написал. С ошибками, правда. За что и получил по уху.

■ ■ ■

Конечно, были и другие игрушки, о которых сейчас уже и не вспомнишь. В памяти остались лишь те, что принесли больше всего радости. ■





LAZY BEAR GAMES

ИНТЕРВЬЮ С АВТОРАМИ PUNCH CLUB И GRAVEYARD KEEPER

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Петербургская студия **Lazy Bear Games**, создавшая симулятор уличного бойца **Punch Club**, анонсировала следующий проект – **Graveyard Keeper**. Игрокам предстоит побывать в шкуре зрителя средневекового кладбища. Копать могилы днями напролет – та еще работенка, особенно когда кругом бродит нежить, на болотах живет ведьма, а городскому люду очень не нравятся эксперименты с трупами.

Мы сходили в гости к разработчикам и поговорили с основателями Lazy Bear Games Никитой Кулагой и Святославом Черкасовым, чтобы разузнать о новой игре побольше.

ИСТОРИЯ С КЛАДБИЩЕМ

Сперва расскажите, как родилась концепция игры. Сделать менеджера – это одно, но вот менеджер кладбища – это что-то новенькое!



Никита Кулага: Первоначально мы задумывали Graveyard Keeper как серьезный «кладбищенский тайкун» в антураже средневековья. Прошлое казалось подходящим сеттингом, с постоянными морами и эпидемиями. Суеверия, религия, отношение к покойникам... словом, раздолье для гробовщика. Да и мне всю жизнь хотелось создать историческую игру с элементами стратегии. За основу мы взяли некий гибрид из Западной и Восточной Европы.

Но однажды команда вдруг поняла, что на самом деле атмосфера не шибко веселая. И даже совсем наоборот. Мы со Святославом обменивались идеями насчет меха-

ник, придумывали фишку за фишкой. А он постоянно предлагал вставить в игру какую-нибудь забавную ерунду. Вроде крокодилов-ниндзя из Punch Club.

Поняв, что приколы такого рода понравились аудитории Punch Club, мы немного изменили курс. Теперь можно сказать, что одна половина Graveyard Keeper – это атмосфера и эстетика средневековья, а вторая – ироничный, по-хорошему черный юмор.

Чем игрокам предстоит заниматься в должности смотрителя кладбища?

Никита Кулага: Базовый геймплей прост. Каждый день во владения игрока доставляют энное число усопших. Их нужно похоронить так, как накажет семья умершего. Гроб из определенного дерева, место могилы, памятник, обряды. Чем больше клиентов останется довольными, тем больше денег заработает игрок. Финансы можно вложить в развитие бизнеса – привести в порядок территорию, облагородить могилки, починить церквушку, обзавестись собственной лесопилкой и каменоломней, чтобы добывать ресурсы.

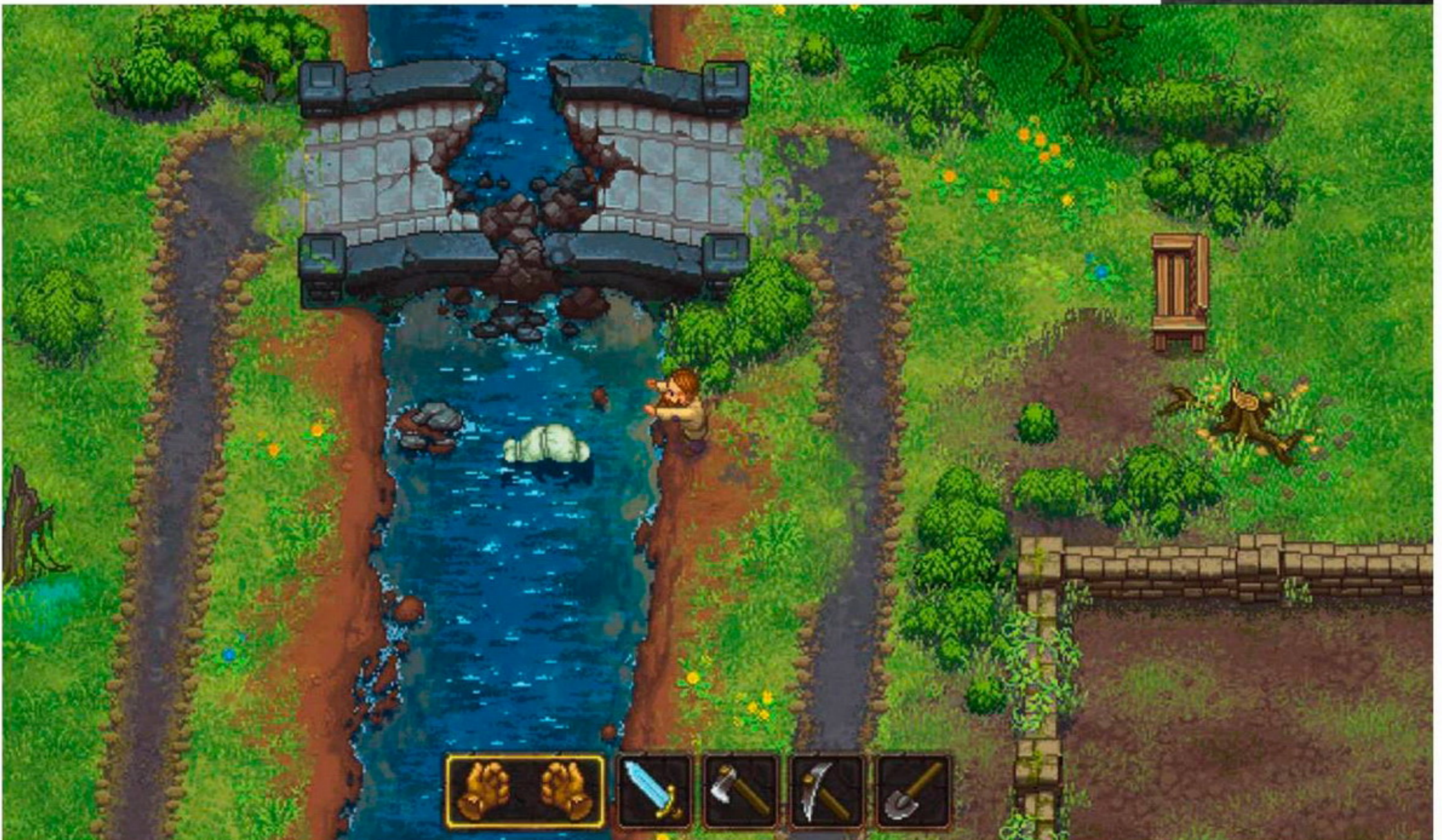
Хоронить от заката до рассвета? Не надоеет ли игрокам такая безрадостная рутинка?



Святослав Черкасов: Конечно, мы знаем, что «гриндилки» могут надоедать. Поэтому стараемся разнообразить геймплей. Прежде всего, у каждой задачи будет несколько решений. Мате-



ДО РЕЛИЗА Graveyard Keeper еще многое нужно успеть, поэтому работа в студии редко замирает



риалы для работы и ремесел можно крафтить самому или покупать, чтобы сэкономить время. Да и наш гробовщик, как водится, не просто землекоп. Особо беспокорных мертвецов и прочую нечисть нужно дополнительно упокоить мечом. А то как объяснишь семье в трауре, что их родственник встал со стола и ушел из мертвецкой?

Помимо этого, на кладбище частенько будут происходить случайные события. Допустим, в склепе объявится вампир, не дающий спокойно хоронить тела. Он постоянно крадет их, чтобы напиться крови. Можно разделаться с ним в драке, а можно заключить сделку: выкачивать кровь из трупов, чтобы продавать ее кровопийце по сдельной цене. И все довольны. Мертвым все равно, вампир цел, а у игрока больше золота.

Никита Кулага: Да, в Graveyard Keeper будет частичка от жанра *dungeon crawler* и от фактора случайности. Но зритель кладбища не только хоронит. Он изучает. Сталкиваясь с нечистью и препарировав ее, герой будет заносить все находки в книги. Если собрать

достаточно данных, из книги получится целый научный труд, его можно будет продать коллекционерам. Тут главное – не увлечься, а то анатомические исследования и до некромантии могут довести. Чуть забылся, а у ворот уже стоит толпа селян с вилами и факелами.

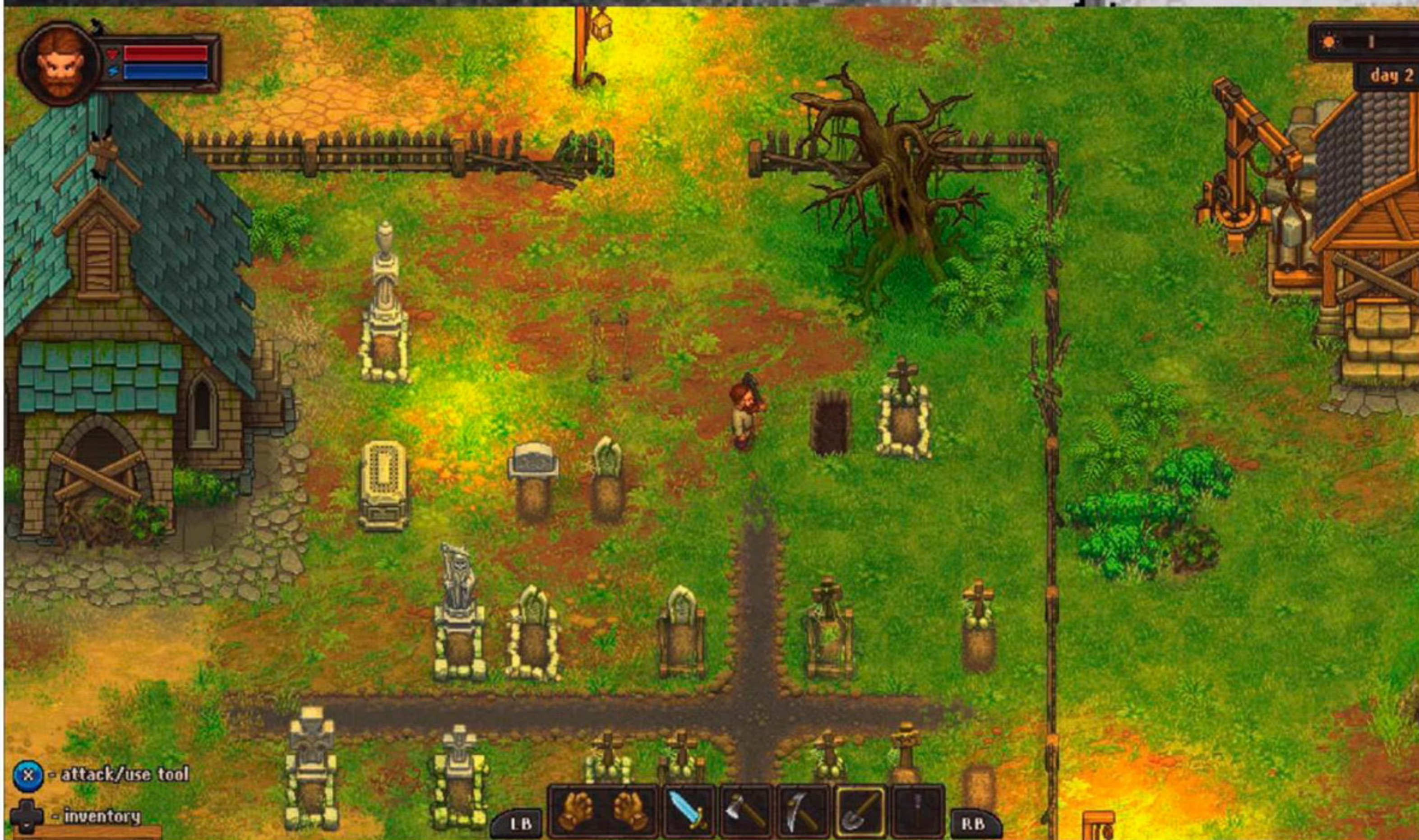
Graveyard Keeper не предлагает сутками торчать среди надгробий – у нас будет небольшой, но полный мелочей открытый мир. Деревушка, склепы, страшные пещеры и болото, где живет ведьма. Такая структура мира позволит нам постепенно обогащать игру дополнениями, если мы не успеем что-то закончить к релизу. NPC, разбросанные по миру, могут рассказать что-нибудь интересное, а могут и квест дать. Если игроку надоест горбатиться на кладбище, всегда можно прогуляться и заняться чем-нибудь еще.

КООПЕРАТИВ ГРОБОКОПАТЕЛЕЙ

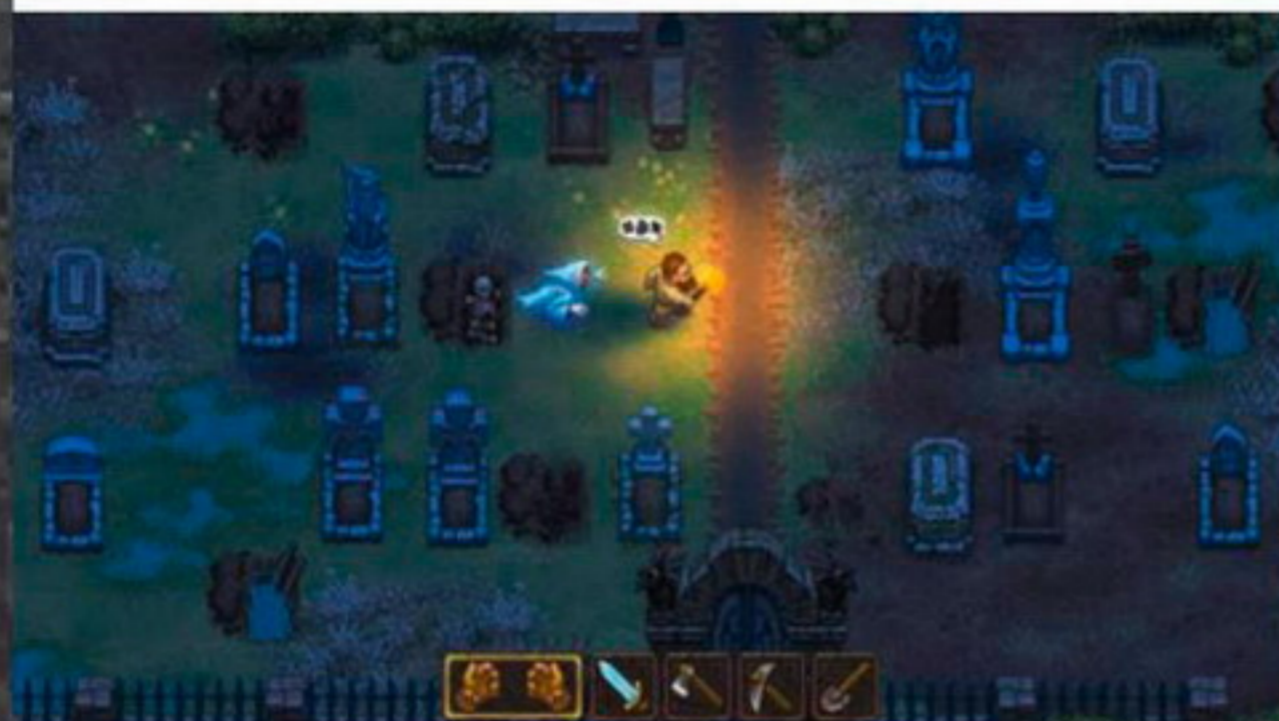
В реальных европейских городах в средние века палачи часто совмещали должности. В полдень – казнь преступника, в час дня – его же похороны и осмотр кладбищенских земель. Вы думали

СЛУЧАЙНОЕ ТЕЛО

можно при желании сбросить в ближайшую реку



ВИДИМО, НЕ ВСЕМ родственникам усопших хватило денег на мраморные памятники



ПРИЗРАКАМ в новой игре тоже найдется место. Может, за героем будут гоняться души тех, кому он при жизни сделал гадость?

ЕСЛИ НЕ ЗНАТЬ, что Graveyard Keeper посвящена будням кладбищенского смотрителя, то, глянув на этот скриншот, можно подумать, что это добрейшая игра на свете!

о подобной механике в антураже Graveyard Keeper? Сможет ли главный герой попытаться удачу в смежных профессиях?

уже наклеили на Graveyard Keeper ярлык «Stardew Valley на кладбище».

Никита Кулага: Конкретно в палачестве – нет, но это хорошая идея. Пока что игрок может подрабатывать священником-проповедником. Читать заупокойные. Но все не так просто. Мало просто прочесть текст по бумажке, сначала нужно раздобыть сведения об умершем! Для этого можно поговорить с родственниками и друзьями, исследовать прошлое покойного, а иногда и просто подслушать болтовню в трактире.

Никита Кулага: Мы прекрасно понимаем, что между играми есть определенное сходство. И нет, не боимся. По правде говоря, это далеко не худшее сравнение!

А что насчет мультиплеера? Соревнование «у кого могила глубже» или коллективное обустройство погоста наверняка смотрелись бы интересно!

Если в игре есть побочные истории, то будет ли полноценный сюжет, с сюрпризами и неожиданными поворотами?

Святослав Черкасов: Да, это было бы круто. Мы планируем ввести кооператив в том или ином виде, но вряд ли поспеем к дате релиза. Пока у игры другие приоритеты в разработке.

Никита Кулага: Да, но все же на втором плане. Главный акцент мы делаем на песочнице и возможностях внутри нее. Плюс атмосфера и юмор. Взять хотя бы скелета-компаньона из первого трейлера. Игрок встретит его в начале игры, но... в виде прыгающей черепашки. Постепенно ему можно собрать тело из, скажем так, запчастей. Там взял руку, там – ногу, у вот того трупа – глаз. А если подарить ему мозг человека, при жизни обладавшего особыми знаниями, череп их унаследует.

Вы не боитесь, что Graveyard Keeper будут сравнивать со Stardew Valley? Некоторые западные СМИ

Мы стараемся создать эдакий «тайкун с человеческим лицом». Рассказывающий о совсем невеселых вещах с циничной ухмылкой. Главный герой, например, не будет простой болванкой для игрока – он будет лич-

КОМАНДА в сборе



ностью. Мы в студии называем его «доктором Хаусом на кладбище». (смеется)

ПЛАТФОРМА ДЛЯ КАТАФАЛКА

Кстати, о сериалах и прочих медиа. Что вас вдохновляло при создании *Graveyard Keeper*? Может, какие-нибудь конкретные игры, книги или фильмы?

Никита Кулага: На самом деле очень сложно назвать что-то одно. Особенно из числа игр, когда количество покупок на аккаунте Steam уже перевалило за семь сотен. Думаю, главным источником вдохновения служит желание сделать игру, в которую захочешь играть сам. Чтобы можно было прийти с работы, зайти в Steam, увидеть ее и сказать: «Вот в это я бы поиграл!»

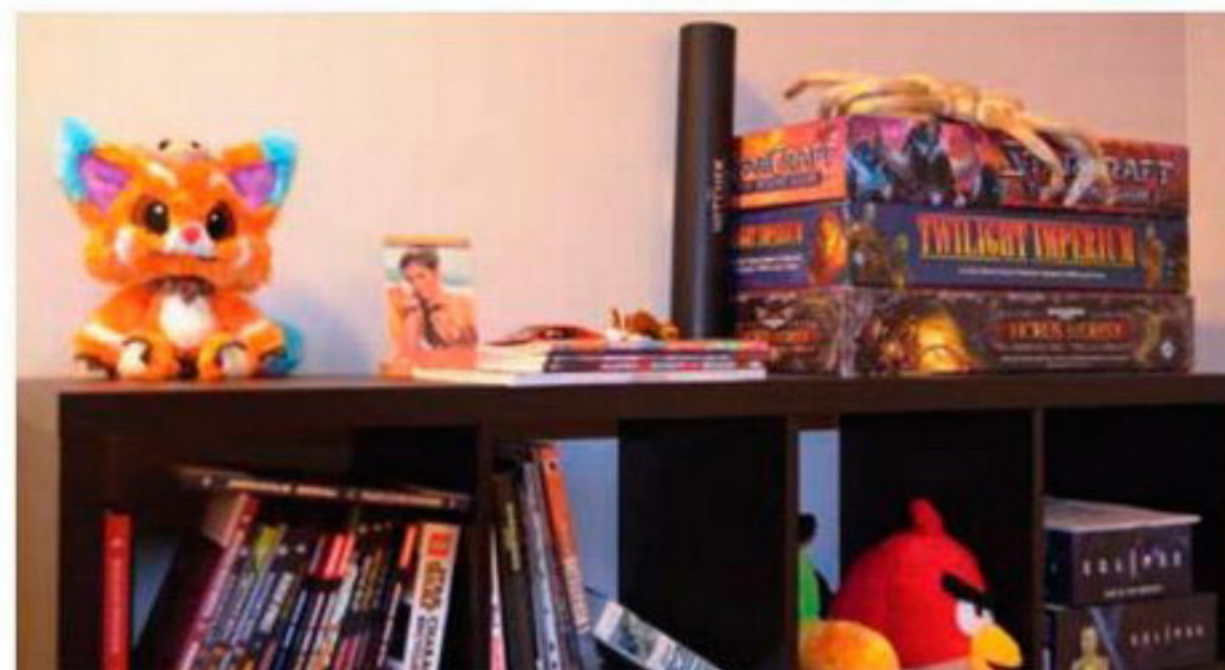
Смотрю и читаю что-либо в последнее время очень редко, но большое влияние оказала серия книг **Black Library** по **Warhammer 40,000**. Дома стоит полная коллекция.

На какие платформы заглянет игра?

Святослав Черкасов: Стопроцентно – на Xbox One. На прошедшей GDC мы представляли игру именно на их стенде. Да и трейлер вышел на официальном канале Xbox, а это о чем-то говорит. (смеется) Думаем, что получится одновременно выпустить ее и в Steam. О портативных консолях пока даже не думали, но Nintendo Switch кажется привлекательным выбором.

А как же мобильные?

Никита Кулага: Мы думали об этом. Опыт в портировании и оптимизации у команды есть, благодаря той же *Punch Club*, вышедшей в App Store. Но у планшетов и мобильных может не хватить мощности, хоть в *Graveyard Keeper* и используется двухмерный



пиксель-арт. Кладбище по ночам особенно красиво. Могут возникнуть сложности и со схемой управления.

Планируется ли «ранний доступ» или вы сразу выпустите готовый проект?

Никита Кулага: Проблем с финансированием у нас нет, так что *Graveyard Keeper* выйдет в виде полноценной версии. Да и не здорово это – покупать игру в «раннем доступе», чтобы ее постоянно обновляли, а игрок раз за разом начинал заново.

Ну и по традиции – во что играете сами?

Никита Кулага: Почти каждый вечер играем в студии в какой-нибудь кооператив. В последнее время – в свежую *Pixel Privateers*. А так предпочитаю стратегии. Посиживаю за *Syrian Warfare* регулярно. Аполитичность помогает наслаждаться геймплеем несмотря ни на что, пусть там хоть Сталин с марсианами воюет.

Святослав Черкасов: *Civilization VI*, *Endless Legend*, *Crusader Kings*. В *Stellaris* играли недавно. *Paradox Interactive* – это жизнь.

Спасибо, парни! И успехов с игрой! ■

ИСТОЧНИКОВ
вдохновения полно
и в самой студии



РЕДАКТОР КАРТ DOTA 2

РУКОВОДСТВО К ДЕЙСТВИЮ

ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ

Не секрет, что в **Dota 2** есть редактор карт. Но мало кто знает, что, просто создавая контент для популярной игры, можно прославиться, немного заработать и получить приглашение на работу в крупной международной компании. Изучить редактор несложно, но есть масса нюансов. Чтобы их не упустить, мы попросили Ярослава Кравцова, специалиста с богатым опытом, подготовить специально для «Игромании» краткую начальную инструкцию по созданию карт. Кроме того, он выделил пять веских причин начать свой путь в геймдев именно с редактора карт Dota 2.

Ярослав уже девять лет в игровой индустрии и успел поработать в качестве дизайнера уровней, геймдизайнера и продюсера над разными известными проектами – **Armored Warfare**, **Skyforge** и «**Аллоды Онлайн**». Теперь Ярослав основал собственную студию **Rising Wave**, создающую игру **SMASH BASH: Date with the Desert**. Передаем ему слово.

КАРТОГРАФ

Мне всегда нравилось создавать игры. Особенно когда к любимому проекту прилагался редактор уровней. Так я мог делать что-то свое на основе уже существующего, без дополнительного кодинга. Когда пришла пора устраиваться на работу, я подался в геймдев, и входным билетом стали мои любительские поделки для **Doom 2**, **Duke Nukem 3D** и **Warcraft 3**.

Позже, когда я сам начал нанимать людей в команду, я стал уделять особое внимание кандидатам с модами в портфолио. Их наличие показывает:

- внутреннюю мотивацию к созданию игр;
- практический опыт работы с редакторами, что значит – первые подводные камни уже пройдены;
- способность быстро и качественно выполнить тестовое задание.

Существует не так много современных игр с функциональными редакторами, позволяющими сделать из готовых материалов нечто особенное. У каждого проекта есть инструменты, которыми пользуется команда разработки. Но, чтобы завернуть их в красивую обертку,



ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ, основатель студии Rising Wave, геймдизайнер, продюсер



написать мануалы, поддерживать каждый апдейт, реагировать на отчеты об ошибках, нужны дополнительные ресурсы, а с ними дела обычно обстоят скверно.

МОДДИНГ КАК ПРЕДЧУВСТВИЕ

Первая причина. Стоит обратить внимание на редактор Dota 2 как на один из самых продвинутых. Работа в нем приближена к реальному «боевому опыту» разработки игр, а собственные карты с уникальным геймплеем будут стоящим портфолио при поиске работы в геймдеве.

И не важно, нравится вам Dota 2 или нет. Играть в нее сотни часов никто не заставляет. Главное – желание развивать навыки моделирования и немного фантазии! Первым моим творением в редакторе была карта для сольного прохождения, потому что такой проект легче тестировать и проще создавать.

Вторая причина. **Counter-Strike** вырос из модификации к **Half-Life**. Жанры MOBA и tower defense



родились из модов к Warcraft 3. Не исключено, что кто-нибудь достаточно смелый сможет встать у истоков нового жанра, отталкиваясь от «Доты». Ведь гораздо проще экспериментировать с геймплеем, когда уже есть базовая механика, персонажи, модели окружения, анимации, звук, интерфейс и сетевой код.

Следующие две причины скрываются в ответе Гейба Ньюэлла относительно планов на движок Source 2, на котором работает Dota 2 и VR-игра **The Lab**. 17 января 2017 года, на сессии вопросов и ответов на форуме Reddit, Гейб написал: «Мы продолжаем использовать Source 2 как основную среду разработки игр. Кроме недавнего переноса Dota 2 на этот движок, мы используем его в основе некоторых неанонсированных продуктов. Мы хотим, чтобы все работающие над играми в Valve использовали единый движок. Мы также хотим сделать движок Source 2 доступным для обширного сообщества разработчиков игр, и доступным бесплатно».

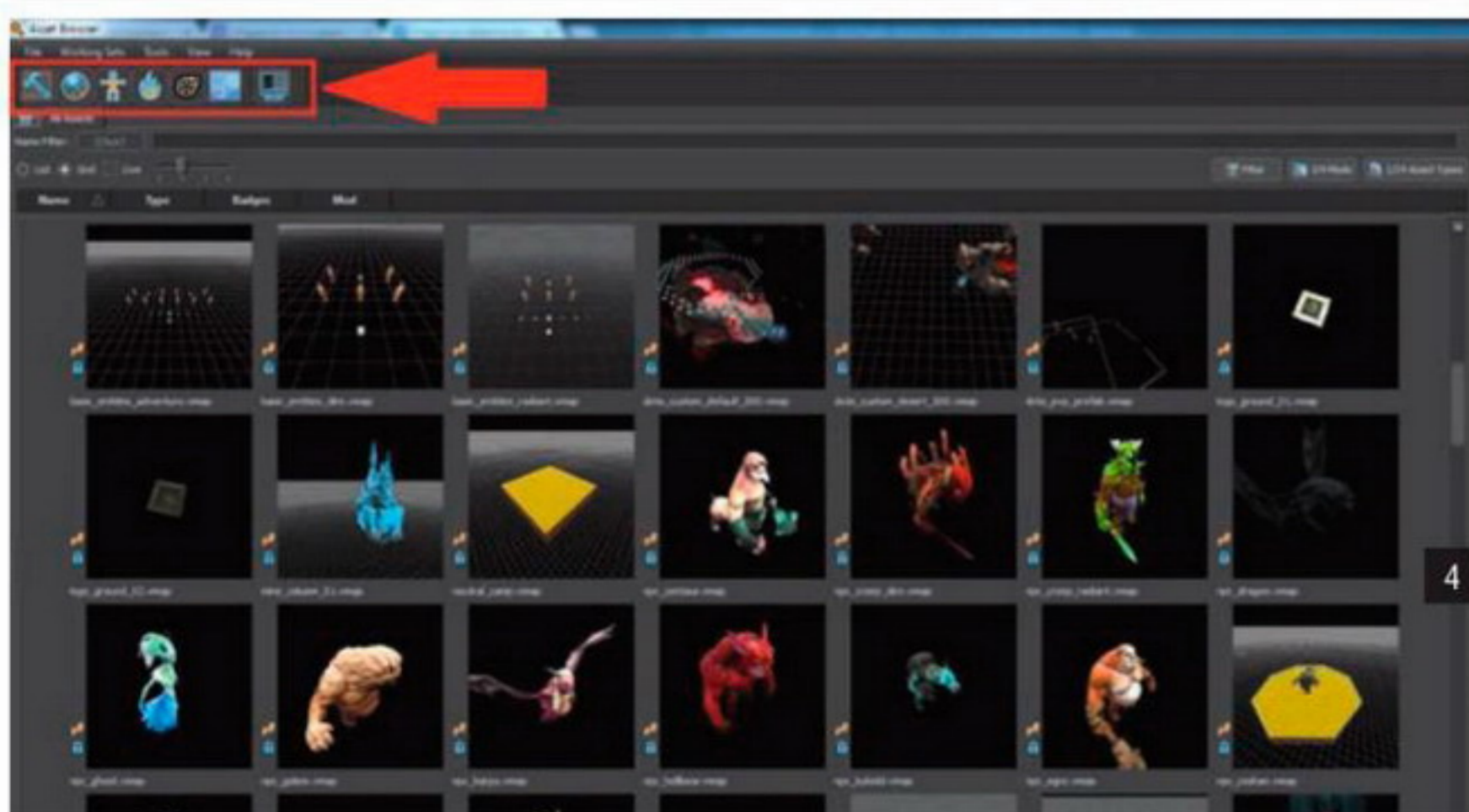
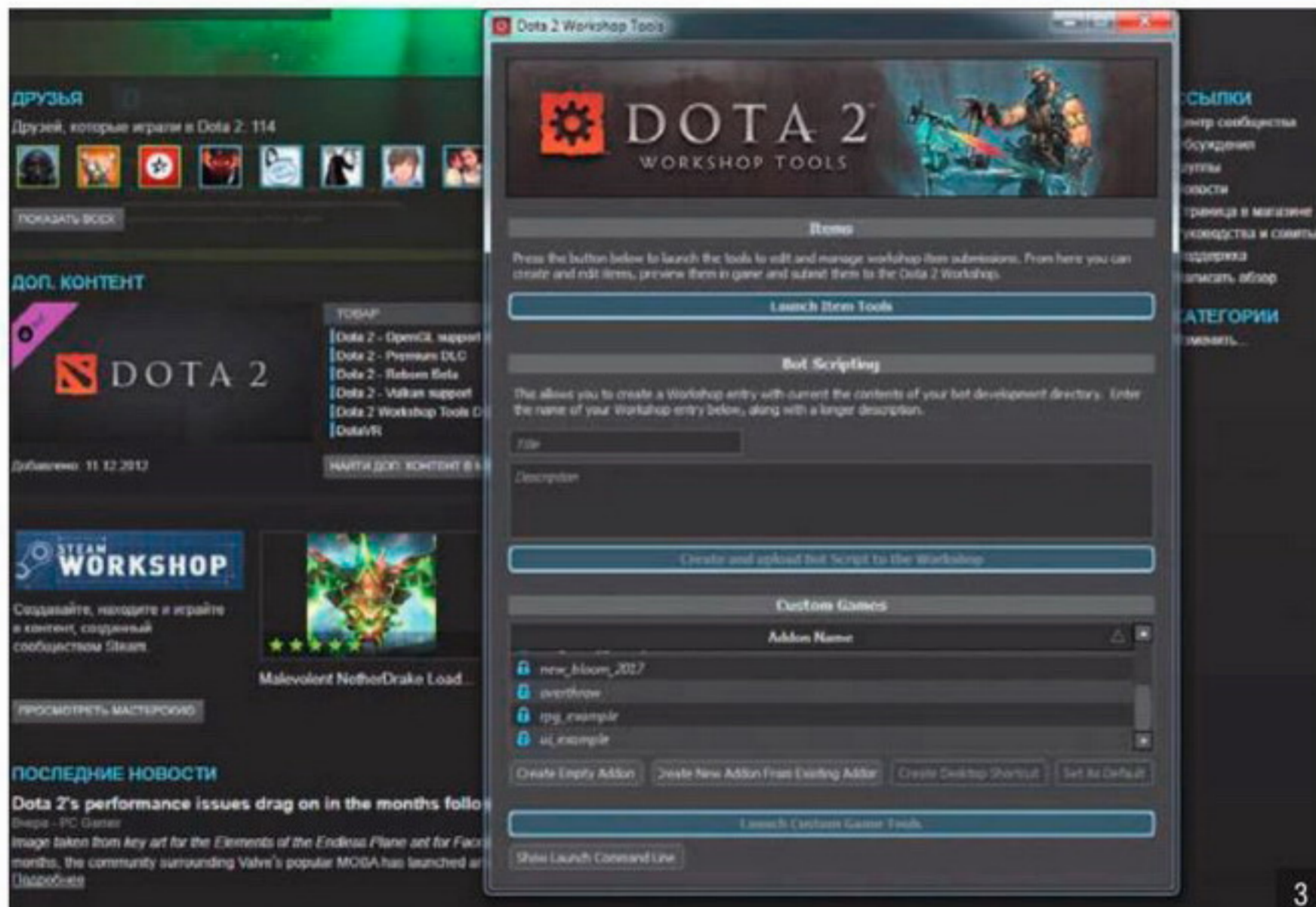
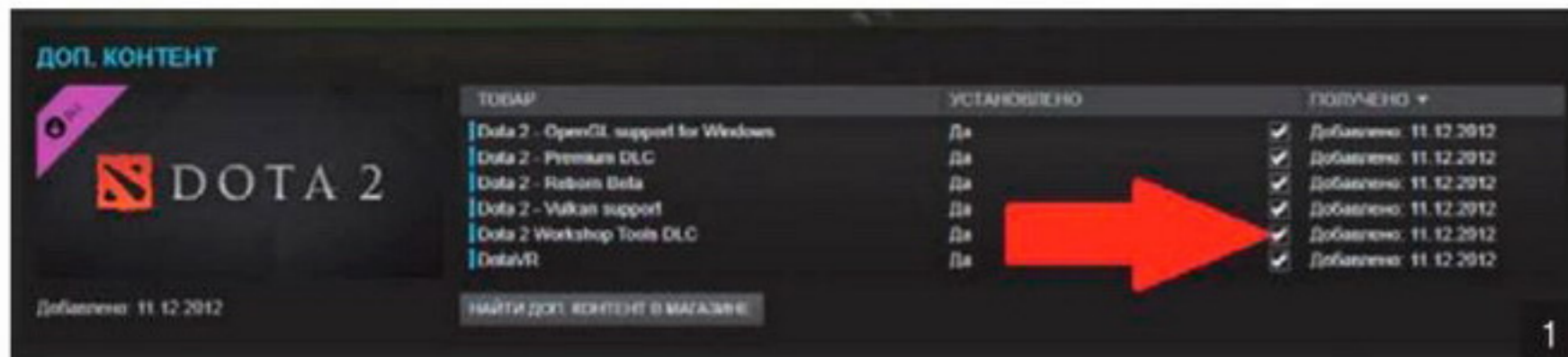
ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ играете так себе, на своей карте вы еще долгое время сможете быть королем

Теперь понимаете, что это значит – к выходу следующей игры от Valve знать движок, на котором она сделана? Что значит быть среди первых, кто выпустит свои моды? Это почти гарантированное попадание в топ.

Третья причина. Изучение инструментария для Dota 2 – это изучение движка Source 2, который пригодится для создания модов к новым проектам Valve.

Четвертая причина. Зная Source 2, можно будет делать на нем игры. Известно, что Valve симпатизирует тем, кто использует их движок. Это полезно, когда размещаешь свою игру в Steam и не хочешь, чтобы она мгновенно потерялась среди тысяч других.

Кроме этого, есть большая выгода в разработке на новых движках. Сейчас я создаю свою игру на сравнительно молодом Defold. Каждый раз, когда о нем будут вспоминать в прессе или на конференциях, там обязательно упомянут разработчиков и созданные ими на Defold игры.



ЧЕМ БОГАЧЕ РЕДАКТОР, тем красивее в итоге будет ваше творение



Пятая причина, самая вкусная. Создавая пользовательские игры для Dota 2, можно заработать деньги. Путь нелегкий, но полностью легальный. Valve поддерживает авторов популярных модов, позволяя им продавать пропуски и получать процент с продаж. Игровой пропуск, как ни странно, не считается пропуском в игру и не дает преимуществ перед теми, у кого пропуска нет. Купивший его получает на тридцать дней удобства в виде дополнительных слотов в сундуке и золотой рамки вокруг портрета. Подробнее про игровые пропуска можно почитать в официальном руководстве.

На момент написания статьи существует всего четыре пользовательских игры, получивших такое право: **Roshpit Champions, Element TD, Crumbling Island Arena** и **Realm of Chaos**. Кстати, Realm of Chaos – хороший пример полноценного моддинга. Там не только свои модели, но и полностью новый интерфейс.

Игр с пропусками не так много – еще не пришли герои, способные сделать по-настоящему интересные моды. Мой совет будущим модостроителям: обратите внимание на одиночный и кооперативный геймплей. Если ваш мод будет требовать от пятнадцати до тридцати игроков, сбор лобби займет часы, что оттолкнет аудиторию.

ИНСТРУМЕНТЫ ХУДОЖНИКА

И если с теорией все более или менее понятно, то как быть с практикой? С установкой Steam и Dota 2 вы наверняка сами справились еще несколько лет назад. А вот редактор установить чуточку сложнее. Нужно зайти в раздел дополнительного контента и поставить галочку на пункте **Dota 2 Workshop Tools DLC**. После чего дождаться, когда обновление скачается и установится. **1**

Теперь при запуске Dota 2 будет появляться окно с пунктом **Launch Dota 2 – Tools**. Выбираем его и жмем кнопку «Играть». **2**

В открывшейся форме нам интересна только нижняя часть. Там мы можем создать аддон с нуля или на основе одного из имеющихся примеров. **3**

Замочек у пунктов в списке означает, что это кастомные игры, приведенные в качестве примера, – их менять нельзя. Но можно создать собственный пример на их основе. Выбираем **rpg_example**. Выделяем этот пункт и жмем **Create New Addon From Existing Addon**. Появится окно с вопросом о названии мода. **Внимание: кнопки удаления и переименования пользовательских карт отсутствуют! Напишите какую-нибудь ерунду, и она останется в этом списке на века!**

Выбрав «Создание нового аддона», жмем **Launch Custom Game Tools**. Запустится сама Dota 2 и Asset Browser. Обратим внимание на второе окно. Это стартовый портал в мир инструментов по созданию пользовательских игр. В окне **Asset Browser** представле-



ны все доступные ассеты (карты, модели, материалы, эффекты, скрипты, звуки). Можно кликнуть на любой ассет и открыть его в соответствующем редакторе. Также нужный редактор можно запустить, кликнув на иконке в левом верхнем углу. **4**

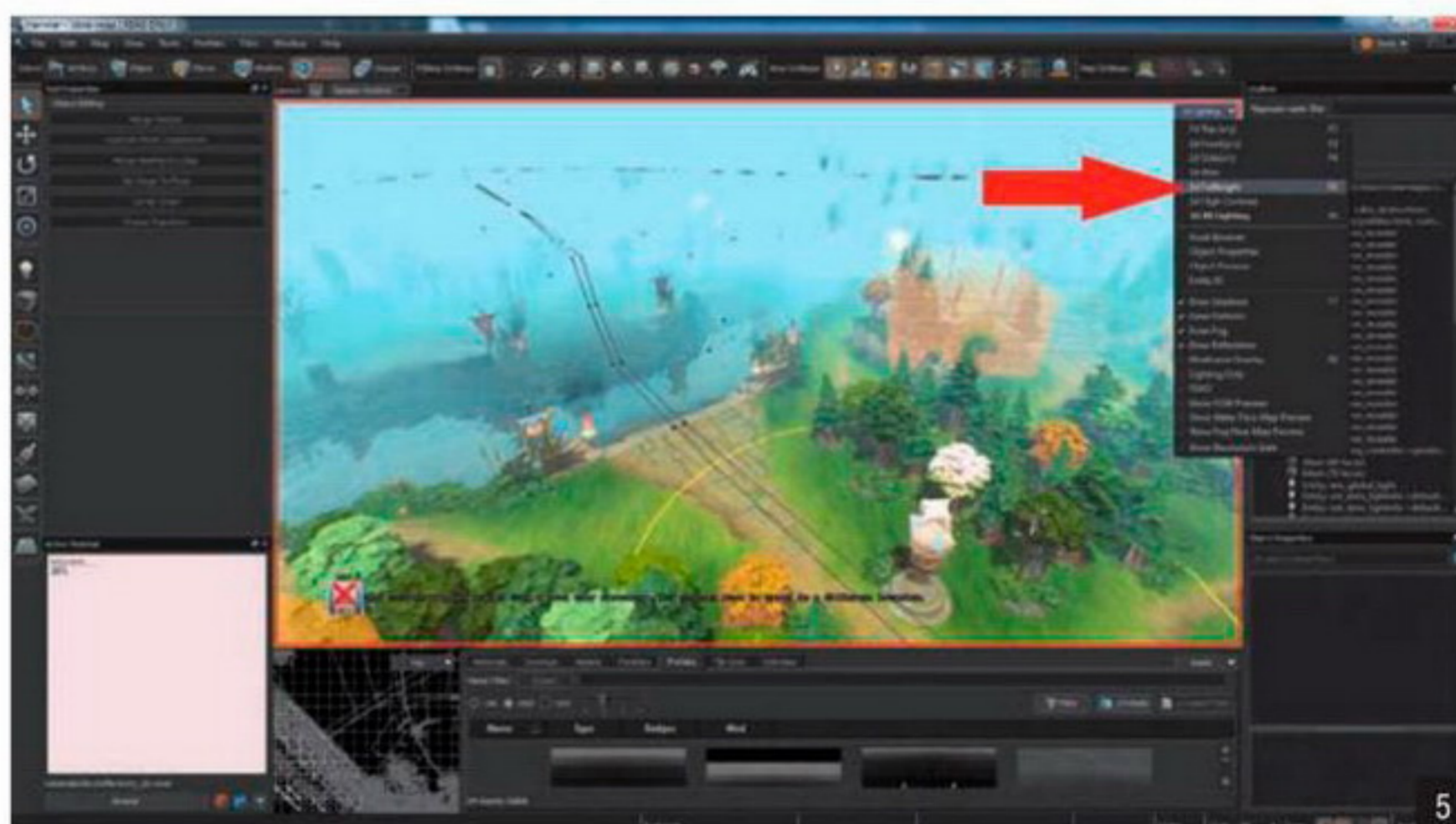
РЕДАКТИРУЙ, ВЛАСТВУЙ, ПУБЛИКУЙ!

Вариантов в этом окне хватит на десятки часов работы, но пока оставим их и пройдем в редактор карт. Для этого находим карту `rgp_example.vmap`, введя название в поле **Name Filter**. Вот мы и на месте! Чтобы туман войны не загораживал живописный вид, отключаем его, выбрав режим **3D Full Bright** в выпадающем списке в верхнем правом углу окна с картой. **5**

Теперь от нашего взора ничего не ускользнет. Прежде чем приступить к моддингу, проверим, как карта выглядит в игре. Для этого нажимаем **F9** или выбираем в меню **File -> Build map...** Появится вот такое окно. **6**

В этом окне у нас интересуются особенностями мода. Для первого раза выбираем сверху пункт **Full Compile** и ставим галочку на **Create minimap on load**. Жмем **Build** и уходим пить чай. В дальнейшем можно будет использовать облегченные варианты, собирающие только измененные на карте объекты.

Как сборка завершится, игра автоматически запустится в клиенте Dota, где ее удобно тестировать. Как надоест, можно вернуться в редактор карт и внести изменения в уровень, если нужно. Конечно, кнопок миллион и без подсказки не разобраться, но не бойтесь: ваши изменения не выйдут за рамки аддона и не сломают основную игру.



ФОРМА ИСКУССТВА

СЕКРЕТ ВОСТОЧНЫХ МАСТЕРОВ



FOR HONOR – это собрание того, что мы любим. И brutальные викинги, и храбрые (хотя бы иногда) рыцари, и загадочные самураи – вот именно те образы воинов, что привлекают нас с детства. Но если говорить об оружии, то наиболее интересными оказываются именно японские мечи. Признаём, их европейские коллеги гораздо эффективнее – просто в силу того, что у рыцарей не было проблем с железом и прямым мечам приходилось противостоять стальным доспехам. В Японии же с железом было хуже, доспехи обычно делали из более мягких материалов – и японское оружие было гораздо утонченнее, во всех смыслах. Для катан важна скорость, полный контроль во время удара, поэтому мастера Страны восходящего солнца использовали изогнутые лезвия, которые позволяли делать клинки более острыми и смертоносными без потерь прочности. А еще – невероятно красивыми! Сядьте поудобнее и всмотритесь в эти мечи, где и форма, и заточка, и подбор материалов – все находится в синергической гармонии!

СЕЙЧАС В ТЕХНИКЕ наблюдается постепенный отказ от прямых углов в сторону более естественных и удобных линий. Как и в случае с японскими мечами, это не просто красиво, но и дает определенные преимущества. Взять, к примеру, изогнутые широкоформатные мониторы **LG UltraWide**, – изменение формы позволило увеличить поле зрения пользователя, а изгиб экрана действительно напоминает изгиб катаны.

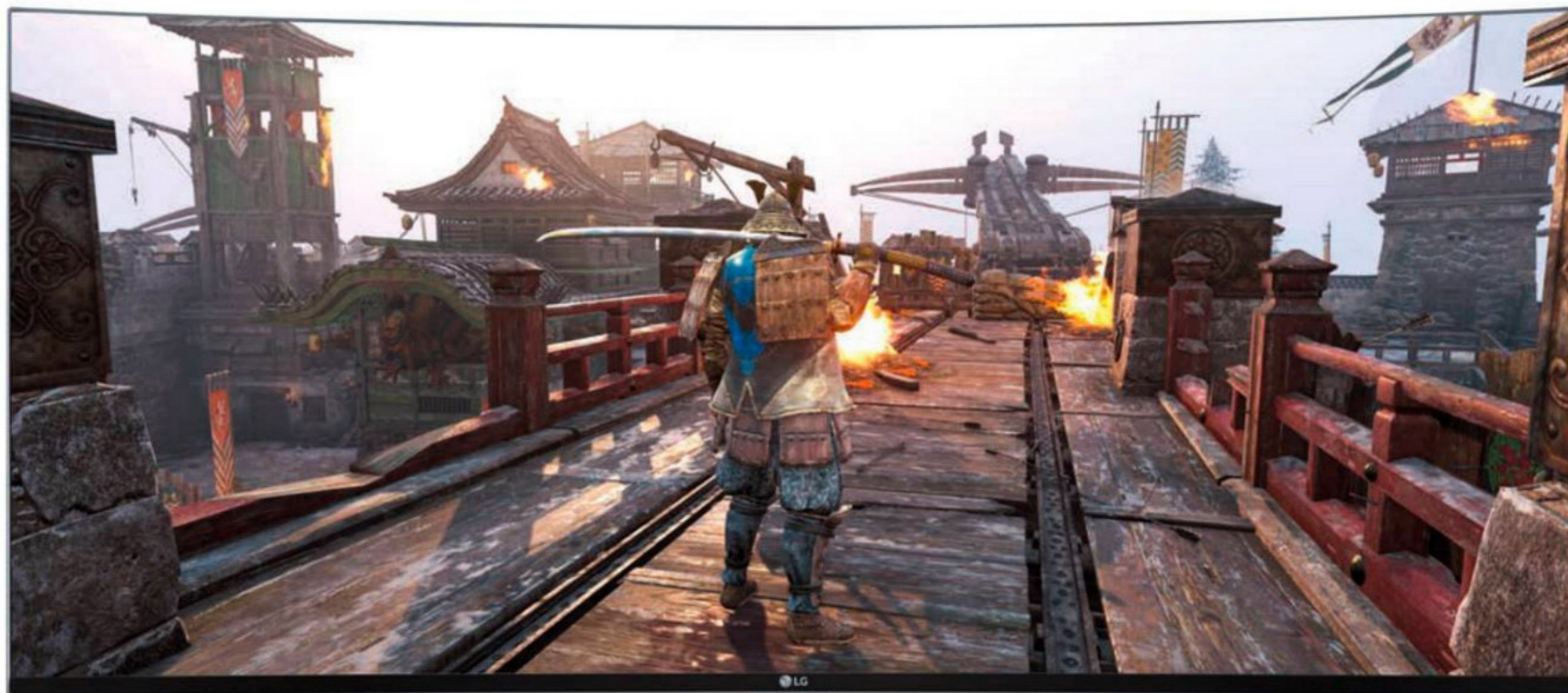




СОРЕВНУЕМСЯ В СИЛЕ

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БИТВЫ НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

ПАВЕЛ ИЛЬИН



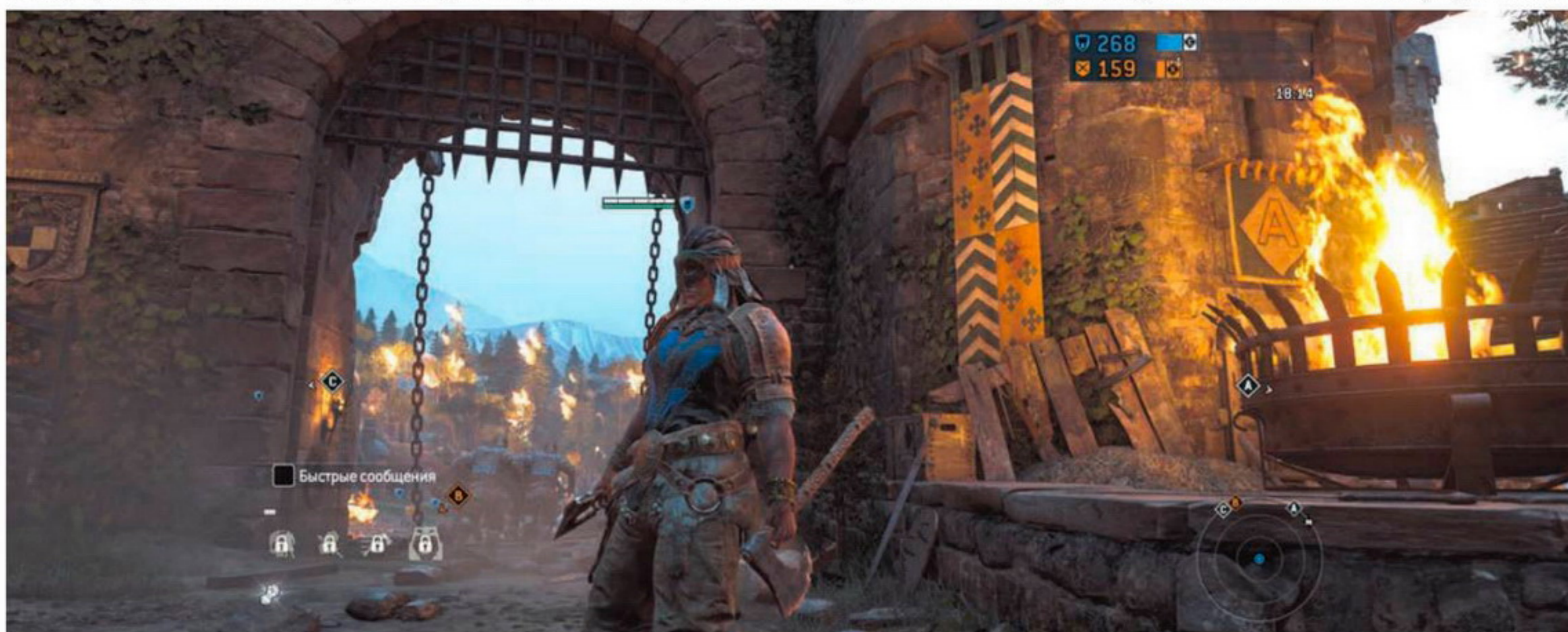
Никто из тех, кто хоть раз держал в руках учебник по истории Средних веков, никогда не забудет длинные списки дат в конце каждой главы – стычки, битвы, осады. На один мирный эпизод в летописях приходится тридцать набегов и парочка войн. Хронистам можно понять: зачем писать про урожай пшеницы, когда в соседней деревне выясняют отношения два вооруженных до зубов отряда?

Мы всецело разделяем это мнение и стремимся превзойти совершенные в старину подвиги. Вместе с лучшими бойцами **For Honor** мы соревнуемся в силе в боях против викингов, рыцарей и самураев.

РАЗВЕДКА БОЕМ С МОНИТОРОМ LG ULTRAWIDE

Возможность взглянуть на поле боя с высоты птичьего полета для опытного бойца – роскошь. For Honor позволит вам окинуть взглядом всех участников сражения, только если ваш герой сражен и ждет нового шанса вступить в битву. Для быстрой разведки понадобится хорошее знание местности, развитое боковое зрение и подходящий монитор.

Благодаря широкоформатному монитору обойти с фланга вас будет не так-то просто, а вражеские подкрепления никогда не застигнут врасплох. Дополнительные дюймы выдадут вам копеечку, когда он только готовится сделать выпад. Конечно, сильный воин справится со слабым даже с повязкой на глазу, но почему бы не воспользоваться шансом увидеть больше?





БОГАТСТВО ВЫБОРА

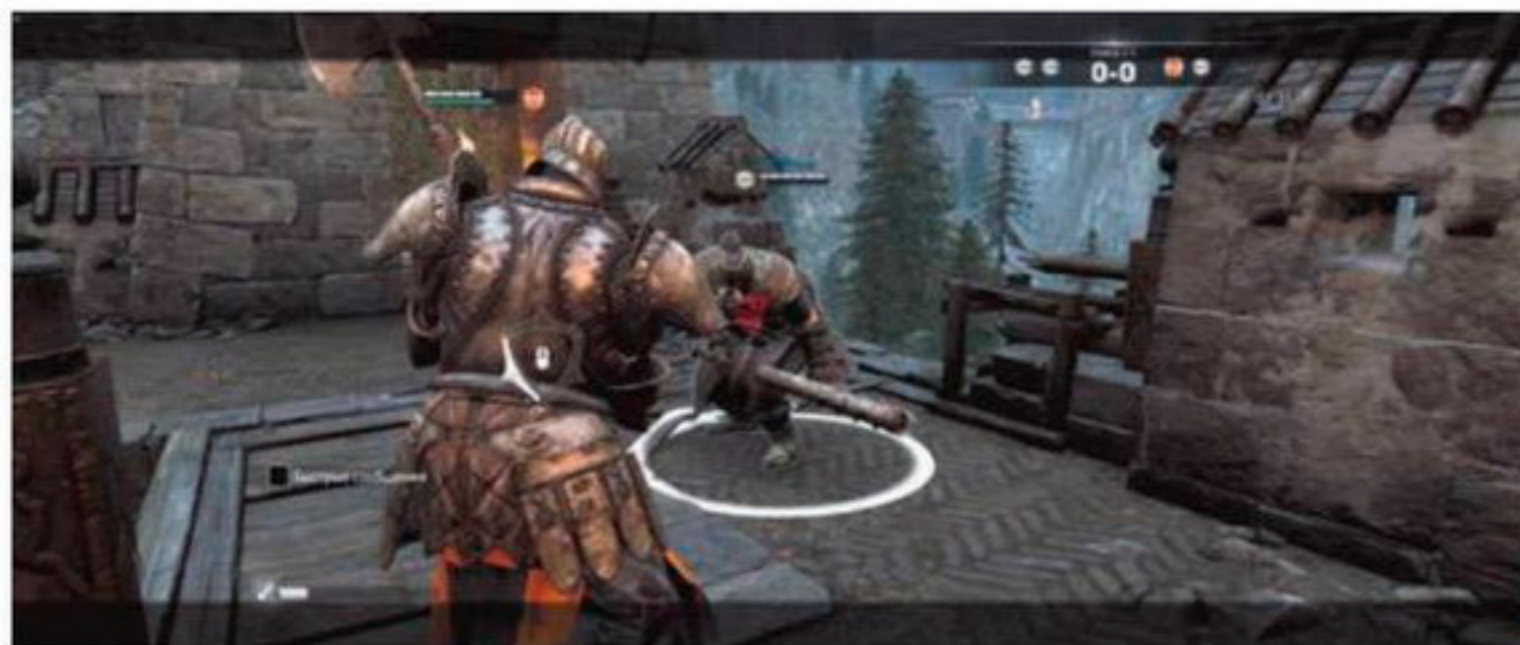
НЕЗАВИСИМО ОТ СВОЕЙ ФРАКЦИИ, вы вольны выбрать для любого сражения одного из двенадцати персонажей разных классов. Так, поддерживая самураев, вы все равно можете играть вождем. Эта условность позволяет собирать очень разные команды в сетевой игре. Игра только вышла, устоявшиеся композиции еще не появились – быть может, именно вам предстоит изобрести новую тактику боя?

РЫЦАРИ владеют самой мощной броней, викинги неустойчивы в атаке, самураи полагаются на скорость и уловки. Но не все так просто, есть и исключения. Крепкий сююки лечит себя и полагается на защиту, а миротворец предпочитает вообще не попадать под шальные удары. Персонажей можно условно разделить на легких и тяжелых танков, убийц и копьеносцев, удерживающих противников подальше от союзников.



УДАР, БЛОК, УДАР

БОЙ В FOR HONOR – настоящее искусство. Основы понять легко, но истинными мастерами станут немногие. Ваш герой может держать оружие одним из трех хватов – верхним, левым или правым, атаки с этой стороны он отражает автоматически. Легкие удары быстрее и требуют меньше выносливости, но тяжелые наносят больше вреда и при верной игре могут пробить блоки. В режиме защиты вы сможете следить за соперником и быстро менять стойку, чтобы ни один удар не нанес вам вреда. Если противников много, широкоформатный монитор LG UltraWide даст вам лишнюю пару секунд на смену позиции.



ЛОВКИЕ КЛАССЫ полагаются не на парирование, а на уклонение. Пока холдар викингов замахивается секирой, можно сместиться вбок и нанести ему несколько быстрых ударов. Бородач не успеет среагировать – топор движется слишком медленно.



У ТЯЖЕЛОВЕСОВ ДРУГОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО, большая инерция позволяет им ненадолго выводить противника из равновесия. Особенно эффективны бойцы с щитами, их оглушающие атаки часто прерывают жизни заносчивых шиноби. На выполнение боевых задач тратится выносливость, а самые большие ее запасы – у неповоротливых воинов, во имя баланса.

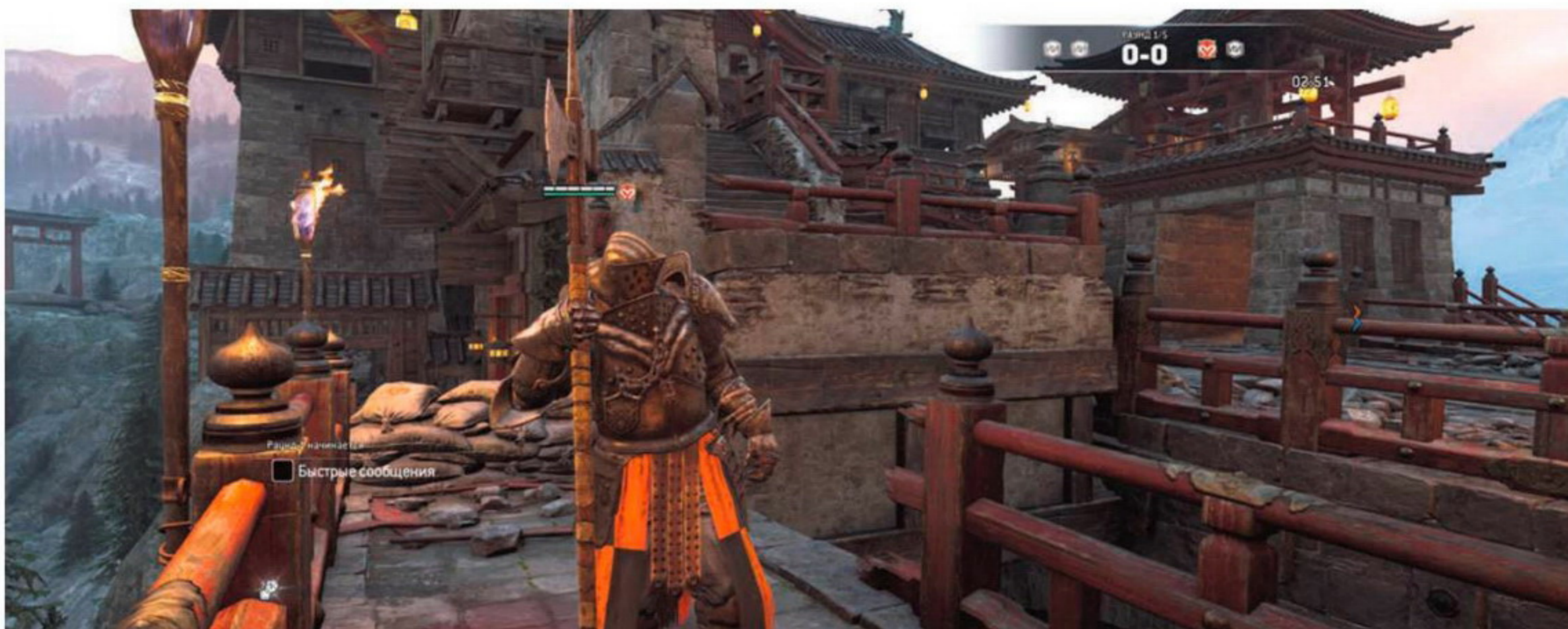


ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

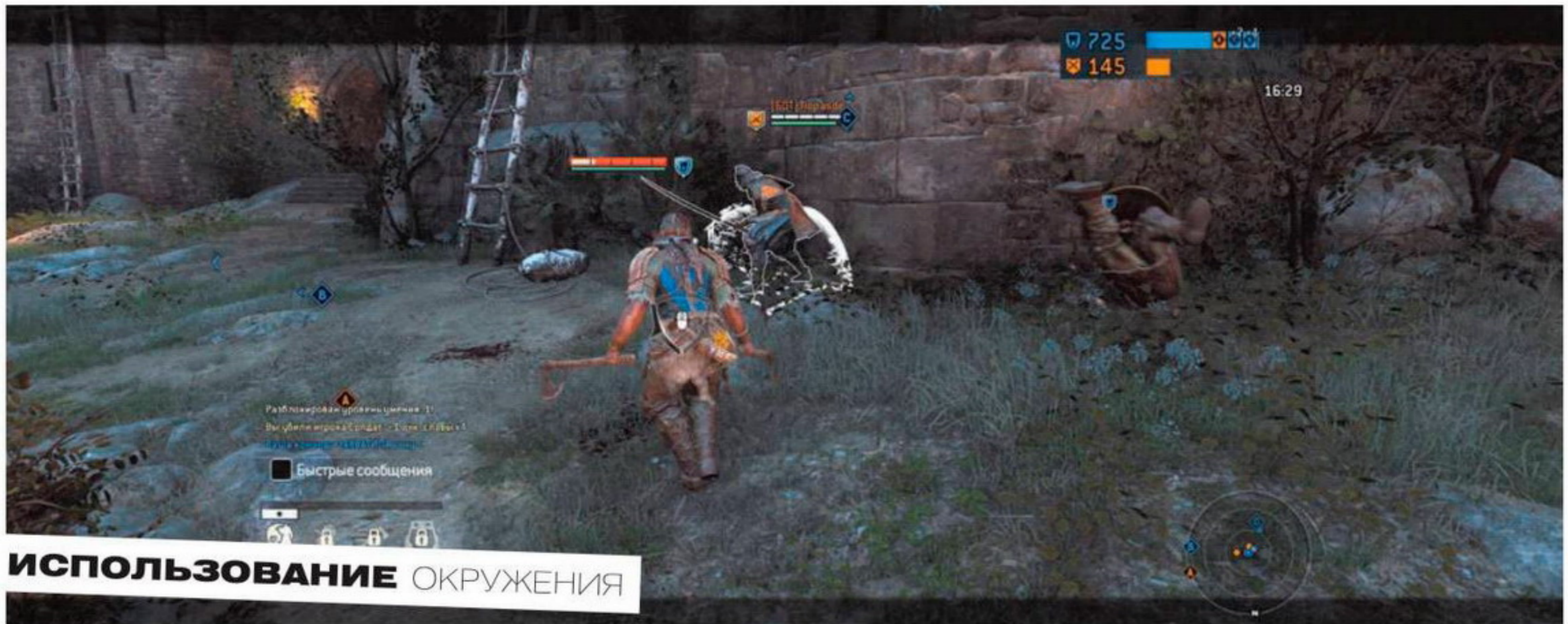
В РЕЖИМЕ «Захват территорий» вам предстоит спасти контрольные точки от героев противника и наступающих рядовых солдат. На линии фронта всегда заварушка: «свои» и «чужие» выясняют, кто прав, стенка на стенку. Первый же удар отправит миньона в грязь, но на его место немедля встанет новый.



В ЛИНИИ ВРАЖЕСКОЙ ПЕХОТЫ легко увязнуть, потерять бдительность и не заметить открытого пути к вражеской позиции. С широкоформатным монитором вы сохраните обзор и найдете оптимальный маршрут, даже если вокруг вашего героя соберется двойное кольцо врагов.



«ИСТРЕБЛЕНИЕ» потребует от вас еще большего мастерства. Именно бой 4x4 позволяет раскрыться всем классам полностью, особенно копейщикам. Прячься за спинами стража и вождя и атакуя мелкими уколами, они кого угодно выведут из равновесия. Длина копий и алебард позволяет избегать повреждений, не пользуясь парированием и уклонением. Сократить дистанцию с копейщиком – вопрос жизни и смерти.



АРЕНА FOR HONOR невелики, но оставляют широкое пространство для маневра. Прижмите противника к стене и используйте сильную атаку. Вытолкните противника на торчащие колья, скиньте его с уступа или просто приложите как следует о холодный камень. Самое время для кругового удара – мощной, но затратной атаки, отнимающей половину выносливости. Так и заканчиваются дуэли – красочной анимацией добивания. На мониторах LG UltraWide они смотрятся еще зрелищнее. Анимации можно приобретать в игровом магазине, вместе с новыми комплектами доспехов.



ПОЛЬЗУЙТЕСЬ НАВЫКАМИ, которые постепенно получает ваш герой. Каждое убийство дает очки славы и приносит новые способности. Танки умеют лечиться, убийцы – кидать дымовые шашки, копейщики учатся парировать атаки и держать точки. Некоторые герои могут наносить дальнебойный урон в небольшой области. Не рискуйте. Расчетливый боец победит наглого, но неосторожного. Если противников больше – самое время вернуться к друзьям. В замкнутых пространствах и на контрольных точках численное превосходство имеет первостепенное значение.



СРЕДИ ДВЕНАДЦАТИ ГЕРОЕВ For Honor каждый найдет подходящего бойца. Тренируйтесь в дуэлях и захватывайте замки с друзьями, и пусть именно ваша фракция победит в вечном противостоянии. Пользуйтесь каждой ошибкой противника, просчитывайте каждый свой шаг и не торопитесь атаковать при любом удобном случае. Слава любит храбрых, но не безрассудных. Удачи вам на полях сражений!

ПОЛЯ ВЕЛИКИХ СРАЖЕНИЙ

АРЕНЫ ДЛЯ ЖАРКИХ СХВАТОК В FOR HONOR

ПАВЕЛ ИЛЬИН



Из семи чудес света уцелело одно, а европейские замки и Великая китайская стена пережили эпохи, потому что их строили не для мира, а для войны. В королевствах **For Honor** лучшие строители следят за тем, чтобы каждая колонна и каждая ступенька давали защитнику преимущество. Полем битвы становится додзё и величественный собор, длинный дом вождя и готовый к отплытию корабль. Верить в силу оружия мало – нужно знать землю, на которой бьешься. Места сражений **For Honor** слишком тесны для двух команд, но в ваших силах остаться победителем.

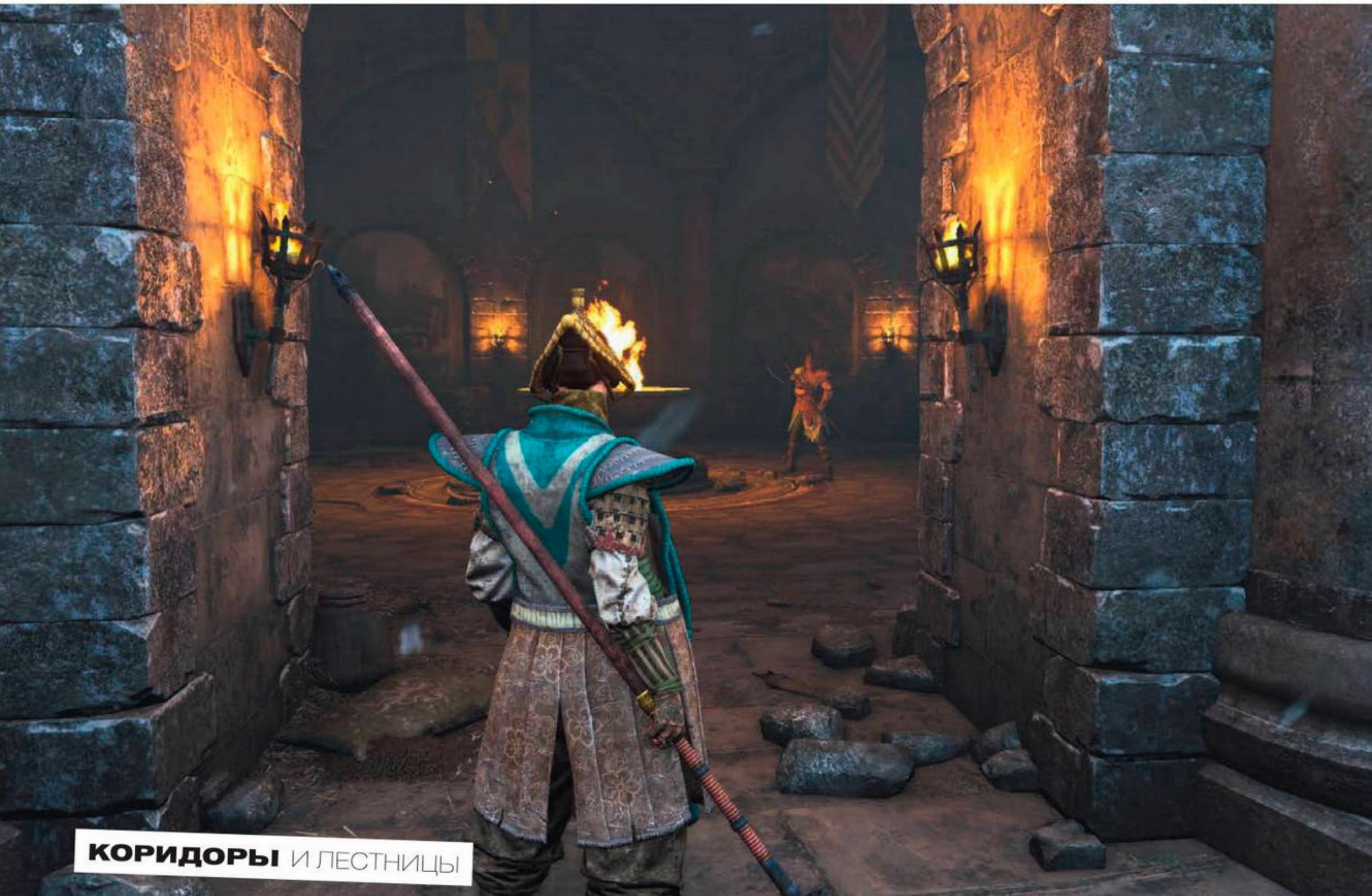
СРАЖЕНИЯ БЕЗ ГРАНИЦ НА МОНИТОРАХ LG ULTRAWIDE

Герои никогда не проигрывают, они растут над собой и куют победы из поражений, о которых остальные поспешили забыть. Если вы уже развили навыки уклонения и парирования, а ваши герои научились восстанавливать выносливость в редкие передышки, то следующий шаг – освоить каждую карту в игре. А их около полутора десятков.

С монитором **LG UltraWide** это станет проще и приятнее. Вы сможете оценить работу архитекторов Эшфорда и совершить прогулку по диким землям викингов, не пропустив ни одной детали. В формате 21:9 они невероятно красивы: снег медленно падает на каменные статуи, туман заволакивает руины, прочные каменные стены освещает свет факелов... За такую красоту стоит сразиться!



В БОЮ ДВОЕ НА ДВОЕ вы появляетесь рядом с соперником. Не торопитесь нападать, лучше найти союзника и прикрыть ему спину. Узкие пространства вам помогут. Старайтесь занимать лестницы или просто находиться выше.

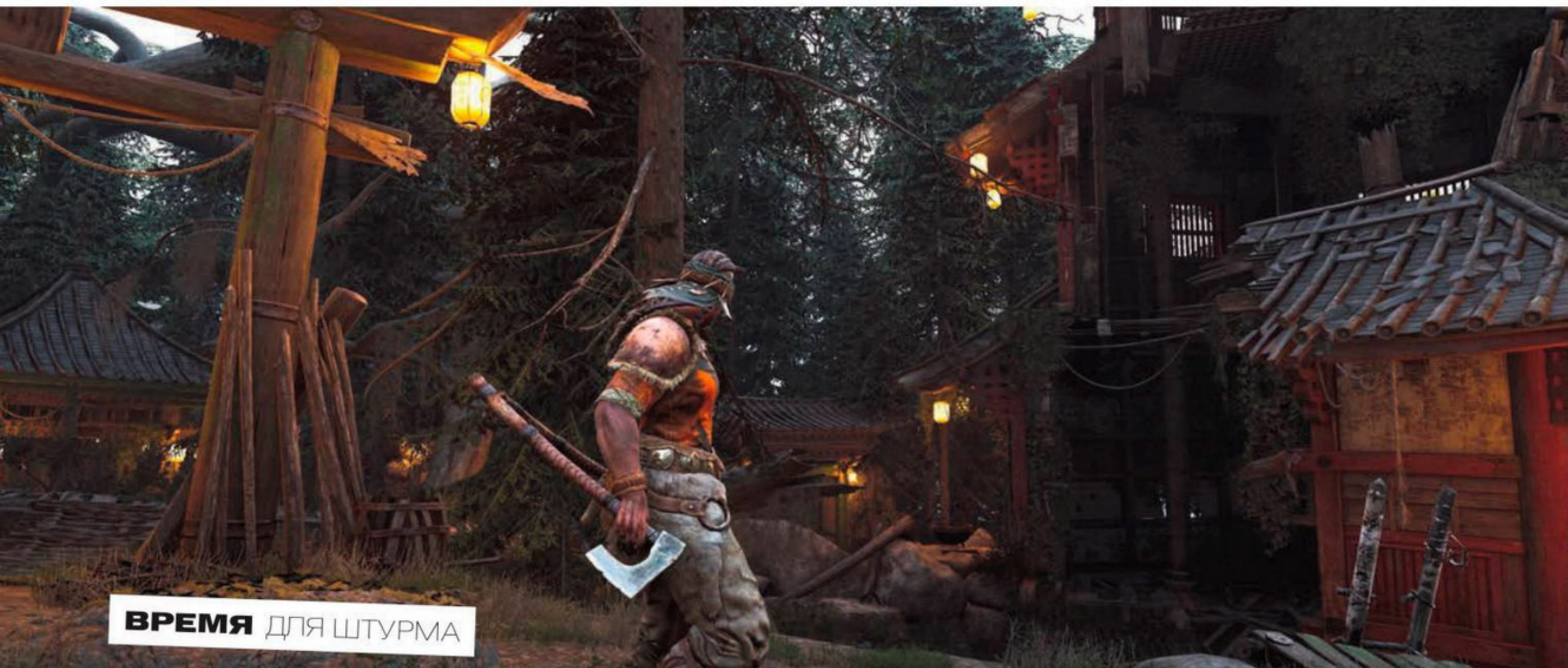


КОРИДОРЫ И ЛЕСТНИЦЫ

В «ДУЭЛИ» и «СХВАТКЕ» для победы необходимо выиграть три раунда из пяти. После завершения каждого вы оказываетесь на новом месте в пределах выбранного поля боя, — на всякой арене не меньше трех таких точек восстановления. Важен каждый шаг — маневрировать придется в узком пространстве. Узкая стена самурайской «Заставы» еще позволит проскользнуть мимо юркой истребительницы, но стражу или сюгоки придется встретить лицом к лицу.



КАРТЫ вроде «Врат цитадели» прямо-таки обязывают играть позиционно. На открытой местности сражения длятся дольше, пока есть куда отступить, но и там можно использовать рельеф — влезть на холм, зайти за куст или камень.

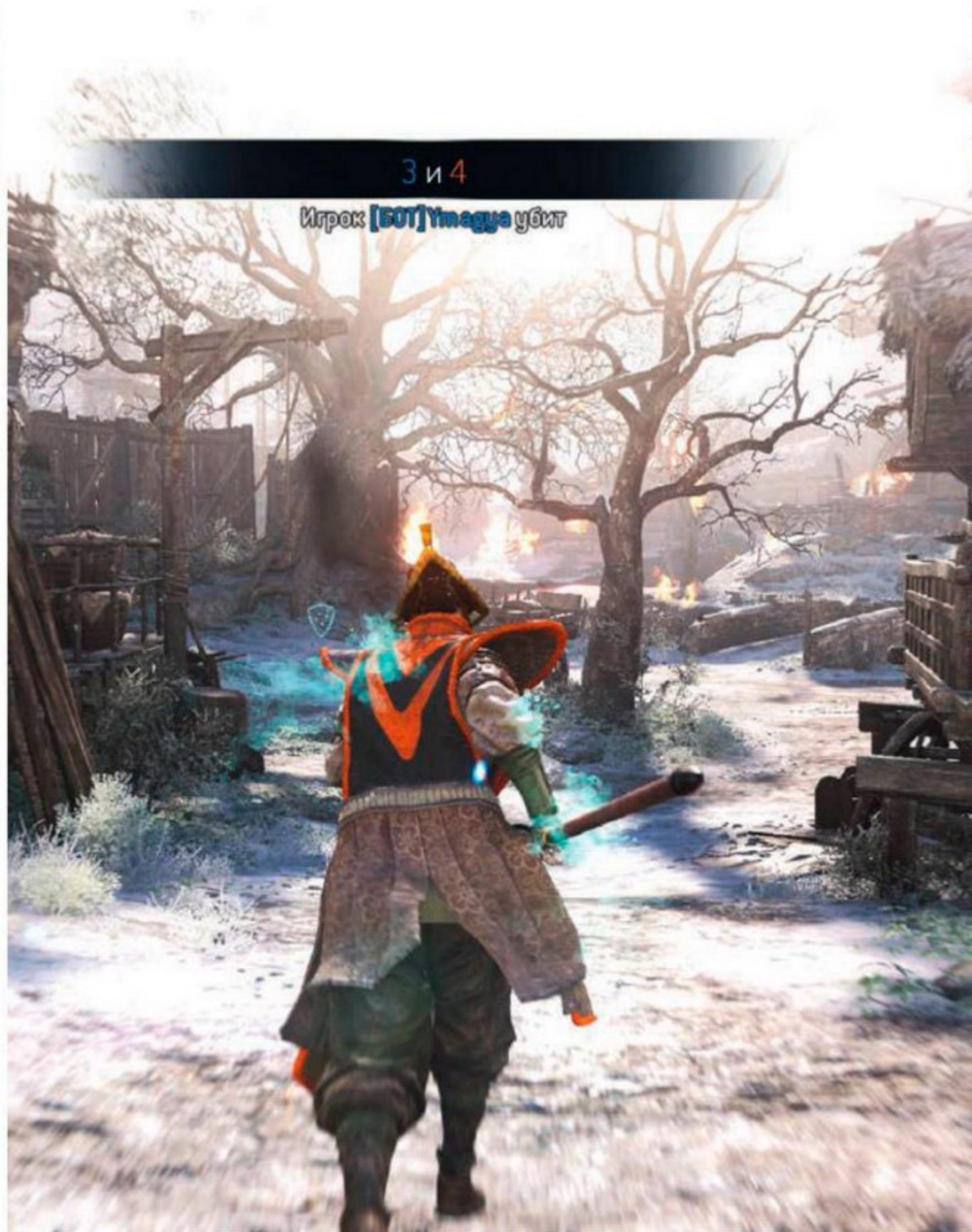


ВРЕМЯ ДЛЯ ШТУРМА

САМЫЕ ГРАНДИОЗНЫЕ БИТВЫ For Honor проходят на больших картах в формате 4x4. Идет ли счет на убийства или очки, здесь придется много двигаться. Контрольные точки всегда спрятаны в укромных местах, на самом краю, в башнях или на границе с океаном. В центре обычно есть большое открытое пространство, по которому носятся солдаты противника, не причиняя вреда, но задерживая перемещение.



КАРТА «УЩЕЛЬЕ» совсем другая, извилистые тропинки вдоль реки проходят под мостами, и противников здесь так приятно оглушить прыжком сверху! Обороняться на больших картах сложнее еще и потому, что в команде из четырех человек наверняка найдется «контрперсонаж» вашему герою. Но постараться можно.



НА «РЕЧНОМ ФОРТЕ» одна из контрольных точек двухэтажная, вы сможете какое-то время защищать ее сразу от нескольких противников, пока ваша команда не вернет инициативу. Две другие точки на этой карте спрятаны в зданиях с плохим обзором. Подождите у ближайшей ко входу стены, пока противник не выбежит из коридора, и у вас появятся две-три свободных атаки.

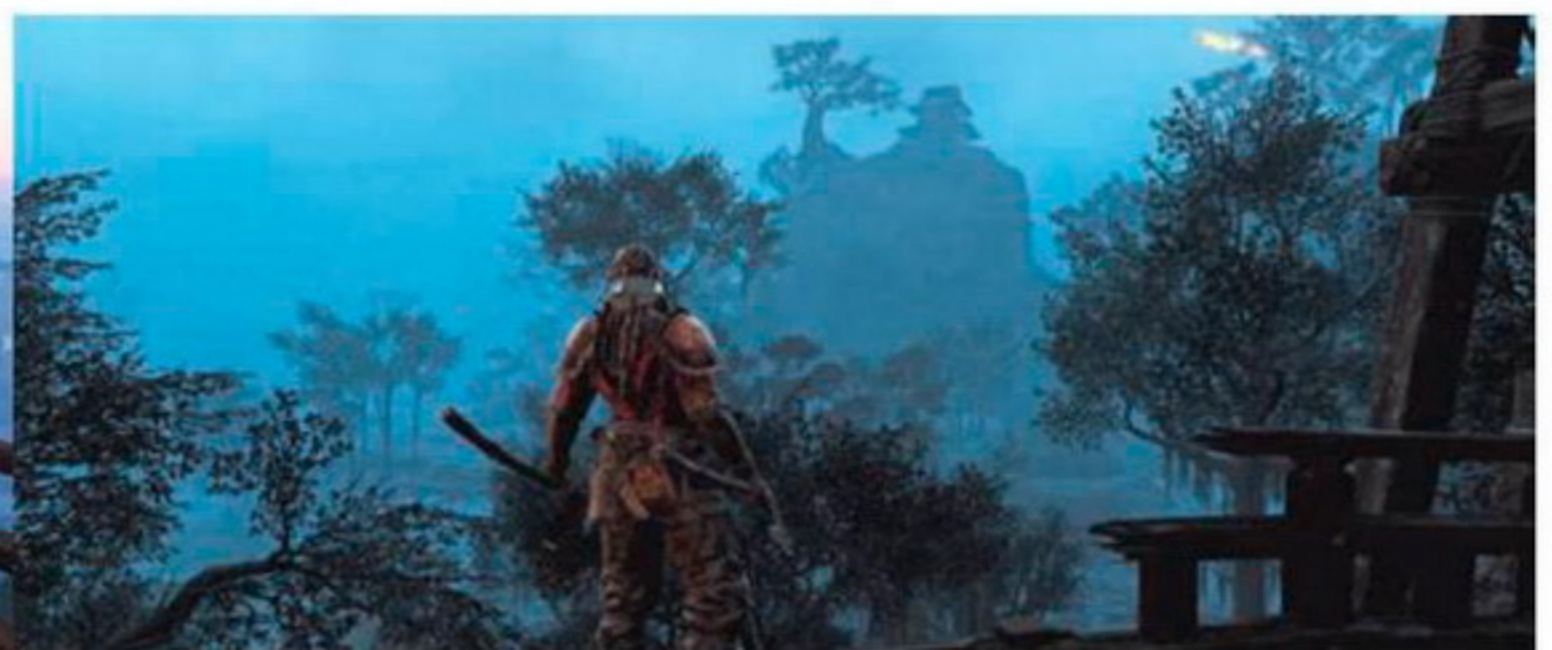


СНЕГ И ВЕТЕР

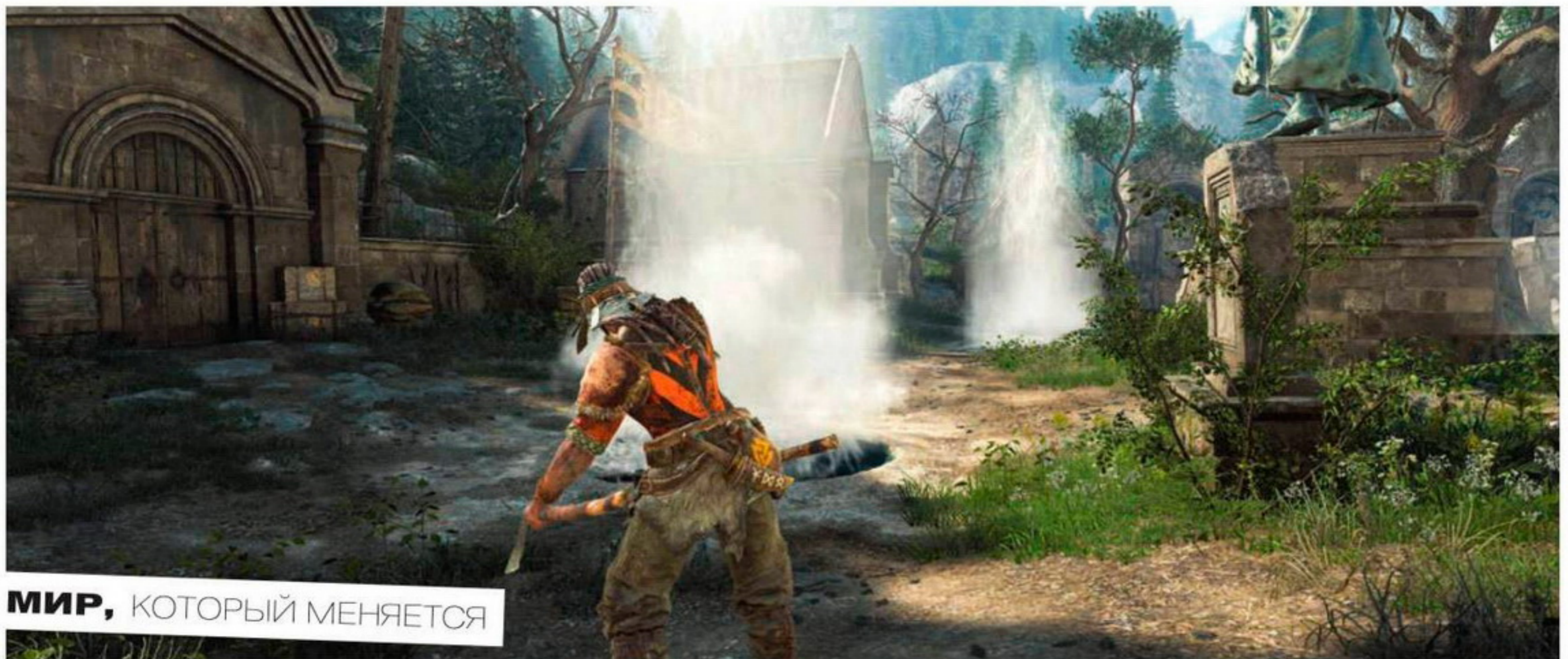
ЗИМА И ЛЕТО сменяют друг друга в Эшфорде и сопредельных странах. Боевые действия могут занести вас в одно и то же место в ясную погоду, под дождем или в метель. Осадки и ветер играют не самую важную роль, но опытный боец должен учитывать каждую мелочь. Если солнце в зените – жди бликов от доспехов, а в ненастье хорошо видно только ближайшее окружение.



КРОМЕ ПОГОДЫ, на освещение влияет время суток. В сумерках вам придется полагаться на костры и факелы, вглядываться в каждую тень. Погодные условия могут не позволить вам перемещаться единой группой и рассредоточить вас по полю боя.



НО ОГРАНИЧЕННАЯ ВИДИМОСТЬ не мешает вашей команде победить, если вы будете эффективно общаться. Команды в чате помогут собраться вместе и решиться на совместную атаку (текст у макросов переведен на все языки, случайные соратники вас поймут). Если вы заблудились – обратитесь к мини-карте, на ней отмечены основные участники сражения, включая временно выбывших.



МИР, КОТОРЫЙ МЕНЯЕТСЯ

ТРИ ФРАКЦИИ For Honor отличаются неповторимым стилем, их постройки просто невозможно спутать. Рыцари тяготеют к готике и явно вдохновлены крестоносцами XI века. Эстеты-самураи точно сошли с гравюр эпохи Эдо. И только викинги идут в бой полуодетыми и ютятся в небольших хижинах, крытых соломой. Проектируя уровни, разработчики For Honor отталкивались не только от видения фракций. Возьмем, к примеру, «Собор». Высоченные потолки и просторный зал позволяют развернуться на дуэли, но у ворот здания сражаться еще интереснее. Гейзеры то и дело выбрасывают вверх столбы воды, скрывая противников и оглушая зазевавшихся героев.



**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Диагональ:** 37,5 дюйма
- **Разрешение:** 3840x1600
- **Частота развертки:** 75 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0, USB Type-C (Thunderbolt 3), 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 120 Вт
- **Звук:** 2x 10 Вт
- **Комплектация:** блок питания, кабель HDMI, кабель DisplayPort, кабель USB Type-C
- **Размеры:** 89,7x46,6x13 см (с подставкой)
- **Вес:** 9,3 кг (с подставкой)
- **Цена на февраль 2017 года:** 100 000 рублей (1670 \$)

КОРОЛЬ МОНИТОРОВ

Тестируем монитор LG 38UC99-W

Сегодня у нас на тестах один из самых необычных мониторов на нашей практике – **LG 38UC99-W**. Формально это привычный нам 21:9 с изогнутым экраном, но диагональ у него равна почти метру, а матрица выдает разрешение 3840x1600. Давайте посмотрим, насколько удобен такой монстр в жизни.

Встречаем

Поставляется дисплей достойно. В большой коробке мы нашли кипу инструкций, огромный блок питания и полный комплект проводов, среди которых есть HDMI, DisplayPort и даже USB Type-C.

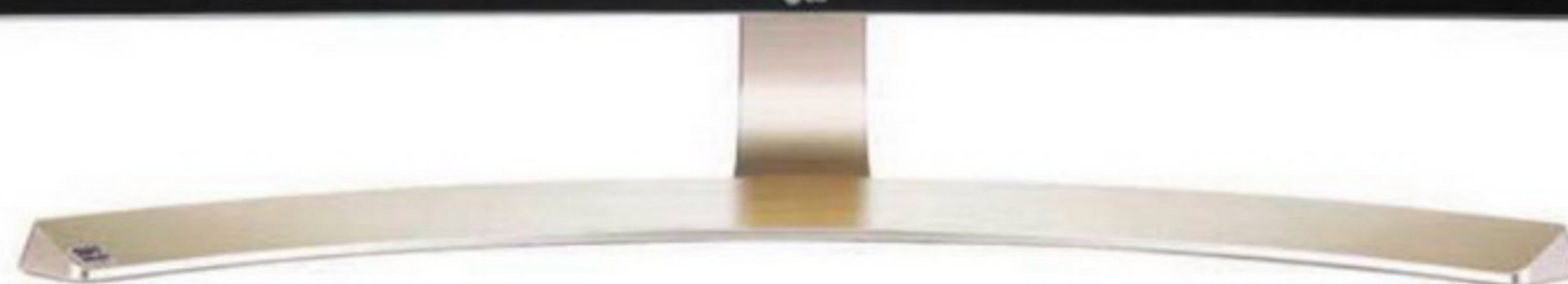


Сам монитор реально огромен и по габаритам равен примерно полутора 27-дюймовым дисплеям. Корпус собран из качественного пластика, задняя панель покрыта глянцем, толщина рамок укладывается в сантиметр. Единственное, расстроила конструкция подставки. Тут использован механизм от первых «ультравайдов» компании: широкое дугообразное основание и толстая нога всего с двумя степенями свободы. Впрочем, в надежности стойке не откажешь – панель держит намертво, а если понадобится больше настроек, всегда можно перейти на VESA-крепление.

Подключаем

Зато к управлению и разъемам у нас нет претензий. Одновременно можно подключить сразу четыре источника – два по HDMI, один по DisplayPort и еще один по USB Type-C. Также есть USB-хаб третьей версии и 3,5-мм джек на наушники. Расположен набор по центру задней крышки, параллельно столу. Если не вешать монитор на стену – очень удобно.

Управление хорошее. На нижнем торце, прямо по центру, стоит стандартный для LG мини-джойстик, на который подвесили выключение и несколько быстрых функций. Буквально в два клика можно добраться до регулировок громкости, переключения входов и всех настроек. Причем последние организова-



ны в логичное и простое меню с нормальным русским переводом.

Есть в мониторе и пара динамиков на двадцать ватт, причем оснащенных Bluetooth-модулем. Играют они прилично и вполне сгодятся для тех, кому внешняя акустика нужна от случая к случаю.

Смотрим

Теперь перейдем к самому интересному. В основе лежит IPS-матрица диагональю 37,5 дюйма. Разрешение у нее необычное: 3840x1600. То есть по горизонтали это фактически 4K, а по вертикали – слегка увеличенное QHD.

Сразу отметим, что у Windows с таким соотношением сторон нет проблем, а в офисном режиме с ним справляются и встроенные в процессор видеокарты. Нормально себя чувствуют и консоли: дисплей на автомате меняет соотношение сторон и затемняет неиспользуемое пространство.

Что же касается качества картинки, то матрица покрывает 98% sRGB, а среднее отклонение по цветам равно 0,7. Яркость при этом составляет 250 кд/м², чего, с учетом матового покрытия, вполне хватает при ярком солнце. К сожалению, из-за изгиба равномерность температуры не идеальная – по краям картинка явно теплее. Впрочем, помешать это может только профессиональным дизайнерам.

В жизни недостаток не заметен и перекрывается огромными размерами матрицы. Поначалу за таким монстром довольно сложно работать – надо привыкнуть и правильно расположить приложения, найти оптимальное расстояние до дисплея, чтобы не крутить головой. Но уже где-то через неделю втягиваешься и понимаешь, что преимущество монитор дает практически во всех сферах.

В офисном режиме на нем без проблем помещается сразу пара приложений. Фильмы раскрываются в родном формате и показываются без полосок. Ну а игры выдают в полтора раза больший угол обзора. К слову, в последнее время эту фишку стали поддерживать и многие сетевые проекты. Так, 21:9 недавно разблокировали в FIFA.

Тут же отметим, что, хотя в дисплее используется 60 Гц матрица, по скорости отклика она не сильно уступает игровым TN. А если ее подключить к видеокarte AMD, то можно активировать FreeSync и повысить частоту до 75 кадров.



Подведем итог. В минусы монитору можно записать только подставку и небольшой разброс температуры. В остальном это одна из самых крутых панелей за последнее время. Ко всему прочему, подходит она не только для фильмов, но и для игр, и для офисной работы. ●



ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, TN, 1920x1080, матовый
- **Процессор:** Intel Core i7-7700HQ (4 ядра, 2,8–3,8 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 16 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1050 (1354/1493 МГц, 4 ГБ GDDR5)
- **SSD:** 120 ГБ (Liteon CV3-8D128)
- **HDD:** 1 ТБ (Toshiba MQ01ABD100)
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac
- **Разъемы:** USB 2.0, 2x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, LAN, HDMI
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, кардридер
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** 6000 мАч (89 Вт·ч, 14,8 В)
- **Габариты:** 38,9x26,5x2,9 см
- **Вес:** 2,5 кг
- **Цена на февраль 2017 года:** 85 000 рублей (1415 \$)

БЮДЖЕТНЫЙ PASCAL

Тестируем Acer Aspire VX 15 на базе NVIDIA GeForce GTX 1050

В начале года NVIDIA представила младшую видеокарту для ноутбуков – GeForce GTX 1050. И сегодня у нас один из первых лэптопов на свежей графике, **Acer Aspire VX 15**. Примечательно, что это новая для производителя серия – и стоит она на удивление демократично, от 70 000 рублей. Давайте посмотрим, что можно получить за эти деньги.

Внешний вид

Выглядит ноутбук интересно. Почти все грани круто скошены, под экраном сделаны необычные вырезы, крышка оформлена текстурированной пластиной, а воздуховоды и шарнир выделены яркими вставками. Причем собрано все из крепкого пластика с глянцевыми вставками. Внутри тоже полный порядок: экран обрамляет чуть шершавая пластиковая рамка, площадка для рук сделана из приятной гладкой пластмассы.

Хороши и органы управления. Если не считать странного расположения кнопки питания, то клавиатура практически идеальна. Клавиши большие, раскладка стандартная, есть подсветка, все мультимедийные функции подвешены на комбинации с **Fn**. Нет претензий и к механической части. Подложка крепкая, а сами кнопки мягкие и практически бесшумные.

Что же касается тачпада, то это обычная неигровая панель-кнопка. Правда, сделана она на совесть. Большая, хорошо утоплена в корпус и без проблем покрывает всю рабочую область экрана.

Последний основан на матовой TN-матрице с Full HD-разрешением. Звезд с неба она не хватает, но для игр и фильмов ее возможностей достаточно. То же скажем и про звук. За него отвечает пара динамиков Acer

TrueHarmony, поддерживаемых софтом Dolby Audio Premium. Играют они громко, не хрипят и нормально справляются как с YouTube, так и с простенькими играми. Нормально ноутбук раскрывает и наушники, а через фирменную утилиту можно подстроить частоты или выбрать заранее прописанный пресет.

Кстати, за работу с внешней акустикой в ноутбуке отвечает один комбинированный джек. Расположен он по левому борту и стоит рядом со вторым USB, зарядкой и кардридером. Все остальные разъемы разместились на правом краю. Тут и пара третьих USB, и модный теперь USB Type-C, и HDMI, и сетевой LAN. Естественно, есть и беспроводные Bluetooth с Wi-Fi на пять гигагерц.

Железо

Ну а теперь о самом главном. В основе системы лежит новенький Core i7-7700HQ на базе Kaby Lake. Структурно это точная копия прошлогодних 6700 на Skylake, но с чуть более высокой частотой. В нашей версии камню выдали шестнадцать гигабайт оперативки. Под хранение данных здесь стоит терабайтный жесткий диск, а за работу десятой Windows – естественно, Anniversary Edition – отдувается твердотельник на 120 ГБ. Ничего феноменального, но грузится система шустро.

И наконец, за графику отвечает NVIDIA GeForce GTX 1050. Структурно это копия настольной версии, только работает она на более высоких частотах и оснащается не двумя, а четырьмя гигабайтами видеопамати. Естественно, поддерживает карта и все возможности GeForce Experience, такие как подгрузка оптимальных настроек графики, автоматическое обновление драй-



МНЕНИЯ РЕДАКТОРОВ

Дмитрий Колганов
Редактор «Железного цеха»

Ноутбук на GTX 1050 я ждал долго. Старые GTX 950M и 960M откровенно устарели, а модели на новых GTX 1060 стартовали минимум от 90–100 тысяч рублей. И вот дождался. Впечатления? Удивлен. Ставя эту машинку на тесты, я был в полной уверенности, что в Full HD придется активно играть настройками и искать заветные 25 fps в районе средне-высоких параметров. В реальности все оказалось куда лучше. Впрочем, удивила меня и Acer. Свежую GTX 1050 я ожидал увидеть на борту Aspire V Nitro, но компания решила иначе – просто запустила новую серию. И надо признать, она получилась интересной. С нормальной ценой, но при этом совсем не бюджетным уровнем сборки и материалов.

Алексей Ларичкин
Главный редактор сайта «Игромания.ру»

Acer Aspire VX 15 я взял на длинные выходные, совмещенные с праздниками. Нужно было пройти **Torment: Tides of Numenera** под обзор, при этом я запланировал пару дней погостить у друзей. Очевидно, что в такой ситуации я не мог использовать стационарный ПК, и игровой ноутбук здорово выручил. Из недостатков могу отметить только приличный вес, что объясняется солидной начинкой, и довольно странное расположение кнопки питания, которая сливается с клавишами клавиатуры. В остальном ноутбук показал себя с лучшей стороны: не тормозил ни во время работы с офисными приложениями, ни во время запуска игры, нагревался совсем чуть-чуть и то в недоступной для пальцев области около экрана, не доставляя дискомфорта. Понравилась красная подсветка клавиш – стильно и удобно при использовании в темное время суток. В общем, Acer Aspire VX 15 – хороший выбор для поклонников игр, которым важна мобильность.

веров и запись игр. Еще отметим технологию Ansel, при помощи которой можно снимать скриншоты с необычных ракурсов.

Что же касается производительности, то, если сравнивать карту с хитами прошлых лет, она почти в два раза быстрее GTX 950M и примерно в полтора раза эффективнее GTX 960M. То есть она тянет все современные игры на максимальных настройках и в Full HD. Конечно, до 60 кадров плата не добирается, но игральные 25–30 fps выдает и в **Rainbow Six Siege**, и в **Steep**, и в **The Division**. Впрочем, если рассматривать ноутбук в качестве площадки для онлайн-дисциплин вроде **Dota 2**, **War Thunder**, **StarCraft 2** или **CS: GO**, то в них получается больше 100 fps.

Несмотря на производительную начинку, ноутбук неплохо держится в автономном режиме. Батарея хватает почти на полтора часа игр и чуть больше пяти часов в офисном режиме.

Не подвела Acer и с системой охлаждения. Набрана она двумя радиаторами и парой центробежных вертушек, которые почти не шумят и удерживают видеокарту в пределах 70 градусов, притом что GPU работает примерно на двести мегагерц выше номинальной частоты.



В общем, вердикт у нас следующий. Если не придирается к экрану и странно расположенной кнопке питания, то перед нами идеальный игровой ноутбук с отличной сборкой, интересным внешним видом и отличной системой охлаждения. Что касается цены, то наша версия стоит 85 000 рублей. Если отказаться от половины оперативной памяти и согласиться на чуть более скромный i7-7300, то получится около 70 000 рублей. Как нам кажется – разумно. ●

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

| Настройки | Full HD |
|--------------------------------|---------|
| Tom Clancy's Rainbow Six Siege | |
| VeryHigh | 64,3 |
| Ultra | 37,5 |
| Tom Clancy's The Division | |
| Medium | 44,1 |
| High | 34,2 |
| Max | 23,7 |
| Steep | |
| High | 42 |
| Ultra | 32 |
| War Thunder | |
| Max | 171,4 |
| Dota 2 | |
| Max | 103,5 |
| Rise of the Tomb Raider | |
| High | 43 |
| VeryHigh | 36,8 |

ВРЕМЯ РАБОТЫ

| | |
|------|------------|
| Офис | 5 ч 6 мин |
| Игры | 1 ч 30 мин |



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- ❗ Широкая гамма кулеров **TITAN** перекрывает потребности в охлаждении процессоров с TDP от 65 до 160 Вт. Модель **TTC-NA02TZ/RPW1** из «Дешево и сердито» – один из самых тихих процессорных кулеров стоимостью до 1000 рублей. А **TITAN Hati** без труда справится с охлаждением **Intel Core i7-7700K** из «Мечты».
- ❗ Модули памяти **Patriot Viper 4** гарантируют работу на частоте 3200 МГц при таймингах 16-16-16-36. Они составят отличную пару процессорам **Intel** с индексом **K**. Особенно если отключить автонастройку по XMP и задать параметры работы памяти вручную.
- ❗ Новая линейка корпусов **Aerocool AERO** отличается лаконичным дизайном и продуманной архитектурой внутреннего пространства. Обратите внимание на ограничение по высоте процессорных кулеров в 160 мм. Маленький **TITAN Dragonfly 4** из раздела «Смерть тормозам» встанет в корпус **AERO 500** впритык. Зато производитель заранее подготовил корпуса к дооснащению СВО.
- ❗ Бюджет конфигураций «Смерть тормозам» и «Займи, но купи» все еще не позволяет перейти на следующий уровень используемых видеокарт. Тем не менее появилась возможность заменить используемые процессоры на **Core i5-7600K** и **Core i7-7700K** соответственно.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|-------------------------|
| ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4560 (Kabylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 4660 (\$80,1) |
| Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ) | 560 (\$9,7) |
| Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио) | 7890 (\$135,6) |
| Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 2150 (\$37) |
| Видеокарта: MSI GTX 1050 2G OC (NVIDIA GeForce GTX 1050, 1404–1518/7008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort) | 7790 (\$133,9) |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2970 (\$51,1) |
| Корпус: Aerocool AERO-300 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 1890 (\$32,5) |
| Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, FDD) | 1830 (\$31,5) |
| Системный блок: | 29 740 (\$511) |
| Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4620 (Kabylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 1430 (\$24,6) |
| Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 570 (\$9,8) |
| Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 2150 (\$37) |
| Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1730 (\$29,8) |
| Со всеми наворотами: | 35 620 (\$612) |
| Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная) | 950 (\$16,4) |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб) | 1370 (\$23,6) |
| Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц) | 1860 (\$32) |
| Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м ² , 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт) | 6570 (\$112,9) |
| С периферией: | 46 370 (\$796,6) |

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|-------------------------|
| ЦП: Intel Core i3-7300 (Kabylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 9120 (\$156,7) |
| Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ) | 560 (\$9,7) |
| Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио) | 7890 (\$135,6) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4300 (\$73,9) |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N105TG1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 1050Ti, 1366–1480/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 3x HDMI, DisplayPort) | 11 910 (\$204,7) |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2970 (\$51,1) |
| Корпус: Aerocool AERO-300 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 1890 (\$32,5) |
| Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, FDD) | 1830 (\$31,5) |
| Системный блок: | 40 470 (\$695,3) |
| Замена ЦП: Intel Core i5-7400 (Kabylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3–3,5 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 2650 (\$45,6) |
| Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 570 (\$9,8) |
| Установка SSD: 240 ГБ WD Green WDS240G1G0A (SATA Rev. 3, запись – 465 МБ/с, чтение – 540 МБ/с) | 4730 (\$81,3) |
| Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1730 (\$29,8) |
| Со всеми наворотами: | 50 150 (\$861,6) |
| Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная) | 1040 (\$17,9) |
| Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши) | 2200 (\$37,8) |
| Колонки: SVEN MS-302 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц) | 3350 (\$57,6) |
| Монитор: Acer K222HQLCbId (IPS, 21,5 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м ² , D-sub (VGA), DVI, HDMI) | 7290 (\$125,3) |
| С периферией: | 64 030 (\$1100) |

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|--|--------------------------|
| ЦП: Intel Core i5-7600K (Kabylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 16 880 (\$290) |
| Кулер: TITAN Dragonfly 4 (алюминий + медь, 120 мм, 150–1500 об/мин, 5–29 дБ) | 1940 (\$33,4) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8320 (\$143) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4300 (\$73,9) |
| Видеокарта: MSI GTX 1060 GAMING X 3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1594–1809/8108 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 14 960 (\$257,1) |
| Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 4700 (\$80,8) |
| Корпус: Aerocool AERO-500 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 2140 (\$36,8) |
| Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, FDD) | 1830 (\$31,5) |
| Системный блок: | 55 070 (\$946,1) |
| Замена кулера: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ) | 120 (\$2,1) |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 3680 (\$63,3) |
| Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 5990 (\$103) |
| Замена блока питания: Aerocool VX-600 (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 540 (\$9,3) |
| Со всеми наворотами: | 65 400 (\$1123,6) |
| Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная) | 1490 (\$25,6) |
| Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка) | 2310 (\$39,7) |
| Колонки: SVEN SPS-721 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц) | 4560 (\$78,4) |
| Монитор: Iiyama ProLite E2483HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м ² , 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт) | 8030 (\$138) |
| С периферией: | 81 790 (\$1405,1) |



Процессорный тролль

И вновь AMD – герой месяца. Маркетинг «красных» отработал на все сто: интригующе затянутый выход на рынок, постоянные утечки информации с невероятными результатами тестов, до безобразия низкие цены, заявленные на старт продаж. В некоторых случаях выбор стоит между покупкой процессора Intel или целого системного блока на базе AMD Ryzen сопоставимой производительности. В общем, засомневались даже ярые поклонники Intel. А вместе с ними и продавцы – цены на чипы конкурента поползли вниз.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ

указаны на 01.03.17,
по курсу \$1 = 58,21 руб.

| ВСЕ НА МАКСИМУМ | |
|--|---------------------------|
| ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ | |
| ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 16 880 (\$290) |
| Кулер: TITAN Dragonfly 4 (алюминий + медь, 120 мм, 150–1500 об/мин, 5–29 дБ) | 1940 (\$33,4) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8320 (\$143) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4300 (\$73,9) |
| Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort) | 25 610 (\$440) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6950 (\$119,4) |
| Корпус: Aerocool Xpredator X1 Black Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио) | 3650 (\$62,8) |
| Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, FDD) | 1830 (\$31,5) |
| Системный блок: | 69 480 (\$1193,7) |
| Замена кулера: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ) | 120 (\$2,1) |
| Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 5990 (\$103) |
| Установка SSD: 240 ГБ WD Green WDS240G1G0A (SATA Rev. 3, запись – 465 МБ/с, чтение – 540 МБ/с) | 4730 (\$81,3) |
| Замена блока питания: Aerocool VX-600 (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 540 (\$9,3) |
| Со всеми наворотами: | 80 860 (\$1389,2) |
| Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная) | 2300 (\$39,6) |
| Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка) | 3190 (\$54,9) |
| Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц) | 4620 (\$79,4) |
| Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI) | 11 000 (\$189) |
| С периферией: | 101 970 (\$1751,8) |

| МЕЧТА | |
|--|---------------------------|
| ОТ 110 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ | |
| ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ) | 24 480 (\$420,6) |
| Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ) | 2060 (\$35,4) |
| Материнская плата: ASUS STRIX Z270H GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио) | 11 010 (\$189,2) |
| Память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 290 (\$176,8) |
| Видеокарта: ASUS STRIX-GTX1080-8G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1607–1733/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort) | 43 560 (\$748,4) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6950 (\$119,4) |
| Корпус: Fractal Design Define R5 Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 7480 (\$128,6) |
| Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-700AH2NK (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 3910 (\$67,2) |
| Системный блок: | 109 740 (\$1885,3) |
| Установка СВО: CBO Corsair H100i v2 (медь, 2x 120 мм, 2435 об/мин, 37,7 дБ) | 6530 (\$112,2) |
| Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 290 (\$176,8) |
| Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1420 (\$24,4) |
| Установка SSD: 256 ГБ Intel 600p Series SSDPEKKW256G7X1 (M.2 2280, запись – 540 МБ/с, чтение – 1570 МБ/с) | 7920 (\$136,1) |
| Со всеми наворотами: | 135 900 (\$2334,7) |
| Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная) | 5280 (\$90,8) |
| Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша) | 7620 (\$131) |
| Колонки: SVEN BTR5-10 (5.1, 135 Вт, 40–20 000 Гц) | 9000 (\$154,7) |
| Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B2 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт) | 13 470 (\$231,5) |
| С периферией: | 171 270 (\$2942,3) |

| ЗАЙМИ, НО КУПИ! | |
|--|---------------------------|
| ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ | |
| ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ) | 24 480 (\$420,6) |
| Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ) | 2060 (\$35,4) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8320 (\$143) |
| Память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 290 (\$176,8) |
| Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort) | 25 610 (\$440) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6950 (\$119,4) |
| Корпус: ZALMAN Z11 PLUS (ATX, 3x 120 мм, 2x 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 4540 (\$78) |
| Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 3470 (\$59,7) |
| Системный блок: | 85 720 (\$1472,6) |
| Установка СВО: CBO DeepCool Watercooler MAELSTROM 120K (медь, 120 мм, 600–1800 об/мин, 18–32 дБ) | 1709 (\$29,4) |
| Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 290 (\$176,8) |
| Установка SSD: 256 ГБ Plextor S2 PX-256S2C 256Гб (SATA Rev. 3, запись – 480 МБ/с, чтение – 520 МБ/с) | 5370 (\$92,3) |
| Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1420 (\$24,4) |
| Со всеми наворотами: | 104 509 (\$1795,4) |
| Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная) | 3700 (\$63,6) |
| Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка) | 5730 (\$98,5) |
| Колонки: Edifier HCS2330 (2.1, 53 Вт, 48–20 000 Гц) | 7110 (\$122,2) |
| Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт) | 12 220 (\$210) |
| С периферией: | 133 269 (\$2289,5) |

| ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ | |
|---|---------------------------|
| СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ. ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА | |
| ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ) | 115 000 (\$1975,7) |
| Кулер: CBO Corsair H115i (медь, 2x 140 мм, 2000 об/мин, 40 дБ) | 10 830 (\$186,1) |
| Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио) | 26 200 (\$450,1) |
| Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16 | 35 140 (\$603,7) |
| Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784–1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 109 700 (\$1884,6) |
| SSD: 1 ТБ Plextor M8Pe PX-1TM8PeGN (M.2 2280, запись – 1400 МБ/с, чтение – 2500 МБ/с) | 32 880 (\$564,9) |
| Жесткие диски: 10 ТБ Seagate IronWolf Pro ST10000NE0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ) | 35 010 (\$601,5) |
| Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL) | 4885 (\$84) |
| 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) | 28 780 (\$494,5) |
| Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD) | 14 940 (\$256,7) |
| Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш) | 11 310 (\$194,3) |
| Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная) | 7160 (\$123,1) |
| Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц) | 42 150 (\$724,2) |
| Монитор: BenQ PD3200Q (VA, 32 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 5Вт, USB-хаб) | 29 990 (\$515,3) |
| Со всеми наворотами: | 503 975 (\$8657,9) |



АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Когда на нашу почту приходит письмо, на свете радуется Аня!

Почта «Игромании»



Письмо №1

Привет, «Игромания»!

Мне 42. Вся свою сознательную жизнь я люблю компьютерные игры. Эта любовь не постоянна, она переживает сезоны и времена, когда мне не до игр: семейные заботы, работа, другие интересы. Перед Новым годом случилось знаменательное и незапланированное событие в нашей семье. Спонтанно решили подарить дочке (ей 10 лет) PlayStation 4. Нас привлекли распродажи в PS Store, и мы купили уже не самую свежую игру Brothers: A Tale of Two Sons. К сожалению, игра поддерживает одного игрока, хотя мы и играем за двух персонажей одновременно. Но дочка по ходу всего прохождения была рядом. В таких случаях она отвечает за периферийный обзор, обращает внимание на детали, видит скрытые элементы, работает детектором врагов и дает ценные советы.

Не раскрывая особенности сюжета игры Brothers, скажу, что ее финал – феномен. Дочь пережила шок, слезы, негодование, недоумение и настоящий стресс. Не веря, что так и задумано, мы зашли в бонус-контент, открывшийся после прохождения игры. Среди прочего там был комментарий автора игры и полное прохождение. Это весьма увлекательное зрелище, когда автор рассказывает о своем детище, причем не просто «как прыгнуть» и «куда побежать», чтобы пройти очередное испытание. А то, что им двигало в процессе разработки игры. Оказалось, что это человек непростой судьбы, беженец из Ливана. Вместе с семьей он переехал в Европу в возрасте десяти лет и, будучи мальчиком, видел бомбежки, потери близких и войну во всех своих трагичных проявлениях. Все те эмоции, которые он нас заставил пережить в игре, целиком базировались на его страхах, вос-

поминаниях и лишениях. После того как мы убедились, что такой сюжет был задуман намеренно, а мы прошли игру как нужно, мы с дочкой отправились гулять с собакой в парк. И там у нас состоялся такой эмоциональный разговор, повода для которого у нас раньше никогда не было, – о добре и зле, о жизни и смерти, о тяготах судьбы, мечтах и бедах. И почему автор игры заставил все это нас пережить, что он хотел этим сказать, удалось ли ему это. Хочу через ваш журнал сказать спасибо, что есть игры с большой буквы, которые действительно могут встать в один ряд с лучшими произведениями искусства – книгами, фильмами, музыкой, театром. Такие игры однозначно делают наших детей лучше, да и нас заодно. Маша и Макс БАРАШЕВЫ

Здравствуй! Спасибо вам за такое трогательное письмо. Макс, я очень рада, что вы взяли приобщать свою дочь к миру качественных игр, что вы показываете ей проекты, которые приводят к размышлениям о важных глобальных вещах. Это прекрасно. Мария, а вам, в свою очередь, очень хочется от всей души пожелать играть только в лучшее!

Письмо №2

Здравствуй, редакция журнала «Игромания». Давно хотел у вас спросить, как вы издаете журналы, делаете сайты и ведете канал на YouTube? Долго ли вы работаете и где ищете информацию? А еще – много ли вас? Несколько человек (1 офис) или огромная сеть? Ваш читатель и зритель Евгений ТУЛИСОВ!

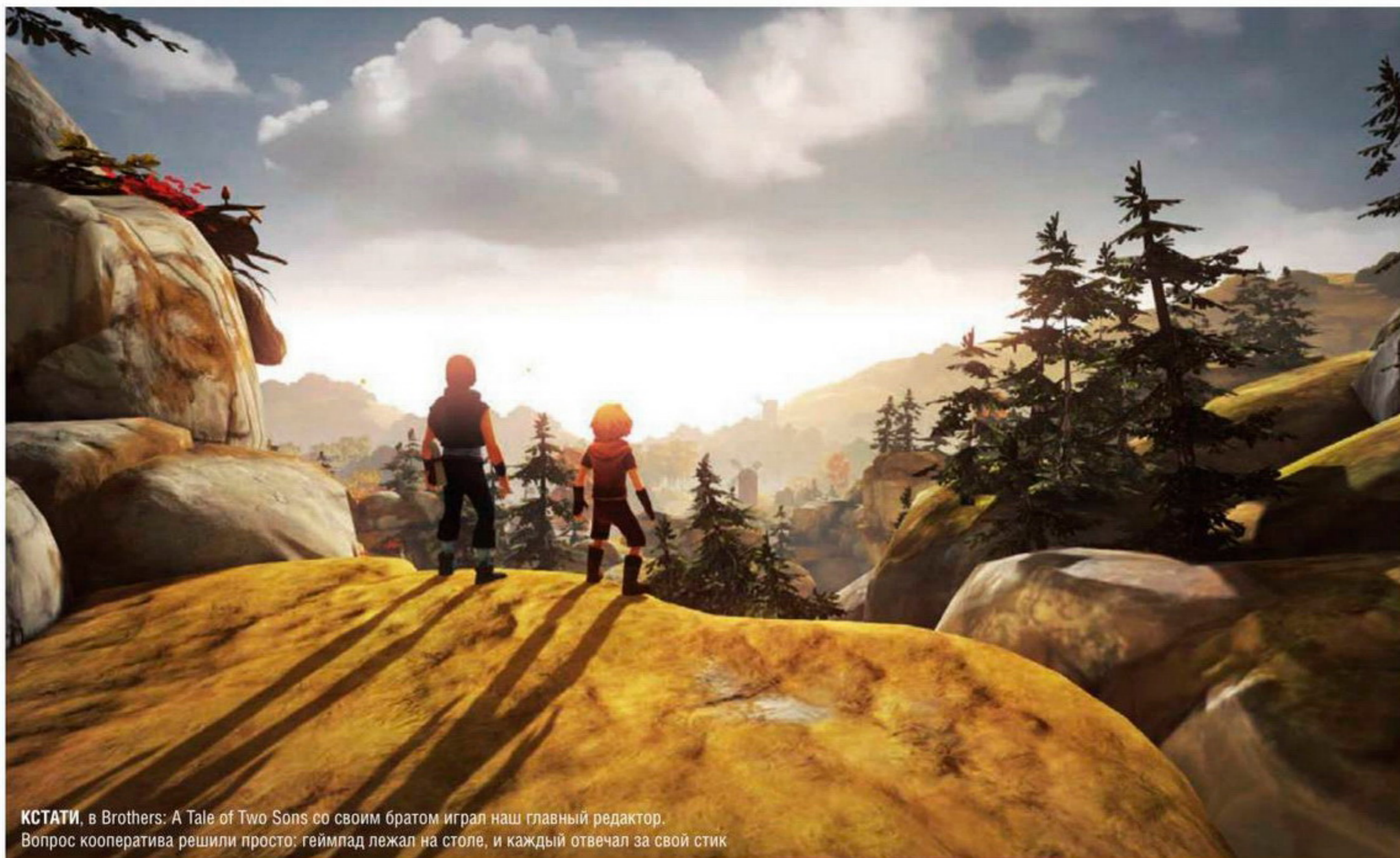
В одном из номеров мы уже говорили, что наши авторы работают вне офиса и территориально разбросаны по всей России, а также за ее пределами. Непосредственно по кабинетам в «Игромании» сидит около 25 человек, в том числе я и главный редактор журнала. И, конечно, написание разных статей проходит совершенно по-разному. Иногда



У CITY INTERACTIVE были взлеты...



...были и падения



КСТАТИ, в Brothers: A Tale of Two Sons со своим братом играл наш главный редактор. Вопрос кооператива решили просто: геймпад лежал на столе, и каждый отвечал за свой стик

работа занимает пару часов, а иногда несколько бессонных ночей. Сначала автор пишет, потом редактор доводит текст до ума, затем за дело принимается корректор, а следом... Все зависит от назначения этой статьи. Дальше она может уйти на озвучку диктору или на верстку, если это материал для журнала. Откуда мы берем информацию? Точный ответ опять же дать сложно: иногда пользуемся англоязычными ресурсами, иногда эксклюзивные сведения предоставляют издатели и разработчики игр. Все очень сильно зависит от поставленной задачи.

Письмо №3

Приветствую уважаемую «Игроманию». Не первый год играю, повидал немало трэшовых игр и узнал про многие студии-трэшеделы. Одни City Interactive чего стоят! Конечно, игры они выпускают разной степени отстойности, но так ли нерадивые разрабы неисправимы? Как считаете, возможно было бы ввести в игровой индустрии практику временного шефства талантов над трэшеделами? Очень хочу узнать ваше мнение, ваш постоянный читатель Виталий МАЛАКЕЙ.

Виталий, вы взглянули на ситуацию под очень необычным углом. Но игровая индустрия совсем не похожа на школу или университет. В первую очередь игры – это все-таки бизнес. Никто не захочет добровольно возвращать себе конкурентов. Подтягивать «двоечников» – дело благодарное. Между тем компания, которая выпускает сомнительные проекты, может поднапрячься и перекупить себе недостающих специалистов, чтобы повысить уровень своего творчества. Все, к сожалению, упирается в финансы. К тому же все предъявляют разные требования, поэтому мало на свете таких игр, которые игроки единогласно определяют в разряд «трэш».



НАД НЕКОТОРЫМИ ВЕЩАМИ уже и не посмеешься



НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня это потрясающая **Torment: Tides of Numenera** (с рецензией можно ознакомиться в этом номере), любезно предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу post@igromania.ru. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».



ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! Напоминаем правила участия в конкурсе. В поле «Тема» письма обязательно указывайте название конкурса и месяц его проведения (например, «Фотопамять, апрель»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, возраст и населенный пункт, в котором вы живете**, и приложить сделанную вами фотографию этого номера «Игромании». Если читаете электронную версию на планшете – фотографируйте прямо его, главное, чтоб открытый на нем номер был хорошо виден. И да, теперь вводится новое правило: **начиная с этого номера нельзя победить повторно ранее чем через 6 месяцев после прошлой победы**. К чему такие суровые ограничения? Потому что последнее время один очень активный читатель журнала практически не оставляет другим участникам шансов!

Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Итоги будут подведены в одном из следующих номеров журнала.

Мозговой ШТУРМ

В тени

ОТКУДА ВЗЯЛИСЬ ЭТИ ГЕРОИ?

Сегодня у нас в гостях игры с участием самураев и ниндзя. Чтобы стать победителем в этом конкурсе, вам надо точно опознать, героев каких игр мы разместили ниже, и приложить к **списку названий игр** сделанную вами фотографию этого номера журнала. Отправить ответы и фото нужно по адресу foto@igromania.ru до 21 апреля. Задание несложное, приз отличный – дерзайте!



Подведение итогов конкурсов за №02/2017

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

- 1 ABZU
- 2 Firewatch
- 3 Overwatch
- 4 Uncharted 4
- 5 Unravel
- 6 Inside
- 7 Samorost 3
- 8 Deponia Doomsday
- 9 Watch Dogs 2
- 10 DOOM

ПОБЕДИТЕЛЬ
(опять!) Альберт ФЕКТУЛЛОВ

ПРИЗ

Стильный геймпад
Speedlink QUINOX Pro USB Gamepad
(www.speedlink.ru)



ПРИЗ

Профессиональная аналоговая игровая гарнитура
Sound BlasterX H5 Tournament Edition
(<http://ru.creative.com/>)



ИГРО
МАНИЯ

Тwitch

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ



ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ



ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

[TWITCH.TV/IGROMANIA](https://www.twitch.tv/igromania)



TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS

ОНИ ПРОСТО СОЛДАТЫ, МЫ - ПРИЗРАКИ

Оставаясь незамеченными, мы влияем на судьбу целых наций.
Мы - **ЛЕГЕНДА**. Мы - **ПРИЗРАКИ**.

УНИЧТОЖЬТЕ картель Санта-Бланка.

ВЫБИРАЙТЕ подход к выполнению любой из миссий, в одиночку или в команде из 4 человек.

ИССЛЕДУЙТЕ завораживающие просторы открытого мира на более чем 60 транспортных средствах.

РЕКЛАМА

18+

PS4 XBOX ONE

PC
DIGITAL
EDITION

УЖЕ В ПРОДАЖЕ >>
GHOSTRECON.COM

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, The Division logo, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



UBISOFT