

ИГРОМАНИЯ

16+



ГЕЙМЕРЫ В ДАЛЛАСЕ
QUAKECON

2017

QUAKE CHAMPIONS • DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER • DESTINY 2 • TACOMA
WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS • CITY OF BRASS • XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN
UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ • HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE • BIOMUTANT
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE • PYRE • MATTERFALL • REDEEMER • SONIC MANIA
LAWBREAKERS • THE EVIL WITHIN 2 • LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM - EPISODE 1

издательство **Игромания**



9 771560 258026



17010



21:9
Curved

LG 34UC99-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Осень... Осень никогда не меняется. За окном унылая погода, всё серым-серо, хочется дремать в кресле возле камина, завернувшись в плед. Да вот только осень для игровой индустрии – время как раз таки выхода из спячки. И ладно, что начинается сезон выставок, ещё и релизы выскакивают один за другим, только успевай обзирать. Из десятка рецензий в этом номере только у двух оценки ниже восьми. Оно и неудивительно – на поле вышли **XCOM 2: War of the Chosen**, **Uncharted: Утраченное наследие**, **Hellblade: Senua's Sacrifice**, **Mario + Rabbids Kingdom Battle!** Поэтому геймеры в креслах не дремлют, а заворачиваются в плед вместе с геймпадами и играют, играют, играют...

Кстати, о выставках. В этом году gamescom совпал с QuakeCon – и нам пришлось выбирать, на освещении какого мероприятия сосредоточиться. Мы выбрали QuakeCon (что можно понять уже по обложке): на фоне прошедшей E3 gamescom 2017 оказался бедным на анонсы. Кое-что, конечно, перепало разделу «В разработке», – но это сущие мелочи на фоне 80 страниц, которые мы посвятили E3 в августовском номере.

А ещё по случаю осени из тёплых стран к нам вернулась рубрика «Игра месяца вместе с LG». В этот раз мы подробно говорим о **LawBreakers** – отличном шутере, который вышел в неудачное время. Расчёт, очевидно, был на то, что в игру потянутся те, кто устал от **Overwatch**, – вот только командный экшен от **Blizzard** так и не успел наскучить игрокам. Пока в «брикеров» народ не спешит ломиться.

В «Спецматериалах» у нас разместились две подборки – странных симуляторов и игровых сыщиков. Вторая, пожалуй, очень пострадала от формата десятки: в это прокрустово ложе не поместились ни герой **L.A. Noire**, ни даже сам Шерлок Холмс!

С приходом осени также вовсю заработал «Железный цех». В его недрах найдется статья о том, как на разных платформах обстоят дела с 4K-разрешением, а заодно три обзора – на монитор, клавиатуру и мышку. Так что, прочитав этот номер, вы узнаете не только, во что стоит поиграть, но и на чём.

И последнее: мы постарались полностью ётифицировать журнал. Почему? Просто пришло время. Букву «ё» приходится использовать всё чаще – так почему бы не дать ей вольно жить по всему журналу?

Приятного чтения! Следующий номер поступит в продажу 21 ноября.

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

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

Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев,
Лев Левин, Дмитрий Шепелёв, Мария Ильина

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
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.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 «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электровзводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатано в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017
Тираж 24 720 Circulation 24 720

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



**XCOM 2:
WAR OF THE CHOSEN**
ОСТАНОВИТЕ ЗЕМЛЮ,
Я СОЙДУ

44

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
ГОЛОСА В ГОЛОВЕ

4-13 QUAKECON 2017

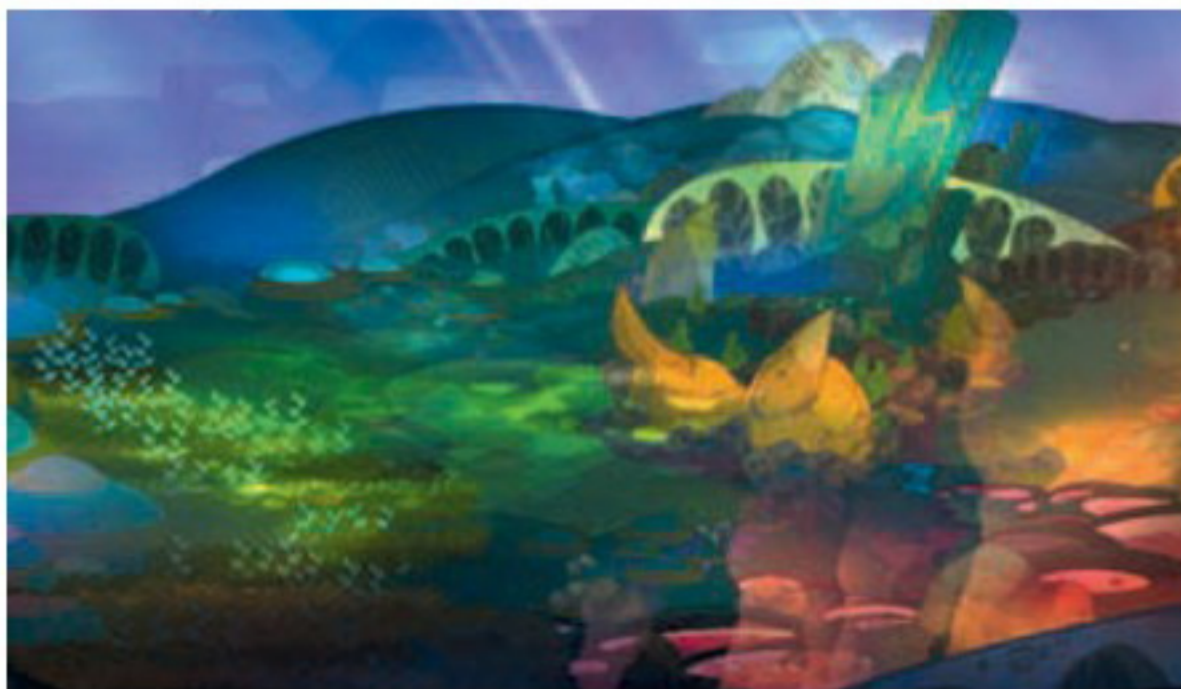
- 04 QuakeCon 2017
- 06 Quake Champions
- 10 The Evil Within 2
- 12 Dishonored: Death of the Outsider

14-29 В РАЗРАБОТКЕ

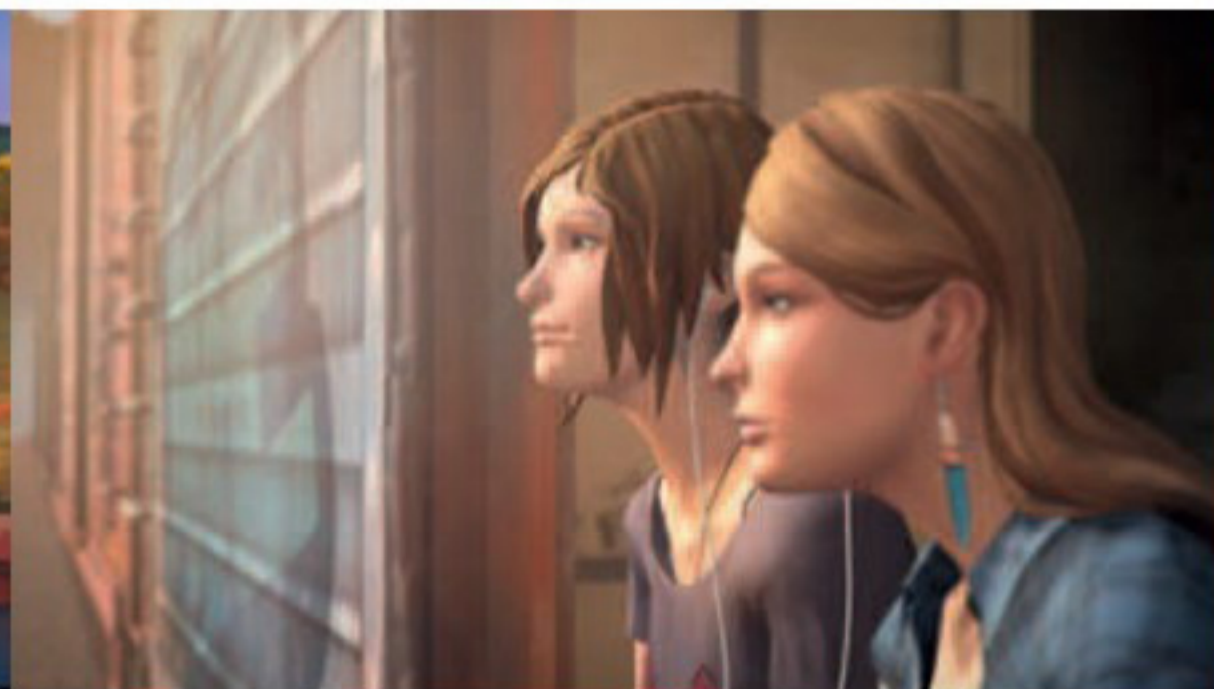
- 14 Destiny 2
- 20 Wolfenstein 2: The New Colossus
- 26 City of Brass
- 28 BIOMUTANT

30-75 ВЕРДИКТ

- 30 XCOM 2: War of the Chosen
- 40 Uncharted: Утраченное наследие
- 44 Hellblade: Senua's Sacrifice
- 48 LawBreakers
- 54 Mario + Rabbids Kingdom Battle
- 58 Pyre
- 62 Tacoma
- 64 Matterfall
- 68 Redeemer
- 72 Sonic Mania



58 PYRE
ТРАНЗИСТОР СПРЯТАН В БАСТИОНЕ



76 LIFE IS STRANGE:
BEFORE THE STORM - EPISODE 1



100 СТРАННЫЕ ИГРОВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ
ЗА КОЗЛА ОТВЕТИШЬ!

ПОСТЕРЫ

XCOM 2: War of the Chosen
Quake Champions

РЕКЛАМА

Обложка	
LG	2
ООО «Игромедиа»	3
Destiny.Games	4
В номере	
ООО «Игромедиа»	111

by Нептанду

401

UNCHARTED:
УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ
ДЕВЧОНКИ ЖГУТ!

76-79 ОБЗОР

76 Life is Strange:
Before the Storm – Episode 1

80-95 ИГРА МЕСЯЦА С LG

80 Состав продукта
82 Особо опасны
90 Туристический гид

96-103 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

96 10 сыщиков круче Бэтмена
100 Самые странные игровые симуляторы

104-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

104 Три кита 4K
108 Монитор LG27MP59G
110 Доступная механика
112 Победное шествие?

54

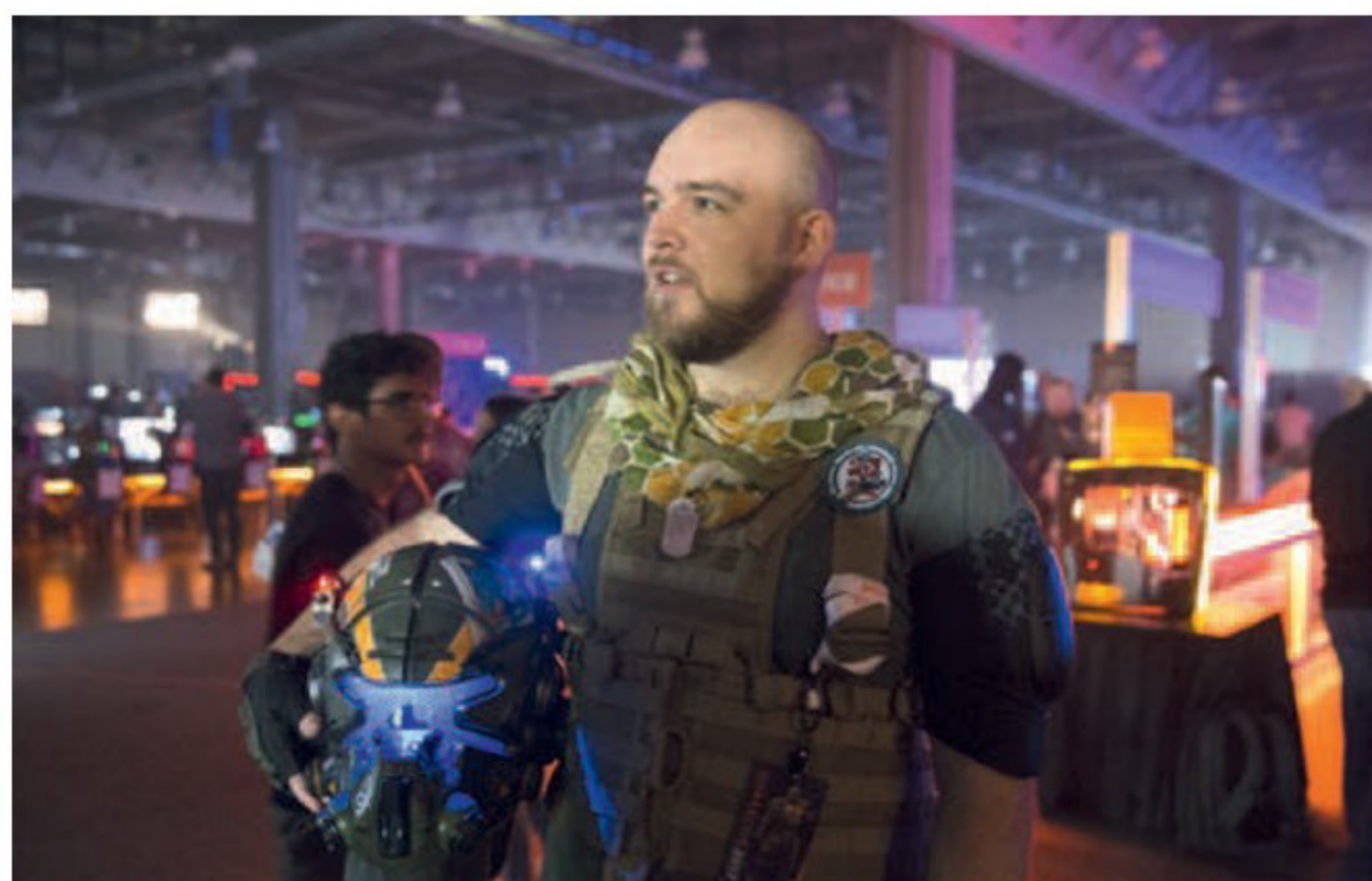
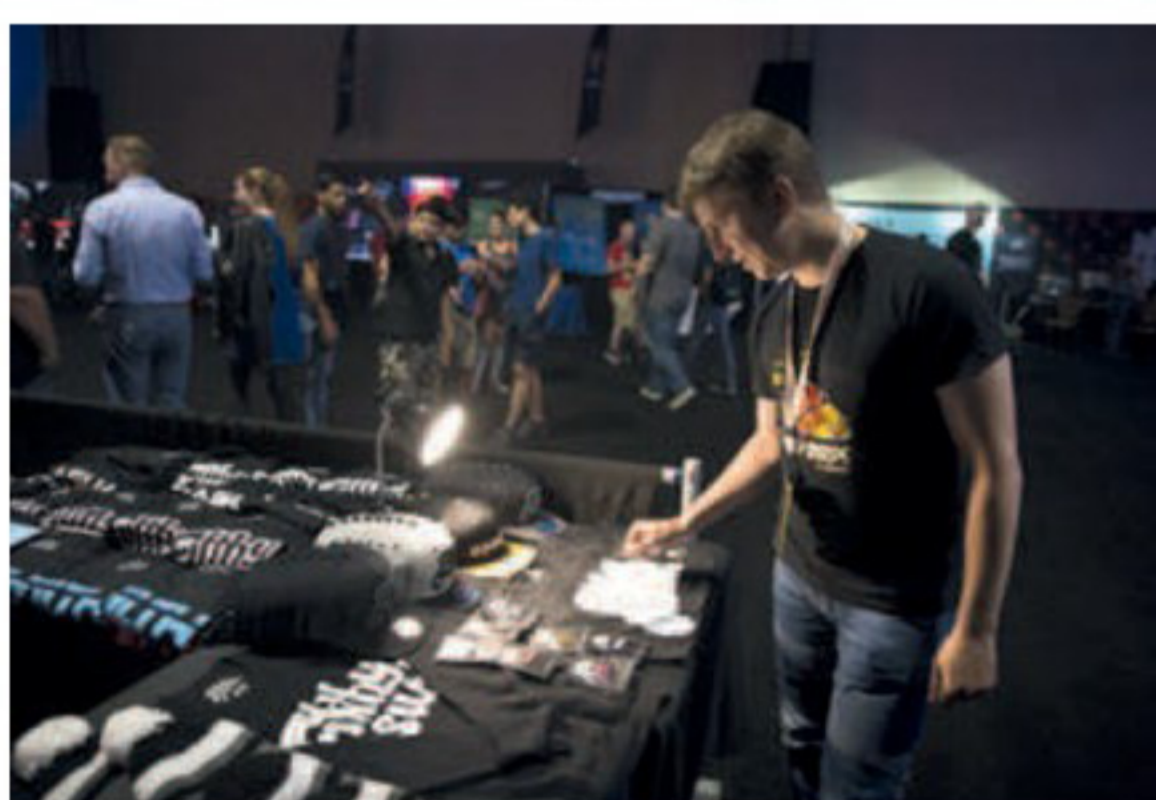
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

КРОЛИКОМАНИЯ

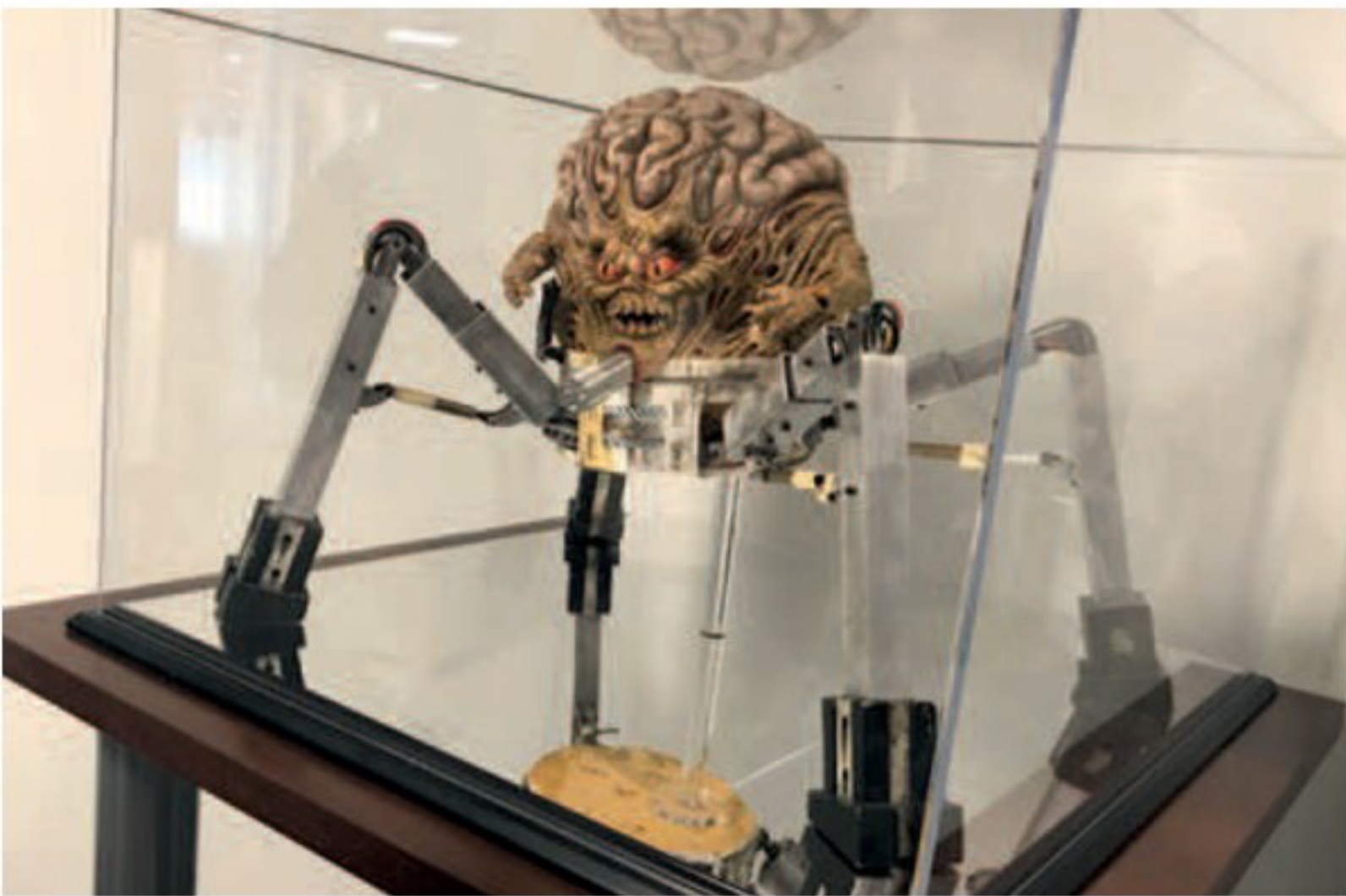
QUAKECON 2017

LAN-ВЕЧЕРИНКА ПОД КРЫЛОМ BETHESDA

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ



QuakeCon – едва ли не единственное в своём роде мероприятие, целиком выросшее из игрового комьюнити. Именно игроки изначально стали главной движущей силой, и уже позднее к организации подключился издатель. Это проявляется во всём, а особенно в BYOC-зоне конвента, явлении совершенно уникальном для нашей индустрии. BYOC расшифровывается как «Bring your own computer» («Приноси свой личный компьютер»). Эта зона занимает площадь с добрую половину футбольного поля и сплошь заставлена длинными рядами столов, где переливаются красками, сверкают огнями и булькают водяным охлаждением компьютеры самых невероятных конфигураций. Их привезли с собой игроки. Причем лишь самый



мизерный процент из них живёт в Далласе, остальные всеми правдами и неправдами везли их сюда – кто из соседних штатов, а кто и с других континентов. ВУОС – это как компьютерный клуб на тысячи машин, как живая встреча соклановцев, конкурс моддинга и съезд оверклокеров в одном помещении.

В остальном QuakeCon предлагает посетителям вполне характерный для игрового конвента набор развлечений. Журналистам представляется возможность вживую пообщаться с ведущими разработчиками, геймеры пробуют свежие версии игр от **Bethesda**, производители железа на небольших стендах стараются завлечь публику очередными новинками, а лавочка сувениров предлагает широкий ассортимент футболок, кепок и прочих брендированных мелочей. ■



QUAKE CHAMPIONS

ЛЕГЕНДЫ НЕ УМИРАЮТ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ЛЕВ ЛЕВИН



ЭТОГО ПОМЯТОГО

жизнью парня зовут Визор.
И ещё он русский

Было бы странно, если б игра со словом «Quake» в названии не была гвоздём программы QuakeCon. И хотя специальных сессий для прессы там не устраивали, проект вышел в ранний Steam-доступ (кстати, платный!), и мы успели неплохо распробовать его.

Три отличия

По ощущениям, перед нами чистопородная **Quake III Arena**, игра-легенда, пожравшая тысячи рабочих часов в нашей редакции и видеостудии. Ни с чем не сравнимая динамика, ультраскорость, аркадная физика и бешеный темп смертей/возрождений на тесных многорусных картах. Всё это было бережно перенесено на суперсовременный графический движок; в первоизданном виде сохранился даже знаменитый Quad Damage. Существенно изменились три вещи.

Во-первых, оружие. Классический арсенал – Railgun и Rocket Launcher – остался демонстративно нетронутым, но некоторые другие пушки переработали. Место гранатомёта, к примеру, занял «Тройник», стреляющий россыпью разрывных зарядов, а BFG и вовсе убрали.

Во-вторых, набор чемпионов. Если в классическом Quake III персонажи отличались разве что скинами, то теперь у каждого свои характеристики здоровья и брони, разных размеров хитбоксов, а главное – особое умение, уникальное для каждого героя и требующее долгой перезарядки.

В-третьих, в игру перекечвала вся система социально-декоративных элементов, которую игровая индустрия

вынашивала последние два десятка лет. Развёрнутая визуальная настройка каждого героя, призовые ящички со случайными украшениями, «распайка» всего ненужного на осколки, покупка за осколки всего недостающего, онлайн-магазин и так далее. Словом, попробуйте мысленно скрестить Quake III с **Overwatch** и **Hearthstone** и получите довольно ясное представление об этой части игры.

Обо всём остальном мы расспросили Тима Уиллитса, главу студии **id Software** и творческого директора **Quake Champions**.

Культурный контекст

Сейчас уже есть Battlefield, Call of Duty, CS:GO, Overwatch и так далее – командные шутеры на любой вкус. Чем Quake Champions принципиально выделяется на их фоне?

Тим Уиллитс: Quake Champions – это оригинальный арена-шутер, где всё решает навык игрока. Он построен на наследии Quake. Например, у нас есть режим «Дуэль», только для двоих игроков, такого нет больше ни в одной подобной игре.

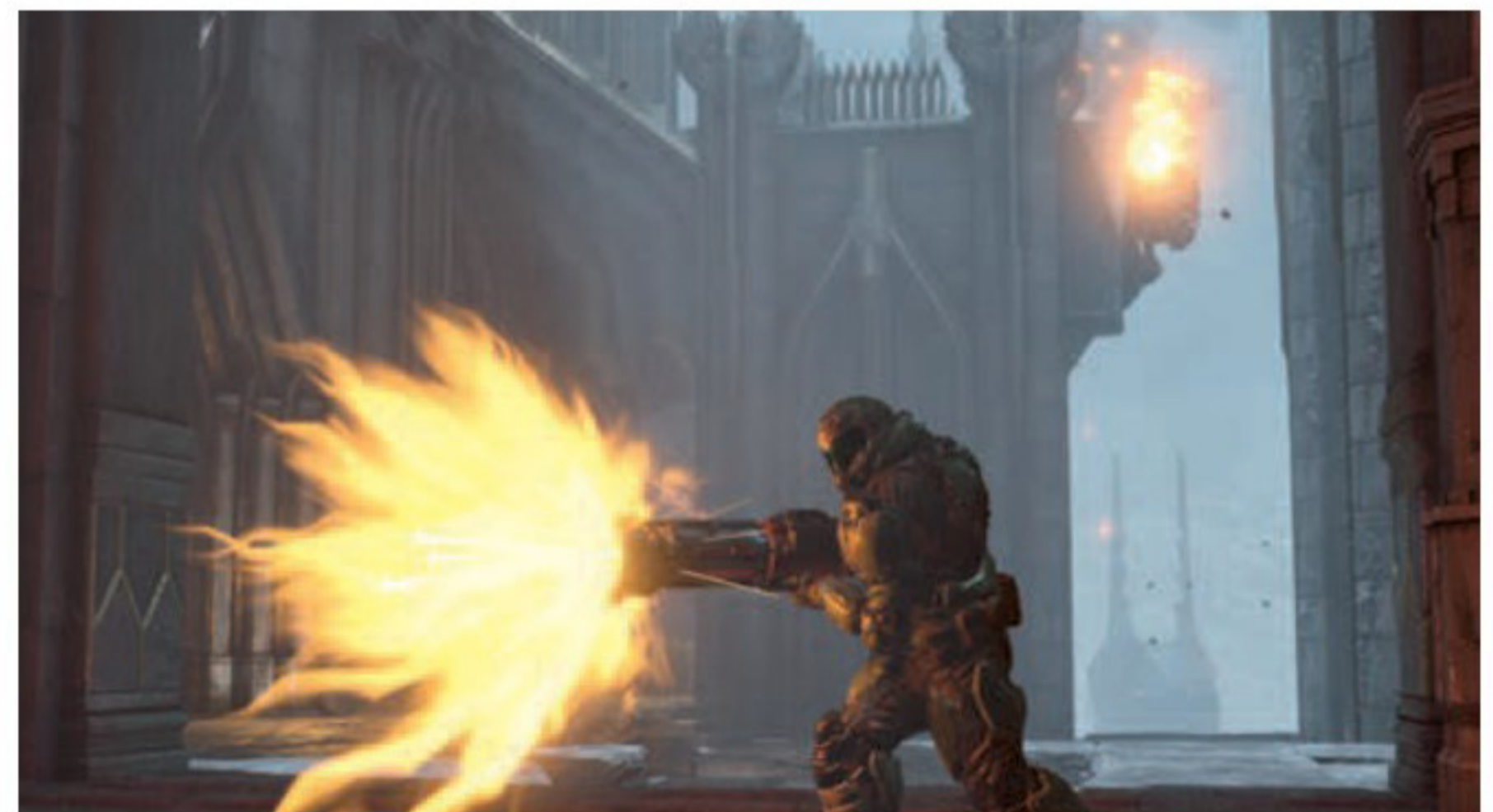
Многие говорят, что жанр арена-шутеров мёртв. Как вы собираетесь возвращать интерес аудитории?

Тим Уиллитс: История частенько развивается циклами. Арена-шутеры популярны, сейчас выходят очень крупные проекты в этом жанре, так что я пока не стал бы хоронить его. Если вы делаете хорошую игру – люди будут в неё играть.



ЛУЧ СВЕТА

в тёмном царстве. Для Quake это обычно трассер от рейлгана или разряд шафта



В Quake Champions есть очень знакомые звуковые эффекты, которые местами напрямую взяты из Quake III Arena. Значит ли это, что игра предназначена в первую очередь для ветеранов серии?

Тим Уиллитс: Действительно, мы создавали Quake Champions так, чтобы её полюбили те, кто играл в Quake III и Quake Live. Но мы надеемся привлечь и новых игроков.

Расскажите, пожалуйста, о новых игровых режимах и о том, как изменились старые.

Тим Уиллитс: У нас есть новый командный режим – Sacrifice. Он похож на сочетание режимов «захват одного флага» и Domination. Это актуальный киберспортивный формат для Quake Champions. Затем у нас есть классические Deathmatch – личный и командный. Ну и тот самый режим Duel, битва один на один. Здесь вы выбираете себе трёх чемпионов, по одной жизни у каждого, и сражаетесь по раундам.

В Quake Champions уже есть одна классическая карта – Blood Covenant, ремейк арены из Quake III. Найдётся ли в новой игре место другим картам из прошлых частей серии?

Тим Уиллитс: Да. Мы, конечно, создаем и новые карты, однако обещаем не забыть несколько любимых

фанатами арен – например, Blood Run. Но классические локации мы переосмыслим, чтобы они лучше подошли для новой игры.

Значит ли это, что все карты из Quake III со временем попадут в Champions? Мы вот очень любим космическую карту The Longest Yard...

Тим Уиллитс: Ну, начнём с того, что не все карты в Quake III были хороши, – я разрабатывал многие из них, можете мне поверить. *(смеётся)* Но самые популярные арены мы обязательно перенесём в новую игру. Правда, не сразу. Скажем, космические карты вроде The Longest Yard будут слишком сложными для новой аудитории. Так что мы сначала дадим игрокам освоиться с тем, что уже есть, а потом добавим и такие арены.

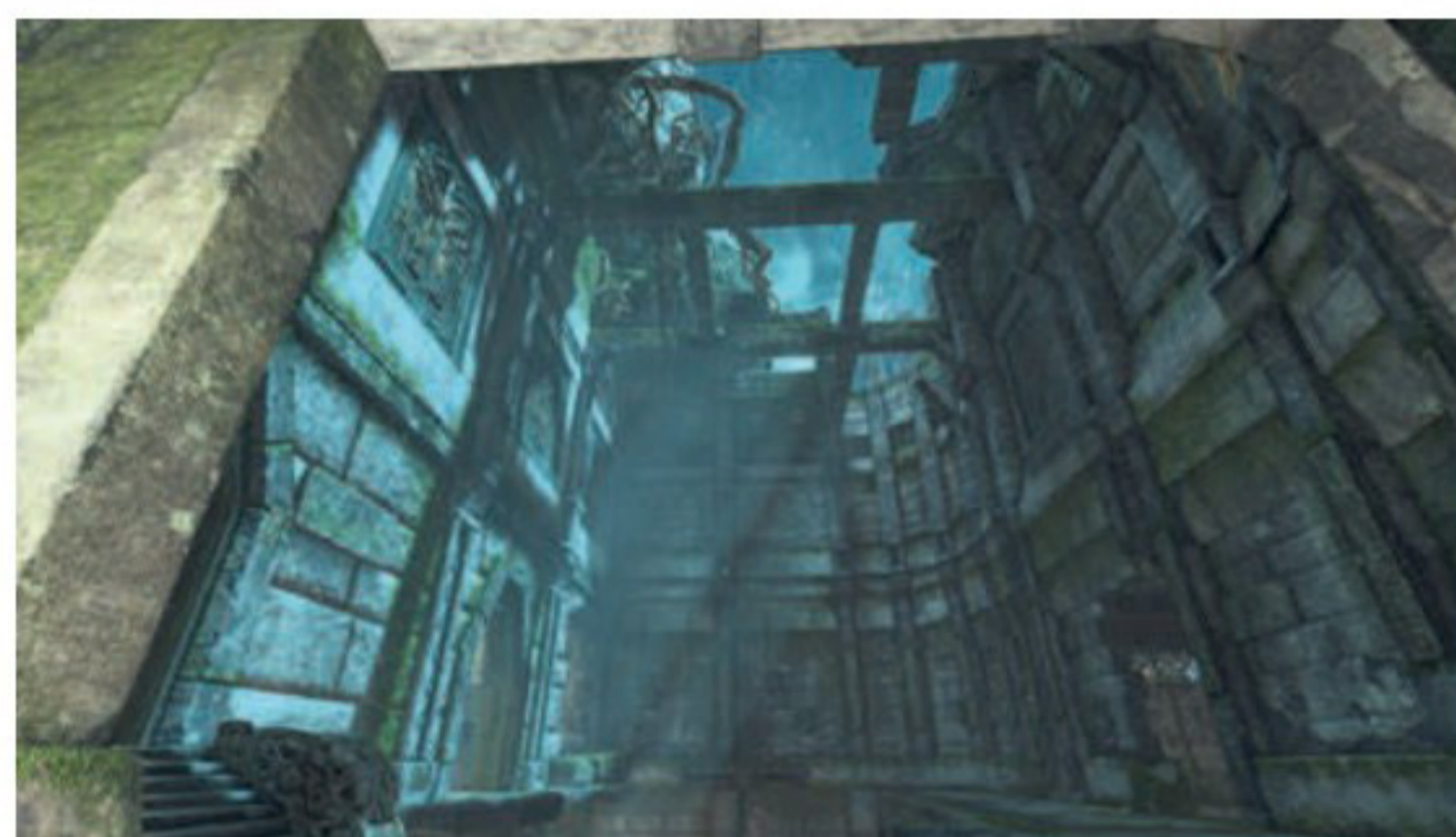
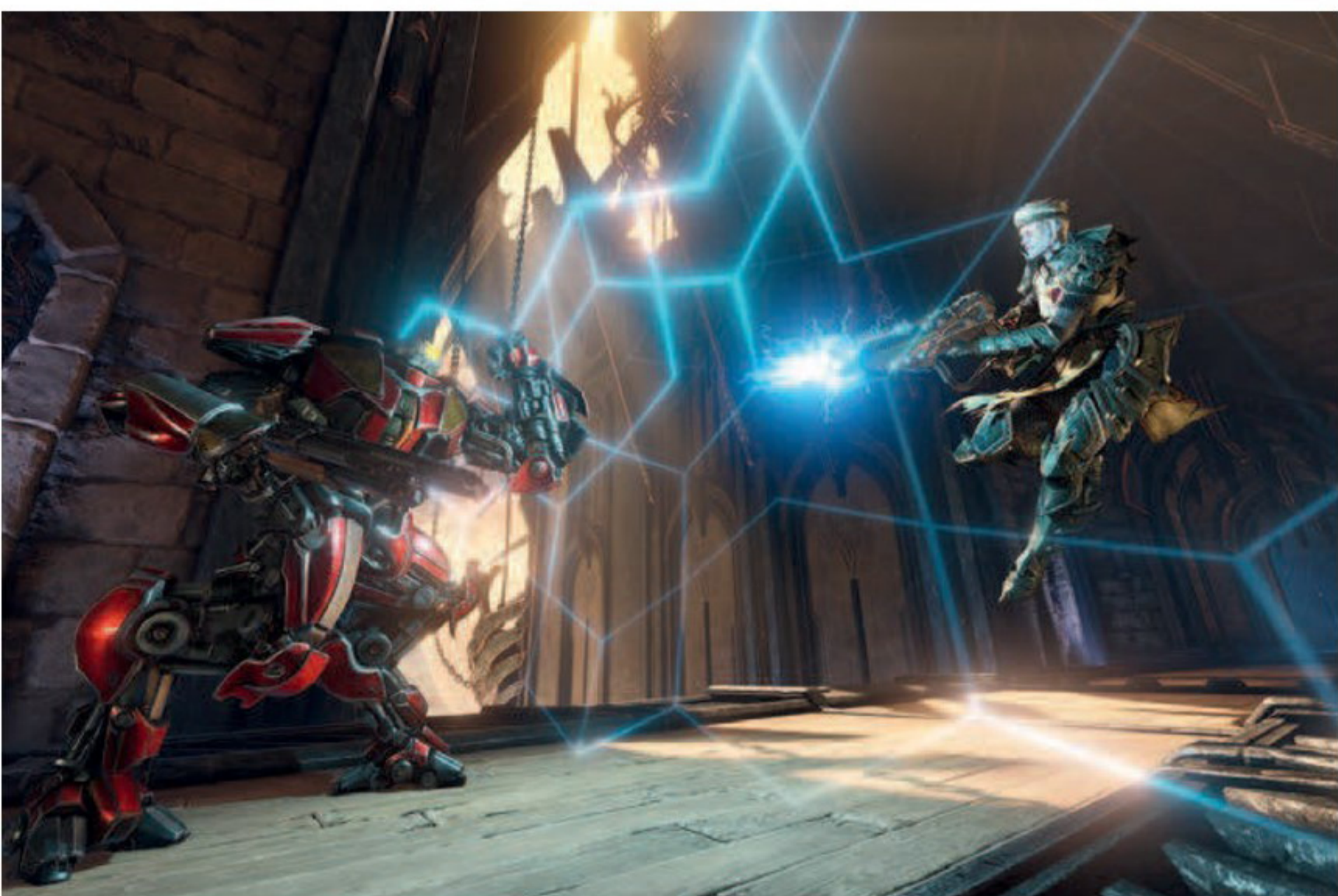
С одним из обновлений вы добавили в Quake Champions новое оружие – «Тройник». Оно отдалённо напоминает гранатомет по принципу работы. Будут ли в игре появляться другие новые пушки? И что, к слову, с плазмоганом? Не планируете его добавить?

Тим Уиллитс: «Тройник» отлично подходит под ситуации, где вы использовали бы гранатомёт, но нам показалось, что у него больше тактических преимуществ. Мы смотрим на разные типы оружия, но в данный

ПЕХОТИНЕЦ ИЗ DOOM

всё так же брутален, великолепен и безжалостен

ТОТ САМЫЙ
Blood Run



дуэль
проводится по раундам,
по три чемпиона с одной
жизнью у каждого игрока

момент сосредоточились больше на способностях чемпионов. Именно их мы используем в те моменты, когда обычного оружия оказывается недостаточно.

Что можете сказать по итогам первых дней раннего доступа? Как отреагировала аудитория, на какие проблемы обратила больше всего внимания?

Тим Уиллитс: Мы запустили ранний доступ на этой неделе и добавили очень много контента. Причём как для новичков – типа режима обучения, так и для уже опытных игроков – испытания рун, систему лора и так далее. Кроме того, мы успели улучшить систему отзывов и сетевой код. Пока что мы очень довольны отзывами.

Сколько продлится ранний доступ?

Тим Уиллитс: Вот столечко. *(показывает руками)* А если серьёзно, то мы пока не знаем. Со временем игра станет бесплатной, но всё ещё будет в режиме раннего доступа. И только когда мы почувствуем, что всё готово, то перейдём на следующую стадию. Минимум пару месяцев Champions точно будет в раннем доступе. Мы не хотим торопиться.

Чемпионы

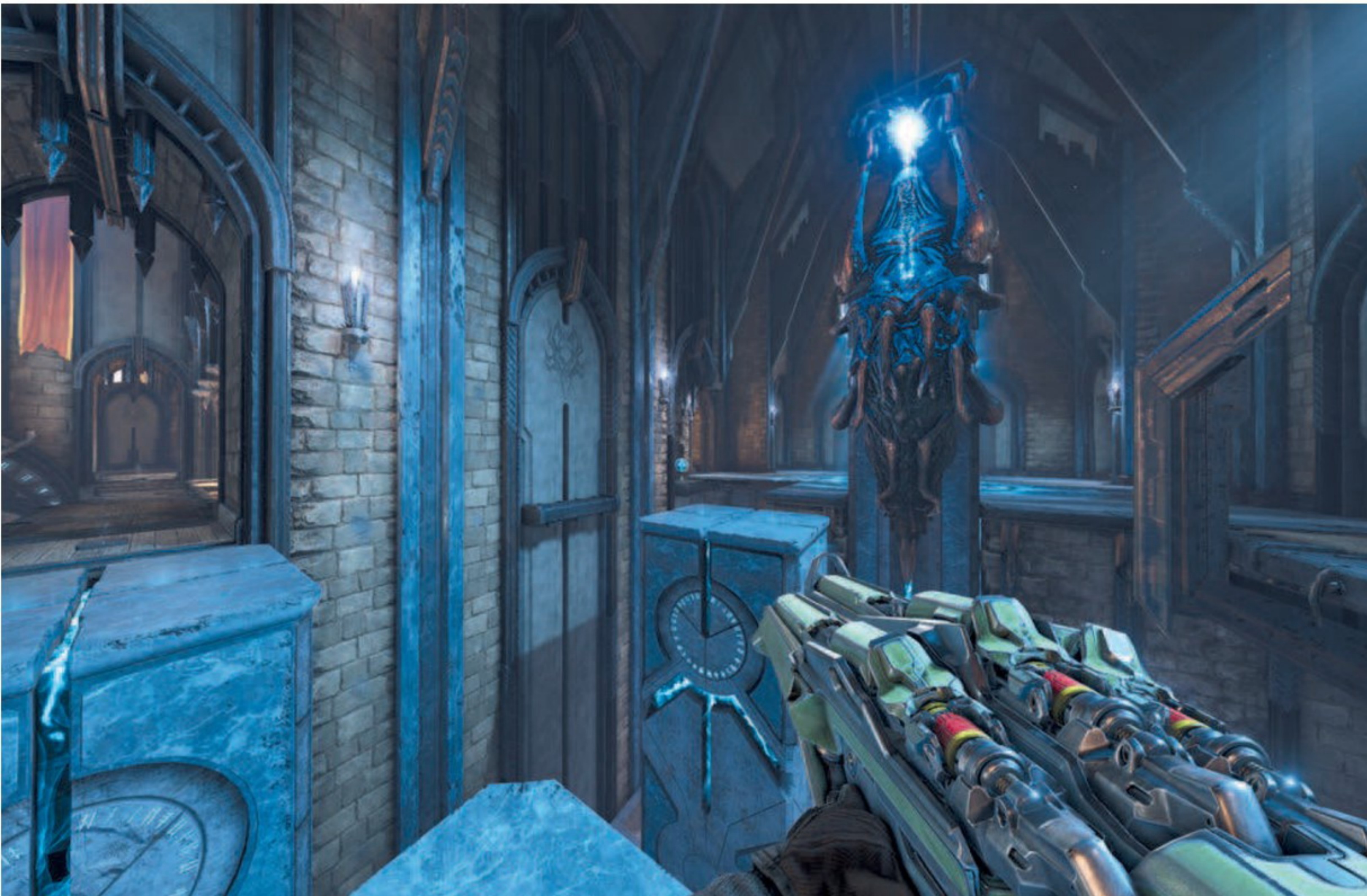
Quake Champions встанет на путь Heroes of the Storm в плане сбора героев из разных подконтрольных игровых серий?

Тим Уиллитс: Ну, у нас уже есть Doom Slayer (главный герой DOOM 2016 года, в Quake III он появлялся как Doomguy), недавно мы добавили Би Джея Бласковица из серии Wolfenstein. Пока что больше никого не анонсируем, но работа с Bethesda даёт нам море возможностей, так что в будущем у нас найдётся парочка сюрпризов. Кстати, именно поэтому лучше купить Champions Pack именно сейчас. Он уже не будет дешевле, а новых чемпионов вы получите бесплатно.

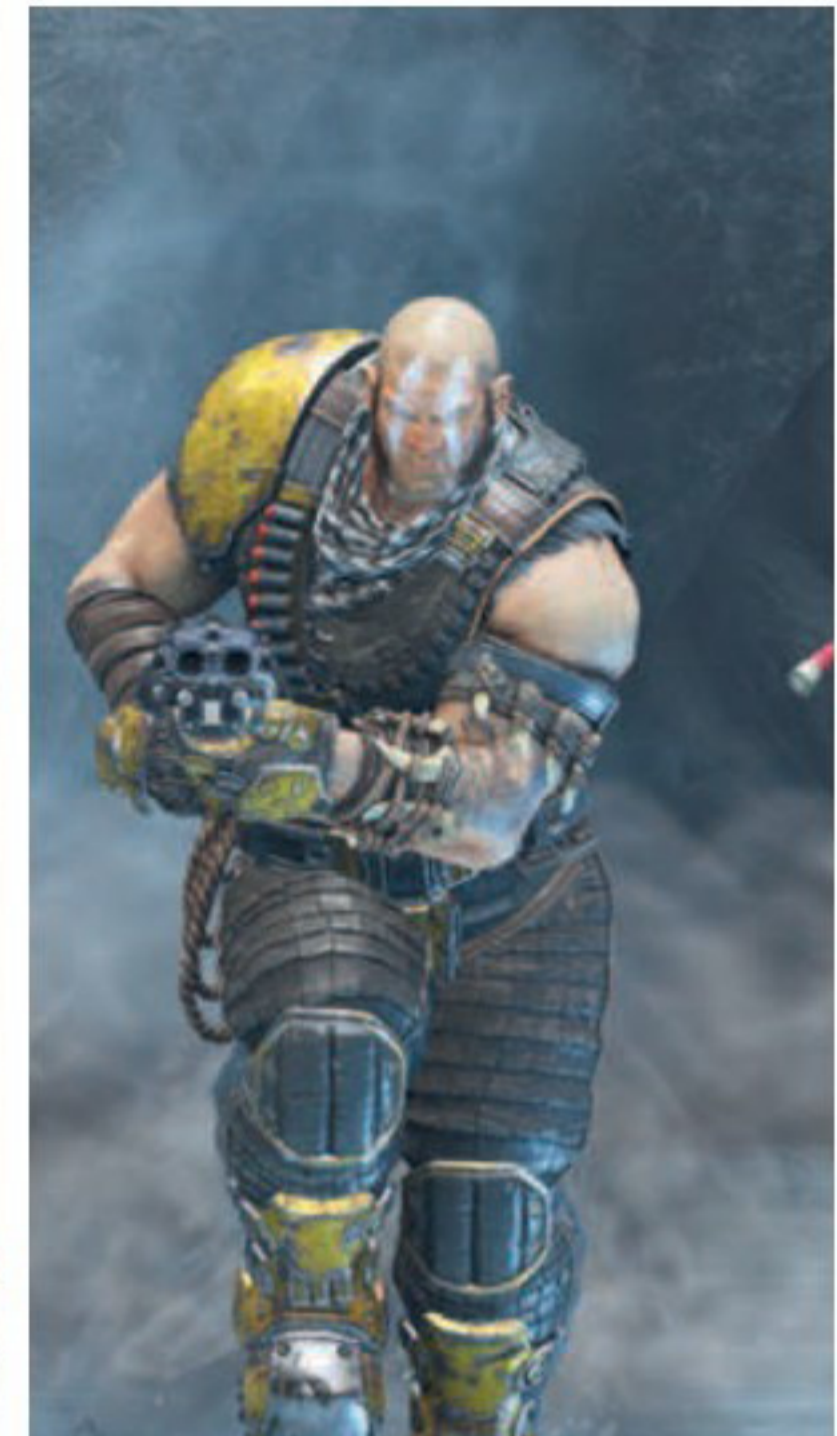
Как игроки отреагировали на появление чемпионов в Quake Champions? Не секрет, что сбалансировать столько персонажей непросто. Как вы с этим справляетесь? И насколько сильно изменился баланс чемпионов со времён закрытой беты?

Тим Уиллитс: Сбалансировать чемпионов действительно сложно, но мы проделали отличную работу. Посмотрите на прошедший турнир: не существует чемпиона, который был бы явным любимчиком профессиональных игроков. Там огромное количество вариаций. Так что мы уверены, что у нас всё получается в этой области. Это сложно, но мы сосредоточены на умениях игроков и не даём чемпионам слишком мощные способности – что помогает балансировать игру.

Один из чемпионов, Визор, – идеальный солдат, созданный ГРУ. Появятся ли в Quake Champions другие русские персонажи?



ГРАНАТОМЕТЫ, ЕСЛИ ВЫ вдруг не знали, — это прошлый век. А сейчас в моде оружие, которое бы уместно смотрелось в фильме «Вспомнить всё». Если вы понимаете, о чём мы



ПРИМЕРНО ТАК мы и представляли себе повзрослевшего главного героя из игры Bully

Тим Уиллитс: Я очень рад, что российским фанатам нравится Визор (Visor). Он говорит по-русски, и я понятия не имею, о чём именно. Мы собираемся добавлять чемпионов со всего мира, включим героев, которые будут говорить на французском, на немецком. Но наши разработчики [из студии **Saber Interactive**] базируются в Санкт-Петербурге, так что мы определённо выражаем свою любовь к России в Quake Champions.

Похоже на схему Overwatch. Там персонажи тоже представляют множество стран.

Тим Уиллитс: Разумеется, ведь игроки отлично воспринимают героев одной с ними национальности.

Острый красный перец

Планируете ли вы вводить пользовательский контент? Скины, карты и тому подобные материалы, которые игроки смогут покупать, а авторы — получать проценты с продажи? Или, может, запланированы другие пути добавления пользовательского контента?

Тим Уиллитс: Мы знаем, что контент, который создают пользователи, очень важен. Мы не планируем добавлять такую функцию в этом году, но обязательно вернёмся к этой идее в будущем. Чётких планов пока нет, но мы знаем, что эта тема очень важна.

Появится ли в игре социальный хаб, как в Destiny или в Call of Duty: WWII?

Тим Уиллитс: У нас не будет интерактивного социального хаба, но мы регулярно обновляем сайт игры, вывешиваем подробную статистику, а в будущем появится рейтинговая система. Так что игроки постоянно будут соотносить себя с сообществом.

Сейчас почти все новинки Bethesda получают поддержку VR. Будет ли Quake Champions как-нибудь взаимодействовать с виртуальной реальностью?

Тим Уиллитс: Будет очень сложно играть в Quake Champions в VR, поэтому точных планов на эту область у нас нет.

Комментаторы у нас на сайте жаловались, что в игре нет одиночной кампании. Вернётся ли когда-нибудь в серию сюжетный режим?

Тим Уиллитс: Мы понимаем, что одиночные режимы очень важны, особенно для новичков. В этом году такой контент не появится, но мы исследуем различные варианты и, возможно, введём подобный режим в будущем. Но это точно не будет классический синглплеер.

Будут ли игровые турниры в России?

Тим Уиллитс: Да. Мы уже провели соревнования по Quake Champions в Москве в прошлом месяце. Это было спонсорское мероприятие, но мы планируем развивать эту область киберспорта, в частности — в России. К тому же некоторые российские игроки замечательно играют на международных соревнованиях по Quake.

А стоит нам ждать появления Quake 2 Remastered?

Тим Уиллитс: Ох, не знаю. Пока таких планов нет, но это было бы замечательно, мы обязательно подумаем над этим. Новый движок, новые технологии — это должно быть действительно интересно. К тому же я создал немалую часть оригинальной игры и, если мы этим займёмся, должен буду сделать минимум одну новую карту. Что-то вроде «специально от Тима Уиллитса».

Странный вопрос в конце: представьте, что вам надо в паре слов объяснить игроку, который не знает серию, на что похож этот проект. Через сравнение с едой. На какую еду похожа Quake Champions?

Тим Уиллитс: Я думаю, на острый красный перец. Он тоже жгучий, возбуждающий, и его весело есть. ■

THE EVIL WITHIN 2

НЕ СОВСЕМ ХОРРОР

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ



СИНДЗИ МИКАМИ



ТРЕНТ ХАГА



ДЖОН ЙОХАНАС

а разработку возглавил Джон Йоханас, в прошлой части отвечавший только за DLC? Или же это было сознательное решение – сместить акцент на сюжет и лишний раз не расшатывать нервы игрока? А может, неполного часа игры в безумном графике QuakeCon просто недостаточно, чтобы игра успела нащупать чувствительные ниточки и как следует рвануть за них, выдёргивая психику игрока из зоны комфорта? Тут рецепт один: ждать релиза. А пока ещё немного о том, что нам удалось опробовать.

Забавно, но **The Evil Within 2** с первых же минут не кажется страшной, хотя все дежурные атрибуты хоррора налицо. Комната, увешанная босоножими висельницами, фотокарточка ошарашенного Себастьяна на мутном зеркале... Визжащие лица по ту сторону стекла – и уродливая тварь с циркулярной пилой вместо руки, от которой приходится сломя голову бежать по коридорам.

Встречаются эпизоды опасные, но не страшные – вроде копошащихся на улице зомби. Подойди к ним ближе, и патронов гарантированно не хватит, а одолеть их в рукопашной не стоит и пытаться. Тошнотворные уроды, способные без труда перевернуть автомобиль, миглом наматывают на кулак кишки главного героя.

Всё-таки не хоррор

В игре есть сцены вызывающе отвратительные: например, зомби-мать, в мозгу которой застряла последняя мысль – что ребёнок должен хорошо кушать. Её сын сидит за столом, уставленным какой-то тухлятиной. Он давно мёртв, однако мать продолжает запихивать кусок за куском в безжизненный рот, то уговаривая, то срываясь на крик, то разбивая об столешницу лицо непослушного едока. Это противно, это мерзко, но тоже не вызывает страха.

Почему так? Может, дело в том, что великому мастеру Синдзи Миками досталась лишь роль продюсера,

Прокачка психики

Видно, что много внимания уделено апгрейдам. Для этого в потайном домике, где герой нашёл временное убежище, есть увешанный инструментами верстак. Ветви улучшения позволяют прокачать скорость, огневую мощь, время перезарядки, ёмкость магазина и запас здоровья, а также повесить навыки скрытности. Кроме того, пристальный взгляд в особое зеркало переносит Себастьяна в жутковатый врачебный кабинет, где модификациям можно подвергнуть не тело и не оружие, а психику главного героя. Вот это отлично вписывается атмосферу **The Evil Within 2**.

Пожалуй, единственное, что атмосфере вредит, – это реплики Себастьяна. Он постоянно бубнит себе под нос: «What's that? What's going on? What the hell?» Мужик, ау! Кругом уже час творится кромешный кошмар, тебя едва не распилили болгаркой поперёк живота (на самом деле распилили трижды, но герой вряд ли помнит мои неудачные попытки дойти до чекпойнта). Везде трупы. Везде зомби. Уймись уже, прими это как факт! Но нет, он не устаёт удивляться происходящему, недоумённо комментируя любое событие: «What's that? What's going on? What the hell?»

Говорят, кстати, что это как раз таки продукт японского менталитета. Японцы и в жизни постоянно поддакивают, переспрашивают, картинно удивляются, всплескивают руками, всеми силами демонстрируя активную



вовлеченность в рассказ собеседника. Эти культурные различия залегают глубже языка повествования, и их не так просто устранить простой локализацией.

Мастера ужасов

На QuakeCon для журналистов собрали закрытую конференцию по The Evil Within 2, куда пришли не только Джон Йоханас со сценаристом Трентом Хагой, но и сам господин Миками в сопровождении переводчицы.

Во времена первых Resident Evil геймеры действительно боялись играть в ваши игры. А The Evil Within не воспринимается как хоррор, скорее уж как психологический триллер. Это сделано нарочно?

Синдзи Миками: Да, мы сознательно делали The Evil Within именно так. А во второй части постарались ещё усилить погружение в игровой мир. Насытили его реально яркими, запоминающимися образами. За счёт этого вторая часть будет немного страшнее, но хоррор-составляющая для нас по-прежнему не в приоритете.

Трент Хага: О, я был из тех геймеров! В первую Resident Evil играл у друзей, у меня тогда даже не было PlayStation. Помню момент, когда впервые попадаешь в тот особняк, а потом начинается это (*рычит как зомби*). Я просто обделался от страха – уверен, меня все поймут, – а потом понял, что это будущее игр. Resident Evil просто вынесла мне мозг, и кто бы мог подумать, что спустя двадцать лет я буду работать с этим парнем (*показывает на Миками*) в одной команде!

Насколько нелинеен сиквел?

Синдзи Миками: Первая часть получилась довольно линейной и в какой-то момент могла надоесть. Мы приняли это к сведению, и в The Evil Within 2 уровни станут более разветвлёнными. Тем не менее в игре останется и парочка небольших линейных локаций. Мы постарались всё это уравновесить.

Одним из самых загадочных персонажей серии была Татьяна. Кто она такая, как связана с Себастьяном? Мы узнаем о ней больше во второй игре?

Джон Йоханас: Что ж, соглашусь, она и правда загадочная. (*усмехается*) Не буду спойлерить, скажу только, что во второй части мы потратили на неё много времени. В The Evil Within 2 вы сможете поговорить с ней, узнать, кто она такая, почему она здесь и что знает о Себастьяне. Будет много диалогов. Но не ждите от сюжета особо конкретных ответов.

Город Юнион довольно жуткий, прямо в стиле Дэвида Линча. Вы вдохновлялись его работами?

Джон Йоханас: Вообще, у нас не было мыслей «эй, а давайте сделаем город как у Линча», мы просто хотели сотворить нечто загадочное на американской почве. Не скажу, что творчество Дэвида Линча повлияло на игру больше, чем вселенная Silent Hill, хотя у нас



в студии и правда хватает поклонников этого режиссёра. И в игре определённо есть некоторые линчевские образы – просто как дань уважения маэстро. Но, как мне кажется, первая часть куда больше в духе Линча. Вторая будет чуть проще для понимания.

Вопрос ко всем. Какие у вас любимые фильмы ужасов?

Синдзи Миками: «Изгоняющий дьявола» и «Техасская резня бензопилой».

Джон Йоханас: Да, мне тоже было страшно смотреть «Изгоняющего дьявола». А в юности мне нравилась «Лестница Иакова».

Трент Хага: Я обожаю «Исчезновение» Джорджа Слейзера. «Девятая сессия» – очень жуткий фильм. И, как по мне, третий «Изгоняющий дьявола» намного страшнее первого.

Господин Миками, в России есть такая шутка: главный ингредиент хорошего хоррора – кошмарное управление. А вы как считаете? Какие составляющие важны для успеха в этом жанре?

Синдзи Миками: Очень важно впечатление, которое игрок получает при первом же взгляде на экран: возникает ли у него на бессознательном уровне чувство чего-то пугающего, жутковатого. Важно присутствие страшных существ, страшные звуки, как, допустим, в Resident Evil и Evil Within. И ещё очень большую роль играет тайминг. Для наилучшего эффекта разработчики должны расставить определённые акценты в правильные моменты времени, чтобы они накатывали на игрока волна за волной.

А что эффективней пугает игрока – визуальный хоррор (монстры и скримеры) или психологический?

Джон Йоханас: Они оба достаточно эффективны, тут сила испуга зависит от человека. Лично я всегда был поклонником психологического хоррора: он оставляет пробелы, заполняет которые ваше воображение. Скримеры – довольно дешёвый приём, но почему бы и нет, если они сделаны качественно.

Если вам однажды предложат экранизировать The Evil Within, возьмётесь?

Синдзи Миками: Да.

Джон Йоханас: Я тоже. (*смеётся*) ■



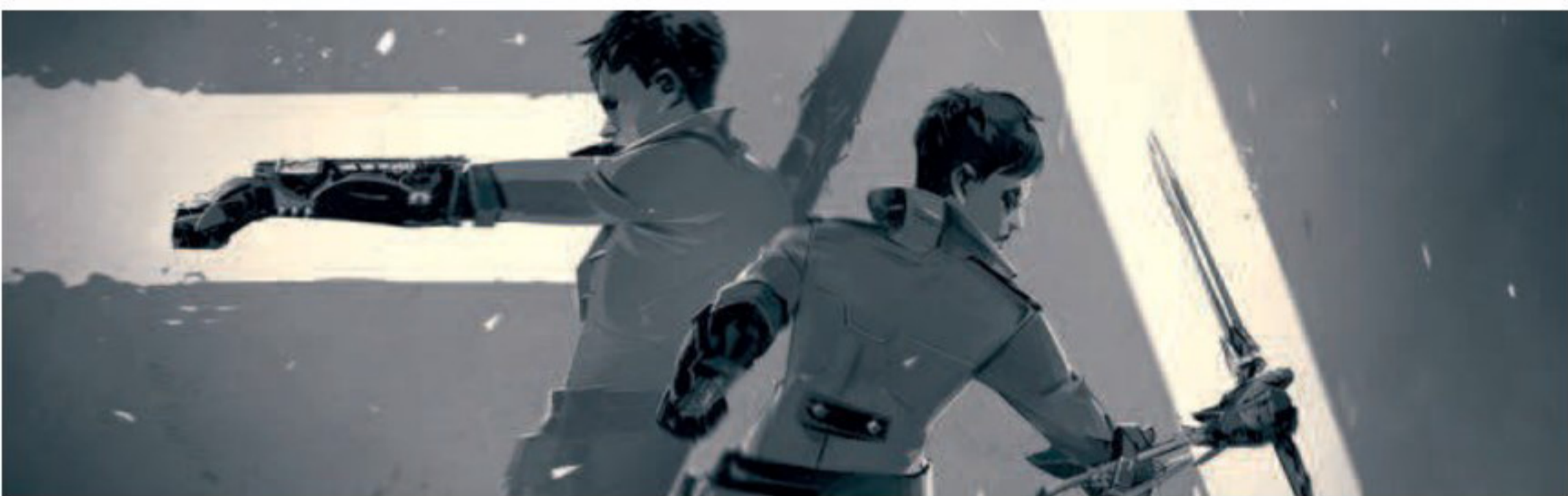
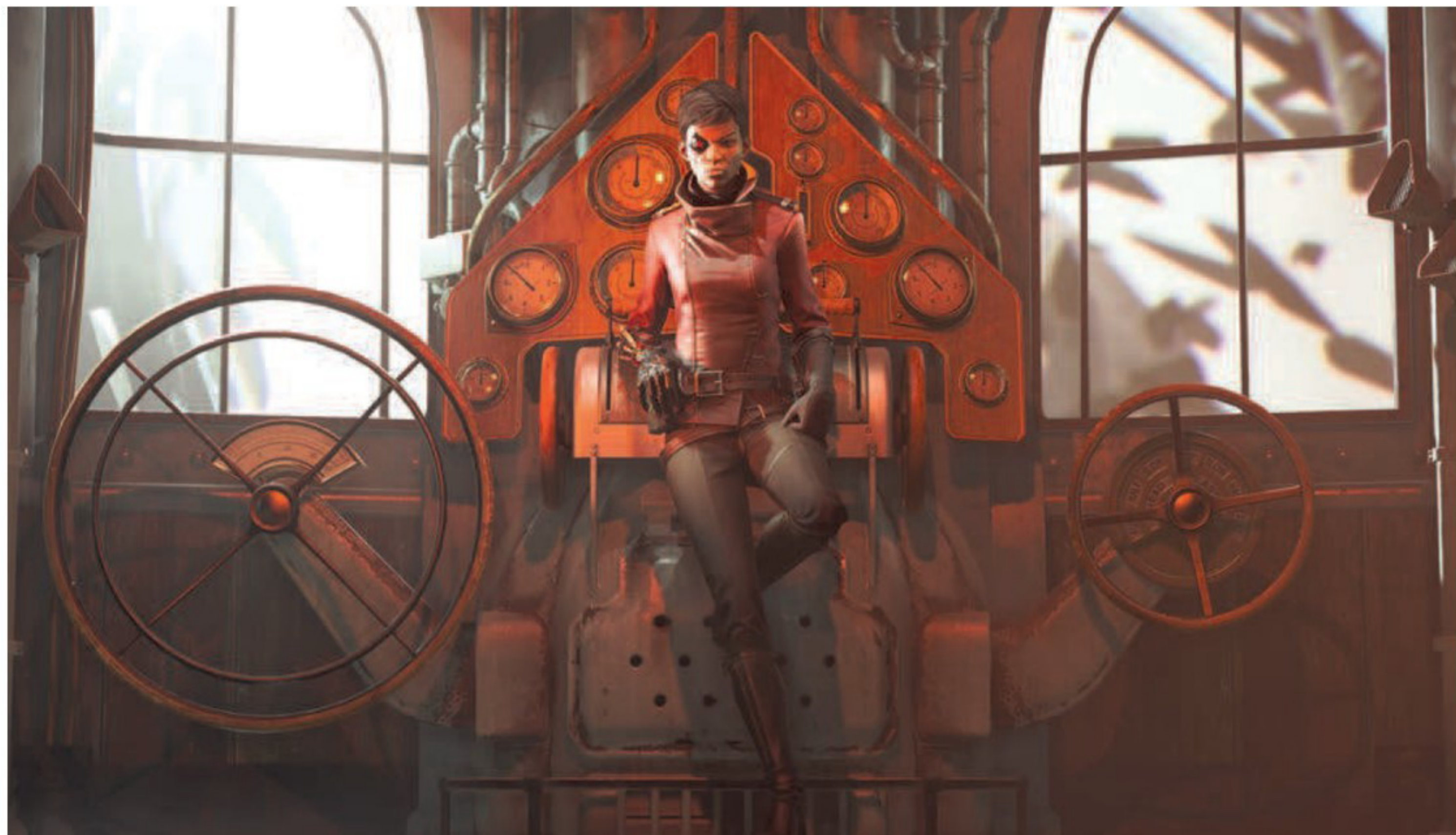
ЛОЖЕЧКУ ЗА МАМУ,
ложечку за папу, ложечку за
вкусные и полезные мозги

DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

ЧУЖОГО МОЖНО НЕ УБИВАТЬ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

БИЛЛИ ВЫРОСЛА НА УЛИЦЕ
в Дануолле, и это наложило неизгладимый отпечаток на её образ



СИСТЕМЫ ХАОСА БОЛЬШЕ НЕТ!

Но никто не запрещает вам пройти игру без единого убийства. Хотя, конечно, киллер-пацифист – странный вариант отыгрыша

Dishonored: Death of the Outsider – это самостоятельное дополнение для Dishonored 2. Для него не нужна установленная основная игра, поэтому покупать его можно отдельно. Для фанатов серии ситуация непривычная: похожие аддоны для первой части, которые тоже давали взглянуть на знакомый мир другими глазами, были привязаны к оригинальной игре. Но в этот раз в **Arkane Studios** решили построить на базе Dishonored 2 новую игру – примерно вдвое короче предшественницы.

И раз в первой части в DLC мы играли за Дауда, главу группировки наёмных убийц, во второй эта роль досталась Билли Лёрк, его ученице, напрямую связанной с сюжетом основной игры. Именно на её корабле, если помните, плавают от миссии до миссии Корво или Эмили. В дополнении у неё тоже появляются способности Бездны, а главная цель звучит почти невыполнимо: мы идём убивать Чужого.

Без системы хаоса

О том, чем Билли отличается от предыдущих протагонистов и стоит ли вообще убивать самого загадочного пер-

сонажа серии, мы во время QuakeCon спросили Харви Смита, творческого директора Arkane Studios Austin.

Привет, Харви! Главное, с чего хотелось бы начать: повлияют ли решения, принятые в Dishonored 2, на сюжет Death of the Outsider? И с какого момента начинается сюжет дополнения?

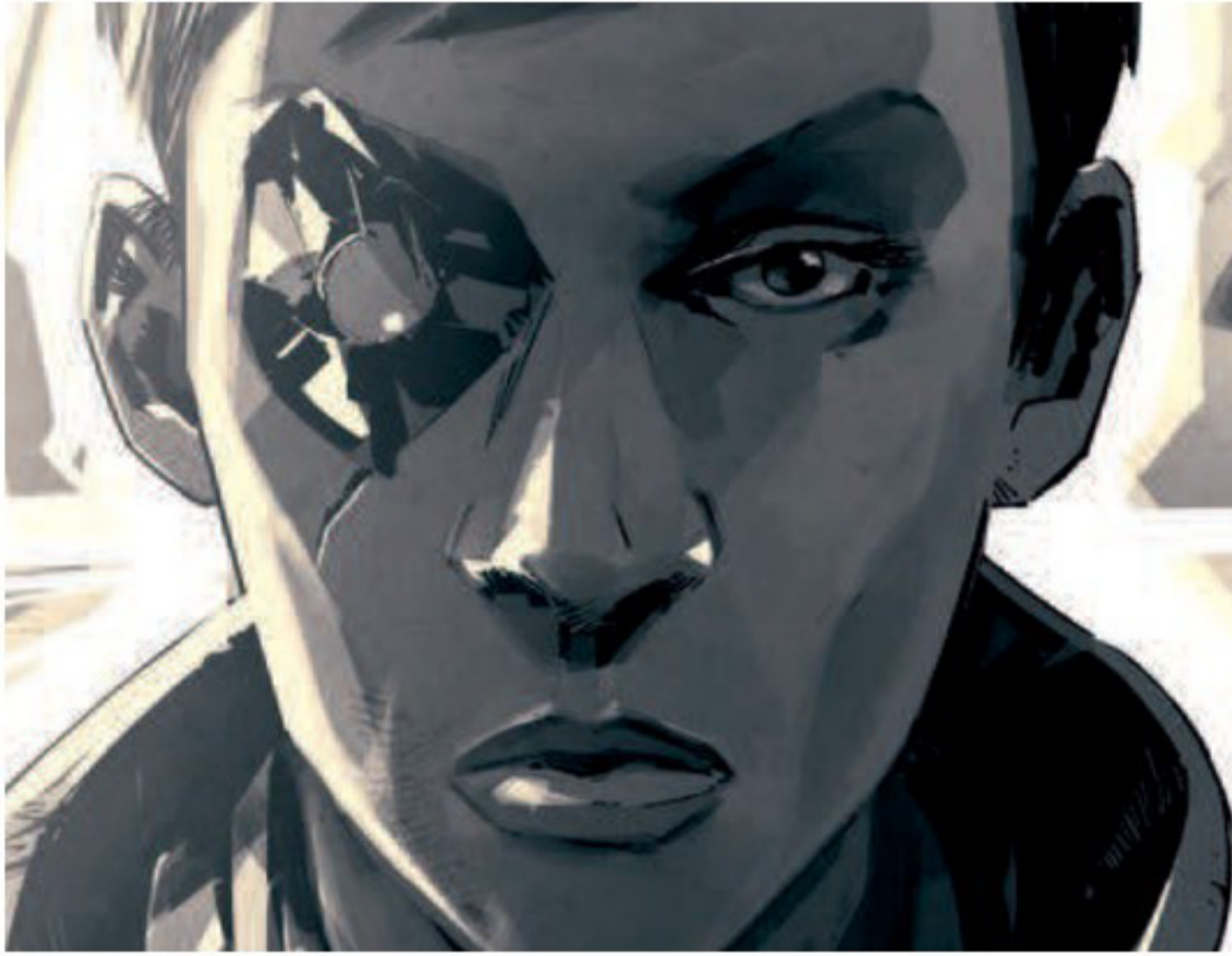
Харви Смит: Нет, не повлияют. Мы выбрали каноничную для нас концовку: Эмили была главной героиней, и она помогла Билли Лёрк. Если говорить о других персонажах, то кто-то из героев второй части останется жив, а кто-то умрёт (тут уж не буду спойлерить). От этого мы и отталкивались. По времени дополнение начинается через пару месяцев после событий Dishonored 2. Вы посетите и уже знакомые локации, и совершенно новые.

А сколько займет прохождение игры? Сколько в ней миссий?

Харви Смит: Это самостоятельная игра, то есть вам не нужна Dishonored 2, чтобы пройти дополнение, но оно всё же короче второй части. У большинства игроков прохождение отнимет около восьми часов. Трудно сказать, сколько миссий в дополнении, потому что концепт у миссий в серии Dishonored немного необычен. К примеру, для разнообразия мы добавили в игру систему контрактов. Билли Лёрк – наёмная убийца, так что для неё всегда найдётся работа по специальности на чёрном рынке.

Выходит, шкала хаоса больше не имеет значения?

Харви Смит: Системы хаоса больше нет, потому что Билли Лёрк изначально именно наёмная убийца. Корво же был телохранителем, а Эмили императрицей. У них могли быть иные убеждения.



А можно ли пройти дополнение, не совершив ни одного убийства?

Харви Смит: Многие фанаты писали: «Пожалуйста, не заставляйте меня убивать Чужого, я люблю его». Что ж, спойлер: Чужого можно не убивать, как и любую другую цель в предыдущих играх. И по традиции в игре огромная тактическая свобода: команда по дизайну уровней отлично поработала и создала множество путей прохождения. Хотя шкалы хаоса больше нет, игру всё равно можно пройти без единого убийства.

Мы слышали, что Эмили Колдуин появилась во второй части во многом благодаря активисткам вроде Аниты Саркисян. Героиня дополнения, Билли, тоже женщина. Это осознанный шаг в сторону равенства полов?

Харви Смит: Я особенно люблю русскую аудиторию за то, что они жаждут более развёрнутого объяснения, в отличие от американцев, которым нужен очень прямой ответ. Критика Аниты Саркисян очень важна для нас. В первой Dishonored все женщины действительно были или проститутками, или служанками, или ведьмами, за исключением мёртвой императрицы и маленькой девочки, которые тоже мало что решали. Поэтому мы захотели, чтобы во второй части женщины играли больше разных ролей, как и в реальном мире. Но о том, чтобы сделать Эмили протагонисткой, мы думали и раньше.

Критика Аниты отчасти повлияла на это решение, и это полезная критика. Но, честно говоря, я не думаю, что Билли стала главной героиней только из-за этого. Я всегда любил Билли Лёрк саму по себе – она один из интереснейших персонажей всей серии. Конечно, важно развивать репрезентацию, чтобы как можно больше людей видели, что можно выходить из предписанных обществом ролей. Но Билли просто супер! Мы осознавали, что темнокожие женщины слабо представлены в видеоиграх, а мы делаем шаг в этом направлении, однако это скорее приятный побочный эффект.

Как появление новой героини отразится на атмосфере и настроении игры?

Харви Смит: Билли очень сильная личность, она отличается от предыдущих протагонистов. Корво получился тихим, ведь последние десять лет он просидел во дворце. Эмили родилась в королевской семье, и она гораздо более привилегированный человек. А Дауд был старым убийцей, полным сожалений.

Билли другая: она выросла на улицах Дануолла в самые жуткие его времена. Дауд растил её как отец, и Билли взяла его агентство в свои руки. Она устала от одиночества и хочет найти старого наставника, чтобы жизнь вновь обрела смысл. В начале Dishonored 2 Билли сломлена, но к концу сюжета у неё появляются силы снова взять вожжи в свои руки. Она чётко знает,



чего хочет, и это одна из причин, по которой новая протагонистка будет ощущаться совсем иначе.

Расскажите о её способностях.

Харви Смит: Мы убрали из игры эликсиры – теперь навыки игрока перезаряжаются сами. Дело в том, что у Билли нет метки Чужого, а энергию для способностей она черпает напрямую из Бездны. Это из-за того уровня с перематкой времени из второй части: Эмили изменила прошлое, и к Билли вернулись рука и глаз, которых у неё не было в начале игры. С точки зрения Чужого это некий парадокс: Билли будто существует в двух ипостасях. Так что он забирает у неё глаз и руку и заменяет их артефактами из Бездны.

Глаз отвечает за «Предвидение». Он останавливает время, после чего Билли как бы становится призраком – летает над картой, планирует дальнейшие действия, помечает врагов, ищет обходные пути и важные предметы. А у руки есть навык «Подобие», позволяющий украсть лицо противника или случайного прохожего, – отличная маскировка, все примут вас за своего.

И последний вопрос: представьте, что вам надо в паре слов объяснить игроку, который вообще ничего не знает о серии, на что похожа новая игра. На примере... еды. На какую еду похожа Dishonored: Death of the Outsider?

Харви Смит: Потрясающий вопрос, даже с ходу не соображу, что сказать. (смеется) Хорошо, представьте, что гуляете ночью и видите в чьём-то доме открытое окно. Забираетесь внутрь, а там стол с остатками ужина. Пока хозяева спят, вы пируете объедками: допиваете виски из стакана, берёте чипсы, а вот кусок пирога, вот какие-то фрукты, кусочек мяса... Наедаетесь, вылезаете в окно и идёте себе дальше. Вот так я описал бы игру. ■

ВМЕСТО МИССИЙ НАС ЖДЁТ система контрактов. Логичное решение, если учесть род занятий главной героини



ЧТО: Бета-тест
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 14 сентября на консолях, 24 октября на PC

DESTINY 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ МАНЧКИНОВ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Ничего совершенно нового в ОБТ **Destiny 2** не было, контент дебютировал ещё несколько месяцев назад в присутствии зарубежных журналистов. По словам создателей, на это есть веские причины: с тех пор они заметно пересмотрели баланс и геймплей.

На руках у нас оказалась одна сюжетная миссия, два PvP-режима на двух картах и один страйк, а ещё «старые новые» классы, привычные лица в кадре и возможность облазить каждый уголок нового социального хаба – Фермы. И это всё было, конечно, здорово. Но нам трудно отделаться от ощущения, что **Bungie** просто разрабатывает **Destiny 1.5**.

КУРС МОЛОДОГО ГАРДИАНА

Главные отличия **Destiny 2** от предшественницы кроются в нюансах оружейной и классовой механики. Изменения не коренные, но в студии несколькими точечными решениями сильно изменили то, как игрокам нужно подходить к перестрелкам.

Слоты под основное, особое и тяжёлое оружие теперь в прошлом. Отныне стражи распределяют пушки по иным категориям: кинетическое, энергетическое и силовое. В первую категорию входит обычное оружие без стихийного урона, от автоматических винтовок до пистолетов, револьверов



КАЖЕТСЯ, мы опоздали на самую взрывную вечеринку на всей Башне

и «скауток». Во вторую – всё то же самое, но уже со стихийными модификаторами. В последний разряд попадают все пушки, способные убивать с одного выстрела, – снайперские и плазменные винтовки, ракетницы и, конечно, дробовики, которые так любят в PvP.

С визуальной и звуковой точки зрения оружие держит планку, заданную в оригинале: круто смотрится, гроыхает что надо,

а отдача при стрельбе с револьверов такая, что наверняка не один охотник ходил после них со сломанными руками.

Может показаться, что поменяли шило на мыло, но это не так. Новая система резко ограничивает возможности конкретного игрока. Вы больше не сможете быть армией из одного человека, что тащит на себе снайперскую винтовку, автомат и базуку. Следовательно, не получится адаптиро-



ваться ко всем ситуациям сразу. Разгрузку придётся перебирать постоянно, под конкретные бои, а не только тогда, когда так удобнее пройти какой-то конкретный момент особо сложного страйка.

При этом никто не запрещает взять, скажем, револьвер для стрельбы на близких дистанциях и автомат, чтобы компенсировать низкую скорострельность «бумстика» в основном слоте. Или вот набор: винтовка разведчика и пистолет-пулемёт (новинка Destiny 2). Первая для врагов подальше, второй – для тех, кто решит подойти вплотную. Можете даже брать «дубли», но с разными свойствами – просто потому, что вам так хочется!

Патроны для силовых пушек падают редко. Поскольку в эту категорию теперь входит всё основное «оружие победы», над тратой драгоценных боеприпасов лучше крепко призадуматься. Куда их зарядить? В ракетницу, чтобы уничтожать волны мобов? В снайперскую винтовку, чтобы максимизировать урон на боссе? В плазменную винтовку, потому что вы – тот



самый человек, что считает, что плазменные винтовки хороши? Столько вопросов и так много ответов...

У каждого оружия появилась отдельная характеристика: тип рамы. Некоторые

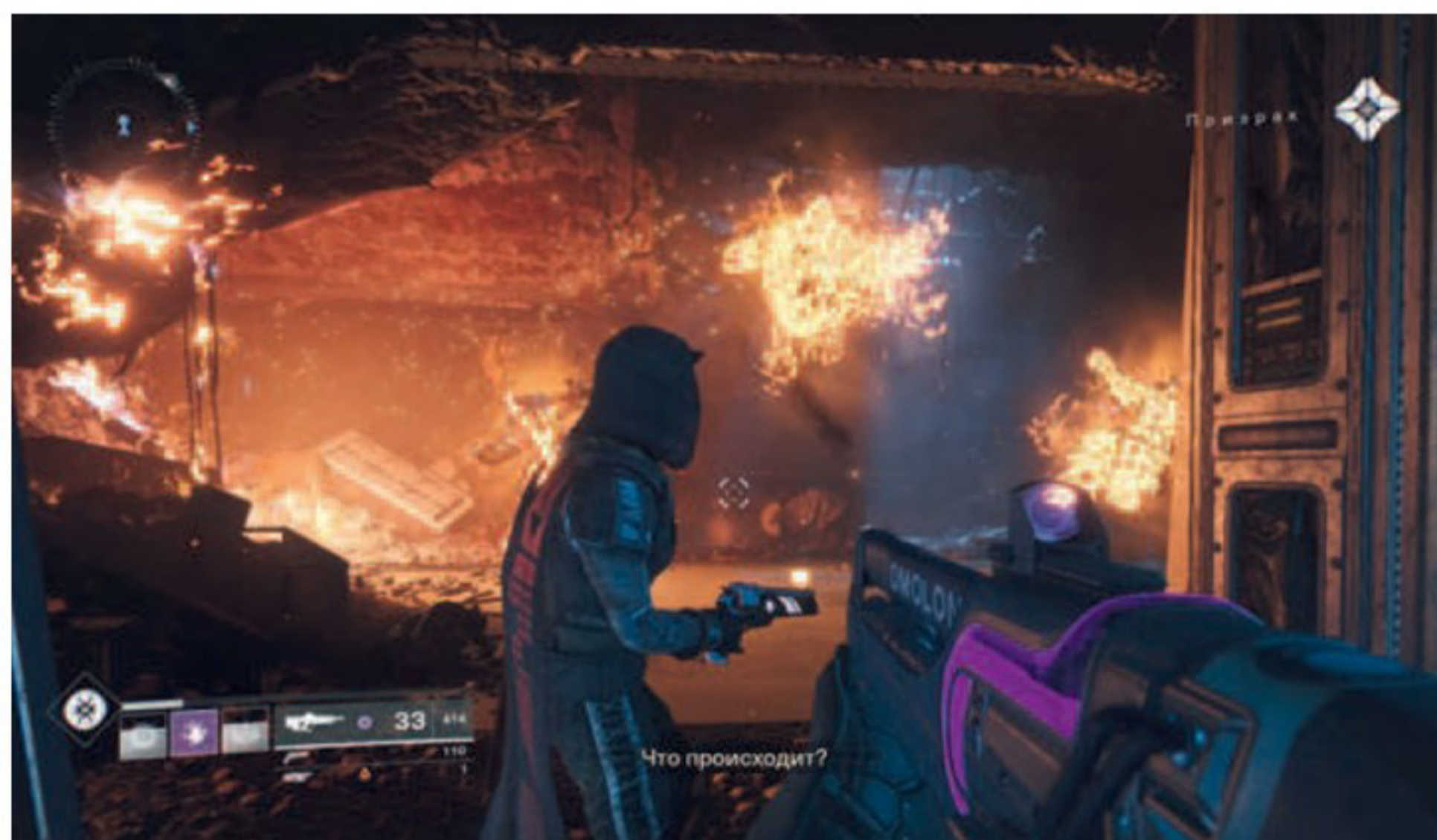
из них увеличивают подвижность носителя и скорость прицеливания, некоторые – точность и контроль отдачи и т.д. В бете с ними поэкспериментировать было нельзя, но само их существование позволяет наде-



В ОЧЕРЕДЬ, дети Тьмы!
Мы никуда не торопимся



НАМ БЫ ТВОИ ПРОБЛЕМЫ, робот-уборщик, насвистывающий себе под нос посреди осаждённого города...



ГОВОРИТЕ, что хотите, но Кейд-6 одобряет бафф ганслингов

яться, что кастомизация будет более глубокой, чем в первой части.

При этом пока что до конца не ясно, получит ли весь арсенал фиксированные перки (по сообщениям фанатов, встречались случаи, когда одинаковые пушки обладали разными особенностями). Для многих поклонников Destiny погоня за идеальным набором перков на пушке – отдельная игра в игре и стимул стабильно заглядывать в Башню за новым набором заданий.

СКАЖИ МНЕ, КТО ТЫ

Destiny 2 пытается заставить игроков больше думать. Принимать больше решений. С изменённым арсеналом стражам в составе одного отряда придётся занимать определённые ниши, координировать не только действия, но и наборы снаряжения. Это неплохо: новые игроки смогут познакомиться с возможностями каждого типа оружия,

а для всех остальных просто-напросто увеличится вариативность вооружения.

Но есть и на что поворчать: разработчики по-прежнему не разделяют баланс оружия в PvE и PvP. Здорово, конечно, что в PvP больше не будет засилья дробовиков, но стеснённые возможности вряд ли сделают приятнее рейды или nightfall-страйки.

Ситуация с классами сложилась интересная. Не без курьёзов. Есть и положительные, и довольно спорные моменты. Основная фишка – введение классовых навыков, уникальных способностей, доступных вне зависимости от выбранного подкласса. Титаны научились возводить маленький силовой барьер в качестве укрытия, охотники взяли на вооружение кувырок (который когда-то был привилегией Nightstalker), а варлоки в кои-то веки поддерживают союзников небольшими АОЕ-баффами.

Итог: классы наконец-то стали (чуть) сильнее различаться не только визуаль-

но, но и в плане игрового процесса. Вдобавок у каждого ещё и два варианта на выбор. Например, варлоки могут либо лечить однополчан, либо повышать их урон. Мелочь, но очень полезная. Уже и не хочется шутить, что классы в Destiny отличаются друг от друга только раз в пару минут – когда накопится ульта.

Увы, в области классов Destiny 2 сделала шаг вперёд... и два назад.

СТАРОЕ НА СТАРЫЙ ЛАД

Архетипы стражей не изменились – в Bungie поработали со специализациями. Страйкер, вайдволкер и ганслингер из первой части остались на месте, но получили занятные бонусы. Так, электрические титаны после своей ульты могут какое-то время носиться на огромных скоростях и бить противников заряженными ударами. А охотники-стрелки слегка прокачали Золотой револьвер –

МОЖНО не любить вексов по множеству причин, но камнетесы из них знатные



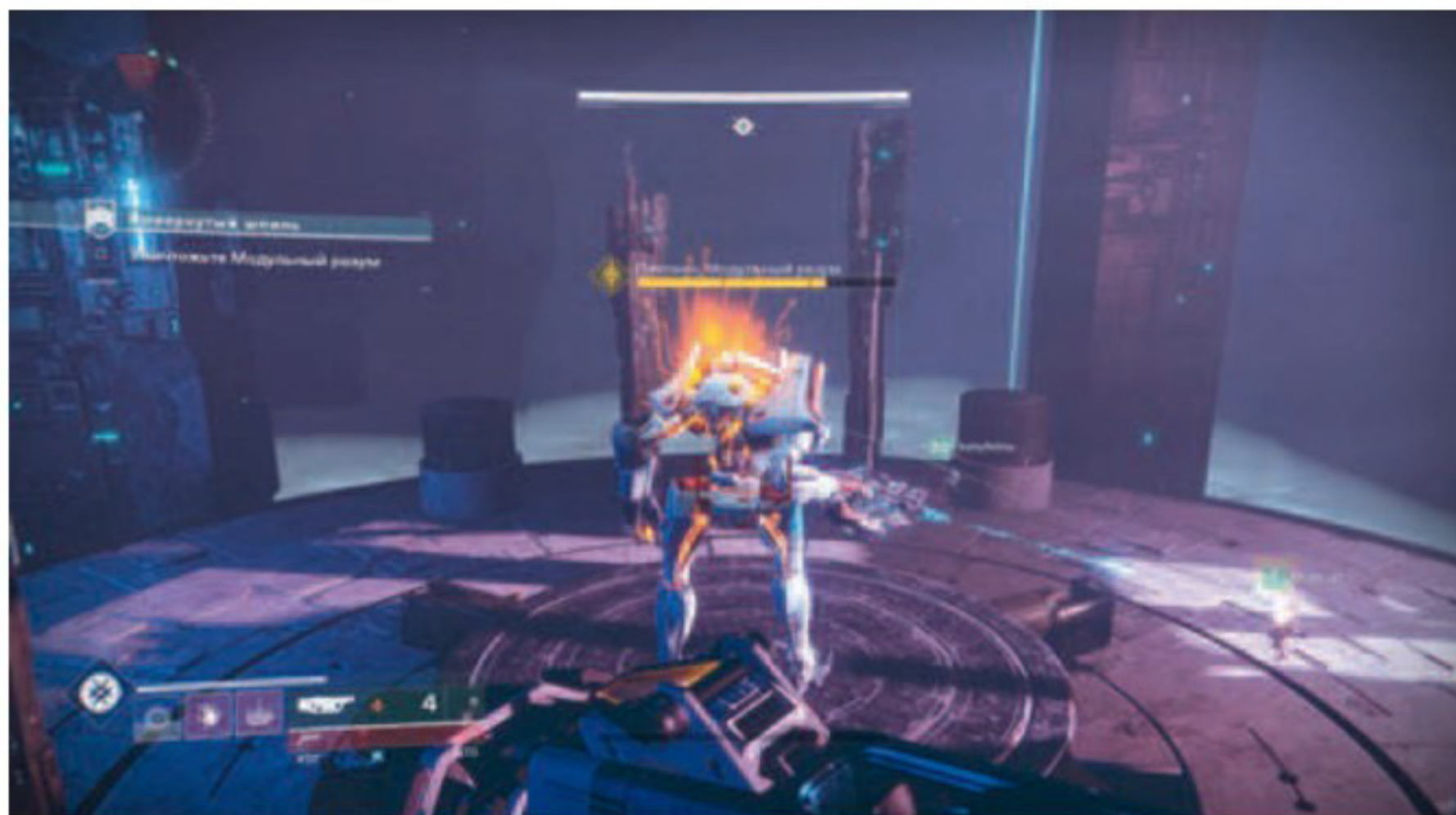
НЕССУС, одна из новых планет, обжита вексами. Это видно невооружённым глазом, но мы совсем не против – потому что красиво

теперь можно высадить во врагов целый барабан солнечных патронов, по-ковбойски отбивая молоток.

А новых классов... нет. Они называются иначе, но на деле это лишь ещё одна попытка Bungie сбалансировать «проблемные» места в классовой системе. Арк-охотники были не слишком полезны в PvE? Пожалуй-ста, теперь у них не нож, а электрический

посох, и монстров они громят что твой Райден. Титанам-защитникам казалось (зря), что они мало влияют на бой? Теперь вместо энергетического купола у них энергетический щит, который можно швырять в толпы врагов, – привет Капитану Америке. Воскрешение у варлоков-сансингеров – это скучно? Вот вам огромный пылающий меч, он вроде бы повеселей.

Про вторичность этих «новшеств» высказались уже, кажется, все. Поэтому поговорим про другое: орехи в дизайн-философии Bungie. Смотрите сами. Новый титан-защитник, правильно расставив таланты, может выбирать, что использовать – щит или купол. Это почему-то единственный подкласс, способный радикально менять свой козырь. Допустим, сансинге-



ТЕПЕРЬ дерево прокачки более или менее структурировано и ориентироваться в нём гораздо удобнее



ры при всём желании не могут выбросить огненный меч на помойку, чтобы снова воскресать из мёртвых. Почему?

Потому что авторы пытаются разрушить устоявшиеся конвенции первой игры, но идут путём наименьшего сопротивления. Они хотят сделать так, чтобы *Destiny 2* ощущалась свежо, но не собираются ничего радикально переделывать.

Проблема ещё в том, что некоторые механики слишком важны, чтобы их забросить. «Купол титанов» в большинстве ситуаций просто нечем заменить: на этой способности строятся стратегии для целых рейдов. То же самовоскрешение варлоков в умелых руках позволяло обходить скрипты, а также проскакивать наиболее сложные и/или нудные этапы (мост с тотемами в *Crota's End*, например).

Словом, баланс способностей вызывает опасения. Однако положение дел может и измениться – в конце концов, мы ещё

не видели экзотической брони. А она уж наверняка должна ощутимо менять способности стражей.

Сами по себе такие проблемы вполне поправимы. Это скорее симптомы. Признаки того, что *Destiny 2* не сиквел, а своего рода вторая попытка создать «ту самую *Destiny*», отталкиваясь от предыдущего опыта.

СУДЬБА-ЗЛОДЕЙКА

Если разработчики где и поднаторели, то однозначно в PvE-контенте. Сюжетная миссия и доступный страйк сделаны весьма достойно. Их качество хочется отметить отдельно – безо всяких «но» и сравнений.

«Вывернутый шпиль», доступный в бете страйк, по ощущениям, гораздо дольше своих аналогов из предыдущей игры. Тут тебе и платформинг, и марш-броски по опасной местности, и штурм вражеских линий. Босс, несмо-

тря на удивительный иммунитет к свинцу, – противник нескучный. Три стадии (каждая со своими нюансами) и неплохая сложность без героических модификаторов. Хорошо, что Bungie подглядывает идеи сама у себя – у своих рейдов, точнее. Надеемся, что «Вывернутый шпиль» не будет единственным в своём роде.

Пролог одиночной кампании, рассказывающий об атаке Красного легиона кабалов на самого Странника, вообще поставлен чрезвычайно хорошо. Надеемся, что чуть более голливудская постановка миссий станет тенденцией, уж очень приятно было смотреть, как Кейд-6 за мгновения расстреливает пачку кабалов – разумеется, не поведя и бровью. Если в релизной версии будет хотя бы несколько заданий уровня пролога, уже можно считать, что сюжет удался.

Настораживает одно: игра на полном серьёзе рассчитывает на то, что вы прове-



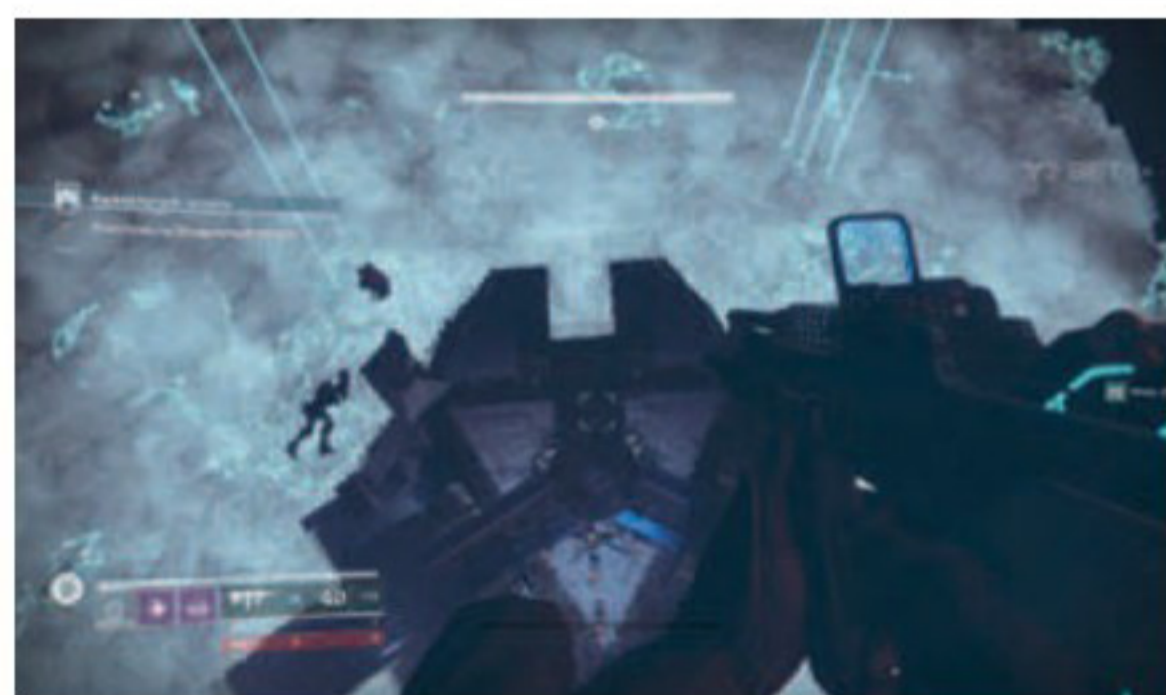
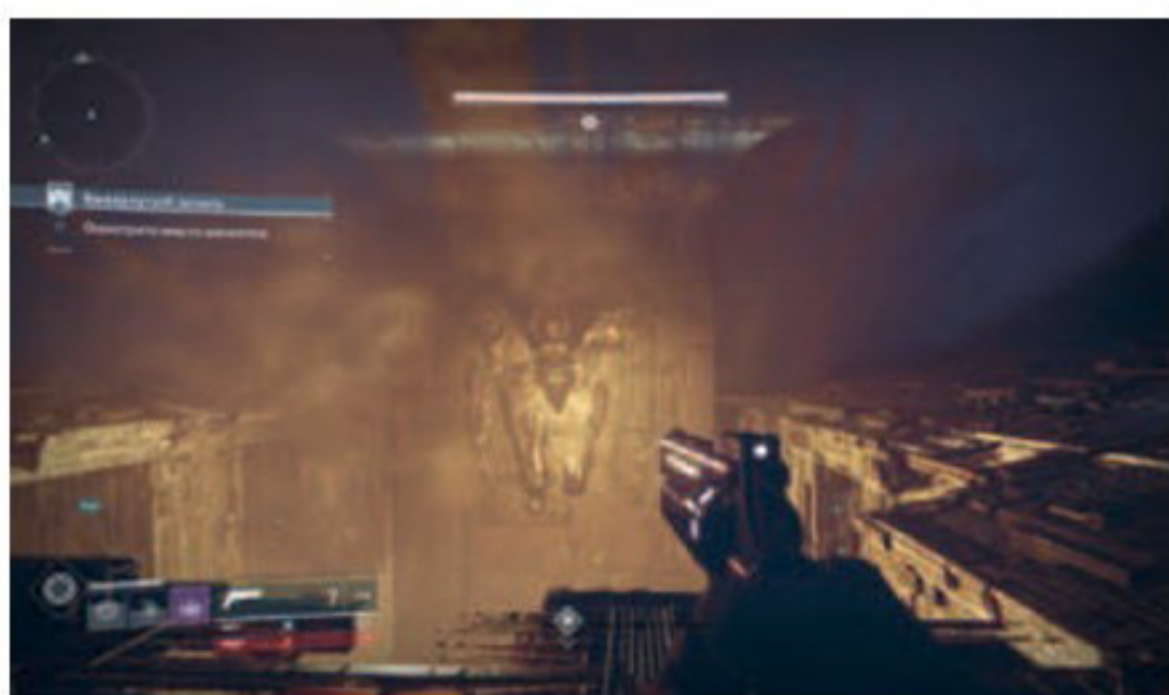
ТАК ТОЧНО, лорд Шаккс, сэр!

Если Кабал хотят войны, они ее получат.



главный злодей
очень обижен на нас.
Потому что мы стражи,
а он – нет. Буквально

Добро пожаловать в мир без Света.



ли в *Destiny* пару-тройку сотен часов и будете визжать от восторга, увидев своих учителей в деле. Новичок же вообще не поймёт, что к чему, кто кого бьёт и почему сдутый лиловый мячик посреди руин – это грустно.

RUSH B

О состоянии режима PvP сложно судить на основе двух карт и двух режимов.

Однако один слон в комнате точно есть: лимит игроков в PvP снизили до восьми. Теперь схватки проходят в режиме 4 на 4 и заметно сбавили в хаотичности. Никаких новостей о возвращении 6 на 6 или о частных матчах пока нет. Как утверждают в Bungie, снижение числа игроков поможет сделать матчи более напряжёнными и соревновательными. В переработанном Горниле разработчики делают упор

на командную работу и то самое чувство локтя. Что ж, посмотрим.

«Контроль» играется как обычно, а новый режим представляет собой гибрид «Испытания Осириса» из первой игры... и **Counter-Strike**. Одна команда защищает три точки, вторая пытается заложить в них бомбы. Чтобы победить, надо либо уничтожить всех противников, либо взорвать (обезвредить) бомбу. Возрождение – только при помощи соратников.

Очень просто, и несколько не ново для ветеранов шутеров. Режим, впрочем, не безнадёжный – тут довольно интересно жонглировать ресурсами. Стоит ли тратить способности, когда это делать, в каких местах... Иными словами, у вас будут проблемы и помимо врагов с крупнокалиберным вооружением.



Destiny 2 – это больше *Destiny*. Вот так всё просто. Тем, кому не понравилась первая часть, не понравится и вторая. Верно и обратное. По сути, *Destiny* стала заложницей собственного стиля. Перекрыть всю игру с нуля у Bungie никогда не выйдет. Одновременно у *Destiny 2* – огромный потенциал. Тут есть главное – чувство приключения, праздника, что в своё время и привлекло игроков в первой части.

Скорее всего, всё останется на своих местах. Bungie останется собой, *Destiny* – прежней. И мы просто получим *больше* всего того, что нам нравилось и *не* нравилось раньше. Остаётся только надеяться, что разработчики в этот раз наступят на минимальное количество граблей. ■



ЧТО: Демонстрационный показ для прессы
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 27 октября 2017 года

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

ВЫПРЯМЛЯЯ СВАСТИКИ В КРЕСТЫ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

На E3 2017 Bethesda анонсировала новую часть **Wolfenstein** и показала демоверсию, в которой Би Джей Бласковиц приходит в себя на борту подлодки после событий первой игры. Тогда Бласко был немного не в состоянии показать себя во всей красе: инвалидное кресло мешало передвигаться по лестницам и удерживать в каждой руке по автомату. Однако совсем недавно нам удалось опробовать свежую демку с новым игровым процессом, и мы спешим поделиться впечатлениями.

А ВЫ УЖЕ ВЫУЧИЛИ НЕМЕЦКИЙ?

Миссия, которую нам выделили, начинается на ядерной подводной лодке из первой части – в **The New Colossus** она выступает в роли центрального штаба сопротивления. После брифинга нас забрасывают в Розуэлл, Нью-Мексико, с посылкой для верховного

главнокомандования вермахта – портативной ядерной бомбой. Би Джей, ласково прозванный немцами Террор-Билли, должен встретиться с «контактом» в городе, оставшись при этом под прикрытием.

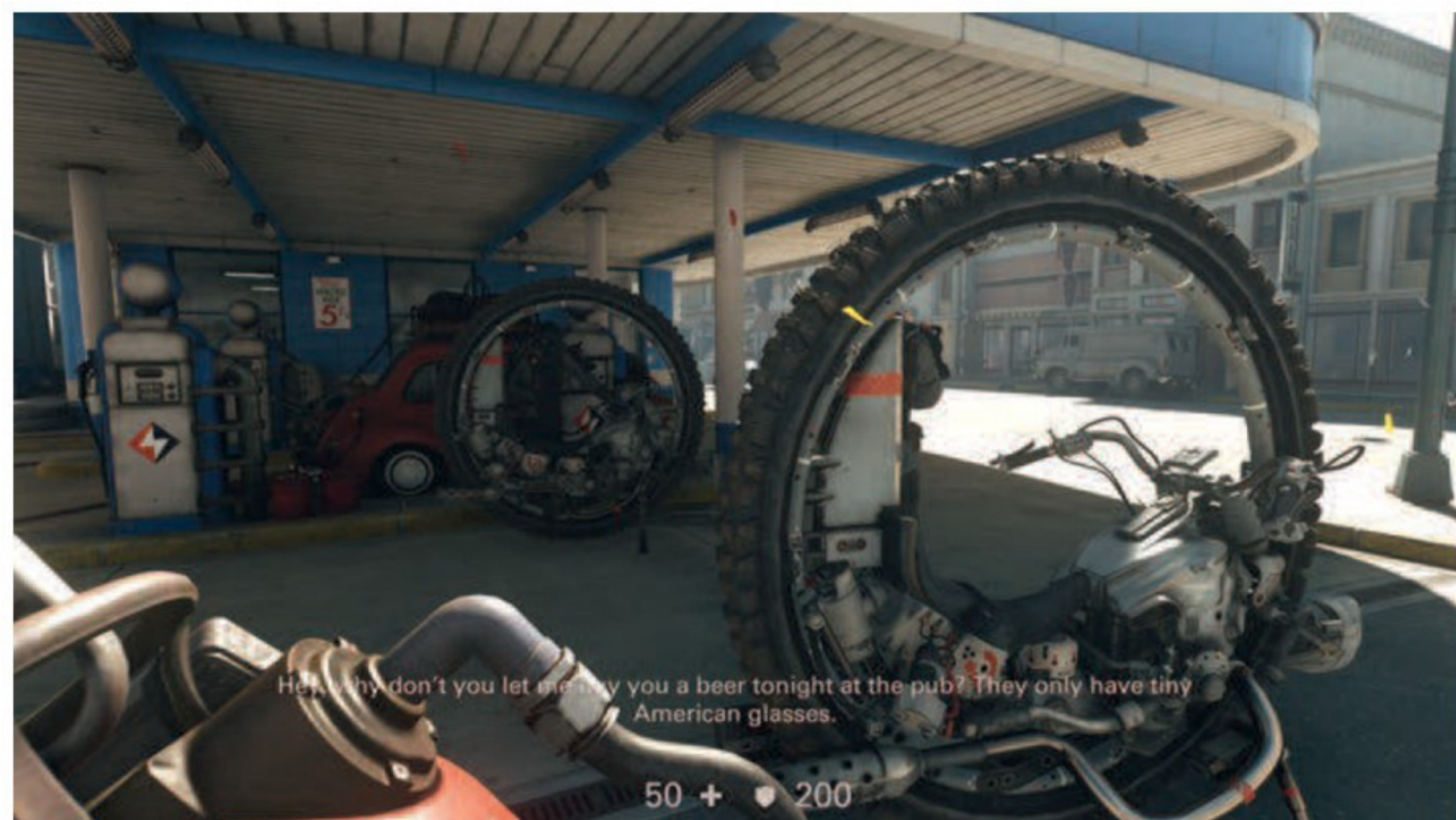
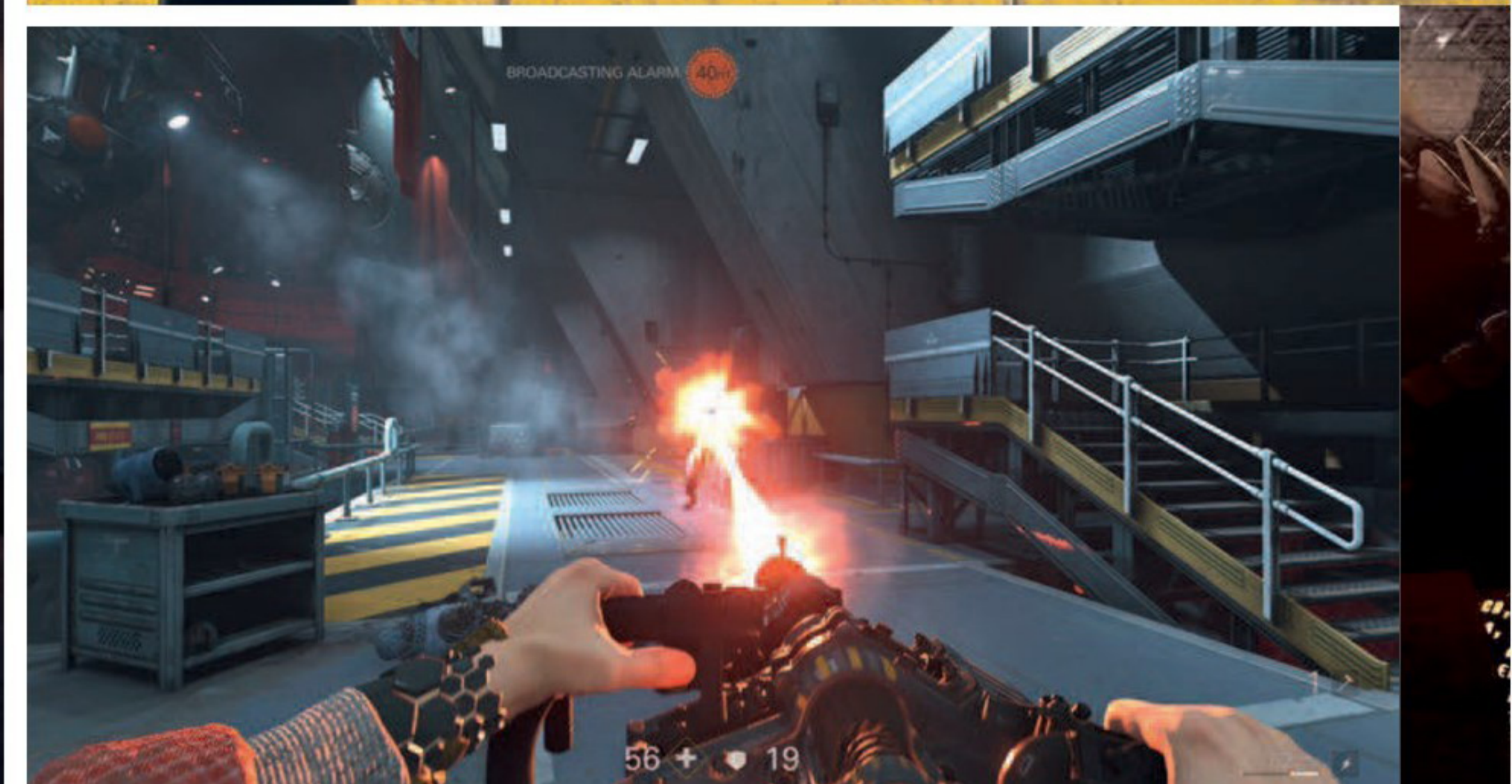
Помните миссию в «Новом порядке», где Бласко идёт по поезду в купе к Ане? Эпизод в Розуэлле начинается так же, только теперь мы на украшенной в честь Дня победы улице города и в руках у нас не поднос с кофе, а замаскированное под огнетушитель оружие. На пути к месту встречи нас с головой погружают в мир, где немцы захватили Соединённые Штаты. Повсюду развешаны флаги со свастикой, за ограждением проходит крупнейший в истории города военный парад, а над головой летают истребители, оставляя за собой след из заветных цветов Рейха – красного, чёрного и белого.

Пока непонятно, будут ли в игре ещё такие моменты, когда можно побродить

по городу и послушать разговоры местных о насущных проблемах или изучить витрины, но одно можно сказать точно: в **Machine Games** не напрасно вложили кучу сил и времени в проработку мира. Уровень настолько детализирован, что участок, который можно пробежать за десять секунд, проходишь минут пятнадцать, не хочется упустить ни одной мелочи!

ОНИ ЖЕСТОКИЕ СУЩЕСТВА, КАРЛ

Наладив контакт с союзником в Розуэлле, мы отправляемся к погрузочной станции для грузового поезда – нашего транспорта до бункера *oberkommando*. Тут нам впервые дают нормально пострелять, и, чёрт побери, как же мы по этому скучали! Град выстрелов из парных *maschinenpistole* (пистолетов-пулемётов) чередуется с моментально испепеляющими лучами *lasergewehr* (тяжё-



ПОХОЖЕ, самый любимый транспорт немцев – это одноколёсный мотоцикл

лой лазерной пушки), разрывами снарядов dieselkraftwerk (дословно: дизельная электростанция), пришедшего на смену лазерному резаку, и истребляющему всё на своём пути дробью schockhammer (дробовик). Неповторимую магию **Wolfenstein: The New Order** разработчики бережно перенесли в новую часть, не забыв посыпать сверху нововведениями.

Во-первых, теперь можно одновременно держать два вида оружия – ничто не мешает поставить в пару к полуавтоматической вин-

товке пистолет-пулемёт или дробовик. Казалось бы, нелепые комбинации, но на деле от них куда больше пользы: не надо тратить время на переключение к более эффективному оружию, да и патроны расходуются дольше, чем при использовании двойных ПП.

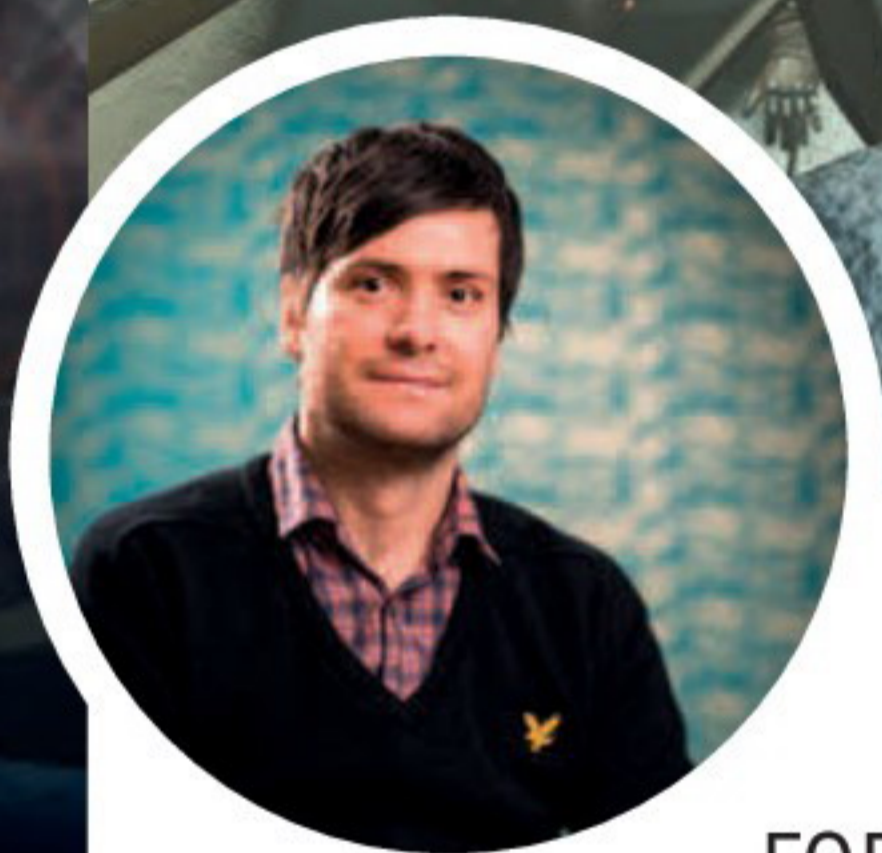
Во-вторых, появились наборы улучшения оружия, с помощью которых можно поставить до трёх обвесов на один ствол. Несомненный плюс, потому что в «Новом порядке» апгрейды для каждого оружия приходилось искать отдельно. Теперь же

с самого начала игры можно выбирать те усовершенствования, что вам необходимы. При этом развитие самого Би Джея разительных изменений не претерпело: если хочешь улучшить какой-то отдельный параметр, надо выполнить некое особенное действие. Например, чтобы увеличить количество носимых с собой боеприпасов, следует стрелять по-македонски.

В стане противника тоже изменения. Если у простых болванчиков и собак поменялся только внешний вид и оружие, то у суперсолдат появилась возможность почти мгновенно сокращать дистанцию с помощью джетпака. Последний, кстати, одновременно и уязвимое место биомеханического робота, так как детонирует после нескольких попаданий. Из новых врагов мы увидели андроидов – подвижных, но хлипких, – а демоверсия закончилась битвой с гигантским боевым мехом.



Уже второй раз **Wolfenstein II: The New Colossus** умудряется нас удивить чем-то новым и порадовать тем старым, за что мы любим **New Order**, – атмосферой, геймплем, а на этот раз ещё и юмором. И опять мы, как и полтора месяца назад, с нетерпением ждём новостей и, главное, 27 октября, когда «Новый Колосс» выйдет на всех актуальных платформах. ■



БОЛЬШЕ БЕЗУМИЯ!

ГОВОРИМ С ПРОДЮСЕРОМ WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

ФЁДОР КОКОРЕВ

Мы созвонились с Йерком Густафссоном (Jerk Gustafsson), исполнительным продюсером игры, чтобы поговорить о возвращении Би Джея Бласковица, нацистах, наркотиках и планах студии на будущее (все эти вещи, разумеется, связаны).

НАД ПОРТОМ СТАНЕТ ЖЕНЩИНА, НЕ ДРЕМЛЯ

Возьмём сразу быка за рога. Согласно популярной теории, в The New Colossus голову Уильяма (Би Джея) Бласковица ждёт пересадка на новое тело, что как минимум частично подтверждается тем, что мы видели в трейлере. Это правда?

Йерк: Звучит довольно смело, может, даже чересчур. Пока не могу ничего сказать на этот счёт. Всё узнаете в игре!

Я очень надеялся на другой ответ.

Йерк: Простите! (смеётся)

Хорошо же! Но можете хотя бы подтвердить, что в мире есть технологии, позволяющие провести такую операцию?

Йерк: Это да, конечно! У нас есть, например, персонаж – любимый питомец Бласковица...

Да-да, та самая кошко-обезьяна из трейлера.

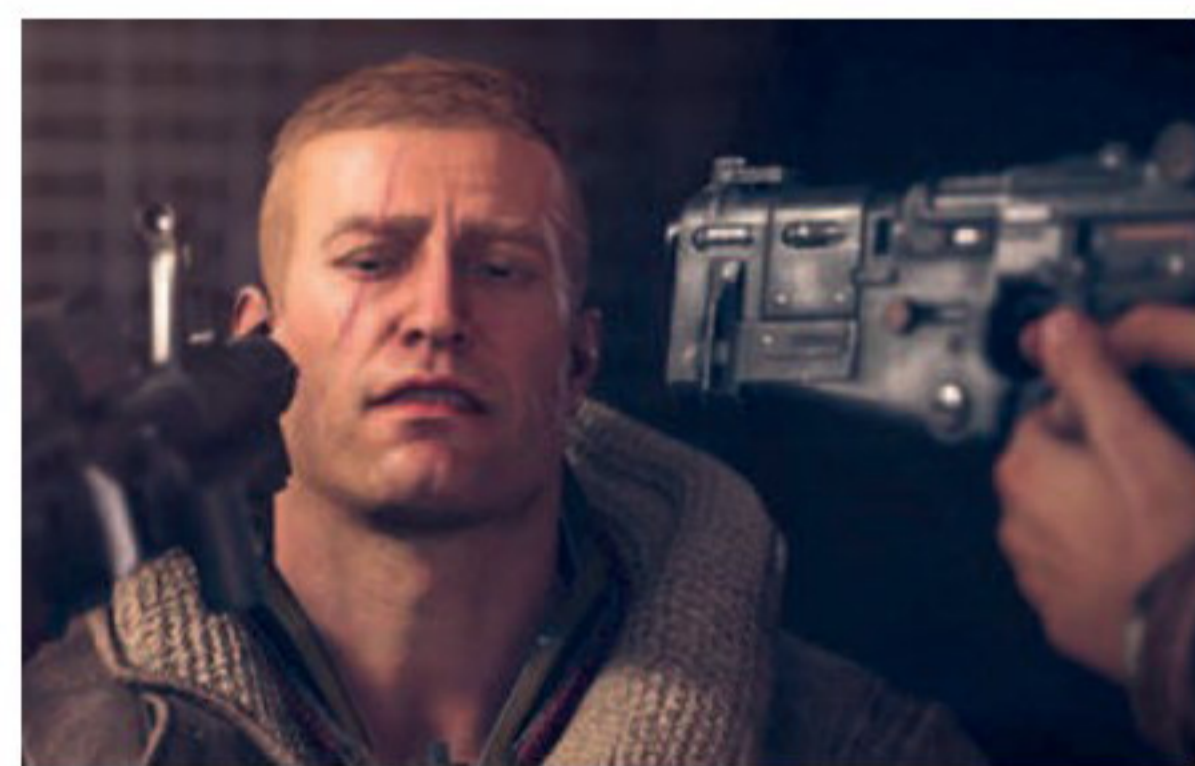
Йерк: Ага, голова кошки на теле обезьяны. Кошка болела раком, и пришлось пересадить её голову на новое тело. Так что такие технологии существуют.

Восприму это как «да». Тогда ещё один вопрос с подковыркой: как Би Джей пережил события в конце прошлой игры?

Йерк: Он там одной ногой в могиле и даёт отмашку товарищам по сопротивлению, чтобы те зачистили всю территорию с помощью атомной бомбы...

Вот да.

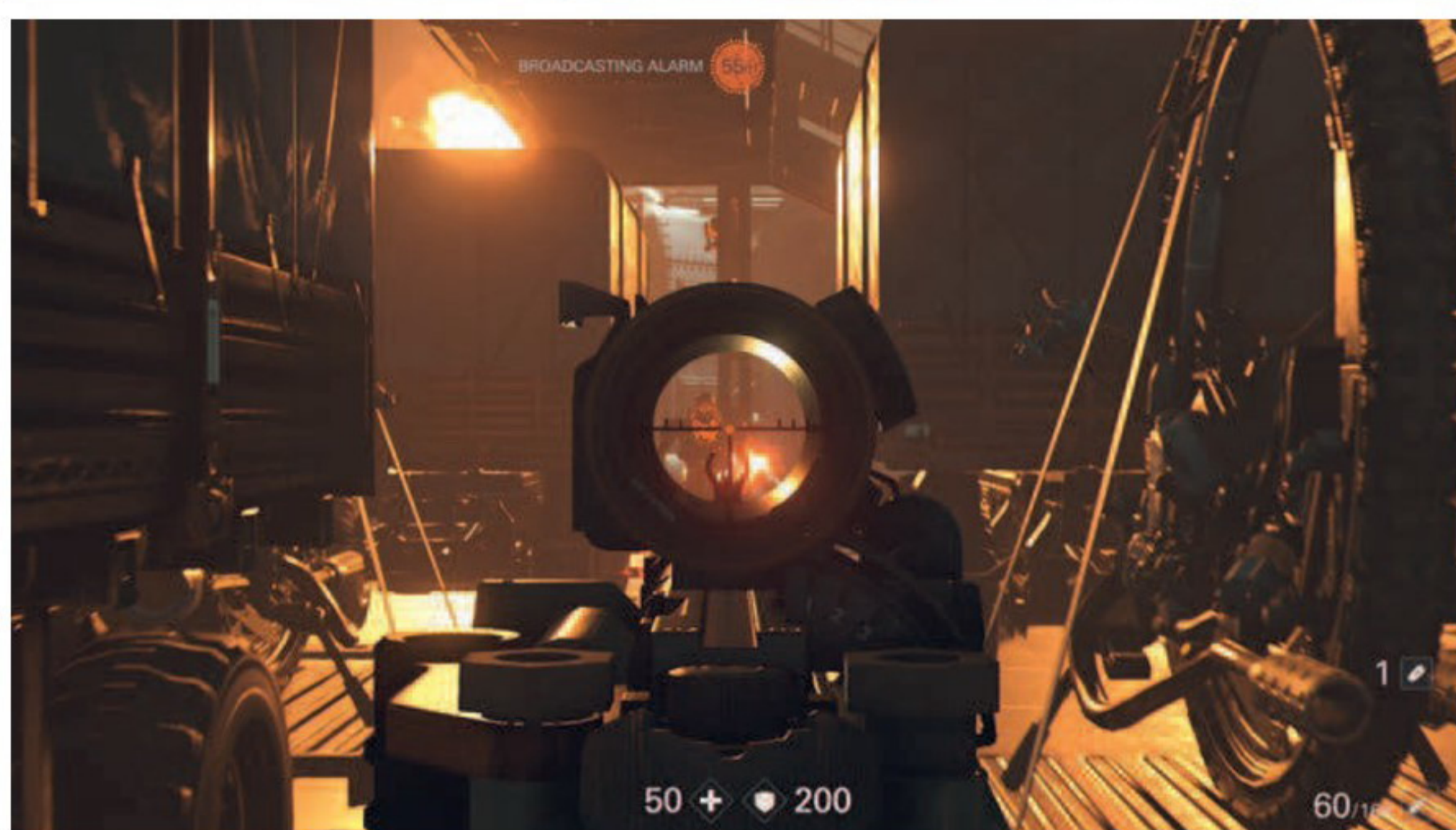
Йерк: Но они сперва возвращаются за ним. И вот после долгого лечения, около шести месяцев спустя, начинаются события The New Colossus. Бласковиц к этому моменту ещё не вышел из комы, он по-прежнему в госпитале на главной базе сопротивления – на подлодке.



То есть, по сути, никакой мистики или научно-фантастической чепухи, просто старое доброе геройство: «А давайте вытащим раненого товарища за мгновения до взрыва».

Йерк: (смеётся) Да-да! Именно! Бласковица так просто не убьёшь. Но его, конечно, основательно потрепало.

К слову, о «потрепало». Я оценил фаллический символизм у вас на экране в первые же секунды экшен-сцены из трейлера. Знаете, с пулемётом в инвалидной коляске. Спасибо за это!



БЛАСКОВИЦ ещё не до конца оправился после пятимесячной отключки: очков здоровья у него до сих пор в два раза меньше нормы — полсотни. Однако благодаря экзоскелету, в котором Би Джей щеголяет во время миссии, брони, наоборот, в два раза больше. Благо падает она с каждого убитого немца, пса или бота

Йерк: (громко смеётся) Мы рады, что вы оценили.

ДЕРЖА СВОЙ ФАКЕЛ С МОЛНИЕЙ ВНУТРИ

Теперь о более серьёзных вещах. Игра поднимает ряд неожиданно важных вопросов, напоминает, например, что нацизм не самая классная идея...

Йерк: Это точно.

Вы чувствовали какую-то особую ответственность при работе с таким материалом?

Йерк: (задумавшись) Конечно, нам пришлось учитывать то, с чем мы работаем. И пусть у нас в игре много почти что

абсурда, пусть игра постоянно жонглирует серьёзными и смешными вещами, мы всегда чрезвычайно серьёзно относимся к материалу.

В то же время, разумеется, мы хотим рассказать историю. Поэтому какие-то моменты могут вызвать у вас раздражение, где-то вам покажется, что мы зашли слишком далеко... Но мы осознанно пошли на это, чтобы на выходе получить историю, которая, как мы считаем, действительно будет работать.

Кстати, у вас есть трудности с изданием игры в Германии?

Йерк: Это всегда определённый вызов. Знаете же, у немцев есть определённые законы, запрещающие демонстрировать

нацистскую символику. Поэтому нам приходится выпускать для Германии особую версию игры, где этих символов просто нет. Да, это дополнительные сложности, но нам всё равно хочется выпустить игру в Германии, поэтому... что ж поделаешь.

Тут самое важное, по крайней мере для меня, что в конечном итоге мы можем донести до немецких игроков точно такую же игру. Просто символики нет, в остальном это тот же Wolfenstein.

МАТЬ ИЗГНАННЫХ!

В первой игре игроку приходилось делать сложный выбор. В какой из двух возможных вселенных происходят события The New Colossus? Существует ли «каноничный» вариант развития сюжета? И будет ли в новой игре схожая механика?

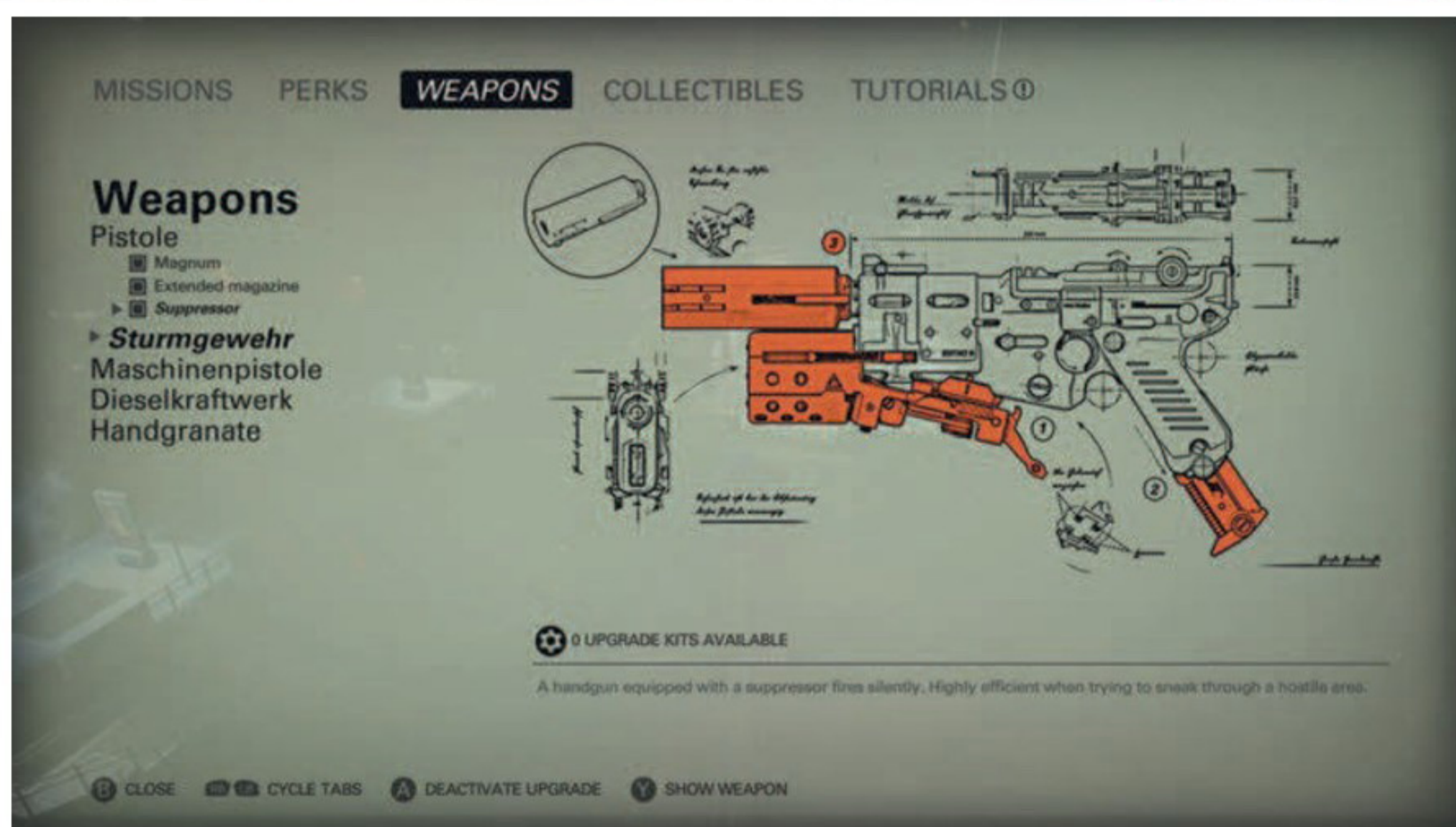
Йерк: А у нас сразу оба варианта возможны, и с Фергюсом, и с Вайаттом.

То есть в начале игры можно будет выбрать, кого вы спасли в прошлый раз. Или как это будет работать?

Йерк: Именно так, как вы описали.

Будут ли новые, дополнительные развилки? Какой-то новый сложный выбор?

Йерк: Опять же не могу прямо ответить на этот вопрос. Скоро узнаете. Но схожая механика в игре будет, это да. И в этот раз мы немного иначе подходим к этим развилкам. Хотим, чтобы в разных вариантах менялась не только история, но и сам игровой процесс; в New Order изменений было, гм, не очень много.



Многие игроки и журналисты, скажем так, восхитились «кислотной» частью трейлера с ЕЗ. Это важная часть игры? У нас действительно будет такой игровой процесс?

Йерк: (смеётся) Тут скорее речь о сюжетах. Мы хотели углубить образ Вайатта, а у него есть определённые... проблемы. Нет, не так: у него есть опыт употребления веществ. Кусочек этого опыта вы и увидели в трейлере.

Так и вижу заголовки во всех газетах. Исполнительный продюсер Wolfenstein II: «Чтобы углубить образ персонажа, нам потребовались наркотики».

Йерк: (смеётся)

Для ясности уточню. Вот эти все сюжетные моменты с Вайаттом – как раз пример уникальных историй, которые можно будет увидеть только в одной из возможных вселенных? В мире с Фергюсом всего этого не будет?

Йерк: Скажу так: истории будут разными. Поэтому мы, собственно говоря, их и делаем. Но разница не только в наркотиках.

ИХ ГОРЬКИМ ВОПЛЯМ ВНЕМЛЯ

А что с секретами? Это всегда была важная часть игр серии Wolfenstein. Сможем ли мы, наконец, на что-то потратить найденное нацистское золото? Иными словами, будут ли наши находки влиять на геймплей?

Йерк: В New Colossus тьма-тьмущая секретов, коллекционных предметов и всего такого. Какие-то из них ценнее других, какие-то действительно сказываются на игровом процессе. Есть и те, что на игру никак не влияют, – всякие арты, например. Главное, что секретных зон и интересных предметов будет значительно больше, чем в New Order.

Отчасти технический вопрос. Уже известно, что в игре будет ряд новых элементов: возможность брать в левую и в правую руку разное оружие, вызов помощи, а также топорик (это, разумеется, самое классное нововведение)...

Йерк: (смеётся)

Есть ли ещё какие-то новшества, о которых нам следует знать?

Йерк: Лично для меня главных изменений два. Во-первых, новая система улучшений. Во-вторых, то, что теперь можно вести стрельбу с двух рук из пушек разного типа, как вы и сказали. Это если говорить об оружии.

Насколько гибкой будет система улучшений? Можно ли собрать что-то совсем несусветное?

Йерк: К сожалению, всегда существуют определённые пределы. Сейчас у нас в целом всего... Хотя «всего» здесь неправильное слово, комбинаций-то прорва. Короче, у нас по три улучшения на пушку. А главное, все эти улучшения можно «включать» и «выключать» по желанию; между некоторыми из них можно свободно переключаться прямо в ходе игры.

То есть во время перестрелки?

Йерк: Именно. А ещё можно поставить улучшения разного типа на оружие в правой руке и в левой. Например, можно добиться того, что одна пушка будет дополнительно стрелять ракетами, а другая – гранатами. А потом палить из них одновременно.

Чёрт побери! Звучит очень хорошо.

Йерк: Да, неплохо. (смеётся)

БЕЗДОМНЫХ И ЗАМУЧЕННЫХ ПРИМИ

Сейчас будет немного неожиданный вопрос, сильно не удивляйтесь. В ваших Wolfenstein очень много вещей, которые напоминают о Fallout: винтокрылы, робособаки, даже характерный шрифт с двери убежищ. Стоит ли ждать эпического кроссовера?

Йерк: Нет, я... Мы об этом... (смеётся) Мы об этом не думали. Наверное, многие пересечения объясняются просто тем, что наша игра ориентируется на схожий временной период, на шестидесятые. Ну и, конечно, тем, что сотрудники Machine Games очень любят ретрофантастику. В принципе, мы



именно поэтому и хотели сюжет с альтернативной историей, чтобы в нашей игре были робособаки и всё такое.

Так что всё это лишь совпадения. Естественно, мы многому учимся, у нас прекрасные отношения с **Bethesda**, с разработчиками серии **Fallout**. Но осознанно мы никаких параллелей не проводили. Как-то само получилось.

Вы рушите мои мечты...

Йерк: Простите! (смеётся)

The New Order была довольно смелой игрой. Вы многим рисковали. Но вот она вышла... и оказалась хитом. **The New Colossus** – это дитя ещё большей свободы? Или, раз речь идёт о больших деньгах, вы немного остепенились?

Йерк: Знаете, мы рады, что первый проект оказался таким успешным. И наш издатель, Bethesda, ни в какие рамки нас не загонял. У нас всегда была творческая свобода. В Bethesda по-настоящему понимают, что это значит.

А увидев, с каким энтузиазмом игроки встретили **New Order**, мы поняли, что можем



пойти ещё дальше. Ещё больше безумия! Значительно больше, на самом-то деле. У нас есть все возможности сделать по-настоящему классную штуку, и я думаю – я надеюсь, – что у нас это получится.

А какое место The New Colossus занимает в вашей трилогии Wolfenstein? Это отдельная история или вы так закладываете фундамент для третьей части?

Йерк: Что бы мы ни делали, мы всегда стараемся думать о будущем. Хороший пример – то, что произошло с фрау Энгель.

Мы познакомили игрока с этим персонажем ещё в **New Order**, в сцене с поездом. А в новой игре она – ваш главный противник. В том же ключе мы будем работать и дальше, так что в **The New Colossus** вы увидите ещё несколько подобных примеров. Пока не могу вам о них рассказать. Но верно, во время разработки мы, как правило, мыслим довольно масштабно, стараемся понять, чем это обернется в будущем, и следим, чтобы всё соответствовало нашему глобальному плану, включающему в себя все три игры. ■



ГДЕ: PC, в 2018 году планируется порт на консоли КОГДА: 18 сентября 2017 года

CITY OF BRASS

НА ВОСТОК, КУДА СКАЗКА ЗОВЁТ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Декорации Медного города и его колоритные обитатели вышли прямым из сказок, которые Шахерезада томным голосом нашёптывала взбалмошному султану. Античный эпос или суровые скандинавские мифы для детишек старше восемнадцати исправно всплывают в современной популярной культуре, но чудесные истории Аравии всегда манили каким-то особым пряным ароматом.

В **City of Brass** могущественные джинны возводят дворцы прямо из песка, а ловкие воры крадутся по сокровищницам, обходя ловушки и стражу. Остаться равно-

душным к такой насыщенной экзотике почти невозможно.

Над игрой трудятся далеко не новички – в команде независимых разработчиков **Uppercut Games** работают создатели легендарной **BioShock**. Эд Орман, ведущий дизайнер **City of Brass**, упоминал о возвращении «на старые тропы», только на этот раз всё будет пропитано магией Востока.

ГЕРОЙ-АВАНТЮРИСТ

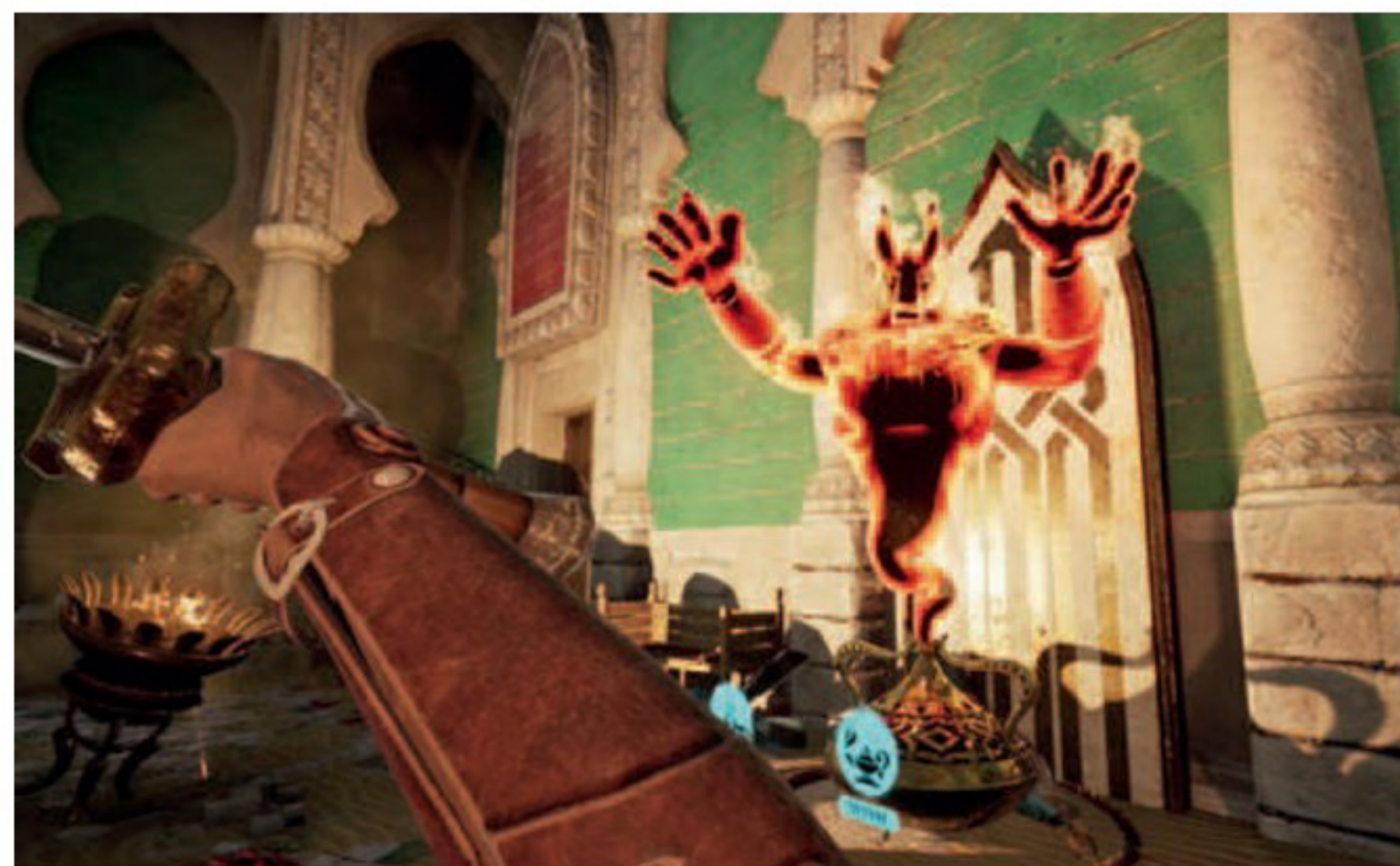
Кроме восточного сеттинга, игра предложит истомившимся ценителям механику контактных схваток от первого лица. Пода-

вляющее большинство слэшеров привычно размещает камеру на почтительном расстоянии от героя. При этом пользователь может насладиться анимацией и боевой хореографией, а быстрое перемещение относительно оппонентов стабильно не путает игрока.

Но именно вид от первого лица позволяет получить от виртуальной драки самые глубокие ощущения. При правильном подходе к разработке действие на экране воспринимается чуть ли не на тактильном уровне. В качестве примера вспомним **The Chronicles of Riddick** от шведских кудесников из **Starbreeze**



ВРАГИ ПЛЕВАЛИ на честный поединок с высокого минарета

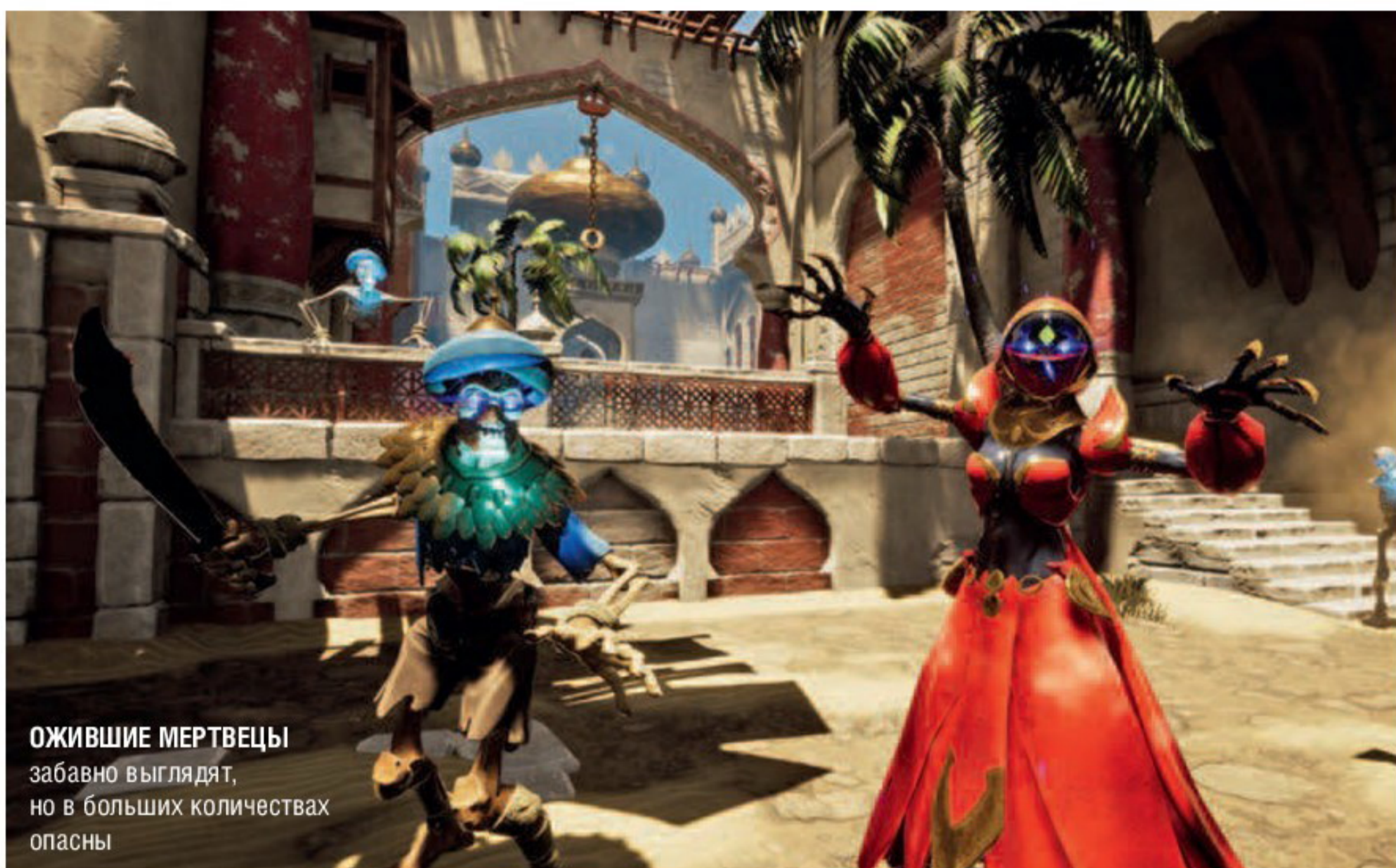


ВАС ПРИВЕТСТВУЕТ ДЖИНН. Будьте осторожны в своих желаниях



В РАЗРАБОТКЕ

БЛИЖНИЙ БОЙ. Очень ближний бой



ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ

забавно выглядят, но в больших количествах опасны



ХОРОШИЙ УДАР ХЛЫСТОМ по физиономии остановит даже ожившего мертвеца

пропастью» исправно работает со времён почтенного доктора Джонса.

НЕЖИТЬ, ХОЛИТЬ И ЛЕЛЕЯТЬ

Создатели игры утверждают, что в бою откроется небывалый простор для импровизации. Врагов можно будет поджигать, стравливать друг с другом и бросать в них тяжёлые предметы. Отдельное внимание уделено изощрённым ловушкам, и здесь сделан реверанс в сторону другой классической арабской сказки – **Prince of Persia**.

Колошматить горожан, стражников и прочих «живых» граждан не придётся, кровавых фонтанов не будет. Наши основные враги – чудища из числа пустынной нежити. Ещё в Медном городе встречаются сочувствующие нам джинны, правда, только в качестве пленников. У них можно выменять ворованные безделушки на улучшения оружия, магические девайсы или информацию о тайниках и секретах. А можно надменно топнуть ногой и потребовать от джинна исполнения трёх желаний. Самые сердобольные игроки наверняка даруют джинну свободу. За подобный альтруизм вам слёзно пообещают помочь в трудную минуту.

Больше всего вопросов вызывает намерение разработчиков смешать в одном котле элементы боевика-блокбастера и хулиганского roguelike. Каким будет соотношение, пока не понятно. Заявлена смерть персонажа без возможности переиграть и процедурная генерация закоулков города с каждым новым прохождением. Вместе с тем ожидается глубокая экономическая система и взаимодействие с неигровыми персонажами, что плохо вяжется с десятиминутными забегами до ближайшей надписи «Game Over».

Да и генерация уровней в красочной трёхмерной картинке смущает. Разбрасывать изометрические деревца, пни и пещерки в **Diablo** можно бесконечно, и при этом никто не уйдёт обиженным. Но отрисовать сказочный восточный город с применением современных технологий и постоянно менять его облик гораздо сложнее. Что ж, команда разработчиков обещает безукоризненную логику в структуре локаций, а нам остаётся лишь верить и ждать.



Идейная наследница BioShock, Dark Messiah of Might and Magic и Prince of Persia выйдет осенью на ПК и лишь в следующем году – на ведущих консолях. Да, такое тоже случается. У волшебных сказок свои правила. ■

Studios или ставшую в своём жанре классикой **Dark Messiah of Might and Magic**. Кстати, именно с историей Тёмного Мессии у City of Brass немало общего.

В любом случае игр от первого лица и с упором на холодное оружие пока мало. Избиение ненасытных упырей в **Dead Island** и **Dying Light** на фехтование никак не тянет, а тёмное фэнтези **Hellride** из польских краёв и вовсе покрылось инеем в производственном цеху. Поэтому на проект Uppercut Games возлагаются особые надежды.

Восток, как известно, дело тонкое, и играть мы будем за вора – рыцарей в блистающей броне не завезли. Целью станет величайшее сокровище, спрятанное в сердце Медного города. На пути к несметному богатству можно оценить реалистичное отображение акробатики и погонь.

Бегущий вор – это не просто камера, висящая перед вспотевшим носом. Это именно стремительное преодоление препятствий, быстрая смена ракурса и рваный ритм. Главный герой постоянно хватается за предметы руками, отталкивается ногами и всячески взаимодействует с элементами окружения. Что-то подобное, только без драйва, мы видели в душераздирающем триллере **Outlast**.

Уличному вору не положено таскать щиты – его руки заняты скимитаром (кривая сабля) и хлыстом, которые очень удобно комбинировать. Делая выпад клинком, вы можете одновременно ослепить, оглушить или обезоружить врага хлыстом. С его же помощью удобно доставать ценные предметы и преодолевать препятствия; схема «зацепился, прыгнул, пролетел над



BIOMUTANT

МУТАЦИИ КАК ЧАСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ

РОДИОН ИЛЬИН

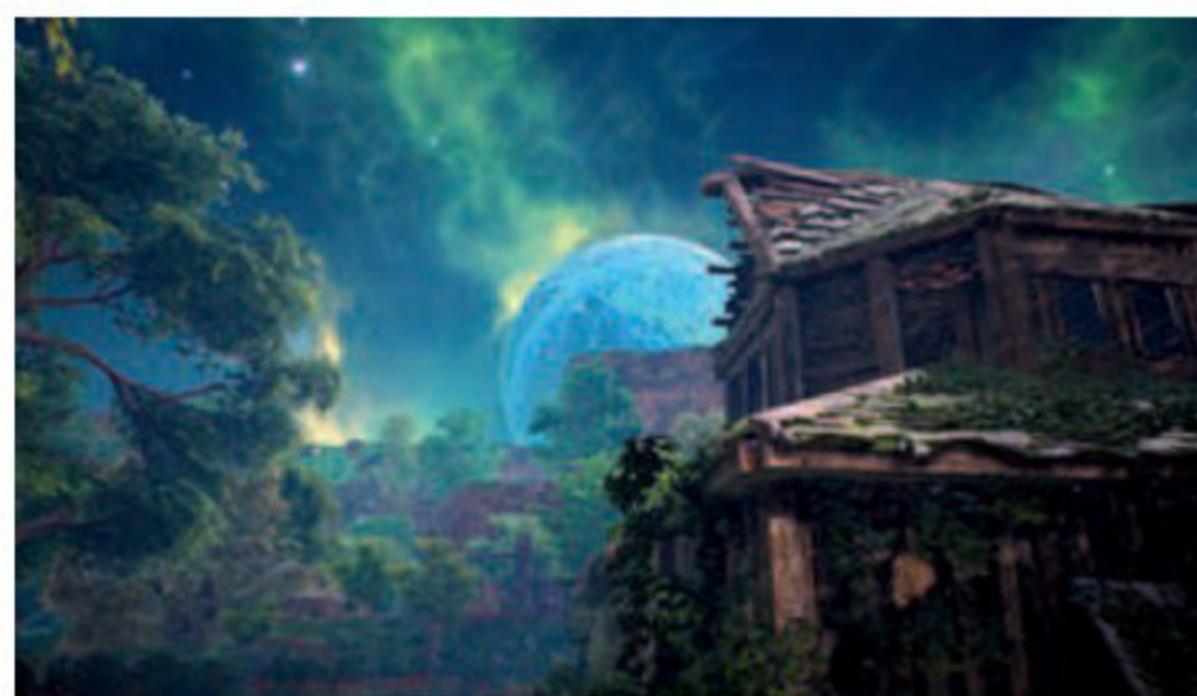
Издатель THQ Nordic привёз на gamescom три новых проекта — **Black Mirror**, **Aquanox Deep Descent** и **BIOMUTANT**. Последняя игра оказалась самой любопытной среди представленной тройки и заодно одним из главных анонсов Кёльна. Мы не могли пройти мимо закрытого показа для журналистов, и вот что нужно знать про BIOMUTANT: эту ролевою игру делают те же люди, что некогда трудились над безбашенным боевиком **Just Cause** и постапокалиптическим **Mad Max**.

МЫ НЕ ЖАЛКИЕ БУКАШКИ

Новая игра свежеспечённой студии **Experiment 101** станет чем-то средним между упомянутыми проектами. От **Just Cause** тут свобода и ареал обитания зверька — главного героя. Основное действие происходит среди смешанных лесов — пальмы, сосны, пихты и характерная тропическая растительность представлены в изобилии. Но время от времени героя будут ради разнообразия забрасывать в полярную стужу, выжженную пустыню или в азиатские города одноэтажной застройки. Разработчики заявляют огромный бесшовный мир, по которому можно свободно перемещаться, приделав герою деревянные крылья или реактивные двигатели. Впрочем,



РАССКАЗЧИК за кадром — единственный герой, наделённый членораздельной речью. Он сопровождает игрока и излагает историю этого мира, не забывая комментировать происходящее и иногда подсказывая, что делать дальше



в показанной демоверсии предложили пройтись исключительно по уровню-трубе, глотнуть воздуха свободы не удалось.

В свою очередь, от **Mad Max** здесь — постапокалипсис. Ядовитая маслянистая жидкость выплёскивается из-под земли и отравляет всё вокруг. Из-за этого (в числе прочего) начинает гибнуть Древо Жизни, играющее важную роль в сюжете. То есть нам придётся буквально исцелять похужлое дерево в кадке, чтобы спасти мир.

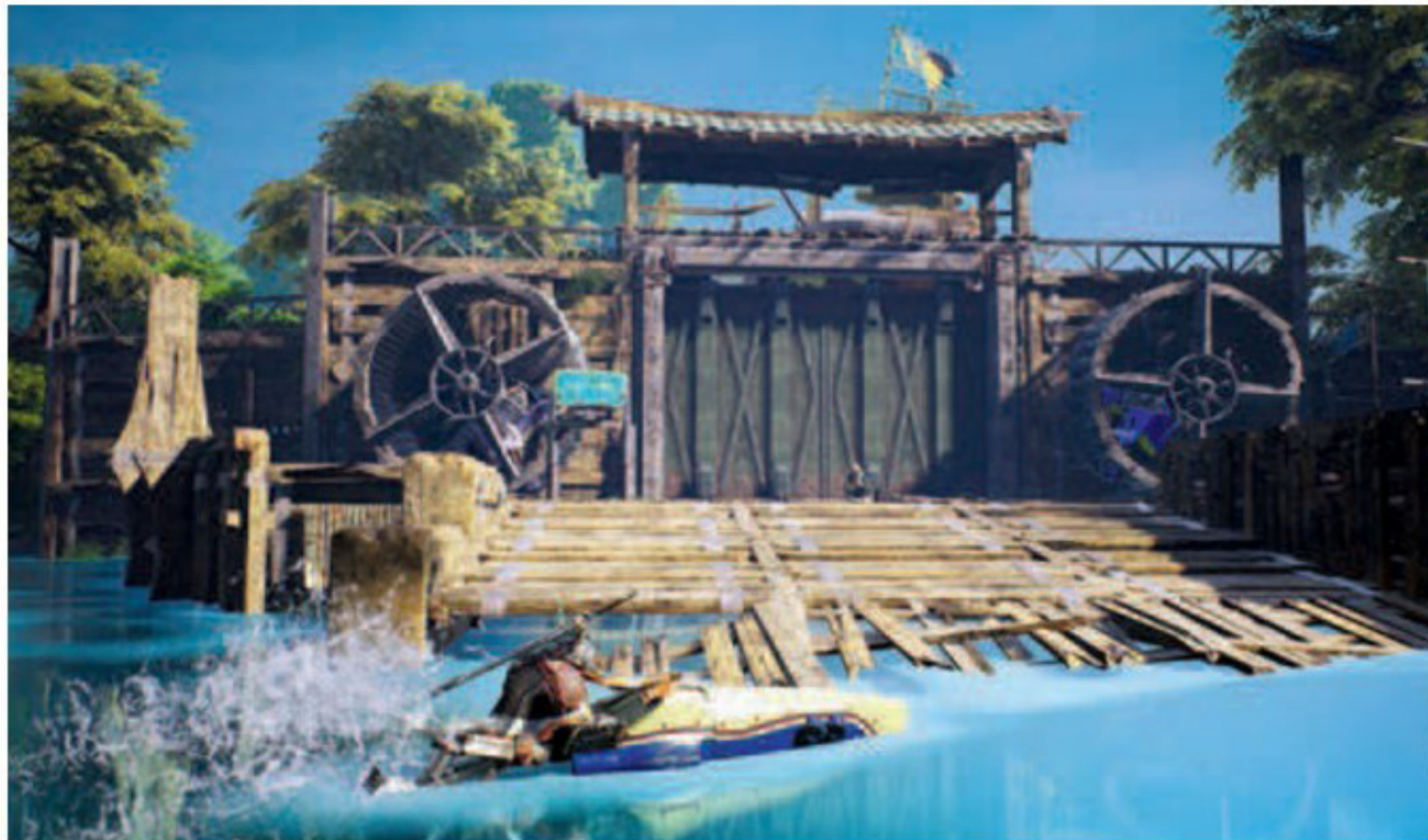
Но вернёмся к главному герою. Он мутант. Биологический мутант, как следует из заголовка игры. В самом начале вам предложат создать в редакторе свою версию пушистика: можно определить окрас меха, нарастить ему пузико или превратить в дистрофика, добавить клыки и закрутить

в трубочку уши. Впрочем, сколько ни изобретай чудо-юдо, оно всё равно останется помесью прямоходящей белки и лисы.

В прочих обитателях постапокалиптических лесов (как в союзниках, так и во врагах) тоже угадываются самые разные звери, сильно изуродованные жизнью. К примеру, спутник главного персонажа — кузнечик с имплантатами. Иногда он помогает герою в бою.

БЕРЕГИ КАРМУ СМОЛОДУ

Главное, на что обращают внимание разработчики, — это система кармы «Инь-Ян». Что бы вы ни делали, какие бы решения ни принимали — все они повлияют на карму, качнув её значение в ту или иную сторону. В клю-



ЕСТЬ ДАЖЕ специальная техника для гонок по воде – постапокалиптические гидроциклы



В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ролевых игр в BIOMUTANT есть трофеи и характеристики снаряжения. Одежда героя взаимодействует с окружающей средой. К примеру, в холодной локации лучше тепло одеться



ГЛАВНЫМ АНТАГОНИСТОМ ВЫСТУПИТ некий Волк. Тоже мутант. Впрочем, его не демонстрировали

чевых ситуациях всегда будет три варианта ответа или действия, которые и превратят вас в злого или доброго героя этой сказки. А если вы разочаровались в принятом решении или хотите «пойти другим путём», то можно перезагрузиться и поменять реплику – так советуют сами авторы.

При помощи системы кармы игроку предстоит налаживать отношения с местными племенами. У каждого из шести племён мутантов-животных есть лидер со своим собственным уровнем кармы. К нему и нужно найти особый подход. Можно как объединить все племена в единую общину, так и принять одну сторону и затем одолеть оппонентов. Или же просто перебить всех, оставшись волком-одиночкой. Всё это в итоге повлияет на концовку.

Кстати, о сражениях. Боевая система не самая хитроумная, но позволяет переключаться между ближним и дальним боем и усиленно пытается воспроизводить элемен-

ты реально существующих боевых искусств. Чаще всего – кунг-фу. Некоторые противники неуязвимы для дальних атак, пока не удастся разрушить их щит в ближнем бою. В качестве такого щита может выступать разное: например, у огромного орка это его дубина. Покуда герой в замедлении не рассечёт кусок бревна пополам, одолеть громилу не выйдет. Вставки в slow-mo, насколько их удалось оценить за время короткой демки, вообще неплохо разнообразят геймплей.

Будут доступны и различные комбинированные удары, распрыжки, рывки и прочие атрибуты слэшера. Но важнее всего – мутации персонажа (очки мутации накапливаются через сбор зелёных сфер, выпадающих из поверженных врагов). Герой сможет научиться стрелять молниями (это здесь называется «вспышками чи»), обжигать врагов пламенем или превращать их в ледяные изваяния.

А если спуститься в некий бункер (где его искать, правда, разработчики пока не

сказали), подземная радиация поможет открыть псионические способности! Одна из них – телекинез. В демке её не показали, зато мы научились выпускать рой моли изо рта, дезориентируя противника и заставляя атаковать всех подряд вокруг себя. Ещё одна из освоенных нами мутаций позволяет мгновенно выращивать грибы со шляпками, на которых можно прыгать, точно на батутах. Полезна она, как нетрудно догадаться, в тех случаях, когда нужно взобраться на какой-нибудь высокий уступ.



После первого знакомства с игрой мы вышли из тесной каморки, где проходил показ, с улыбками на лицах и уверенностью, что команда разработчиков делает всё правильно. Они не изобретают велосипед, а работают со знакомыми механиками – просто вкладывают их в непривычную обёртку. ■

ЖАНР Стратегия ИЗДАТЕЛЬ 2K
 РАЗРАБОТЧИК Firaxis Games
 МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, кросс-платформа
 ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
 НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E4700 2,6 ГГц,
 4 ГБ, 1 ГБ видео



XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

НОВАЯ ИГРА, А НЕ DLC

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Проведя за **XCOM 2: War of the Chosen** с пяток бессонных ночей, мы раскрыли самый злоеущий заговор последних лет. Эта информация может вас шокировать.

В **Firaxis** работают инопланетяне. Джейк Соломон, главный геймдизайнер современной серии **XCOM**, и его команда – пришельцы с планеты умопомрачительно мозговитых творцов. У нас нет совершенно никаких доказательств, но так оно и есть. Очевидно, что Соломон и присные обладают поистине нечеловеческим умением делать и без того отличные игры куда лучше. Подозрительно лучше по земным меркам.

ЗАПИСКИ ПАРТИЗАНА

В отличие от трёх предыдущих DLC, одно из которых было исключительно косметическим, **War of the Chosen** – это масштабный аддон со множеством переработанных и новых фишек. Как и в случае с **Enemy Within**, DLC к оригинальной **XCOM**, **War of the Chosen** ощутимо меняет геймплей во всех возможных смыслах, от стратегической мета-игры до менеджмента базы и юнитов.

При этом новинка не совершает никаких революций и почти дословно цитирует **Enemy Within**. Разница только в том, что **XCOM 2** гораздо *интереснее* своей предшественницы. Она выжала максимум из партизанской темы: скрытые операции, постоянное действие, гонка со временем и кардинальная смена динамики сил в борьбе с инопланетной угрозой. **War of the Chosen** делает главную ставку на уникальность ситуаций, в которые члены движения сопротивления попадают в своей неравной схватке с АДВЕНТОМ, и выдвигает личные истории игроков на первый план. Множество маленьких, но важных деталей настолько органично вписываются в игру, что запускать «ванильную» **XCOM 2** теперь совсем не хочется.

ПЛАН-ПЕРЕХВАТ

Главное новшество – те самые избранные, бессмертные слуги старейшин. Правители новой Земли очень недовольны побегом командира из заточения, и троица избранных – их крайняя мера противодействия

наглым партизанам. В награду за «голову» **XCOM** даётся вся планета, и только один избранный может её получить, так что все трое будут из кожи вон лезть, чтобы найти и захватить лично вас.

И называть их просто «боссами» язык не поворачивается. Каждый избранный – это амбициозный и грозный противник с понятной мотивацией. Разработчики дали безликому АДВЕНТУ ярких антагонистов, которые не только не лезут за словом в карман, но и не стесняются переходить от угроз к делу.

Избранные ведут свою деятельность и на стратегическом, и на тактическом слое игры. Инопланетное трио поделило планету на зоны влияния, каждый действует в своих владениях, не вмешиваясь в дела коллег. К непрерывному поиску комплексов «Аватар», событиям и налётам на убежища добавились личные операции избранных. Те будут нарушать поставки финансов, запугивать связных, тормозить проекты и исследования. Каждая операция даёт им всё больше сведений о **XCOM**, а когда информации накопится достаточно, они



ХОРОШИХ новостей от глобальной карты лучше не ждать. Никогда



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: РС
СКОЛЬКО: 35 часов



МИР всё ещё охвачен пламенем, но теперь мы хотя бы знаем, кого в этом винить

событ «Мститель» и попытаются взять командира в плен.

На деле избранные не так уж значимо вредят игроку на стратегическом уровне, но вся прелесть кроется в самом ощущении присутствия. На глобальной карте теперь постоянно что-то происходит. Слуги старейшин регулярно выходят на связь и напоминают о себе: психологически давят, издеваются, иронизируют над положением повстанцев и строят планы на то, что сделают с Землёй, когда получат её в полное распоряжение. Мы воюем не с абстрактными оккупантами, а с ними. Именно они отдают приказы об убийстве невинных, сопровождают конвои и портят людям кровь. Они следят за успехом проекта «Аватар». Теперь противник не скрытый генератор случайных чисел, а вполне видимые неприятные личности.

ДАВИД И ГОЛИАФ

При выполнении любых заданий на тактической карте всегда есть шанс встретиться с одним из них лично. Узнать о приходе избранного заранее никак нельзя, хотя некоторые модификаторы увеличивают или уменьшают вероятность стычки. Подготовиться к крутому повороту событий загоя не получится. Остаётся только, как гласит девиз XCOM, всегда быть начеку.

Сами разработчики, как и многие представители зарубежной прессы, заранее окрестили встречи с избранными «регуляр-

ными босс-битвами». Это так, но на деле задумка получилась чуть интереснее. В действительности избранные – это оперативники XCOM в версии АДВЕНТа, юниты со своими способностями, перками и уязвимостями, и они генерируются случайным образом. Они не ломают устоявшиеся правила игры, в отличие от бесконечно раздражающих «правителей» из **Alien Overlords DLC**. Убийца ведёт себя как рейнджер, Охотник – как снайпер, а Чародей – как псионик.

Благодаря этому слуги старейшин ощущаются как *равные соперники*, с которыми приходится считаться, но не как сверхслож-

ЕСЛИ не привести товарища в чувство, избранный утащит его в свою крепость. Орда странников, прущих на остаток отряда, в кадр не влезла



УБИЙЦА, конечно, скалит зубы, но её прорубающий броню меч всё равно страшнее



ные боссы. Они эмоциональны, они допускают ошибки и развиваются вместе с ХСОМ, постепенно обучаясь новым трюкам.

Тот факт, что избранный может появиться где угодно и когда угодно, вкупе с тем, что каждый из троицы имеет уникальный набор фишек, очень приятно влияет на сами бои. Факторы и условия наслаиваются друг на друга, раз за разом непредсказуемо меняя картину боя. Перестрелки становятся более вдумчивыми, разнообразными и запоминающимися. Например, у нас один рутинный налёт на конвой противника обернулся настоящей катастрофой благодаря Убийце. Расслабившись и рассредоточив солдат по полю боя, мы дали ей в руки все козыри: каждый ход она стабильно оглушала одного человека, а пехота инопланетян в два счёта окружила и добила раненых.

Дополнение хочет, чтобы игрок мыслил более гибко и адаптивно. Избранные не дают сражениям развиваться по отработанной схеме и жестоко наказывают излишне расслабленных командиров. ХСОМ 2 и до этого была не самой простой стратегией, а теперь добавила к уравнению боёв ещё одну сложную переменную. И вышло это так здорово, что сражения не стали чрезмерно сложными, но теперь бросают куда более изощрённые вызовы игроку.

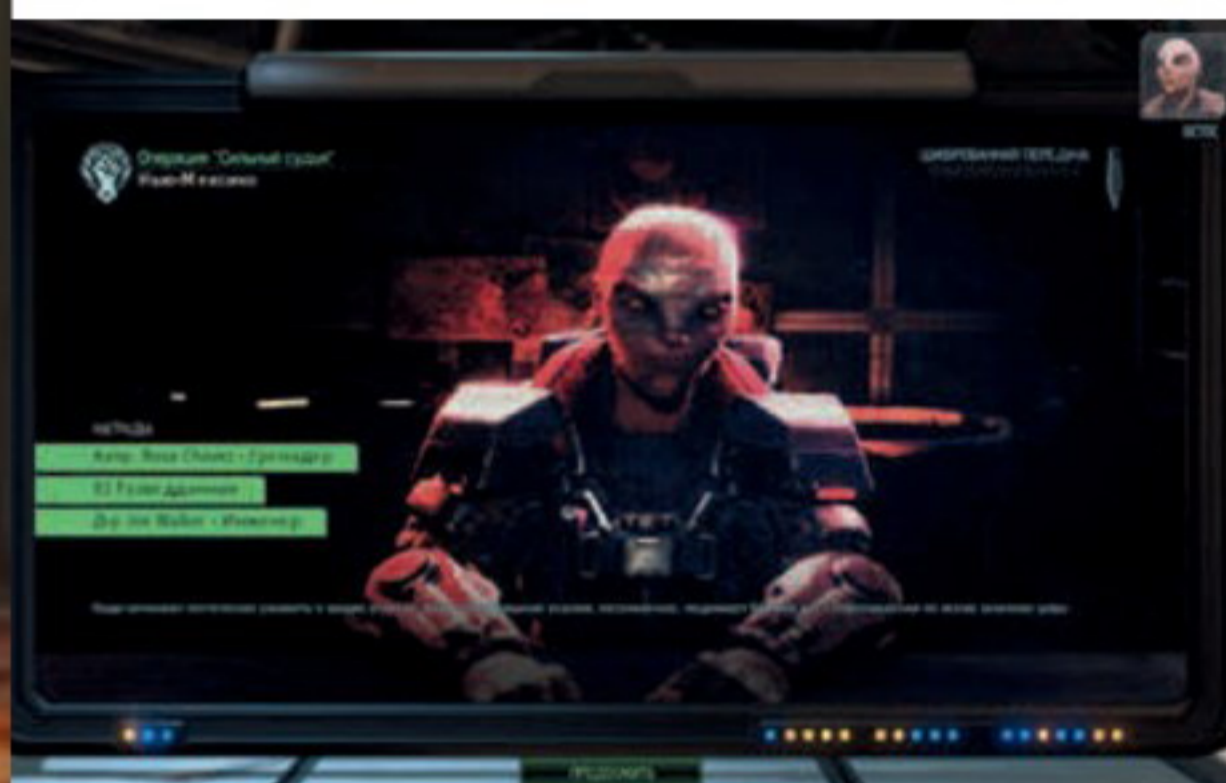
Мы не будем рассказывать, что конкретно умеет каждый из бичей сопротивления, потому что такие сюрпризы лучше испытать на собственной шкуре. Пожаловаться можно только на то, что ИИ избранных не использует все свои возможности по полной программе. Возможно, это мера баланса. Или, напротив, просчёт в алгорит-

мах. Однако за всё прохождение Убийца, вооружённая катаной и дробовиком, буквально ни разу не пальнула из огнестрела, хоть у неё и была уйма возможностей. Вдобавок после того, как вы окончательно одолеете всех избранных, игра заметно опустеет. Не будет ни кульминации, ни даже CGI-ролика. Обидно.

VIGILO CONFIDO, БРАТЬЯ!

Как будто всех этих проблем мало, есть ещё одна: избранных нельзя убить. Победы одного в бою, и он просто испарится, а вскоре вернётся в строй и продолжит строить козни. Оказывается, у каждого из них есть крепость – убежище, в котором они оперативно зализывают раны. Только там можно раз и навсегда покончить с мерзким пришельцем, но местоположение крепости,

WAR OF THE CHOSEN вбирает в себя все предыдущие DLC. Любители плазменных топоров могут спать спокойно



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры переведены на русский, грубых ошибок и недочётов не замечено.

разумеется, сокрыто от любопытных глаз повстанцев.

Носиться по всему земному шару в попытках найти крысиную нору? На это нет ни времени, ни ресурсов. Но раз в мир пришла новая угроза, у нас появились новые меры противодействия: три дружественные фракции сопротивления, всегда готовые протянуть руку помощи. К делу борьбы за свободную Землю присоединились жнецы, заступники и храмовники, а уж у них хватает причин ненавидеть АДВЕНТ. Каждую из фракций терроризирует один из избранных, поэтому именно братья по оружию занимаются поиском их крепостей. Чтобы помочь и себе, и XCOM.

Фракции отлично отвечают атмосфере и эстетике игры, а благодаря личностям их лидеров, постоянной болтовне по радиоканалам и работе с сюжетом союзники колос-



В ОРУЖЕЙНОЙ «Мстителя» теперь есть стенд с трофеями.

Не беспокойтесь, места там хватит всему. Даже оставам взорванных сектоповодов

сально влияют на геймплей. Взяв несколько готовых наработок из Enemy Within, разработчики ощутимо увеличили возможности игрока на стратегической карте. В начале нового игрового месяца всем фракциям можно отдать определённое число приказов – это даст те или иные пассивные бонусы. Некоторые из них малозаметны, другие вполне можно назвать «имбой»: например, один из приказов заступников на треть (!) усиливает модификации оружия.

Прямоком из Enemy Within же снова пришла система секретных заданий. Только теперь они куда более разносторонние –

отправлять своих солдат можно не только на поиски крепости избранного, но и на множество других миссий. Получение ресурсов, апгрейдов, информации о комплексах «Аватар», саботаж «Аватара», дополнительная тренировка... Вариантов просто уйма. Одна маленькая (и совсем не новая) фишка приносит столько пользы, что страшно становится. И солдаты получают опыт вприкуску с приятными бонусами, и стратегических опций на порядок больше – больше не придётся полагаться исключительно на слухи сопротивления. Наконец-то появилась некоторая свобода действий.

БАР — самое место для начала тёплых отношений. Запивать ужасы войны лучше вместе, а не врозь. Там же можно послушать эфиры радио сопротивления



С новыми товарищами по революции ХСОМ 2 оживает как никогда прежде, создаётся чувство продолжающейся борьбы, не угасающей ни на секунду. А функционал фракций преобразует буквально все аспекты игры, побуждая иначе смотреть на глобальную картину мира. Именно к стратегическому геймплею ХСОМ 2 было больше всего претензий, и War of the Chosen если не исправляет недочёты оригинала, то уж точно умело их маскирует.

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ВЗВОД

Вслед за сменой военного режима команда основательно перелопатила кастомизацию и прокачку бойцов, причём таким образом, что остаётся только спрашивать: «А как мы раньше-то без этого обходились?»

Прежде всего, союзники сопротивления охотно отдадут под ваше командование собственных рекрутов, и все они получились бесконечно занятыми. Жнецы, любители СВД и противогаров, имеют собственную стелс-механику, носят с собой клейморы (их позже можно взорвать выстрелом), умеют дистанционно подрывать машины и огнеопасные контейнеры и не дают противникам выскользнуть из поля зрения.

Заступники, бывшие солдаты АДВЕНТа, способны подстроиться под любую ситуацию. В их распоряжении и крюки-кошки, и возможность стрелять дважды за ход (по умолчанию), и гарпун а-ля «Скорпион». А храмовники и вовсе нацепили энергетические клинки из Halo и накапливают силу с каждым новым



ЕСЛИ ВЫ НЕ БУДЕТЕ ЗАНИМАТЬСЯ постерами сами, игра сгенерирует их за вас. Иногда они выходят нелепыми до слёз



убийством — потратить они её могут, к примеру, на создание собственной копии.

Поначалу они могут показаться чересчур сильными, но это не так: «обычные» оперативники ХСОМ зачастую куда мощнее. Просто у фракционных рекрутов совсем другие инструменты, среди которых вообще нет бесполезных. К слову, прокачиваются они иначе: у особых солдат нет веток навыков, и новые ранги открывают доступ к целому ряду умений. Они даются с повышением уровня и в качестве награды за тактические действия: убийства из засад, атаки с выгодной позиции, множественные фраги и многое другое. Опыт всегда хватает впритык: взрастить уберсолдата в сжатые сроки не выйдет.

Вдобавок за эти же самые очки можно докупать умения и для обычных солдат, так что по своей мощи отряд ХСОМ вплотную приближается к супергеройскому. Если грамотно подобрать способности и быть везунчиком, можно творить совершенно невозможные вещи. Во время нашего прохождения два основных рейнджера отряда,

один из которых был вооружён трофейными пушками Убийцы (а вы думали, никакой награды за уничтожение избранного не будет?), убивали инопланетян чуть ли не взглядом. Это веселит, но есть подозрения, что баланс будет вихлять на разных уровнях сложности: слишком много возможностей и ещё больше вариантов развития событий. Всё не учесть.

ХОРОШЕЙ ЗАВАРУШКИ ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

Но и это ещё не всё! War of the Chosen приберегла пачку механик поменьше.

Начнем с того, что наши бойцы теперь могут дружить. Если некоторые напарники «кончат» хорошо, растёт уровень их взаимосвязи, а с ним приходят и полезные бонусы. Возможность дать товарищу дополнительное действие, снять с него негативные эффекты, синхронно выстрелить по цели — всё по заветам боевиков. Забавно, правда, что игра сама решает, кто с кем дружит.



ПОКА СОЛДАТЫ перешучиваются по пути домой, спикер АДВЕНТа льёт в уши граждан реки пропаганды. Но мы-то знаем, как всё было на самом деле



Вариаций карт стало куда больше, теперь они не ограничиваются «природой», «захолустьем» и «фантастическим мегаполисом». Типов заданий тоже прибавилось. Например, миссии с участием странников, о которых мы рассказывали в превью, встречаются не слишком часто, но до неузнаваемости меняют динамику боёв. Казалось бы, снова зомби в AAA-проектах, но ругать идею не хочется, потому что она, как ни странно, очень свежо играет в рамках XCOM 2.

Все, кто ненавидит задания на время, могут выдохнуть – их теперь гораздо меньше, а те, что остались, почти не раздражают. Учитывая, что War of the Chosen возвращает в XCOM 2 опции «Второй волны», неприятные моменты можно заметно сгладить. Отведённое время на тех же таймерах легко вдвое удлинить или сократить по желанию. Или отправить себя напрямик на седьмой круг ада, сделав все эффекты событий перманентными.

И наконец, в игре появились пропагандистские постеры сопротивления – с вашими подопечными в главной роли, разумеется. Постеры можно делать самому, и они появятся на игровых локациях, в каютах

«Мстителя», на транспарантах – везде! Есть ли от этого практический толк? Нет. Занятно ли это? *Очень*. Все знают, что в RPG можно часами создавать персонажа и подбирать ему внешность по вкусу. Но попробуйте как-нибудь сделать идеальную фотографию отряда после миссии. Это тоже занятие не на десять минут.



War of the Chosen – это не DLC и даже не расширение. Это огромный пласт идей, концепций и механик, как самосвалом сгруженный прямо поверх монструозной стратегии, которая и безо всяких дополнений

затягивала на десятки часов. И удивляют даже не масштабы обновлений – удивляет то, что все эти идеи действительно делают XCOM 2 краше.

Автор этих строк в своё время целиком прошёл XCOM 2 дважды. Но с War of the Chosen возникло чувство, что это не третье прохождение немного обновлённой истории, а целиком новая игра, полная сюрпризов, неожиданностей и пиццы для размышлений.

Цена многим не понравится, но в случае с War of the Chosen это простительно: вы прочувствуете XCOM 2 заново, как в первый раз. Передавайте Брэдфорду привет и помните – избранные бессмертны ровно до того момента, пока вы их не пристрелите. ■

ПОРАДОВАЛО:

- тонны новых «игрушек» для борьбы с пришельцами;
- оживлённая динамика на стратегической карте;
- ещё больше вариативности;
- ещё больше простора для личных историй;
- дополнение удивит даже ветеранов игры.

ОГОРЧИЛО:

- прихрамывающий баланс;
- мелкие баги;
- парочка странных сюжетных недочётов;
- дополнение может вызывать приступы аналитического паралича.

ВЕРДИКТ

XCOM 2, умноженная сама на себя. Нароботок в War of the Chosen хватило бы на самостоятельную игру, и мы почти уверены, что в Firaxis ещё и вырезали часть контента, чтобы не травмировать публику. Великолепное дополнение и обязательная покупка для всех фанатов XCOM, которым хочется заново открыть для себя любимую стратегию.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9.0
«Великолепно»



28 ИКСКОМОВЦЕВ

WAR OF THE CHOSEN В КАРТИНКАХ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

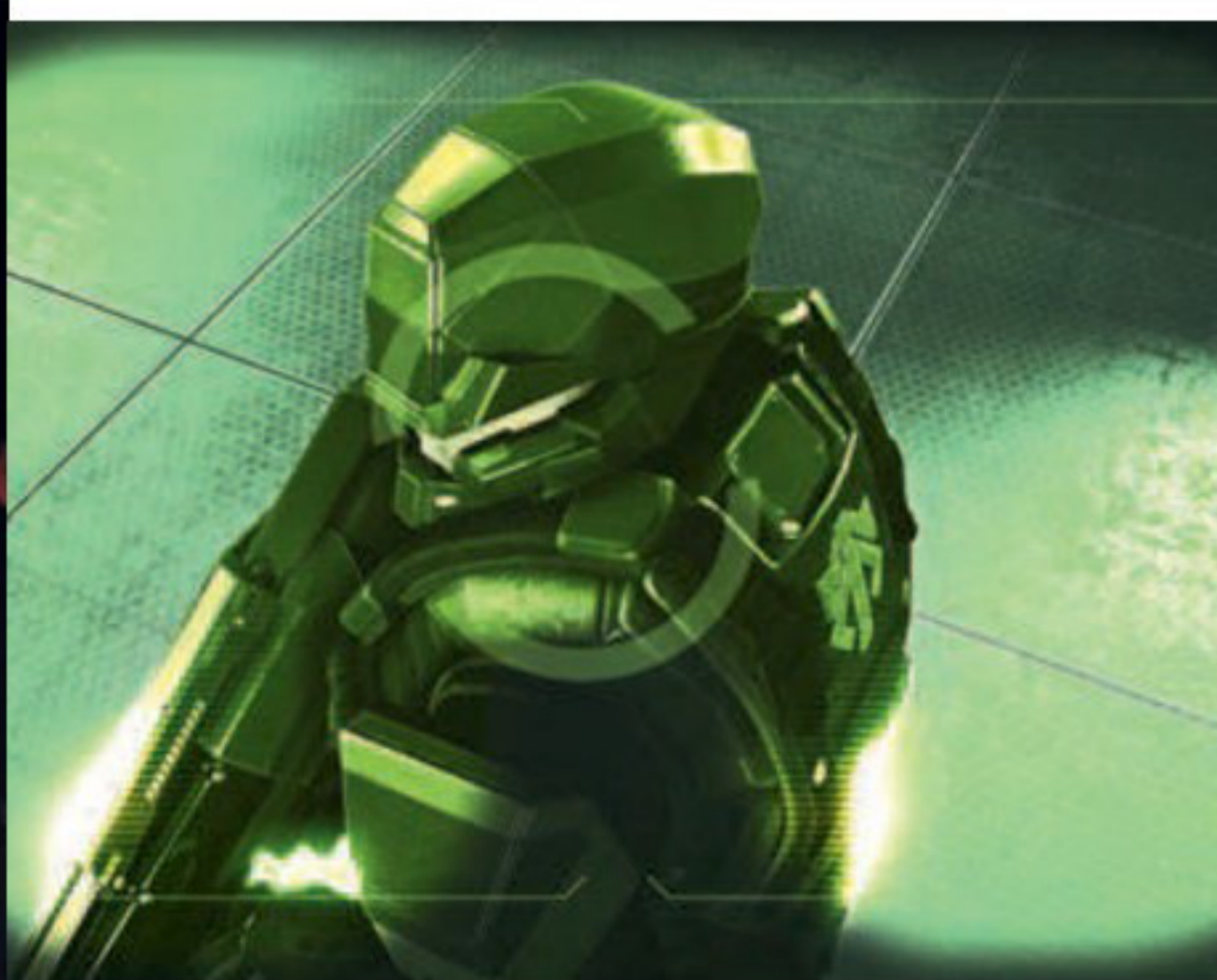
СКАЖЕМ ЧЕСТНО, МЫ РЕШИЛИ ПОПРОБОВАТЬ ЭТОТ НОВЫЙ, ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ФОРМАТ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ ВДОВОЛЬ НАИГРАТЬСЯ С НОВОЙ БУМАГОЙ. ВЕДЬ КАРТИНКИ НА НЕЙ ВЫГЛЯДЯТ ОТЛИЧНО! А ТУТ МОЖНО ВЫДАТЬ КУЧУ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ ПО ИГРЕ. ПРИЯТНО, КРАСИВО – И, НАДЕЕМСЯ, НЕ БЕСПОЛЕЗНО. **ПРИЯТНОГО РАЗГЛЯДЫВАНИЯ!**



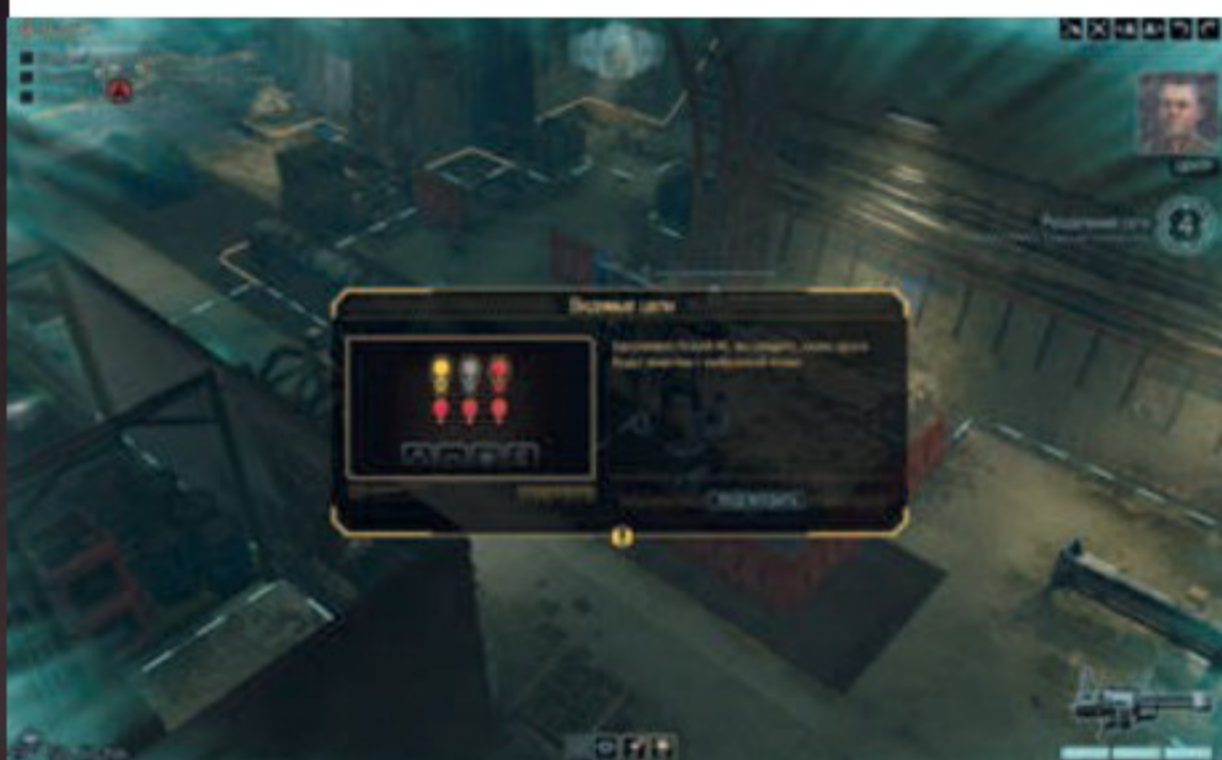
ОБНОВЛЕНИЕ главного меню с приходом новых DLC стало маленькой традицией для современной XCOM. А справа – жнец, член новой фракции сопротивления



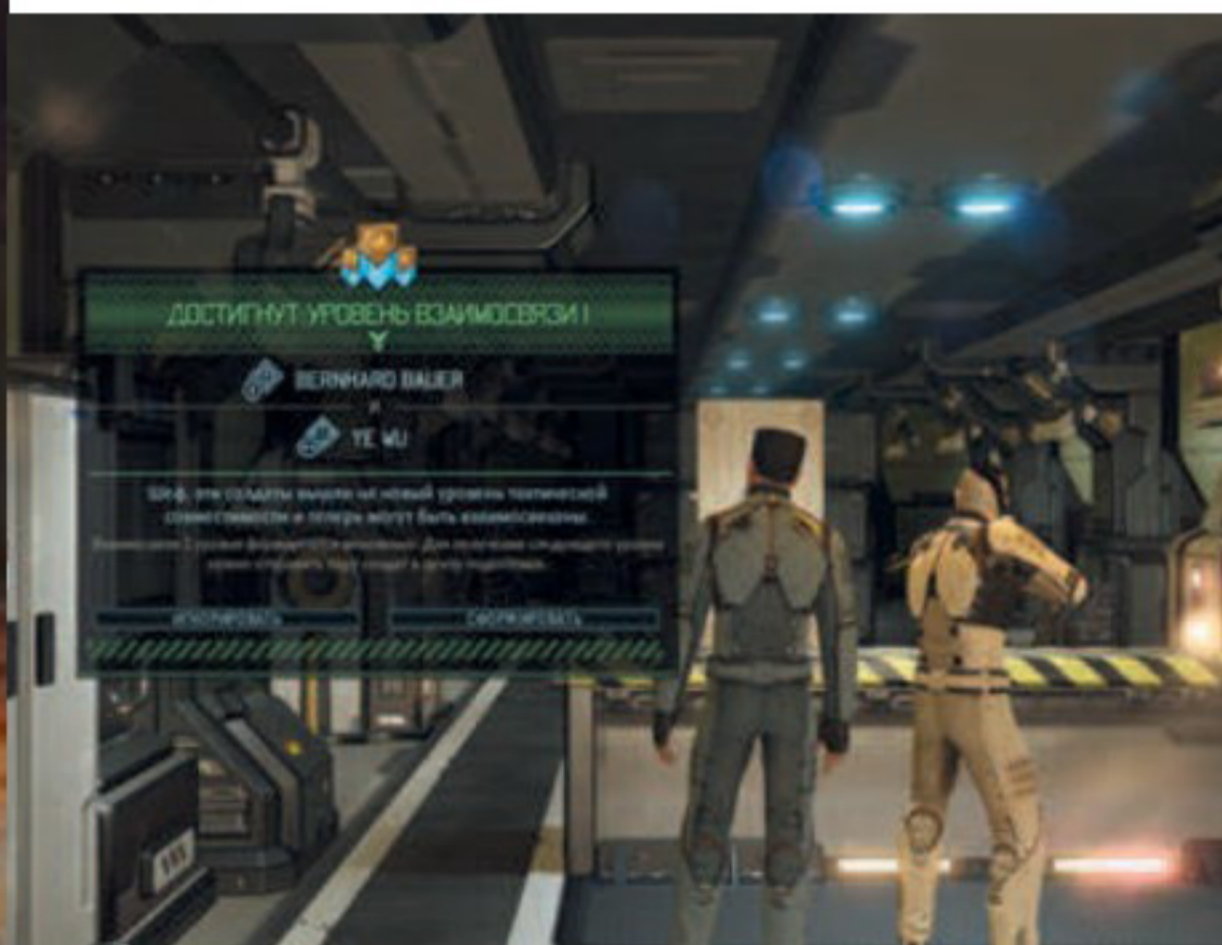
ИГРА УЧИТЫВАЕТ, что DLC сильно меняет оригинальный сюжет, поэтому и ролики были сняты новые. По версии War of the Chosen, именно жнецы спасли командира из плена у АДВЕНТА



РЫЦАРИ ПЛАЩА и СВД обожают наблюдать за добычей издалека. Ночное видение они не выключают, похоже, из принципа



НЕ ВСЕ ИЗМЕНЕНИЯ касаются создаваемого игроком сюжета. Есть и просто мелочи, делающие жизнь чуть удобнее. Как, например, возможность заранее проведать, кто из врагов будет виден в конечной точке передвижения



УЖАСЫ ВОЙНЫ закаляют хрупкие людские сердца. Некоторые бойцы, регулярно воюющие бок о бок, сблизятся и станут настоящими братьями по оружию. Напарники получают уникальные способности по мере развития их отношений – допустим, возможность раз за бой обеспечить товарищу дополнительное действие



НО, УВЫ, ЗЕМЛЯ под игом АДВЕНТА – это не волшебная страна радуги и дружбы. Получить в бою посттравматическое стрессовое расстройство можно запросто. Это мрачно, реалистично и придаёт солдатам ещё больше уникальности



ОДНО ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ новшеств – пропагандистские фотографии сопротивления. После каждой успешной миссии отряд охотно позирует для листовок. Можно менять позы, ракурсы, планы, накладывать фильтры, подставлять другой фон... Тяжкое положение землян совсем не повод забывать о крутизне!



ТЕХ, КТО ОТДАЛ ЖИЗНЬ за свободу Земли, можно обессмертить во вдохновенном эпическом постере. Некоторые из этих фото позже появятся в баре на «Мстителе». Нередко можно видеть, как кто-то поминает усопшего за рюмкой-другой горячительного. Маленькая, но безумно эффектная и трогательная деталь



В АДДОНЕ БУДЕТ КУДА БОЛЬШЕ кинематографических сцен, чем в оригинальной игре. Да и постановка у них стала интереснее. В Figaxis делают всё, чтобы ключевые моменты в историях наших солдат были как можно более запоминающимися



НА МАСКУ УЖАСНАЯ, но добрая внутри. Знакомьтесь – Елена Драгунова, первый жнец, которым вам доведётся командовать



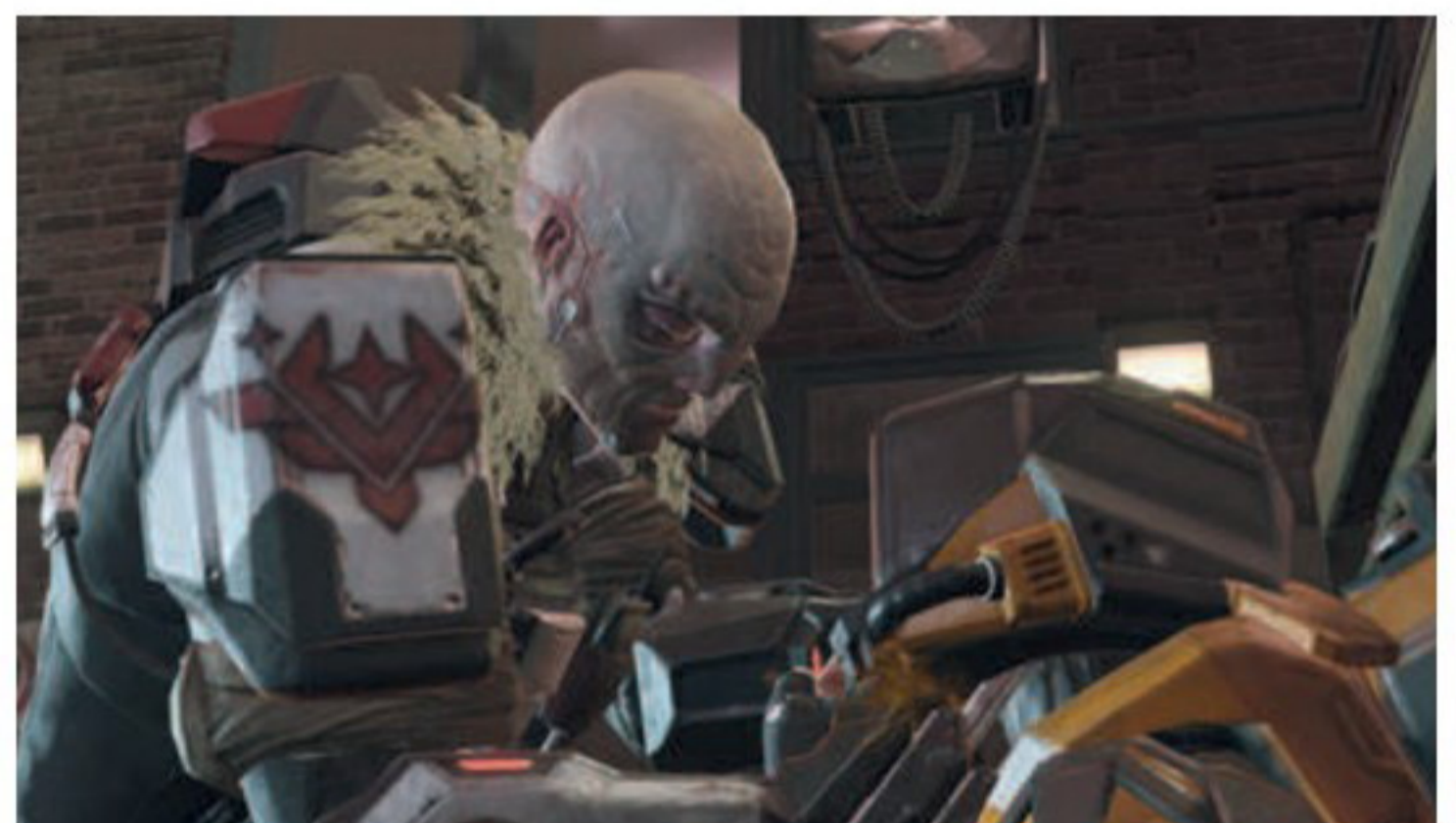
ГЛАВА ЖНЕЦОВ по прозвищу Волк – резкий и немного отталкивающий тип. Однако его стая незаменима в борьбе с АДВЕНТОМ, так что нам придётся сработать, понравится это ему или нет



ВЫ, наверное, проголодались с дороги. Стоп... В смысле – «нет»?! А для кого мы тогда криссалида зажарили?



ЖНЕЦЫ пользуются особой техникой маскировки и могут стрелять, не выдавая себя. С каждым выстрелом вероятность включения тревоги повышается. Практично и крайне эффективно. Ну и, само собой, очень эффективно



МОКС – команда заступников, ещё одной фракции NPC. Заступники целиком состоят из бывших солдат АДВЕНТА, освободившихся от контроля своих деспотичных хозяев. Нужно ли говорить, что теперь Мокс не пылает любовью к себе подобным марионеткам?



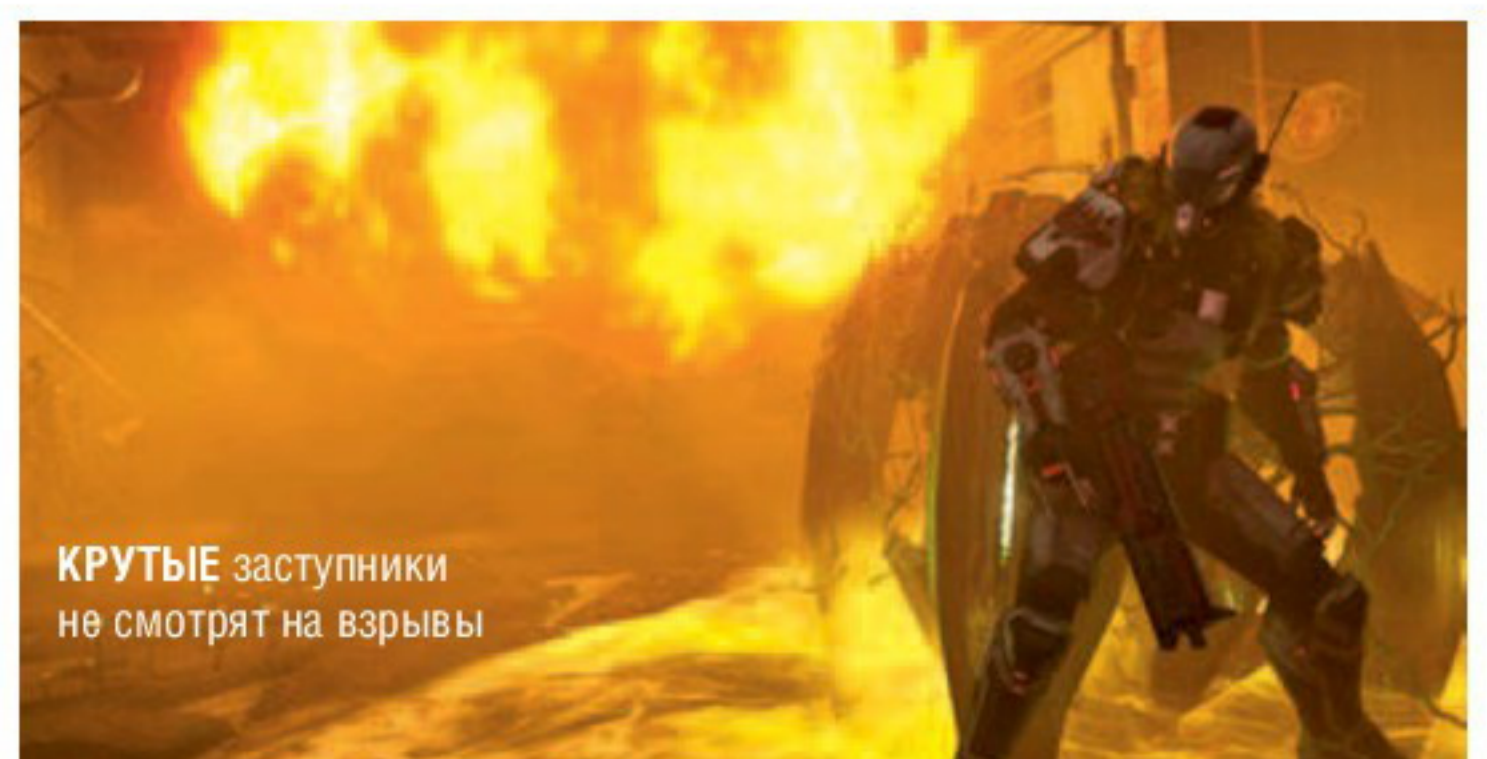
ПОМНИТЕ БОМБЫ из первой ХСОМ, облепляющие все вокруг странной слизью? Как оказалось, со временем они превращают мирных жителей в самых настоящих зомби. Или в странников, как выражается игра. Целые города остались покинутыми после победы АДВЕНТА, и живые мертвецы – их единственные обитатели



УГРОЗА СО СТОРОНЫ странников настолько велика, что АДВЕНТ даже отправляет спецотряды чистильщиков в заброшенные города. Как будто нам обычных зомби было мало, придётся воевать ещё и с огнемётчиками – все против всех!



СТРАННИКИ имеют очень чуткий слух, поэтому, как бы соблазнительна ни была перспектива взорвать всю толпу одной гранатой, лучше воздержаться от фейерверков. Иначе на звук сбегится толпа вдвое больше



КРУТЫЕ заступники не смотрят на взрывы

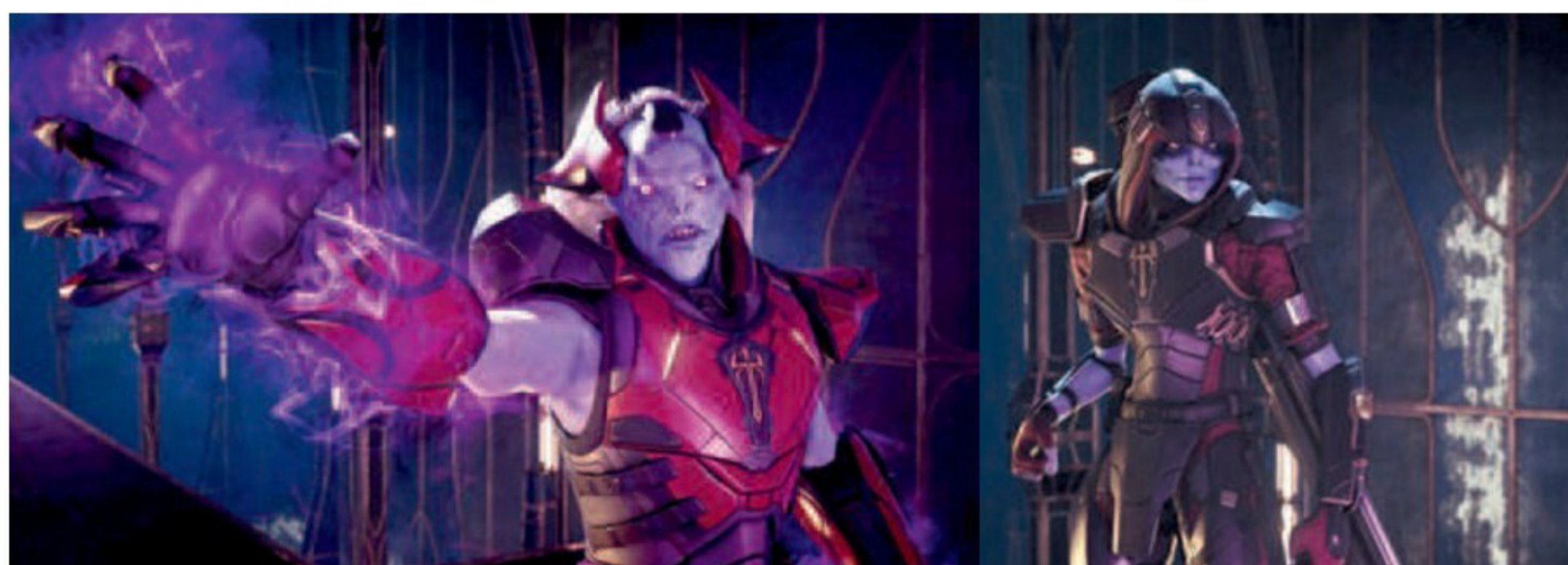
СТРАННИКОВ МНОГО, но они не очень крепки здоровьем. Убивая одного, солдат тут же возвращает себе потраченное очко действия. Нужно только следить за пулями и действовать эффективно — тогда ни один из монстров не добежит до вкусных оперативников



ЖНЕЦЫ И ЗАСТУПНИКИ терпеть друг друга не могут. И иногда разногласия доводят их до критической точки. Не так-то просто протянуть оливковую ветвь кровному врагу, даже если это единственный выход из ситуации



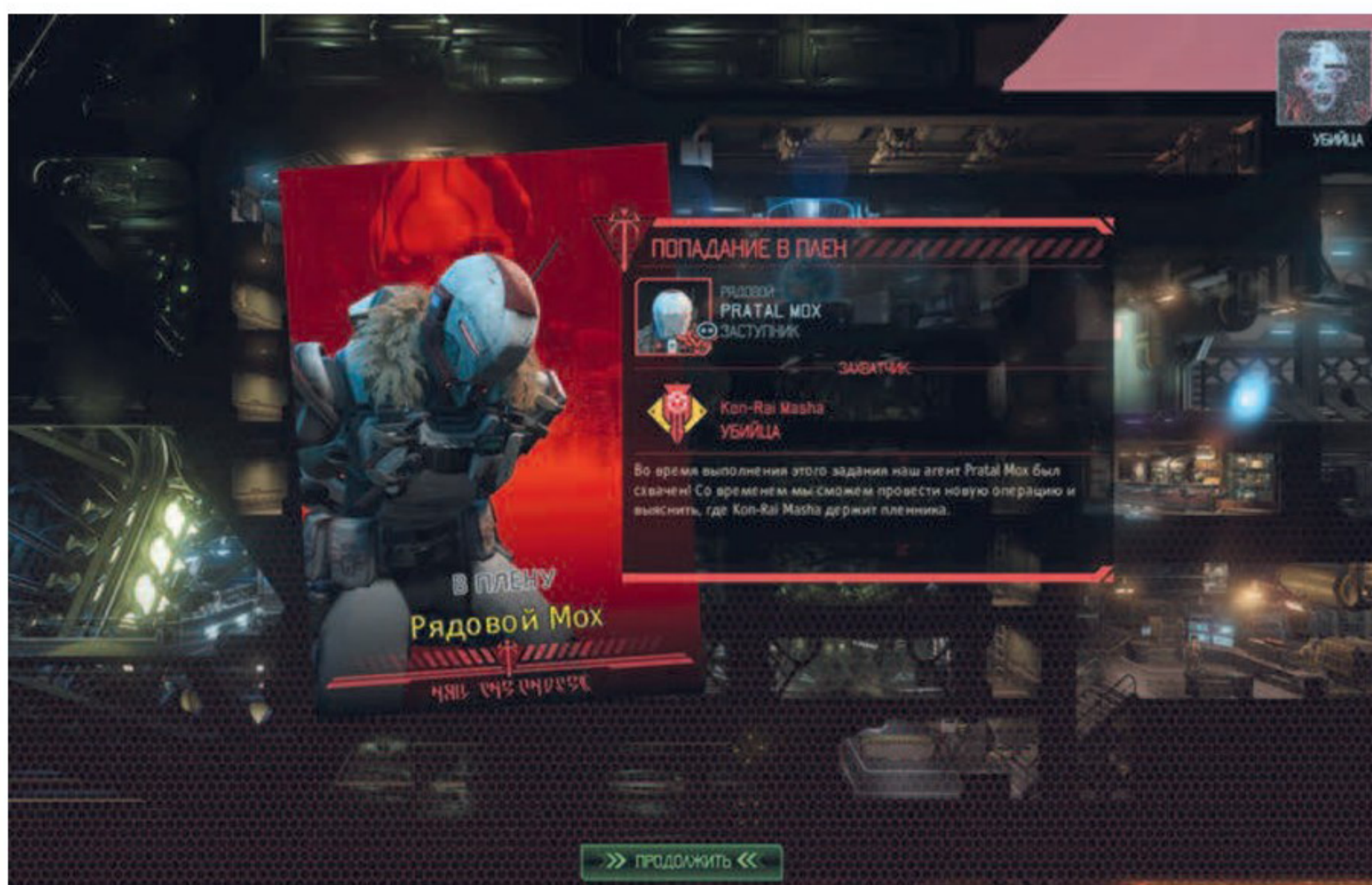
УБИЙЦА — первый избранный, с которым вы столкнётесь. Каждый из них имеет перки, силы и слабости, причём всё генерируется на лету. Избранные не стесняются ехидничать, регулярно комментировать происходящее и всеми способами вызывать неприязнь — словом, напоминают о себе как могут



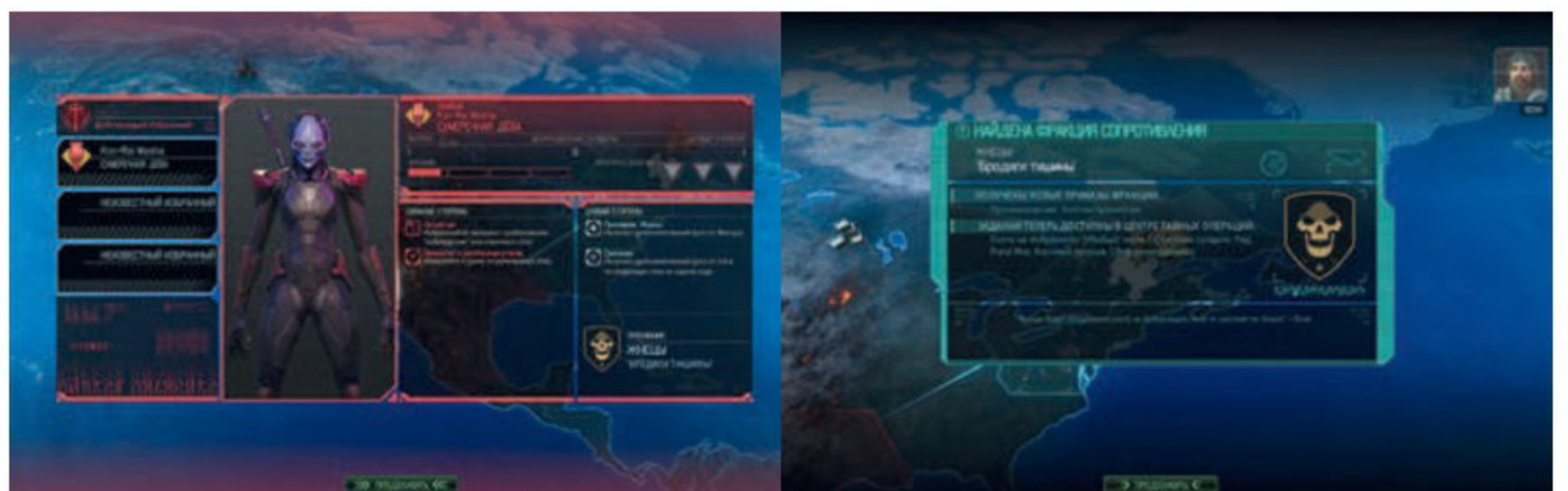
БРАТЬЯ УБИЙЦЫ нисколько не уступают ей в кровожадности, но встретиться с ними предстоит позже. Безмятежными моментами без избранных стоит наслаждаться, пока есть возможность. Потому что ничего доброго такое знакомство не сулит



ЭТО, КСТАТИ, НЕ КАТСЦЕНА, а просто загрузочный экран в городской локации. Атмосферно!



СЛУГАМ ДРЕВНИХ неинтересно просто убивать ваших бойцов. О нет! У них свои планы. Например, захватывать их в плен и пытаться, пока пленник не сдаст все сопротивление с потрохами. Не хотите этого допустить — снаряжайте миссию по спасению бедолаги



ПРИХОД ИЗБРАННЫХ, помимо прочего, меняет стратегическую карту. Каждый из них будет регулярно проводить собственные операции на карте, и, если вы будете действовать там же, велик риск встретиться с избранным лицом к лицу



ЖАНР Приключения ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment РАЗРАБОТЧИК Naughty Dog
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть ПЛАТФОРМА PS4

UNCHARTED: THE LOST LEGACY

СИЛЬНАЯ И НЕЗАВИСИМАЯ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Сотрудники **Naughty Dog** не раз говорили, что дополнения – не их конёк. И не то чтобы у них не получается. Просто в команде работают настолько увлечённые люди, что любое DLC постепенно превращается в отдельный крупный проект. И **The Lost Legacy** отличный тому пример: разработчики слегка увлеклись и вместо аддона сделали (почти) полноценную игру.

ПО СЛЕДАМ ЛЕДИ КРОФТ

С первых кадров становится ясно, что к продолжению **Uncharted 4** отнеслись более чем серьёзно. В глаза бросается и фирменное для студии внимание к деталям, и постановка, и качество каждой сцены – всюду просвечивает количество вложенных сил и денег. Когда разглядываешь уникальные анимации для однотипных, казалось бы, действий или видишь, как тянется сыр на пицце, созданной всего для одной сцены, становится ясно, что насчёт своего маниакального подхода ребята из **Naughty Dog** не лукавили.

Выглядит игра без преувеличения восхитительно: тут и потрясающие джунгли, и огромные водопады, и гигантские статуи, будто прямоком с открытки. Да и история получилась под стать большой игре – со злодеями, сложными отношениями, полноценным раскрытием персонажей и парочкой твистов.

Главной героиней в этот раз стала Хлоя Фрейзер, подруга Натана Дрейка из предыдущих частей. Самого Нэйта, как и обещали, отправили на покой, но Хлоя пока туда не собирается. Отдых ей не нужен, а уже в **Uncharted 2: Among Thieves** стало ясно, что остановит барышню только костлявая. Слишком уж Хлоя бойкая и энергичная, с неуёмной тягой к авантюризму, риску и нарушению правил.

Только в этот раз вокруг мисс Фрейзер разворачивается куда более серьёзная история: в **The Lost Legacy** она возвращается на свою родину, в Индию, в поисках Бивня Ганеши – очередной реликвии и символа её народа. И интересы у Хлои не только меркантильные: девушка идёт по стопам отца, а он был буквально одержим поис-



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 7 часов

ками этого сокровища. Да и в целом отношение к Индии у Фрейзер особое. Так что готовьтесь и к серьёзным разговорам, и к грустным воспоминаниям, и к трогательным моментам.

Накал драматизма только усиливает новая напарница Хлои – Надин Росс. Именно она была в числе «злодеек» в **Uncharted 4**, а после сокрушительного поражения переквалифицировалась в охот-



НАШЛОСЬ МЕСТО и этапам с верёвкой, появившимся в четвёртой части



ВОЗМОЖНОСТЬ ДЕЛАТЬ СНИМКИ пейзажей и возиться с отмычками – маленькие, но приятные добавки. А вместо дневника, который был у Дрейка, Хлоя пользуется картой



ницу за сокровищами. И отношения парочки героинь достойны отдельного рассказа.

Надин – потомственная военная, а в плане поиска реликвий ещё новичок. Поэтому немного легкомысленный, «взрывной» стиль авантюры Хлои для неё – настоящая дикость и признак непрофессионализма. Кроме того, вначале героини толком друг друга и не знают, так что в разговорах они постоянно (всегда, везде и всюду) задают друг дружке уйму

вопросов и обсуждают всё подряд, от индийских мифов до своего отношения к Дрейкам.

И к финалу между героинями образуется настоящая связь. Экранная «химия» всегда была сильнейшей стороной сценаристов Naughty Dog, а здесь и вовсе стала чуть ли не главной прелестью игры. Подаётся она через множество деталей – от малозначительных (на первый взгляд) реплик до мелкой мимики и дружеских тычков в плечо.

Зато приходится признать, что из-за резкой смены настроения Uncharted перестала быть тем солнечным, полным юмора и позитива приключением, к которому мы привыкли. Вместо этого The Lost Legacy пытается играть на поле Лары Крофт, повторяя схемы с её старыми переживаниями об отце-археологе и кучей серьёзных мин.

Местами уровень пафоса достигает критических значений, и тогда персонажи внезапно перевоплощаются из искателей приключений в настоящих героев. Понравится такой поворот далеко не всем. Хотя хватает здесь и шуток, и приключений, и сумасшедших ситуаций – особенно ближе к концу, когда компания героев становится больше.

НЕ КИНО

Не выдаёт бывшее DLC и геймплей. Он, правда, с четвёртой части почти не изменился: всё те же головоломки, паркур и экшен. Но почти в любой ситуации разработчики нашли чем разнообразить процесс, поэтому играть неизменно интересно. Скажем, во время перестрелки вам вдруг



НИЛ ДРАКМАНН И БРЮС СТРЕЙЛИ принимали в проекте косвенное участие. И местами это чувствуется: иногда диалоги и постановка чуть-чуть, но провисают

пригонят броневик, который придётся как-то взрывать, а в обманчиво спокойном храме буквально выбьют почву из-под ног, разрушив древнее сооружение. Хотя экшен хорош даже без таких поворотов.

Тут вам и опция стелса, и вертикальный геймплей, и разрушаемые укрытия, и просторные арены, идеальные для импровизации, и куча разного оружия. И даже верёвка, благодаря которой можно перемещаться из одной точки в другую почти моментально. Получается образцовая песочница, где вам развязывают руки.

Можно прятаться и снимать всех по-тихому, а можно устроить стремительный экшен вида *gun'n'gun*, где важно быстро менять укрытия и оружие и постоянно перемещаться. Тем более что здешние враги — опасные товарищи: и живучие, и палят из любых орудий, от ракетниц до снайперских винтовок, и гранатами закидывают, и заходить со всех сторон тоже не стесняются.

Впрочем, перестрелки здесь вовсе не главное. Как и четвёртая часть, *The Lost Legacy* делает акцент на головоломки и паркур: почти постоянно приходится куда-то лезть или думать, что делать с очередным непонятным механизмом. Почти каждый такой этап отличается если не идейно, то хотя бы подачей. Одна головоломка, к примеру, встретит Хлою статуями с топорами, что рубят голову любому, кто допустит ошибку. А почти все древние сооружения, где предстоит лазить, рано или поздно разрушатся — одно эффектнее другого.

Даже поднадоевшие ещё в четвёртой части моменты вроде таскания ящиков здесь поставлены хоть чуточку, да иначе. В одной ситуации что-нибудь вдруг сломается, в другой героини сами поведут себя по-другому, обыграв всё очередной шуткой. Некоторые задачи напарница вообще может решить сама, чтобы Фрейзер лишней раз не напрягалась. И это приятно удивляет.

В какой-то момент игра даже даёт подобие открытого мира. Да, оно было и в четвёртой части, но здесь и площадь внушительнее, и занятий больше: собирательство, несколько храмов на выбор, поездки на джипе по грязи, даже вышки (точнее, всего одна вышка).

Хотя открытые миры никогда не были визитной карточкой *Naughty Dog*, исследовать обширные локации увлекательно. Все три типа геймплея поочередно сменяют друг друга, каждый храм или поиск медальонов (дополнительная задача) обязательно или маленькая головоломка, или акробатический этап, или перестрелка с врагами. Те, кому и это надоест, могут покататься на джипе, чьей физике здесь позавидовали бы и некоторые гонки. А буквально на каждую мелочь героини реагируют целой вереницей ярких диалогов, в которых достаётся и Дрейкам, и отцам девушек, и индийским божествам.

ПОМИМО ВСЕГО прочего, в комплект The Lost Legacy входит мультиплеер четвертой части



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра целиком переведена на русский язык. Озвучка неплохая, но оригинальным голосам, само собой, не ровня. То же самое касается и перевода в целом: суть он доносит, но смысл иногда всё же коверкает.

Впрочем, ошибки всё же есть. Временами подводит дизайн уровней – ты путаешься в окружении или заранее видишь, где тебя ждёт перестрелка. Порой, пусть и редко, героиня может сама покинуть укрытие в разгар боя. А иногда геймдизайнерам отказывает чувство меры: так, в одном месте разработчики используют возрождение врагов, что в 2017-м уже можно считать дурным тоном.



Но главная и единственная серьёзная проблема проекта – самоповторы. Да, здесь есть пара новых механик: мини-игра со взломом замков и возможность фотографировать достопримечательности на телефон. Да, это всё-таки DLC, и ждать сюрпризов было бы странно. Но чем дальше, тем заметнее, что придумать нечто по-настоящему новое в пятый раз у разработчиков уже не выходит.



Тут нашлось место надоевшим головоломкам с перенаправлением лучей, ненавистным схваткам с вертолётами, древнему городу, очередному клишированному злодею-идиоту со своей армией и неуёмными амбициями. Есть уровень, почти полностью дублирующий одну из глав второй части, что можно расценивать и как приятную отсылку (всё-таки момент легендарный), и как недостаток воображения.

Все это не то чтобы трагедия, совсем нет! Просто в какой-то момент уже казалось, что из The Lost Legacy получилась игра чуть ли не уровня номерной части серии. Увы, это не так. И тем не менее она гораздо лучше, чем большинство DLC, а для кого-то и вовсе станет одним из сильнейших впечатлений 2017 года. Ведь такие качественные и душевные проекты не самые частые гости в наших краях. ■

ПОРАДОВАЛО:

- персонажи и их взаимоотношения;
- и экшен, и головоломки с выдумкой поданы и интересны;
- разнообразие ситуаций: постоянно что-то происходит;
- внимание к деталям;
- актёрская игра и лицевая анимация.

ОГОРЧИЛО:

- злодей нукудышный, а драма не всегда к месту;
- временами разработчики изрядно повторяются.

ВЕРДИКТ

В Naughty Dog попытались выпустить дополнение, но ненароком сделали почти самостоятельную игру. The Lost Legacy – отличное приключение, где место нашлось и для кино, и для по-настоящему умного геймплея. Ещё бы только чуть больше нового и чуть меньше самоповторов. Но мы ведь вообще-то DLC ждали, верно?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5
«Отменно»

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Ninja Theory
РАЗРАБОТЧИК Ninja Theory
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Intel i5-3570K,
 8 ГБ, 2 ГБ видео

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

ХРАБРЫЙ ПОРТНЯЖКА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Несмотря на любовь к творчеству студии **Ninja Theory**, мы не особенно интересовались **Hellblade** как игрой. Куда больше она интриговала как эксперимент: удастся ли команде из полутора десятков человек буквально за копейки создать проект AAA-уровня?

ИНДИ-БЛОКБАСТЕР

Ранее компания уже успела выпустить несколько крупных игр. Не важно, чем они были – приключением в зелёном постапокалипсисе, фэнтези о волшебном мече или слэшером про подростка-нефилима, – проекты этой студии всегда отличались эмоциональными сюжетами, чудесной музыкой и экшеном с холодным оружием. Только вот продажами Ninja Theory похвастаться не могла. В какой-то момент перед студией встал нелёгкий выбор: делать игры для мобильных телефонов или вовсе закрыться.

Долго, впрочем, за «мобилками» просидеть они не смогли. И тогда у руководства родилась идея: а что, если в корне изменить производственные процессы и попытаться сделать так же круто, но дешевле?

Они попробовали. В команду вошли лишь двенадцать человек, первый трейлер сделали за несколько сотен фунтов, motion capture записывали прямо в офисе, используя купленное на eBay барахло вроде шлема для крикета (он помогал с захватом



РОЛЬ СЕНУА исполнила Мелина Юргенс – видеомонтажер студии. И хотя никакого актёрского опыта у неё до этого не было, Мелина отлично вжилась в образ

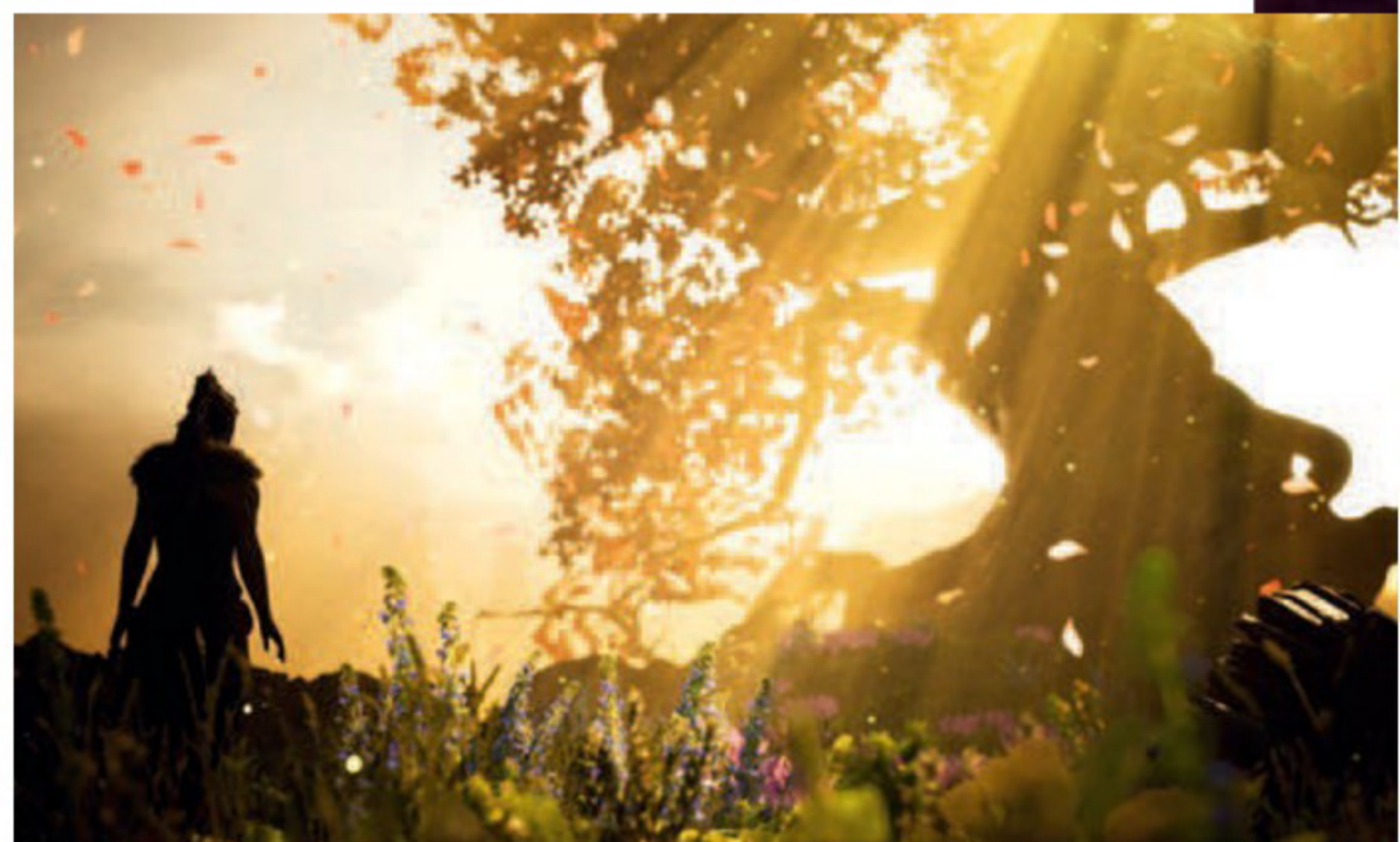
лицевой анимации). И шаг за шагом дотянули аж до самого релиза.

Недостаток денег и рук в **Hellblade** и вправду почти не ощущается. Здешний мир выглядит восхитительно, лицо и мимика героини словно настоящие. Звучит игра тоже лучше многих: здесь и отличная музыка от лидера группы Combichrist Энди Ла Плагуа, и хвалёный бинауральный звук (когда понятно, где его источник).

Даже маркетинговой кампании позавидовали бы некоторые крупные издатели, – за попытками сделать инди-AAA следили многие. Без всякой рекламы – просто потому что интересно.

Только вот «проекта мечты» всё равно не получилось. И, что забавно, большая часть проблем лежит в области, меньше всего зависящей от бюджета: игру подвёл геймдизайн.

НИКАКИХ ПОДСКАЗОК, списков комбо или обучающих видео здесь нет, все тонкости приходится разуживать и осваивать самому



СЦЕНАРИЙ НЕ САМЫЙ ПРОСТОЙ для восприятия. Где-то приходится достраивать картину самому. Это не недостаток, но понравится не всем

ИСТОРИЯ СЕНУА далеко не единственная в Hellblade. Нашлось здесь место и для множества самых разных скандинавских легенд

ЧТО ТАКОЕ БЕЗУМИЕ

Благодаря умению Ninja Theory рассказывать истории и нагнетать атмосферу поначалу это почти незаметно. Сюжет основан на скандинавской мифологии. Девушка по имени Сенуа всю жизнь страдала от «проклятия», или, проще говоря, психоза. От сумасшедшей героини отвернулись даже родные – все, кроме её возлюбленного. Так что, когда его убили, Сенуа отправилась напрямик в мир мёртвых, Хельхейм, навстречу монстрам и собственным страхам. И все ради того, чтобы вернуть душу единственного близкого ей человека.

Первое время, правда, проникнуться историей не удастся из-за её спорной подачи. Закадровый голос сначала всячески избегает конкретики и просто философствует – и это совершенно не хочется слушать. А кат-сцены, пожалуй, единственное, что по-настоящему пострадало от недостатка денег. Большая часть собы-

тий в роликах разворачивается на тёмном фоне. Показывают одну Сенуа, большинство других персонажей появляется только в виде силуэтов, голосов или «живого» видео, что на фоне компьютерной графики смотрится диковато.

Но всё меняется, как только разработчики выдают первые сведения о жизни девушки. Постепенно удаётся собрать картинку – понять, почему героиня стала именно такой, почему готова пожертвовать душой ради спасения возлюбленного. Даже начинаешь замечать параллели между основной сюжетной линией и мифами, которые здесь тоже озвучивают.

Вырисовывается целая история жизни одного несчастного человека. История отнюдь не глупая и с серьёзным посылом, о том, как тяжело жить с психическими заболеваниями среди настоящих монстров – обычных людей. И хотя это не тот рассказ, который хочется вспоминать годами, послевкусие все равно остаётся приятное.

Но главное даже не это. Hellblade не столько про сюжет, сколько про эмоции героини, игра буквально погружает в мир Сенуа, даёт возможность прочувствовать её переживания, услышать всё её ушами и увидеть всё так, как видит она. И самое сильное здесь – атмосфера полного, подлинного безумия. Мир Hellblade сам по себе хорош: живописные леса и горы, древние постройки, полумёртвые враги... Но, когда в дело вмешиваются страхи героини, происходящее на экране становится ещё более убедительным.

Во-первых, Сенуа слышит голоса. Множество голосов, причём постоянно. Идут они с разных сторон (спасибо объёмному звуку!), почти не затихают, комментируют историю, подсказывают что-то, смеются, спорят, ругают, сбивают с толку – в общем, нагнетают атмосферу так, словно с ума сходит вовсе не Сенуа, а вы сами.

Во-вторых, здесь всё время происходит что-то безумное: крики, иллюзии, меняю-



ЭКШЕН в игре хороший, но его куда меньше, чем думали многие



НЕСМОТРЯ НА ВСЕ КРАСОТЫ, Hellblade все-таки ближе к инди, чем к блокбастерам

щиеся на глазах локации. Нашлось даже место для моря мёртвых с настоящими горами из тел, чьи руки непрерывно тянутся к игроку. Выглядит завораживающе.

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ

Только вот, когда дело доходит до игрового процесса, вылезают самые разные проблемы. Условно игру можно разделить на две части: исследование мира с головоломками и сражения. На первый взгляд, с ними всё замечательно.

Бои выстроены по классической схеме. Есть тяжёлая и лёгкая атаки, рукопашные удары, уклонение, блок, парирование,

замедление времени – и все это нужно комбинировать, находя эффективные связки. Враги тоже бывают разными: обычные с мечами, «тяжёлые» с секирами, викинги со щитами, шустрые товарищи с метательными топориками и даже боссы с уникальным набором атак и уязвимостей. Зачастую они нападают по несколько штук с разных сторон, заставляют маневрировать и следить за всем полем боя. При этом каждый удар или блок ощущается тактильно, чуть ли не всем телом – управление тут интуитивное. Казалось бы, всё прекрасно.

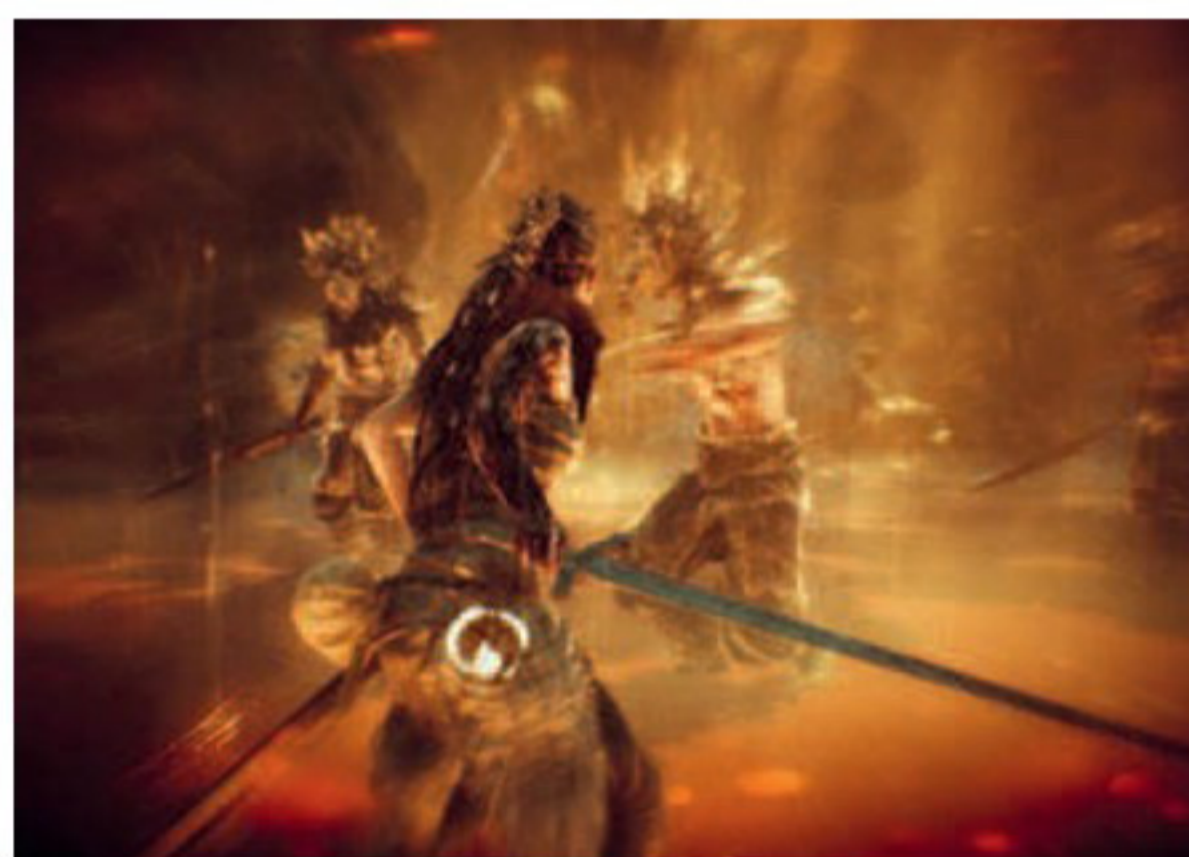
Такое же впечатление складывается и на другом фронте, в исследованиях и головоломках. Их здесь куда больше, чем

сражений. Задачи разные: найти на уровне скрытые символы, взглянуть на объекты под определённым углом, чтобы сложить из них картинку. Есть даже этапы, где нужно открывать двери в одном мире, чтобы разблокировать проход в другом.

Однако везде вылезают какие-то мелкие, но всё же недостатки. Во время сражений в тесных пространствах фиксированная камера утыкается в стены из-за передвижений врагов. А головоломки раздражают из-за слабого дизайна уровней. Да, все уровни здесь выглядят богато, но ради красоты страдает функционал. Какие-то места напоминают нагромождение объектов, где трудно найти нужный путь. Иногда не совсем понятно, куда можно зайти, а где дорогу преградит невидимая стена. Или проход и вовсе скроют где-нибудь в тёмноте в углу.

При этом геймплею не хватает изюминки и глубины. Сражения интересные, но в них нет второго дна или простора для экспериментов, и, как только понимаешь, что делать, и заучиваешь паттерны поведения врагов, все схватки становятся однотипными (хотя надоест все равно не успевают). Да и задачи не удивляют: тут открыл дверь, вернулся назад, там открыл дверь, побегал кругами, пока не обнаружил нужный символ, и так далее.

К тому же игра не всегда поддерживает нужный темп. В какой-то момент вас могут задавить кучей врагов и множеством схваток подряд, а следом отправят целый час блуждать среди головоломок. Где-то один и тот же тип задачек будет повторяться,



а потом вас и вовсе оставят скучать: знай себе беги вперёд, слушай голоса. Из-за этого игра местами напоминает многочисленные «симуляторы ходьбы».

К счастью, общее впечатление спасают выкрутасы психики Сенуа. Механики могут повторяться, но, когда тебя просят найти символы, убегая по лабиринту от огненного монстра, выходит уже интереснее. В следующий момент разработчики могут погрузить игрока в темноту, заставляя ориентироваться только по звуку. Или «поселить» в этой темноте чудовище, боящееся света, и придётся бегать от одного освещённого участка к другому и беречь факел. Да и то самое море мёртвых со сражениями между горами трупов производит то ещё впечатление. К концу истории кажется, что прошёл уже всё – огонь, воду и кучу шизофренических испытаний.

И это хорошо.

ХОТЯ ГЕЙМПЛЕЙНО ЭТАПЫ ОТЛИЧАЮТСЯ МАЛО, однообразие компенсируется постановкой. Например, иногда вас отправляют искать символы на болота или в тёмные пещеры, а во время сражения включают красивую музыку или отнимают у героини зрение



Так удался ли эксперимент? Скорее да, чем нет.

Ninja Theory определённо есть чем гордиться. Маленькая команда со скромным бюджетом создала прекрасную игру с морем креатива и смелых решений, атмосферой психологического триллера, убедительной картинкой, звуками, историей и механикой. В общем, совершила настоящий подвиг, достойный уважения и восхищения.

Только вот Hellblade всё равно не сравнить с типичными AAA-играми, да и не то

чтобы хочется. У игры особый нрав: кого-то она оттолкнёт стилистикой, кого-то прорвой задач и блужданий (ждали-то в основном боёв!), кого-то непростым для восприятия сюжетом. Да и в плане полировки, постановки и количества деталей до «гигантов» Hellblade всё равно не дотягивается.

Как бы то ни было, других таких проектов пока нет, а последнее слово будет за продажами. Подход Ninja Theory вполне может если не изменить индустрию (секретами экономии разработчики обещали поделиться), то хотя бы обеспечить студии безбедное будущее. В это хочется верить – нам уже не терпится увидеть их новую историю. ■

ПОРАДОВАЛО:

- правдоподобная атмосфера безумия;
- возможность прикоснуться к скандинавской мифологии;
- приятная боевая система;
- обилие по-хорошему шизофренических моментов;
- атмосферная музыка, голоса и объёмный звук.

ОГОРЧИЛО:

- странная подача роликов;
- проседающий темп;
- не лучший дизайн уровней;
- много блужданий туда-сюда.

ВЕРДИКТ

Из Hellblade не вышел полноценный проект AAA-класса, но это очень красивая, атмосферная, умная и творческая игра, что для проекта с минимумом средств – настоящее достижение. Если вы не боитесь голосов, хитрых сюжетов, задачек и долгих блужданий, попробовать определённо стоит. Тем более за такую цену.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0
«Отменно»



ЖАНР Командный шутер
ИЗДАТЕЛЬ Nexon America Inc.
РАЗРАБОТЧИК Boss Key Productions
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Intel Core 2
 Extreme QX6850, 6 ГБ, 2 ГБ видео

LAWBREAKERS

ВСЁ, ЧТО ТЕБЕ НУЖНО, – ЭТО ТОПЛИВО

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

На **LawBreakers** сложно смотреть без улыбки. Нет, правда. В эпоху, когда большая индустрия ратует за доступность игр, всеми силами пытаясь привлечь как можно большую аудиторию, **LawBreakers** будто бы не обращает на это внимания. Как белая, хромированная, испанная матерными граффити ворона. Она не пытается завлечь аудиторию проработанной мифологией, красочными персонажами или огромным простором для фанатского творчества.

«Каждый найдёт что-то своё» – это не про **LawBreakers**. Извините, господа, но соревновательные шутеры совсем не об этом. Соревнование есть путь по головам оппонентов, постоянное самосовершенствование и труд. Грубовато по современным меркам? Не спорим. Но для ветеранов жанра эта игра будет как бальзам на душу.

ПРОЛЕТАЯ НАД КОНТРОЛЬНОЙ ТОЧКОЙ

О **LawBreakers** рассказывать нелегко, потому что на первый взгляд это просто ещё один шутер. Две команды по пять человек воюют друг с другом на идеально симметричных, пестрящих деталями картах. Иногда предметом разборок становится батарея или антенна. В других случаях – сферический робот-мяч, не затыкающийся ни на секунду. Что такого есть в **LawBreakers**, чего нет в прочих шутерах?



НЕ ПОНЯТНО, что происходит? Мы тоже не понимали. Поэтому спустя секунду юркая убийца Геллион (слева) порубила нас на кусочки

Прежде всего – вертикальность и темп игры. **LawBreakers** – аренный шутер до мозга костей, но в нём по чьей-то прихоти оказались команды и способности. Мобильность и скорость передвижения всегда были отличительной чертой жанра, но в **Boss Key Productions** подошли к этому с другого ракурса. В центре каждого поля боя есть зона низкой гравитации, и название говорит само

за себя: едва вы вступите в чётко обозначенную область, притяжение станет «лунным». Вроде бы ничего особенного, но все местные «астронавты» вооружены до зубов, а в центре зоны обязательно находится ключевая для победы точка. Хочешь не хочешь, а перестрелок с кувырками в воздухе не избежать.

Благодаря этой мелочи **LawBreakers** удастся жонглировать массой случайных ситу-



ПОКА ПРОТИВНИК ЗАНЯТ, можно позволить себе и промахнуться разок. Целиться из ракетницы и так непросто

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Всё на английском, но читать в игре почти нечего. Частичный перевод планируют добавить позднее.

аций. Более или менее «обычные» перестрелки с нормальной гравитацией каждые пятнадцать секунд перетекают в полёты в невесомости. Нужно быть готовым адаптироваться и менять тактику, простите за каламбур, на лету – быстрое мышление здесь только приветствуется.

Более того, гравитация встряхивает геймплей не только разнообразием. Во-первых, значение слова «фланг» трансформируется до неузнаваемости: этот самый фланг в невесомости может быть где угодно. Смотреть во все стороны одновременно невозможно, но придётся, потому что без знания окружения в воздухе живёшь не дольше нескольких секунд.

Во-вторых, у каждого из девяти классов в LawBreakers есть своя фишка, связанная как раз с передвижением. Одни умеют искажать гравитацию вокруг себя, другие летают на джетпаках, как гуманоидные истребители F-16, третьи по старинке пользуются ракетджемпом. Подкаты, телепорты, двойные прыжки – способов передвижения у персонажей уйма, и работают они, в зависимости от гравитации, по-разному.

LawBreakers – единственный шутер, где возможность вслепую стрелять себе за спину не вызывает никаких вопросов. Если кончилось топливо, можно разогнаться



В ЗАВИСИМОСТИ от команды, классы представлены двумя персонажами с идентичными способностями. Не особенно нужный, но приятный жест

в воздухе собственными выстрелами; главное – на одном месте не торчать. Авось ещё и огнём зацепит кого!

Впрочем, печалит то, что режимы игры не до конца раскрывают потенциал механики. Uplink с Overcharge и вовсе запирают команды в закутке карты, вынуждая их оборонять крохотную комнатку, – и никаких тебе трюков в нулевой гравитации.

Зато Turf War и Blitzball, здешние переосмысления «контроля точек» и американского футбола, вправду заставляют игроков постоянно двигаться. Но хочется большего: в **Battlefield: Hardline** был замечательный режим Hotwire, где контрольными точками становились машины, что приносили очки, только пока игрок двигался. Эх, если бы в LawBreakers контрольная

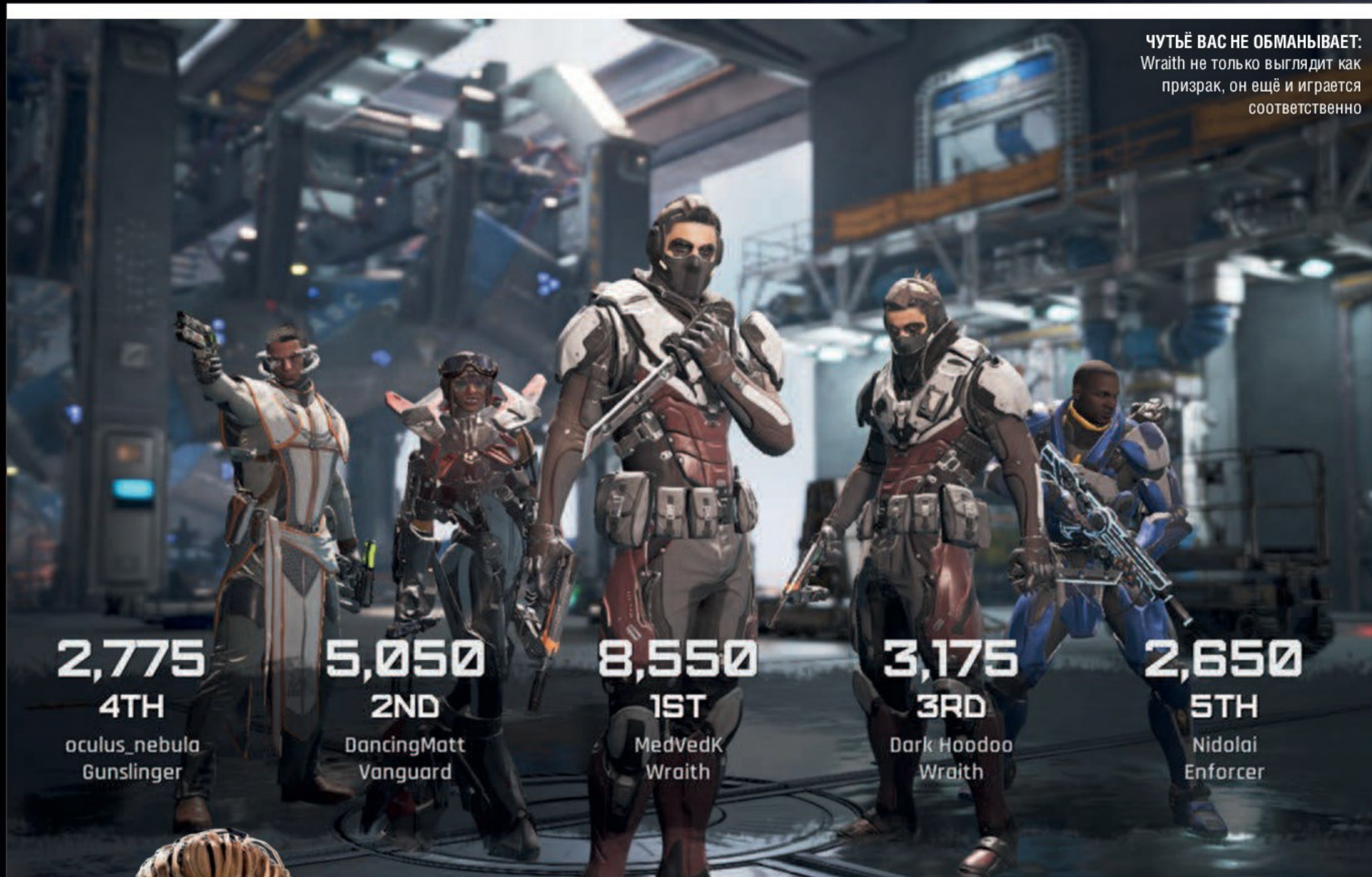
точка была не областью на земле, а сферой в воздухе! Тут тебе сразу и накал страстей, и уязвимость, и ещё одно напоминание о важности инерции...

БЕЗ ВИНТОВКИ ТЫ НИКТО

Ориентироваться в пространстве на больших скоростях – само по себе занятие не из простых. Игра не только этого не скрывает, но и не стесняется на каждом шагу давать понять, что вся фишка в навыке. Если он есть, играть будет весело. Если нет, то... Надеемся, что вам нравится быть мёртвым грузом для команды. По крайней мере, первое время.

Персонажи, несмотря на откровенно безвкусный дизайн, по-настоящему удались. Однако сразу придётся смириться с тем,

ЧУТЬЁ ВАС НЕ ОБМАНЫВАЕТ:
Wraith не только выглядит как
призрак, он ещё и играет
соответственно



КАК ЖЕ можно обойтись без нелепых, хоть и безвредных микроплатежей?
Вы же хотите самый крутой скин, верно?

что у них нет чётких ролей и «призвания», то есть однозначного места в метаигре. В **Overwatch** каждый персонаж служит особой цели. В **LawBreakers** все они выполняют одну и ту же функцию: убивают врагов. Даже медик. Более того, медик – один из лучших в этом деле, потому что свой помповый гранатомёт носит совсем не для красоты.

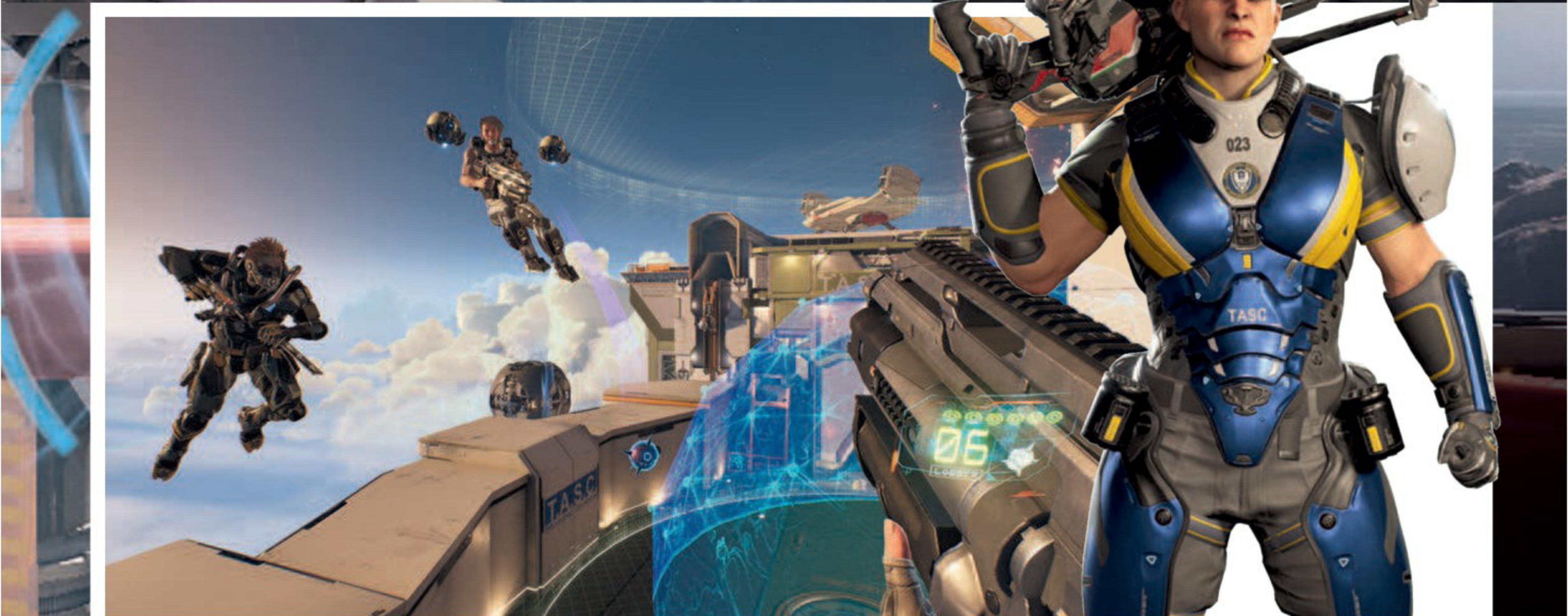
Прочие «геройские» экшны активно поощряют смену ролей и стилей игры на ходу, чтобы вы плавно наращивали объем знаний о проекте и учились всему понемногу. **LawBreakers**, напротив, награждает за верность одному персонажу. Каж-

дый из девяти классов отличается собственными тонкостями, и у личных способностей гораздо больше применений, чем кажется. Чем больше времени посвящаешь кому-то одному, тем глубже раскрываешь его механики, находишь все новые трюки. Да и вообще растешь как игрок.

Да, некоторые из классов тяготеют к специфическим ситуациям, однако игра не стесняет вас в творческом размахе: все «правильные решения» отданы на суд игрока и его умений. Те, кто говорит, что Джаггернаут бесполезен в невесомости, явно никогда не сталкивались нос к носу с огромным дро-



У ШАРА СЛЕВА есть собственное поле притяжения. Прыгнув к нему, можно нарезать круги по маленькой орбите, пока не надоест. Или пока не пристрелят



бовиком, возникшим из ниоткуда. Его спринт кажется скучным в сравнении с подкатами или телепортами, но возможность мгновенно вернуть себе полный вес в «лунной» зоне – бесценное преимущество.

Нужно просто поэкспериментировать и разобраться в деталях.

БЫСТРЫЙ ИЛИ МЁРТВЫЙ

Самая лучшая, хоть и противоречивая черта LawBreakers – её отношение к игроку. Точнее, к индивидуальному навыку. Строго говоря, в игре довольно мало командной работы в привычном смысле этого понятия. Способности персонажей редко дополняют друг друга, между ними почти нет синергии, да и крупные бои случаются не «от улыбки до улыбки», а как получится. Чтобы стать частью команды, нужно быть инди-

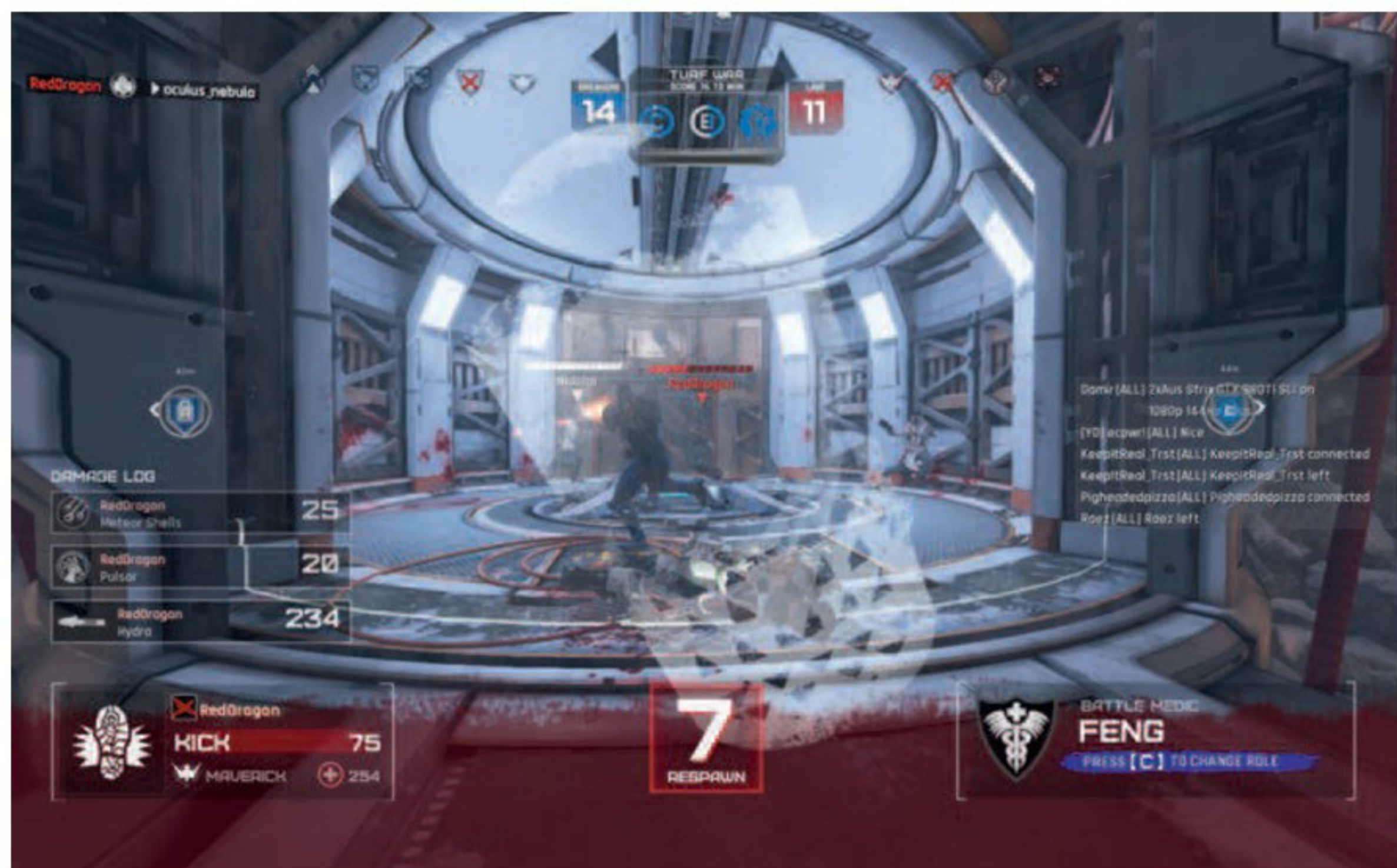
видуумом, тянуть лямку и выкладываться на все сто, не отставая от товарищей.

Стрельба при всей своей увлекательности и остроте ощущений крайне требовательна к навыку игрока. Если вам с трудом даётся тот же Маккри в Overwatch, то здесь будет совершенно нечего ловить. Потому что умение моментально (и точно) целиться в самых разных ситуациях – это уже две трети успеха. У моделей игроков великолепно чёткие, небольшие хитбоксы. Стрелять по головам ну очень непросто, но тем ценней становится умение регулярно попадать по вражьи котелкам.

В LawBreakers нет классов, которые не требовали бы филигранной точности. И, как будто скорости местного экшена мало, в бою приходится учитывать множество других факторов. Тип оружия, twitch-aiming, упреждение снарядов (если пуш-

ка не принадлежит к категории оружия hitscan), трекинг, размер обоймы. Даже неудачно выбранный момент для перезарядки может быстро вас угробить. Вдобавок у оружия есть альтернативные режимы огня и особые свойства, а некоторые классы и вовсе носят по две пушки сразу – и обе одинаково важны! И все это в условиях плавающей гравитации, на разных скоростях и с разными целями.

Такую комплексную боевую систему никак нельзя сделать лёгкой в освоении. И LawBreakers достаточно уважает игрока, чтобы предоставить ему разбираться в ней самостоятельно. Теория ничуть не уступает практике в важности, и единственный способ освоиться в LawBreakers – это играть, умирать и снова играть до тех пор, пока азы механик не запишутся в подкорку. Игра явно хочет,



ЗАЗЕВАЛСЯ – получи ботинком в лоб. Буквально. Это... необычный взгляд на теги из Counter-Strike

чтобы игрок продрался через все сложности сам: никаких подачек или призов за второе и третье места.

И проблема совсем не в этом. Наоборот! Мультиплеерный шутер, который держит вас за взрослых и вполне компетентных геймеров, ощущается как глоток свежего воздуха в индустрии, заботящейся только о прибыли. Это как раз то, что нужно аудитории, соскучившейся по хардкору.

Однако такой прицел на узкий круг сильно вредит монетизации проекта. Настолько, что его может постигнуть печальная участь **Titanfall 2**.

НА СЛОВАХ ТЫ ЛЕВ ТОЛСТОЙ

При всём своем олдскульном великолепии LawBreakers по уши застряла в ушедших временах. «Игра не для всех», «git gud»,

«нубам здесь не место» – всё так и есть. Пытаясь оживить непопулярный жанр, LawBreakers не делает ничего, чтобы влить новую кровь в ряды фанатов аренных шутеров. Обучающие элементы реализованы отвратительно, жизненно важная информация о персонажах упакована в ролики с YouTube, точные значения урона или скорости узнать никак нельзя.

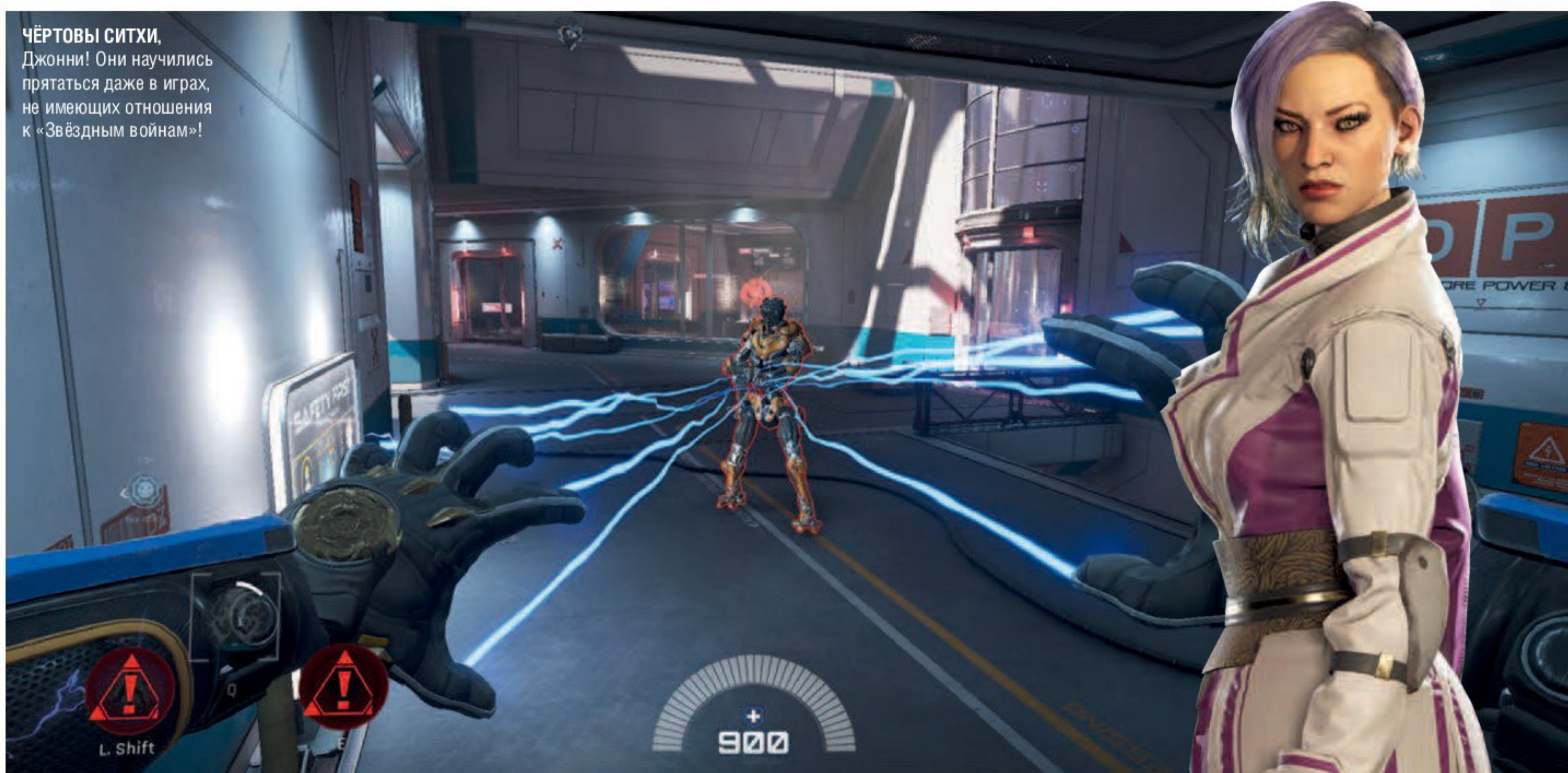
А ментальность, которую культивирует игра, токсична. Лидерство любой ценой, травля проигравшего, этакий воинский задор прямиком из прошлого. Мы не станем читать мораль – достаточно просто сказать, что не всем будет уютно в подобном игровом сообществе.

Разница в навыке между командами порой ощущается чуть ли не физически. В таких условиях алгоритм матчмейкинга должен работать безукоризненно, чтобы баланс сил в каждой игре был максимально равным. Увы, здесь игра даёт изрядно маху. Команды подбираются абы как: огромный разброс в уровнях, времени игры, освоенных персонажах... А если кто-то обиженный покинет игру посреди матча, алгоритм будет очень лениво пытаться подключить замену. И то не всегда. Можно так и остаться в невесёлом меньшинстве.

Все это не очень привлекает широкую аудиторию. Разнообразие соперников и широкий соревновательный круг – ключевые моменты в жизни аренного шуте-

ЧЁРТОВЫ СИТХИ,

Джонни! Они научились прятаться даже в играх, не имеющих отношения к «Звёздным войнам»!



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать пять часов, не считая бета-теста

ЕСЛИ ЧТО и стоило взять у Overwatch, то это сводящую с ума систему лута. Гениальное решение

ра, и у LawBreakers дела идут худо. Игра не слишком интересна визуально и стилистически, а предрелизный маркетинг был крайне неумелым.

В результате у одного из крупнейших AAA-шутеров года на момент релиза мизерная база игроков. По данным SteamSpy, максимальный онлайн LawBreakers едва ли перевалил за 4500 человек. Это настолько плачевная цифра, что игра может умереть, толком не родившись.



Тем не менее на рынке, переполненном шутерами всех сортов и расцветок, LawBreakers – дар свыше. Boss Key удалось дебютировать на славу: игра в лучших тра-

дициях старой школы быстра, безжалостна и неприветлива. Но тем слаще победа над соперниками и над самим собой, тем уютней стоять на верхней ступеньке пьедестала. Право на это нужно завоевать потом и кровью – как и вообще всё в этой игре.

Будучи очень нишевым проектом, LawBreakers прекрасно знает свою аудиторию и отлично умеет её развлечь. Точность, скорость, ярость и эйфория перестрелок опьяняют, стоит только втянуться. Рядом законников и мародёров не помешают отморозенные новобранцы – может, вы как раз один из них?

Главное только, чтобы вы не были последним. Верные поклонники жанра, способные поднять онлайн до приемлемого уровня, LawBreakers сейчас очень пригодятся. ■

ПОРАДОВАЛО:

- великолепно отлаженная механика;
- по-настоящему разные, уникальные классы;
- исход боя решает не случайность, а навык;
- низкая гравитация *меняет всё*;
- убийственно высокий порог входа.

ОГОРЧИЛО:

- неизобретательные режимы;
- кажущаяся невзрачность;
- феерическое отсутствие вкуса во всём;
- сбоящий матчмейкинг;
- убийственно высокий порог входа.

ВЕРДИКТ

LawBreakers отлично сочетает глубину командных геройских шутеров со скоростью Unreal Tournament. Осваивать низкую гравитацию, изучать персонажей и воевать на дикой скорости весело до одури. И пусть многим игра покажется неприветливой, но те, кто истосковался по сложным аркадным шутерам, почувствуют себя как дома.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5
«Отменно»



MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

ПУШИСТЫЙ ХСОМ

АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ

ЖАНР Тактика **ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Paris, Ubisoft Milan
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный кооператив
ПЛАТФОРМА Nintendo Switch

*Мозги с дефектом – ужас проекта,
В глазах объекта нет интеллекта.*

Группа «Кувалда»

Неожиданно для всех безумные кролики **Ubisoft** предали Рэймана и подружались с его прямым конкурентом – Марио. От кроссовера можно было ждать чего угодно – мини-игр, платформера, даже гонок, – но у **Nintendo** этого добра и так навалом, поэтому они попросили у французских коллег чего-нибудь новенького.

Никто и подумать не мог, что нам предложат пошаговую стратегию в стиле современного **ХСОМ**. Это как если бы про миньонов вдруг сняли нуарный детектив или военную драму. Научить детишек не только прыгать да стрелять, но и мозгами шевелить – дело благое, но, оказалось, даже ветеранам жанра будет где применить свои навыки.

ПАПУАСЫ-МОНСТРЫ НАСЕЛЯЮТ ОСТРОВ

Кролики путешествовали во времени и пространстве и случайно попали в комнату гениальной девочки, разработавшей шлем для суперслияния. Устройство может моментально объединить два совершенно разных объекта: новый предмет (или существо) вберёт свойства обоих исходных. Шаловливые лапки тут же добрались до высоких технологий и пустили те в ход не по назначению. Постер «Марио и друзья» + стиральная машина времени с кро-



СЭМ УТИШЕР – не только дополнительное оружие, но и отсылка к одному скрытному господину, который не торопится возвращаться на экраны

ликами = телепортация в Грибное королевство. Таким нехитрым способом нас перенесли в основную локацию, где и случился «пушистый» апокалипсис.

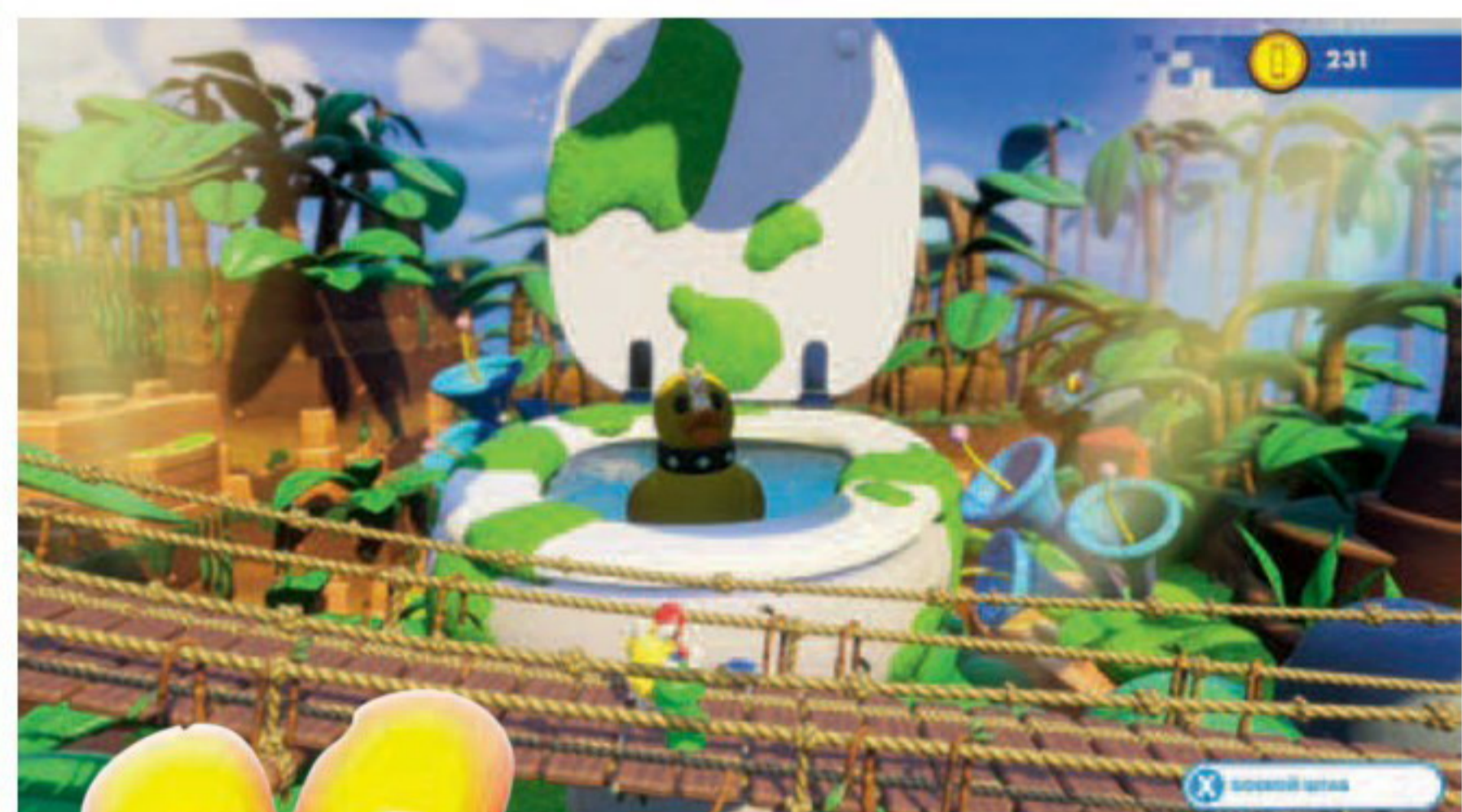
Слияние со случайными объектами не подчиняется логике, поэтому некоторые ушастики стали агрессивными и взяли в руки оружие. Другие решили, что попали на изысканный курорт с гигантскими унитазами, квадратными деревьями и новыми соседями, над которыми можно поиздеваться. Третьи же пошли за своими кумирами

из другой игровой вселенной, чтоб очистить ни в чём не повинный мир от своих взбесившихся сородичей. А ведёт их в бой БИП-0, бот-помощник с искусственным интеллектом, превосходящий по соображалке всех остальных, вместе взятых.

Конечно же, на пути «мстителей» встретятся преграды, и в первую очередь – злобные кролики, которые нейтрализовали почти всех традиционных врагов Марио. Никаких вам гumb, куп и растений-пирааний. Максимум – какие-нибудь гибриды.



ПОЛОВИНА УСПЕХА в любой тактике – грамотный выбор позиции на поле сражения. Проще говоря, следите, чтобы уши из-за стен не торчали!



ТУАЛЕТНЫЙ ЮМОР стал частью Грибного королевства



КОМАНДА СПАСИТЕЛЕЙ МИРА: робот-пылесос, кролики-косплееры, принцесса и водопроводчик

Сражаться с ними придётся на небольших аренах в пошаговом режиме, с огнестрелом в руках. Ваша команда состоит из трёх героев, двух из них (кроме Марио) можно менять по ходу прохождения. Нельзя и поставить больше двух представителей от Nintendo. Всего ждите восемь персонажей, но поступать в партию они будут постепенно.

ВЕЛИКИЙ КОМБИНАТОР

Правила боёв просты. На арене расположены укрытия разного вида, за которыми вам и вашему противнику (под управлением компьютера, мультиплеера здесь нет) нужно постараться повыгоднее расставить своих юнитов. Каждая боевая единица за ход может совершить три действия: один раз переместиться по карте, один раз выстрелить и применить одну спецспособность.

Движение чуть ли не важнее стрельбы. Во-первых, юниты перемещаются дальше благодаря трубам и групповому прыжку:

если успели добежать до клетки с напарником, то он поможет вам взмыть вверх и пролететь ещё немного, а то и вовсе занять «стратегическую высоту». Во-вторых, пробежав по клетке с врагом, вы наносите ему урон. Чётко координируя действия всей команды, вы справитесь с противником гораздо быстрее, а заодно подзаработаете.

Если уложитесь в определённый для каждой битвы срок, то получите больше очков прокачки и монеток для покупки оружия. На каждое сражение выдаётся основная задача. Нужно либо убить: а) всех, б) определенное количество врагов, в) только босса; либо добежать: а) любым героем до конца карты, б) определённым героем до конца карты.

У каждого героя по два типа оружия, разновидности которых можно менять. Например, основное у Марио – энергетическая пушка, а дополнительное – молот ближнего боя. У кролика Йоши – мини-ган (он достаёт его из собственного нутра) и граната в виде утёнка. Основное стреля-





О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русские субтитры. Озвучка почти нет даже в оригинале, поэтому можно считать почти полной локализацией. Встречаются мелкие ошибки в оформлении и переводе, но ничего критичного.



ет каждый ход, дополнительно требуется время для перезарядки.

Способностей тоже две, но у каждой обязательный откат в несколько ходов. Это может быть лечение или увеличение силы удара по площади, щиты разной направленности и прочие довольно стандартные для жанра вещи. «Запороть» героя неправильной прокачкой невозможно: очки легко сбросить и заново перераспределить, если вдруг один из персонажей стал неэффективным или вы просто придумали новую комбинацию.

Тактических уловок целая уйма, а находить их – отдельное удовольствие. Опытный командир быстро всё вычислит и пролетит первые два мира моментально, но дальше придётся продумывать буквально каждое

действие и даже переигрывать миссии. О некоторых нюансах поначалу не задумываешься: разрушаемость укреплений, «погодные условия», эффекты от уничтожения особых блоков, стрельба по своим, юниты, нападающие не в свой ход при получении урона.

КРОЛИКИ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ

Игра подкидывает всё новые и новые сюрпризы. Иногда кажется, что играешь в головоломку: один неверный шаг, и две трети команды в ауте. Но если думать слишком долго, то не уложишься в срок, а смириться с «неидеальным» рейтингом особенно трудно после первых лёгких побед. Что ж, придётся постараться ещё раз.

Правда, в других аспектах вариативность резко ограничена. Умения часто

повторяются. Нельзя стрелять в любую клетку, только в юнитов. Шанс на попадание не зависит от удалённости цели, равно как и шанс наложить особый эффект. Из-за подобных вещей резко снижается реиграбельность. Враги те же, уровни те же, ситуации идут по похожему сценариям. В общем, ощущения неоднозначные: то густо, то пусто. К радости тех, кому быстро наскучит боёвка, в игре есть дополнительные миссии-испытания. Должно хватить ещё на несколько часов.

В перерывах между «шахматами» нам подкидывают загадки. Одни обязательные, другие просто открывают путь к сундукам с концепт-артами, трёхмерными модельками персонажей, музыкой и картами Таро. Совсем уж изредка выпадают очки прокачки, оздоровительные грибы или новое оружие. Сами головоломки простенькие: пройти



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: 22 часа, 34 минуты, 9 секунд ± час



лабиринт или передвинуть блоки, соединить трубы или поменять положение мостов.

Они служат не столько для испытания ваших умственных способностей, сколько для отдыха от баталий. Это особенно заметно ближе к концу игры, когда буквально после каждой битвы идёт продолжительная головоломка. Тут они и начинают надоедать. Кровь кипит, мозг перешёл в фазу активной генерации новых комбинаций, а ты расставляешь зеркала, чтобы пустить лучик света в точку назначения.

К чему не придерёшься, так это к визуальной части. Знакомое Грибное королевство «облагородили» новыми деталями. Теперь сложно представить замок принцессы Пич без огромной стиральной машины во дворе, а пустыня оживилась благодаря гигантским носкам и трусам, которые вывешивала на просушку кроличья братия. Появилось больше колорита. Странного и, на первый взгляд, неуместного, но притягательного. В анимациях тоже полно пустяковых, но приятных особенностей. И всё-таки хочется, чтобы красочному миру добавили смысла. Не хватает историй и диалогов, которыми отличались ролевые игры про Марио.

Одна из важнейших черт любой игры про итальянца в комбинезоне — музыка, но здесь её писали не японцы. Это сразу

слышно. После разноплановых джазовых композиций **Super Mario 3D World**, а также эпичного и трогательного саундтрека **Super Mario Galaxy** предельно академические оркестровки кроссовера могут расстроить избалованную публику. Весёлые мелодии хороши здесь и сейчас, а вот спустя некоторое время вы вряд ли их вспомните.



Не до конца понятно, для кого сделана **Mario + Rabbids Kingdom Battle**. Дети вряд ли захотят играть в пошаговую тактику, даже в такую пёструю, забавную и с любимыми персонажами. Женщины в основном положительно относятся к франшизе, но тоже могут счесть геймплей слишком медлительным (жена автора играть отказалась). Остальных может отпугнуть несерьёзная картинка и бестолковые кролики-визгуны со специфическим юмором.

Но если бы её делали для всех, в итоге могла получиться совсем уж безвкусица. Так что, кто бы ты ни был, таинственный

незнакомец, который по-настоящему полюбит игру, для тебя явно постарались. **Mario + Rabbids Kingdom Battle** делали с чётким пониманием настроений обеих вселенных, к тому же местами придётся подумать. А в век упрощения всего на свете это неплохая рекомендация. ■



ПОРАДОВАЛО:

- увлекательная тактическая стратегия без излишков, доступная и в меру сложная;
- приятная графика и красочные миры;
- колоритные герои;
- мелкие детали и отсылки для поклонников;
- «лёгкий режим» для начинающих;
- дополнительные испытания для тех, кому мало.

ОГОРЧИЛО:

- преобладание «кроличьего» юмора над атмосферой мира Марио;
- головоломки совсем простые и к концу игры надоедают;
- битва с последним боссом построена на заучивании;
- нельзя убрать Марио из команды.

ВЕРДИКТ

Перед нами вариация на тему XCOM. Чистая тактика, увлекательная, яркая и весёлая. И вовсе не такая простая, как кажется на первый взгляд. Может понравиться как детям, так и взрослым, особенно при условии, что вы уже любите хотя бы одну из вселенных.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5
«Отменно»



ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Supergiant Games
РАЗРАБОТЧИК Supergiant Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ,
 1 ГБ видео

PYRE

УЮТ, ВОЛШЕБСТВО, ПРИКЛЮЧЕНИЯ

АРТУР МАСС



Supergiant Games славится тем, что раз в несколько лет выпускает признанные инди-шедевры, наполненные чарующей атмосферой, продуманным сюжетом и оригинальными идеями. **Bastion** и **Transistor** выиграли множество наград, и сегодня от студии уже не ждут «средних» или просто «хороших» игр. Анонс **Pyre** в апреле 2016 года сразу показал уход от блёклого **Transistor** и от позиции одинокого протагониста. Яркие цвета, командная игра и немного странная (в лучшем из смыслов) RPG с элементами спортивного симулятора – вот что хотят подарить нам на этот раз.

ИЗГНАННИКИ И ДОЛГАЯ ДОРОГА ДОМОЙ

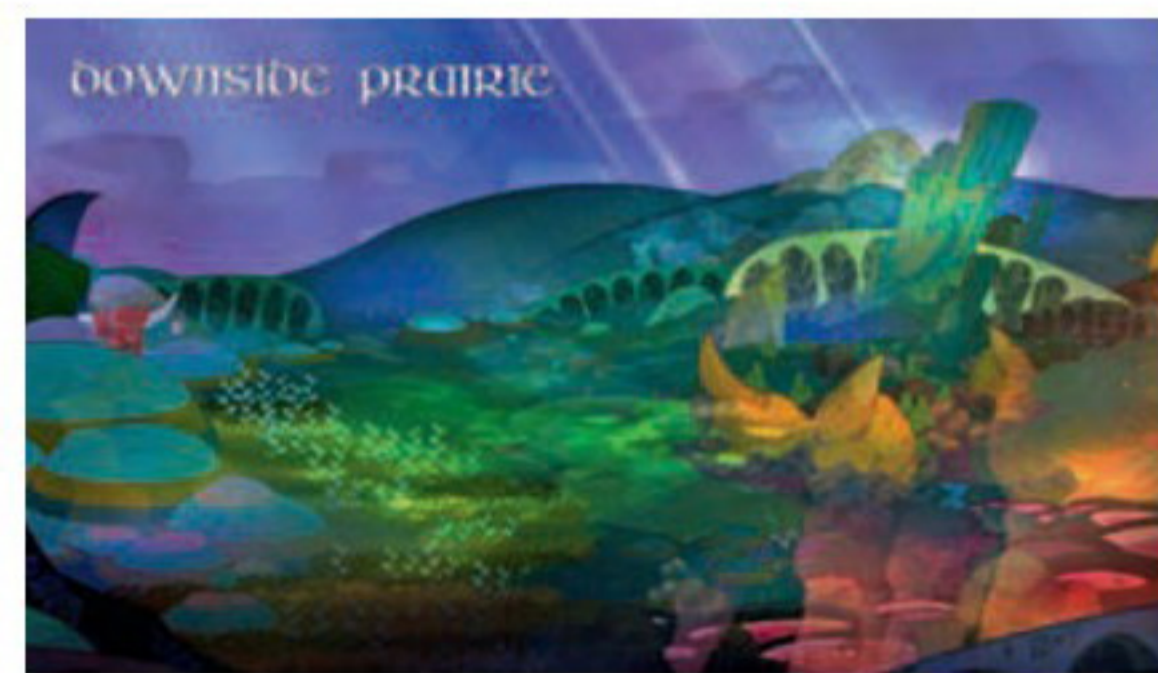
Игра не демонстрирует логотипы партнёров и даже самой студии – главное меню возникает на экране в тишине, нарушаемой только тихим треском горящего костра. Жмём пару кнопок и почти сразу переносимся к повествованию. Мы – Чтец, изгнанный из Содружества за грамотность и уме-

ние читать, поскольку такие знания здесь вне закона.

Единственный способ вернуться из изгнания – совершать Ритуалы, которые, согласно легенде, могут освободить отверженных. На нашем пути мы встретим людей и не людей в странных масках, а вместе с ними уже присоединимся к ордену «Крылья ночи». В конце цикла мы бросим вызов другим сообществам изгнанников, которые тоже хотят вернуть себе свободу. Или отнять её у других.

К визуальной составляющей невозможно предъявлять претензии – пейзажи и арты персонажей сделаны на высшем уровне. **Pyre** похожа на сказку для старшего школьного возраста, и в этом основа её шарма. Она позволяет расслабиться и погрузиться в уютную и волшебную атмосферу нового мира, где полно магии и ярких персонажей. Вас ждёт командное приключение в кругу друзей, большую часть которого вы проведёте за чтением диалогов и описаний и погружением в разносторонний мир игры.

По пути вы соберёте большую и очень разношёрстную компанию, где каждый пер-



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором

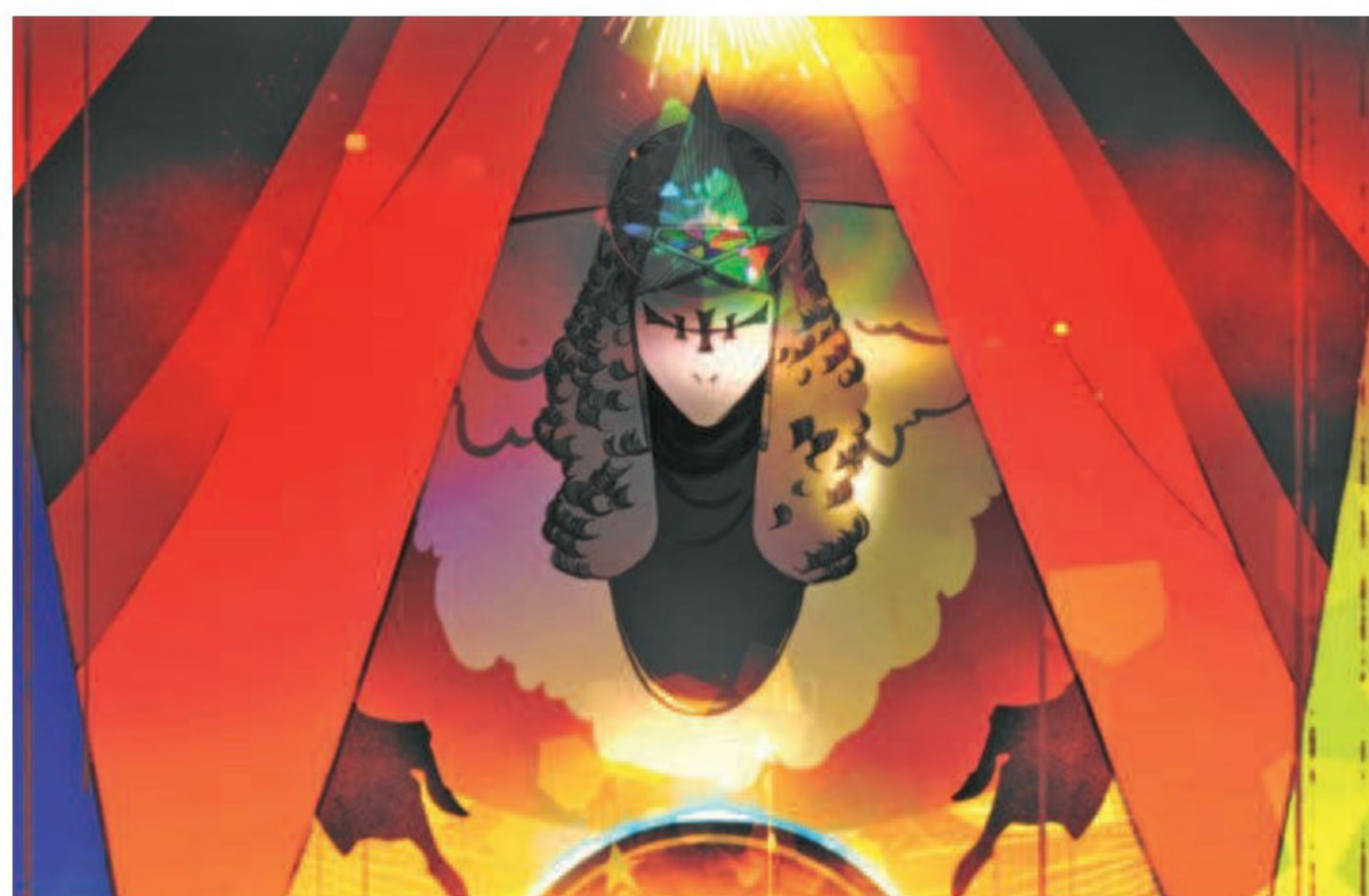
НА ЧЁМ: PC

СКОЛЬКО: десять часов

сонаж способен вызвать интерес и даже симпатию. Вы встретите внушительную демонницу, которая говорит короткими, скупыми фразами, познакомитесь с пищущим демонёнком, чьи крики с первого раза и не разберёшь, пообщаетесь с «отмеченной луной» дикаркой, которая слышит голоса своих предков, и даже увидите морского червя в рыцарских доспехах.



КАЖДАЯ АРЕНА для Ритуалов уникальна по дизайну, разметке и расстановке препятствий



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на английском, разработчики обещали перевод на русский в ближайшем будущем.

При этом каждый персонаж обладает Характером с большой буквы. Все они живые и сформировавшиеся существа со своими идеалами, желаниями и причинами вернуться домой. Что ещё важнее – все они так или иначе приговорены к изгнанию, и в большую часть историй это добавляет дополнительный трагический элемент. Но (и это особенно приятно) сюжет не давит на эмоции и не пытается постоянно раздражать игрока. Герои достойно переживают поражения и неудачи и смиренно принимают победы и триумфы. А потому уже на втором часу игры вы рискуете привязаться к каждому из новых друзей, а потом частенько обнаруживать на своём лице дурашливую улыбку до ушей.

ПЛАМЯ ИСЦЕЛИТ

Но иногда нужно отвлечься от прекрасной визуальной новеллы – сюжета – и заняться уже Ритуалами. За них отвечает та самая спортивная часть игры. Ритуалы – это матчи три на три. У каждой команды есть костёр, куда противник должен забросить Небесную сферу (или просто запрыгнуть с ней во вражеский костёр). У всех персонажей разные характеристики скорости, дальности броска, высоты прыжка, а также «ауры». Аура – это зона вокруг героя, попав в которую противник на некоторое время выбывает из матча. Отличный атакующий инструмент.

В кампании нам предоставят девять уникальных героев, каждый из них имеет уни-

кальные способности. Тот самый демонёнок может взрываться и почти мгновенно возрождаться... а взрыв пройдёт по большой площади и выбьет из игры всех попавших под него оппонентов. Разумный пёс способен перепрыгивать через врагов (и даже делать двойной или тройной прыжок), а демоница при приземлении разбрасывает противников в стороны.

Но правила Ритуалов позволяют одновременно двигаться только одному из троих. Так что игрок переключается между статичными персонажами, пасует Небесную сферу партнёрам и пыгается забросить её в костёр по ту сторону поля. Все это – в бесконечных попытках обогнать иногда нечестно быстрый ИИ.

Ритуалы работают по принципу спортивной лиги. Они все одинаковые, но после череды обычных матчей вас выводят на условный финал – Ритуал освобождения. Победитель получает право вернуть одного из членов команды из изгнания.

Поначалу Ритуалы кажутся забавной мини-игрой, разнообразящей повествование. Но после ознакомительных матчей против всех восьми соперников нам внезапно дают понять, что Ритуалы – это ключевой процесс, от которого зависит развитие сюжета. Проиграете – история всё равно продолжится, но персонажи отреагируют на это событие. Допустим, если проиграете Ритуал освобождения, увидите уникальную катсцену: вам покажут, как победители боролись и ради чего жертвовали собой в боях.



ЧЕРЕЗ ДОЛЮ СЕКУНДЫ команда оппонента потеряет своего нападающего

Сложность растёт плавно, но неуклонно, ведь проиграть в Pyre в обычном смысле нельзя. Количество «освобождений» ограничено, и, вероятно, вы не сможете на первом прохождении вытащить из изгнания всех друзей. В какой-то момент мы даже намеренно проиграли Ритуал освобождения, чтобы посмотреть, как поведёт себя команда противника и кого она освободит. Результат нас не разочаровал.

Помимо этой спортивной механики, в Pyre есть простенькие системы экипировки (один герой – один предмет), крафта и базового развития персонажей. У каждого есть две короткие ветки талантов по четыре уровня, и с каждым повышением персонаж получает ощутимое усиление в Ритуалах.

Прокачка не кажется сложной или нудной, но на поздних стадиях порадует и любителей трудностей. В какой-то момент вы получите опциональные модификаторы сложности – так называемые «созвездия титанов», очень похожие на модификаторы из Bastion. Каждый из них даёт процентный прирост к получаемому опыту (здесь он называется «просвещением») и делает условия Ритуала сложнее – увеличивает количество «жизней» вражеского костра или время возрождения выбитых игроков вашей команды. Всегда приятно, когда сложность можно деликатно подкрутить под себя.

В игре есть локальный мультиплеер – в матчах против ИИ или других игроков можно потренироваться безболезненно для сюжета. Но мы надеемся когда-нибудь увидеть и полноценный мультиплеер – для войны со всем миром через Steam или PSN.



ИНОГДА ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ могут отказываться от участия по ряду причин, будь то морская болезнь или страх перед специфическим оппонентом

ПРИКЛЮЧЕНИЯ И СКАЗКИ

В отличие от Bastion и Transistor, в Pyre нет рассказчика, но есть много текста. Действительно много. И реальная свобода выбора, влияющая на финал игры... настолько, насколько подобная свобода вообще возможна в визуальной фэнтезийной новелле со встроенным симулятором магического баскетбола. Не будем спойлерить, однако игра подразумевает достаточно внушительную вариативность финала (пусть на момент написания статьи мы увидели лишь один вариант). Нас ждут минимум три «глобальные» концовки (плохая, хорошая и идеальная), а также восемнадцать уникальных финалов для персона-

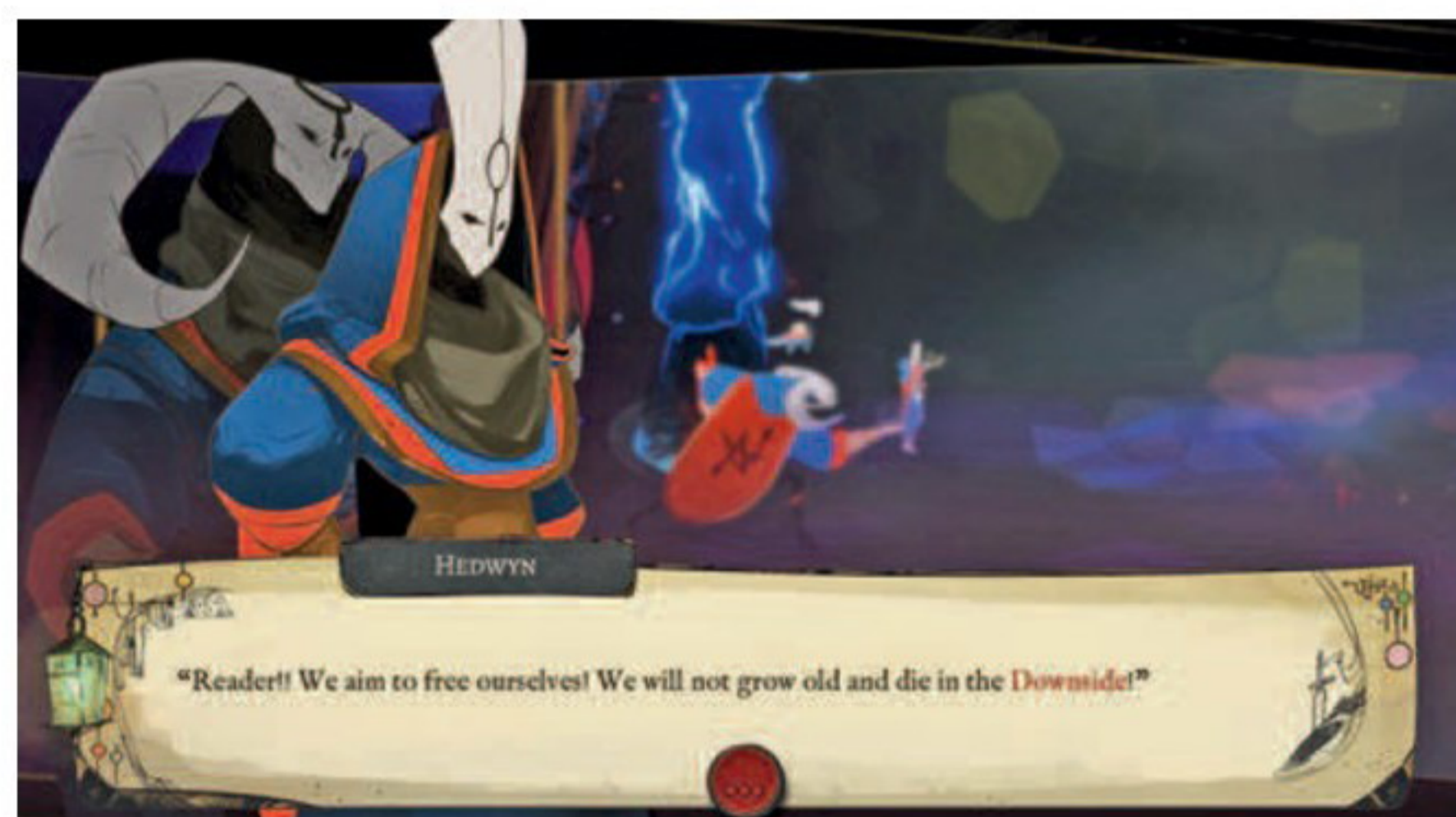
жей – в зависимости от результатов Ритуалов освобождения. Не все спасённые оппоненты сделаются вашими врагами по ту сторону и не все освобождённые персонажи игрока встанут на сторону «добра», но результат напрямую зависит от выбора и навыка играющего.

Эмоционально Pyre вернула нас в то состояние, что возникало после прочтения первых книг о Гарри Поттере – ночью под одеялом с фонариком. Это не тёмное фэнтези, здесь почти нет жестокости, насилия и мрачных оттенков (почти, но не совсем, и это отлично). Ощущение сказки накрывает игрока со всех сторон. Музыка от Даррена Корба потрясающе вписывается в диалог, локации и боевые темы. Коронное

В СВОБОДНОЕ
от путешествий время
персонаж игрока может
заняться собственными
делами



МНОГИЕ ОППОНЕНТЫ имеют личные счёты с членами вашей команды



ИЗГНАННИКИ НАДЕВАЮТ во время Ритуалов причудливые маски

банджо композитора на этот раз дополнено арфой, местами – дикой электронщиной, а где-то – экзотическими инструментами, названия которых мы даже не будем угадывать. Главное, звучат они волшеб-но. Неважно, что происходит на экране, – музыка идеально подчёркивает это мас-сой вариаций, от блюза и фолковых боевых

мотивов до гнетущей электронной музыки и drum'n'bass-битов под арфу и флейту.



А ещё здесь просто очень много деталей. Сотни маленьких отметок в книгах, множе-ство интерактивных предметов, скрытые

элементы мифологии, испытания на инди-видуальное управление персонажами, кар-ты, переходы между локациями, реплики на придуманных языках. Это настоящее интерактивное приключение, замеча-тельная книга с иллюстрациями, которую хочется перечитать сразу, а потом ещё через год-два. ■

ПОРАДОВАЛО:

- роскошное визуальное и звуковое оформление;
- живые персонажи, у которых есть характер;
- захватывающий, продуманный сюжет;
- оригинальная для фэнтези концепция;
- не менее оригинальное исполнение механики.

ОГОРЧИЛО:

- ритуалы немного однообразны;
- фанатам экшена здесь ловить нечего.

ВЕРДИКТ

Руге выглядит, звучит и ощущается как пре-красная законченная история. И любовь Supergiant Games к своему творению (и к игроку) здесь видна в каждом малень-ком моменте.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9.0
«Великолепно»



ЖАНР Симулятор ходьбы
ИЗДАТЕЛЬ Fullbright
РАЗРАБОТЧИК Fullbright
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5 1,9 ГГц,
 4 ГБ, 1 ГБ видео

ТАСОМА

ВНЕ ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА

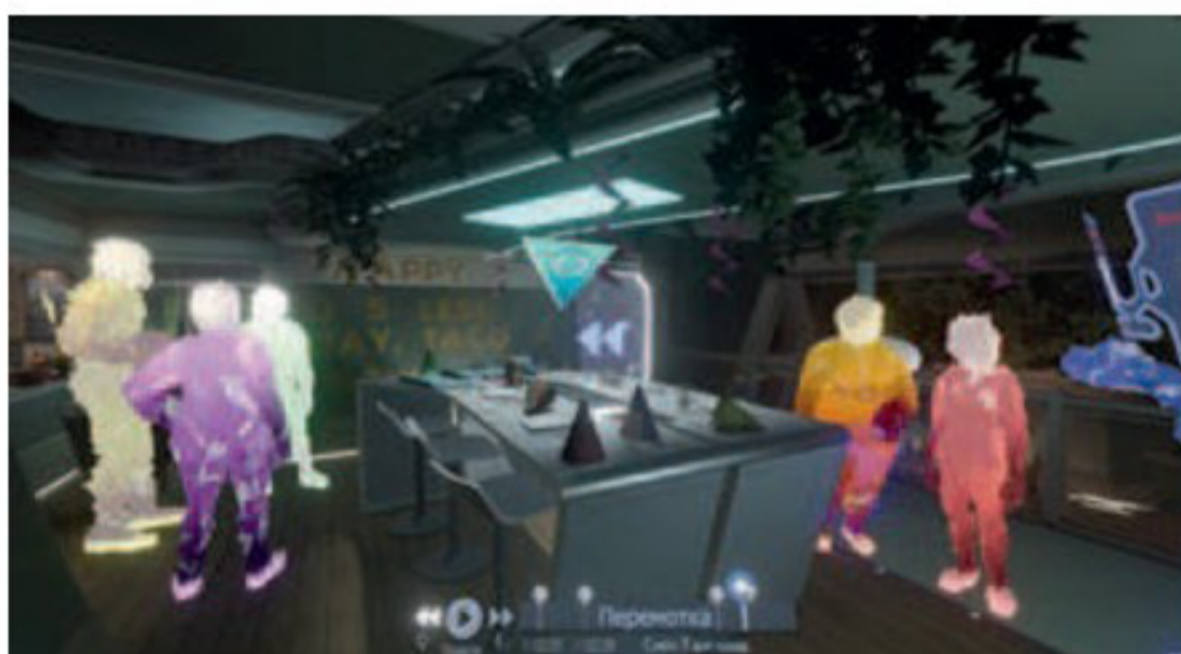
ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

Вы когда-нибудь задумывались о жизни в космосе? Какой бы она была? Ведь там нет ни кислорода, ни почвы под ногами, ни тех, с кем можно было бы пообщаться. Тем не менее иногда мы грезим об этом завораживающем месте, полном звёзд и сокрытых тайн. Люди – творцы по своей сути. И даже такую, казалось бы, неизменную вещь, как космос, способны подстроить под себя. Нужно всего лишь возвести особую базу и отправить её ввысь. Да, дорого, да, трудно. Зато какой потом вид!

Новая игра от Fullbright именно об этом – об уютной космической жизни... Которую можно разрушить в один миг.

ПРИБЫТИЕ

2088 год, промежуточная лунная станция «Такома». Мы стыкуем свой космический корабль и прикрепляем датчики для манипуляций с дополненной реальностью (AR). Следуя указаниям местного искусственно интеллекта ОДИНа, переходим в главный отсек заброшенного комплекса. Задача: найти узлы доступа к данным и передать сведения на наш звездолёт, после чего извлечь ИИ и доставить его в корпорацию «Вентурис».



УСЛЫШАТЬ реплики всех «призраков» за один раз невозможно



СУДЯ ПО ВСЕМУ, монетки на станции есть у каждого второго члена экипажа

Кроме главного отсека, на станции есть ещё три: «Персонал», «Биомедицина» и «Инженерия». Начать исследование в произвольном порядке не выйдет – сюжет строго линейный. Нам поочерёдно показывают все ключевые события, что сохранились в памяти системы.

Немаловажную роль здесь играет дополненная реальность. С её помощью мы отслеживаем передвижения бывшего экипажа станции, прослушиваем разговоры и взаимодействуем с консолями персонажей. Эпизоды с участием команды представлены в виде короткой временной линии, которую можно мотать назад и вперёд или сбросить на начало. Восстанавливать точную последовательность проис-

шествий, как, например, в **The Vanishing of Ethan Carter**, не нужно.

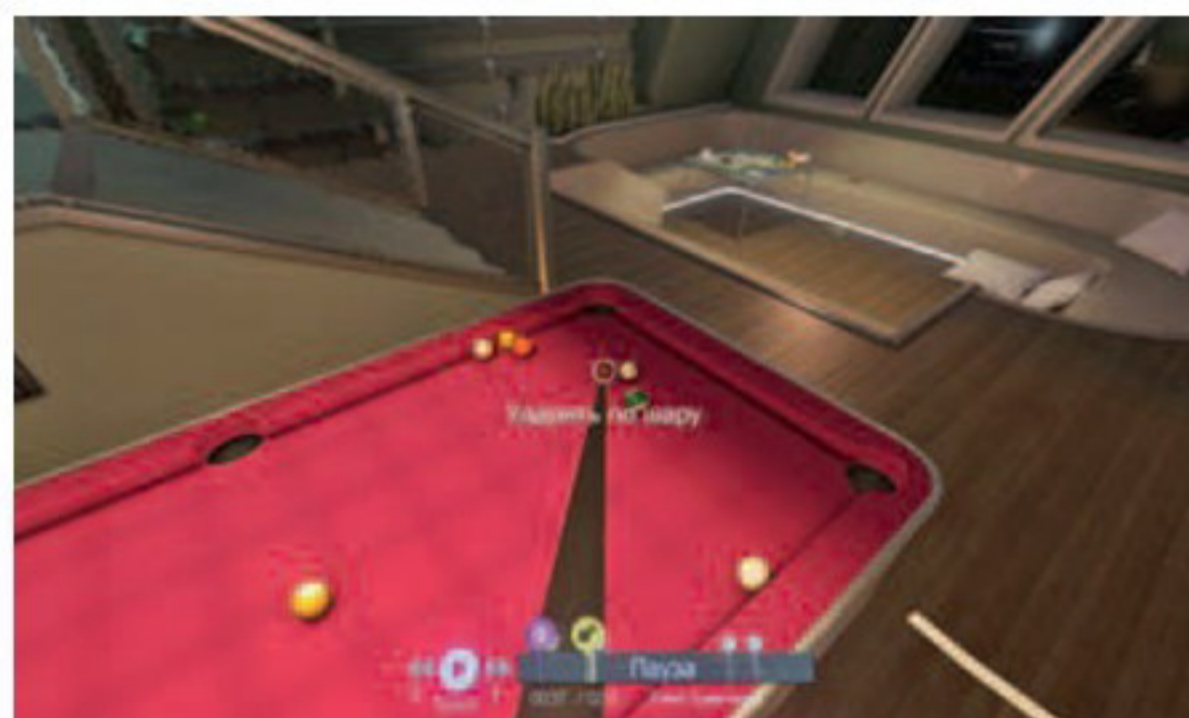
Чтобы данные пересылались быстрее, необходимо тщательно изучать временные отрезки и собирать всю информацию. Кстати, оцифрованные версии членов экипажа здесь выглядят по-настоящему футуристически. Видимо, запись событий AR сохраняет лишь силуэты владельцев, прямо как в **Everybody's Gone to the Rapture**, где мы точно так же становились свидетелями былых событий.

Копаться во всей этой истории необязательно. При желании Тасома можно пройти за пару часов, но так вы лишите себя самого главного в игре – повествования о людях.

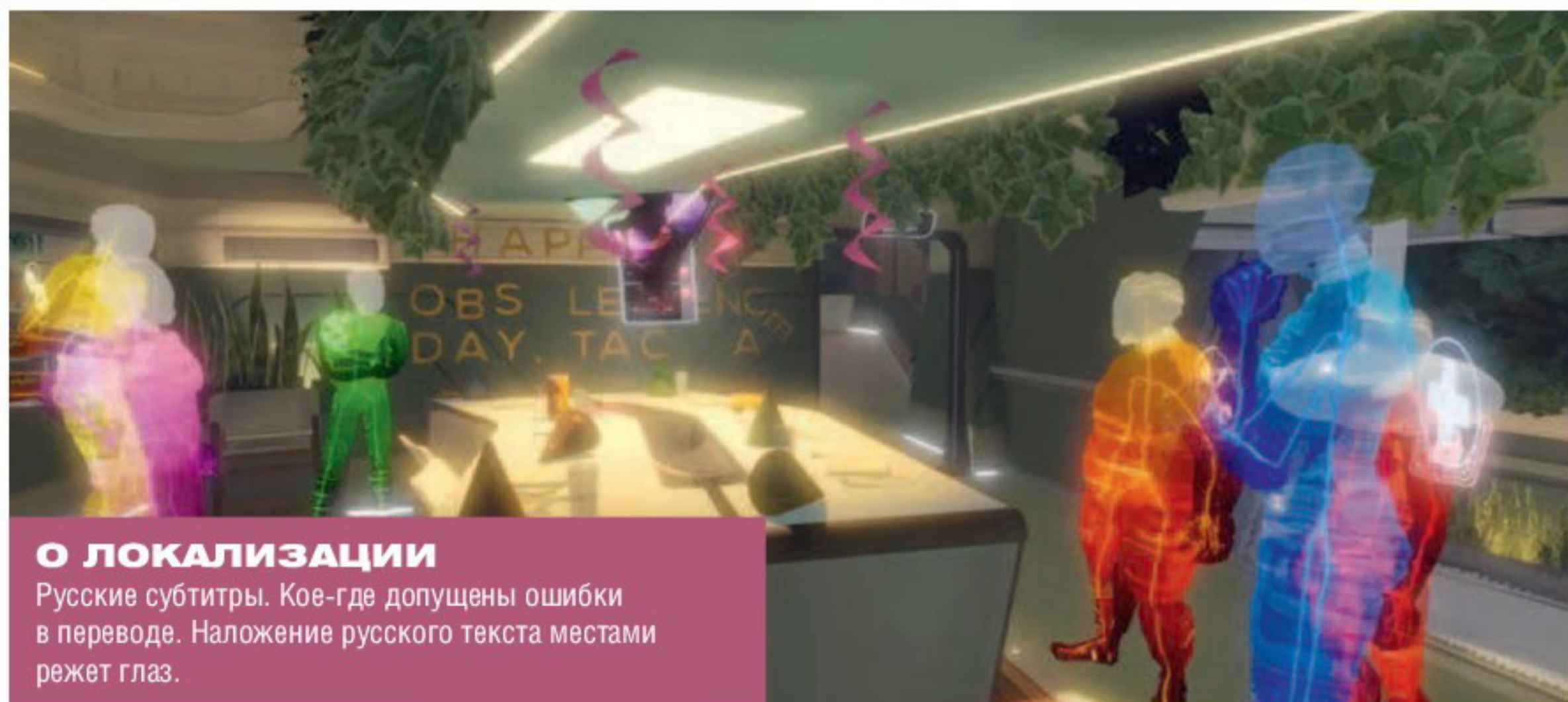


КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 5 часов



ДРАМА
разыгрывается
изрядная



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русские субтитры. Кое-где допущены ошибки в переводе. Наложение русского текста местами режет глаз.

ЗДЕСЬ КОГДА-ТО БЫЛИ ЛЮДИ

В плане анализа обстановки Тасома недалеко ушла от той же **Gone Home**. Почти любой предмет можно покрутить в руках, изучить вблизи... А вот положить в карман не получится. Инвентарь не предусмотрен, что намекает на минимум загадок. Есть пара ключей и кодов доступа, но большего не ждите.

В любом случае игра прекрасно обходится и без этого. Она больше про интерактивную инсталляцию, где монотонный поиск предметов сочетается с интригующей повестью, рассказывающей саму себя где-то на фоне. На лунной станции есть жилые отсеки, специально оборудованные помещения для работы... Но, откровенно говоря, этого мало. Прошлая игра студии делала сильный акцент на истории двух людей, здесь же внимание игрока скупо делят между собой целых шестеро важных персонажей.

Записки, личные вещи – всё на месте, осталось только полюбить героев. Но не

получается. Мы узнаем, что вот этот ботаник сильно переживал из-за разлуки с семьёй, а эта взбалмошная девушка неплохо разобралась в искусственном интеллекте. На этом всё. Как сблизилась некая парочка, что произошло между друзьями – непонятно. Весь хронометраж потрачен на катастрофу, а не на «знакомство» с экипажем. Да и безделушки с частями переписки сохранены чаще всего наполовину. Разноцветным болванчикам соперничаешь с большим трудом.

К примеру, в **SOMA** было намного увлекательнее подмечать мелочи, оставленные владельцами после кошмарного инцидента. Интерес, конечно, во многом исходил от сюжета. Но чем Тасома хуже?

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

И всё же само бедствие удалось передать если не на все 100, то хотя бы на 99%. Вроде всё как обычно, ещё один спокойный день на станции «Такома». Но не тут-то было...

Команда всполошилась, сотрудники не находят себе места и делятся горестными мыслями не только друг с другом, но и с ОДИНОМ, заправляющим безопасностью всего экипажа.

Тасома неплохо раскрывает две темы: способности искусственного интеллекта и жизнь на орбите, вдали от земных благ. Действие происходит не в таком уж и далёком будущем – прошло чуть меньше полувека. При этом технологии не стали ощутимо прогрессивнее. Все мы знакомы с дополненной реальностью (хотя бы благодаря **Pokemon GO**) и чуть ли не каждый день видим новости про очередного робота-охранника с необычным поведением.

Но на самом деле на станции хочется просто пожить в своё удовольствие. Забыть на какое-то время о задании, отключить «призраков» предыдущих жильцов (чего, к сожалению, сделать нельзя) и расслабиться в гравитационном полёте.

Игра очень эффектная, каждый уголок, каждый отсек на базе пропитан космической романтикой. Ну что ж, атмосфера в симуляторах ходьбы играет далеко не последнюю роль. Хвалим!



Новое интерактивное приключение от разработчиков **Gone Home** не блещет оригинальностью, но играет на нежных чувствах любителей всего футуристического. При этом Тасома не забывает о своём происхождении и выстраивает сюжетную линию привычным способом, что оценят знакомые с жанром. Если симуляторы ходьбы ваша слабость – берите, не ошибётесь. ■

ПОРАДОВАЛО:

- отлично переданная атмосфера жизни на космической станции;
- грамотно воссозданная ситуация ЧП.

ОГОРЧИЛО:

- незапоминающиеся персонажи.

ВЕРДИКТ

Отличный представитель жанра и просто хорошее приключение для всех любителей мечтательно глядеть в космические глубины.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5
«Достойно»



ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Housemarque
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

MATTERFALL

С МАТЕРИЕЙ ШУТКИ ПЛОХИ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Четверть века назад одним из самых важных жанров для индустрии был жанр платформера. Вспомните хотя бы **Prince of Persia** и **Another World**. Но время шло, игроки хотели более красочных и масштабных проектов, и платформеры ушли на второй план, став вотчиной инди-разработчиков, редких энтузиастов и, кажется, навечно преданной жанру **Nintendo**.

К счастью, даже в этом качестве игры еще способны удивлять и радовать нас. Яркий пример тому – **Matterfall**.

МАТЕРИЯ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

За окном – далекое будущее. Такое далекое, что человечество уже научилось пользоваться хитрыми инопланетными технологиями. Одна из них способна генерировать небольшие объекты с помощью синего вещества – «материи».

«Какая же это инопланетная технология? – спросите вы. – Вы что, никогда 3D-принтер не видели?» Все так, но в этой



реальности люди предпочли использовать для своих целей именно такой инопланетный ингредиент. К началу игры почти всё вокруг уже состоит из материи. Но, как всегда, что-то пошло не так...

Синяя материя почему-то стала превращаться в опасную красную антиматерию. На фоне этого сошли с ума многочисленные роботы, которых собирали с ее помощью. Вместо охраны закона и безопас-



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: десять часов

что-то происходит, виден громадный мегаполис, светятся неоновые вывески, мигают лампочками двери... Даже трава и кустарники реагируют на местную атмосферу и еле заметно покачиваются под воздушными потоками от кондиционеров. Красота – вот что замечаешь с первых секунд игры.

ПОПАДАНИЕ В ЦЕЛЬ – ЕЩЕ НЕ ПРИЗНАК ПОБЕДЫ

Как ни странно, яркий футуристический мир нисколько не отвлекает игрока от прохождения. Скорее наоборот – мотивирует изучать и рассматривать. Каждая локация, каждая стенка, лифт или пропась с антиматерией выполнены с невероятной любовью и вниманием. Но все это перестает волновать нас в тот момент, когда на горизонте появляются враги. Боевая система в Matterfall простая, но продуманная. Левый стик отвечает за перемещение, правый – за стрельбу. На стрелки повешено дополнительное оружие и спецспособности – их можно получить за спасение местных жителей.

Чем больше Авалон спасет, тем выше вероятность того, что вырастет его запас энергии и здоровья. А без них тут сложно: несмотря на технологическое будущее, смерть в игре более чем реальна, никаких тебе лечилок и последних шансов. Умер – добро пожаловать на последний чекпойнт.

Энергия тратится на щиты и работу с материей. С большим запасом энер-

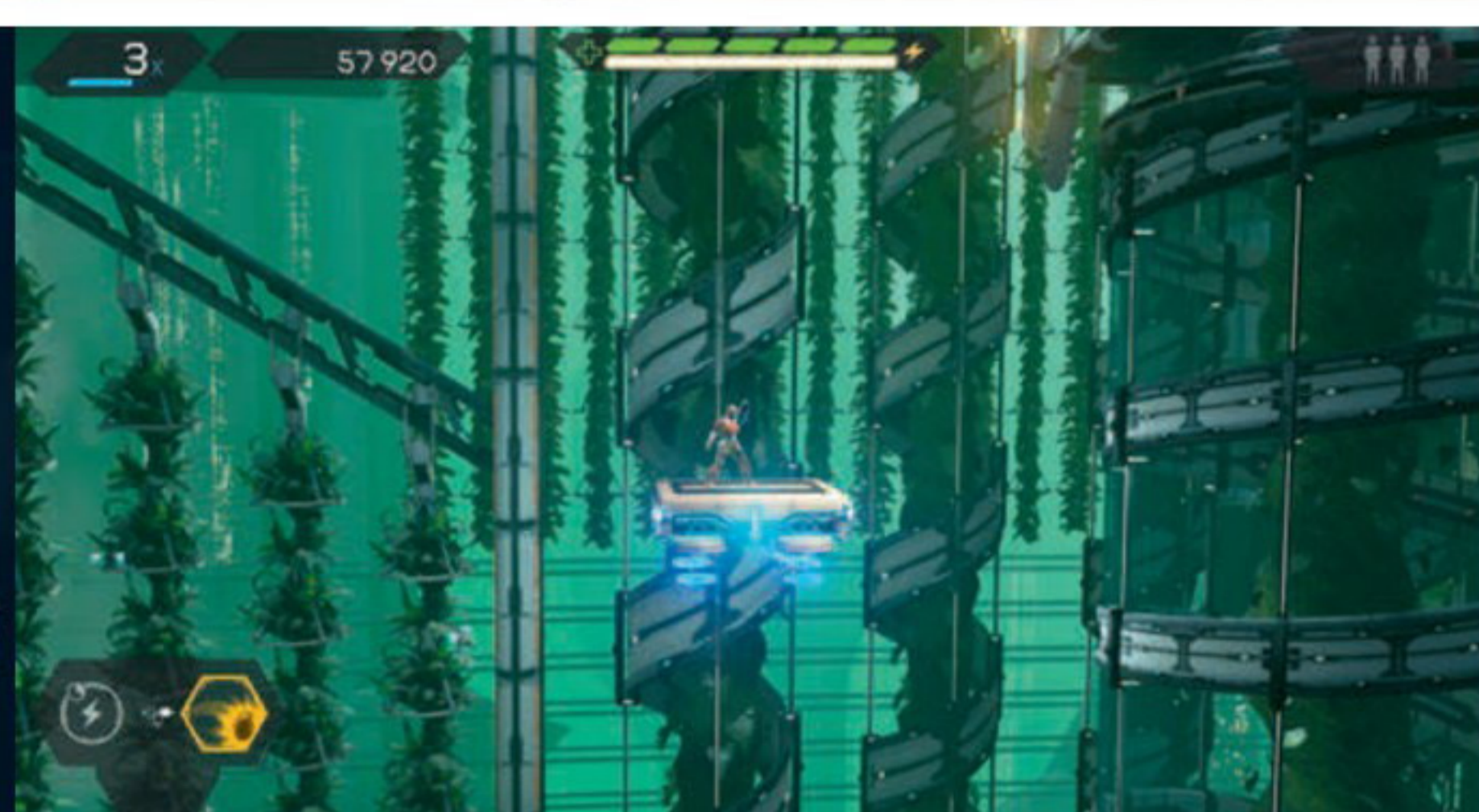
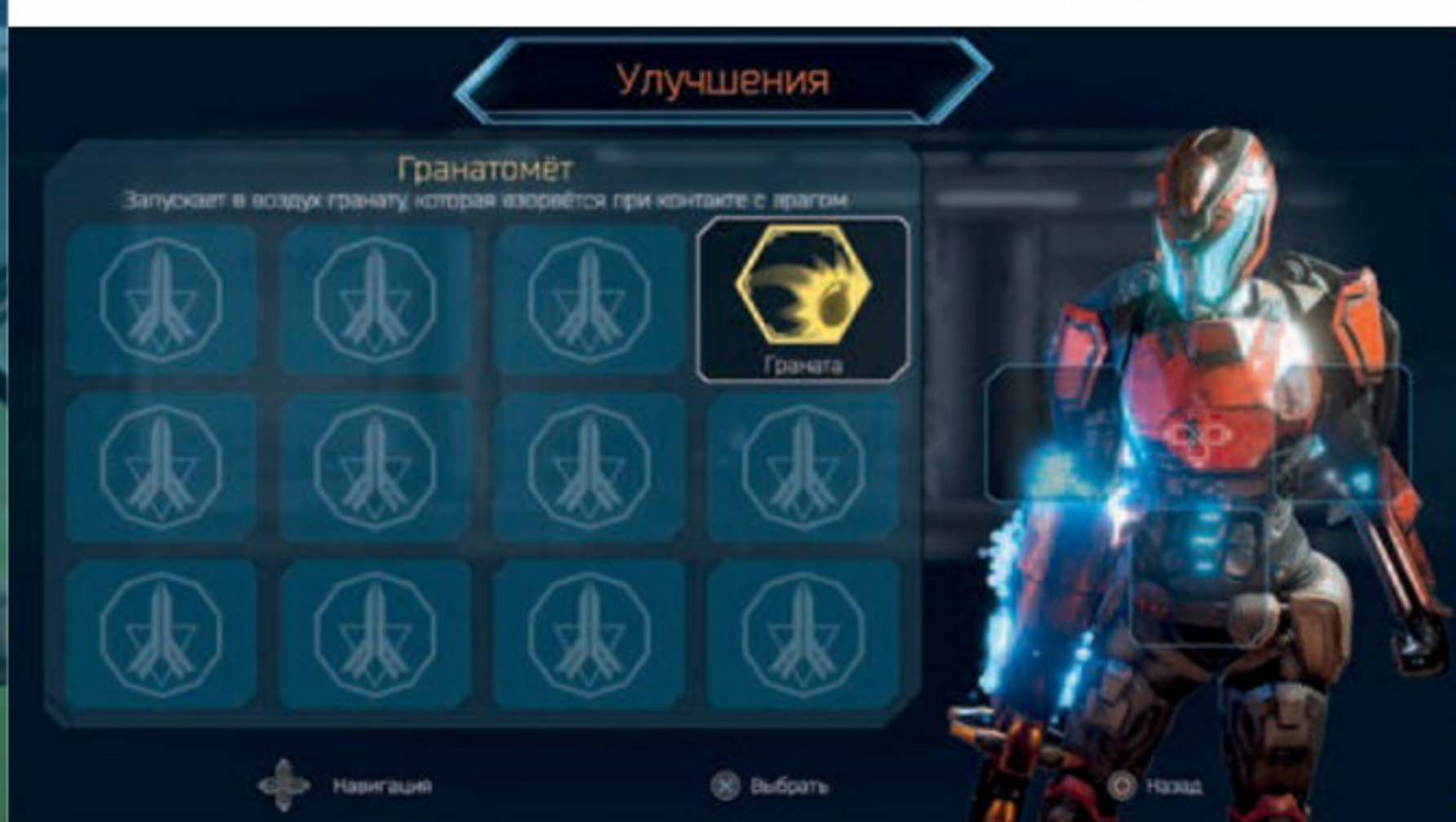
ности населения они начали... ну да, как обычно: убивать людей, заполнять узкие пространства взрывоопасными материалами и всячески портить жизнь тем, у кого она еще осталась. Выжившие с таким положением дел не согласны и поручают наемнику Авалону Дэрроу спасти человечество.

Авалон – человек многих талантов. И самый главный из них – он умеет работать с материей. С ее помощью наемник создает платформы над собой или под собой, активирует энергетические щиты, а также регулярно использует энергетический таран. Последний, пожалуй, самый важный атакующий элемент в арсенале Авалона: при контакте с тараном противник переходит в кратковременный стазис. Кроме того, с помощью этой технологии можно уничтожать летящие в игрока снаряды

и раскидывать противников, если их вдруг станет слишком много. А их будет много, уверяем вас. Авалону придется использовать всю свою ловкость наемника. В критической ситуации он будет отпрыгивать, пригибаться и стремительно перемещаться по экрану в кульбиты, которые и не снились цирковым артистам.

Matterfall – это ловушка для искусственного игрока. Он видит платформер от создателей **Resogun** и уже представляет фонтан пикселей, море красок и пучок ярких эмоций в придачу. А по факту получает красивую, но мрачную игру, по стилистике отчасти напоминающую киноверсию «Призрака в доспехах». Уж очень ладно совпадают цветовые решения и общий дизайн местных городов – и в Matterfall они проработаны до мелочей. На заднем плане всегда

Гидропневматические системы всегда очень недружелюбны



БЕЗ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ наемнику не обойтись

ПРИЗРАК Flashback где-то рядом

гии можно уверенно себя чувствовать даже в боях с крупными боссами, которые в Matterfall представлены в лучших традициях жанра – большие, со ступенчатой системой реагирования и прорвой вспомогательных роботов. Убивать их нужно в несколько этапов, и победить быстро не получится даже на низком уровне сложности.

Кстати, об этом. Разработчики применили довольно хитрую систему: с пониже-

нием уровня сложности понижается и урон Авалона. Это происходит незаметно и не очень влияет на общее прохождение, но убивать боссов вы будете несколько дольше. Обратное тоже верно: на самом высоком уровне сложности вас могут убить за первым же кустом, но очков в статистику уровня вы получите несравнимо больше и урон будете наносить соответствующий. Этот же параметр влияет на элементы здо-

ровья и энергии, выпадающие из врагов. Чем выше уровень сложности, тем меньше их у вас будет.

А еще игра постоянно пересчитывает ваш урон. Если в вас некоторое время не попадают, он начинает расти в два, три, четыре и более раз. Как только вас заденут, сила наносимых повреждений ослабнет на один уровень. Такая система мотивирует лучше изучать уровни и воевать эффективнее.



МНОГО ПЕПЛА
из ничего



МОТИВЫ
постапокалипсиса
встречаются и здесь

Про способности тоже забывать не стоит – гранатомет может резко изменить ход вещей в вашу пользу, да и дополнительный энергетический заряд позволит в трудную минуту использовать щит. А если уничтожите большую партию врагов сразу, то образуется большой сгусток материи, и достаточно выстрелить в него, чтобы мгновенно уничтожить всех противников на уровне.

В БОЮ КРУТИ ГОЛОВОЙ НА 360 ГРАДУСОВ

Во время боя нас захлестывает калейдоскоп красок и буйство эмоций, особенно в зонах с нулевой гравитацией. Сохраняться вы можете только на контрольных точках, а располо-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью на русском языке.

жение некоторых из них далеко от оптимального. Будьте готовы к длительным пробежкам от точки возрождения до финала уровня.

У такого решения есть определенные плюсы: к уровню привыкаешь и изучаешь его досконально, знаешь, где пригнуться, где вовремя отпрыгнуть, а где прорваться со щитом и уничтожить всех в полете. Но здесь нет единого решения для победы. Каждая перезагрузка – это маленькая история, дорожка к финалу, которого ты очень долго ждал.

Matterfall – сложная игра, и этим она приятна. Она бросает игроку вызов, игриво наме-

кая, что, пусть это и шутер с элементами платформера, сие не мешает ей быть интересной и очень качественной игрой. И отдельным плюсом мы отметим, что за время прохождения мы не встретили ни единого бага.



Matterfall – темная лошадка в лучшем смысле этого слова. По скриншотам вряд ли догадаешься, чем игра может удивить и порадовать. А потом ты ее запускаешь и не замечаешь нескольких часов, проведенных в увлекательных боях на великолепных локациях. Красиво, задорно и захватывающе – лучшая рекомендация для неприятеля, но гордого жанра игр. ■

ПОРАДОВАЛО:

- очень удобное управление;
- высокая стабильность игры;
- эффектные длинные уровни;
- необычные враги.

ОГОРЧИЛО:

- мало уровней.

ВЕРДИКТ

Захватывающий платформер, достойный наследник Resogun, с красочной боевой системой и эффектным оформлением. Истинный подарок всем любителям жанра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5
«Отменно»



ЖАНР Битемап
ИЗДАТЕЛЬ Gambitious Digital Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Sobaka Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-6300, 4 ГБ,
 2 ГБ видео

REDEEMER

ЭТЮД В НЕЛОВКИХ ТОНАХ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Redeemer – дитя долгой любви к компьютерным играм. Осуществившееся желание, игра мечты, которую отечественный коллектив **Sobaka Studio** вынашивал, по словам руководителя разработки, ещё со школьной скамьи. Хорошая, даже светлая мотивация. Вдохновенная.

Взяв за примеры для подражания как классические битемапы вроде **Battletoads**, так и новомодные боевики в духе **Hotline Miami** и **Batman** от **Rocksteady**, в Sobaka Studio вознамерились создать самый ураганный экшен в СНГ. С мясом, матом, убийствами и шикарными бородами. Публика только за – на множестве живых показов **Redeemer** ожидали чуть ли не овации. На недавней конференции DevGAMM 2017, к примеру, игра была награждена за лучший геймдизайн. Богато! Разве может что-то пойти не так?

С прискорбием спешим заверить – может. И не что-то, а почти всё, на что возлагались большие надежды.

СПАСЕНИЕ МОНАХА ВАСИЛИЯ

Мы потратили на прохождение около дюжины часов, и к финальным титрам у нас накопилось бесчисленное множество мыслей и ещё больше вопросов. Будучи проектом от маленькой (пять человек) студии, Redeemer выглядела невероятно многообещающей. Глядя на игру со стороны, ничего не зная о ней, можно и не догадаться, что это на самом деле инди-дебют. Механики тут к месту и органично сочетаются друг с другом, графика симпатичная, кровища и slo-mo на месте.

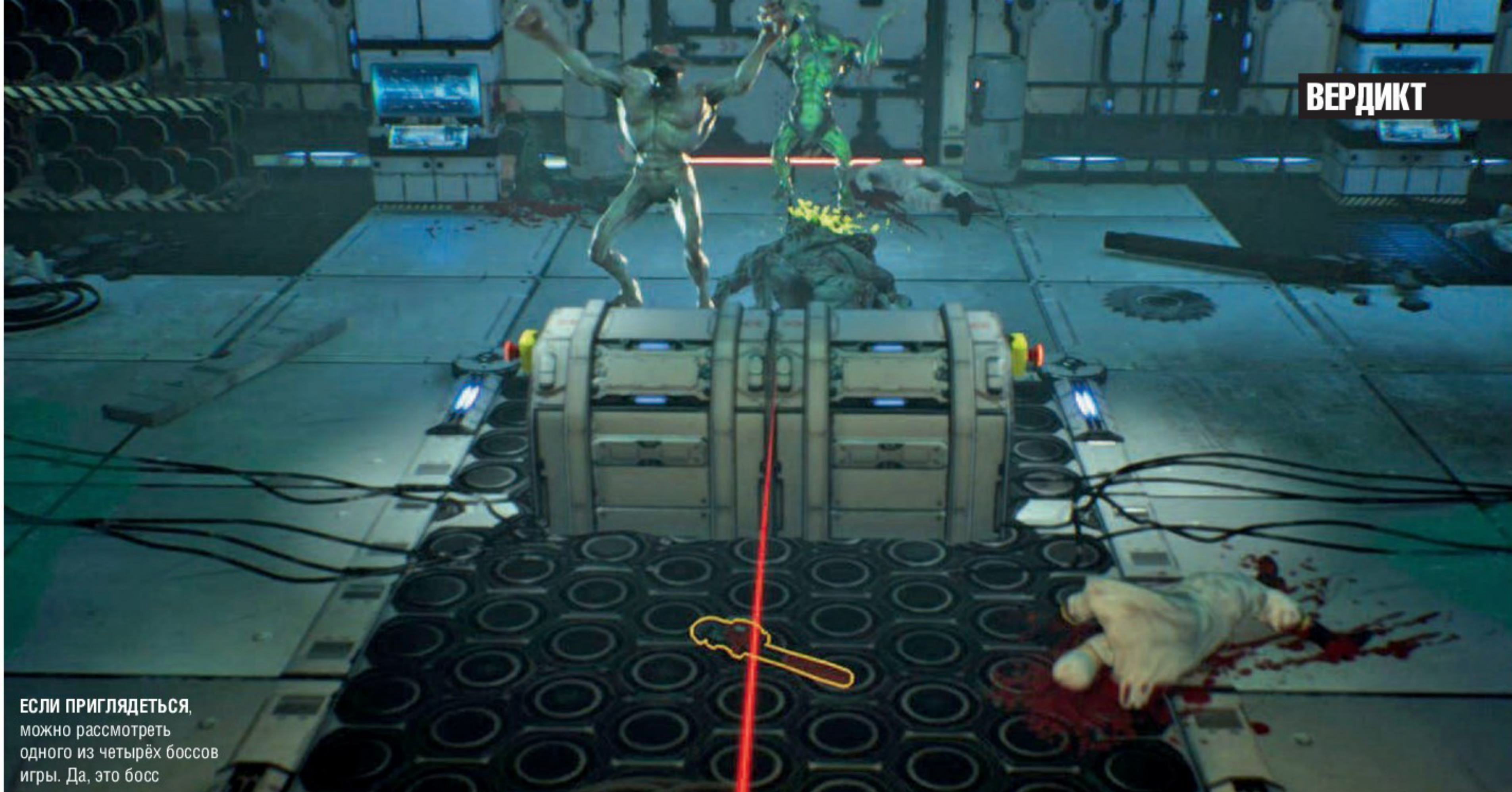
Увы, все сомнения отпадают спустя час-другой геймплея. Идеи, что прилично звучат на планёрках или на бумаге, не всегда сохраняют свою красоту на практике. Чтобы доказать этот тезис, мы отправимся прямиком на страницу игры в Steam и подробно разберём упомянутые там фишки. В порядке убывания их важности.

№1. БРУТАЛЬНЫЙ РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Звучит великолепно. Хардкорная аудитория всеми фибрами души жаждет «правильной» симуляции рукопашного боя. С импровизацией, широким простором для самосовершенствования и, самое главное, вариативностью. Чтобы можно было следовать заветам Брюса Ли и быть как вода.

На практике система кулачного боя в Redeemer не что иное, как очень медленный Hotline Miami с нотками «Бэтмена». Одна кнопка отвечает за удар рукой, вторая – за удары ногами. Третья нужна, чтобы делать кувырки, но в фишках про них почему-то забыли.

Де-факто из ударов действительно можно составлять комбинации, но они наносят одинаковый урон и фактически бесполезны. Дело вот в чём: удары ногами и руками отличаются только областью поражения. Если враг один, мы мутузим его кула-

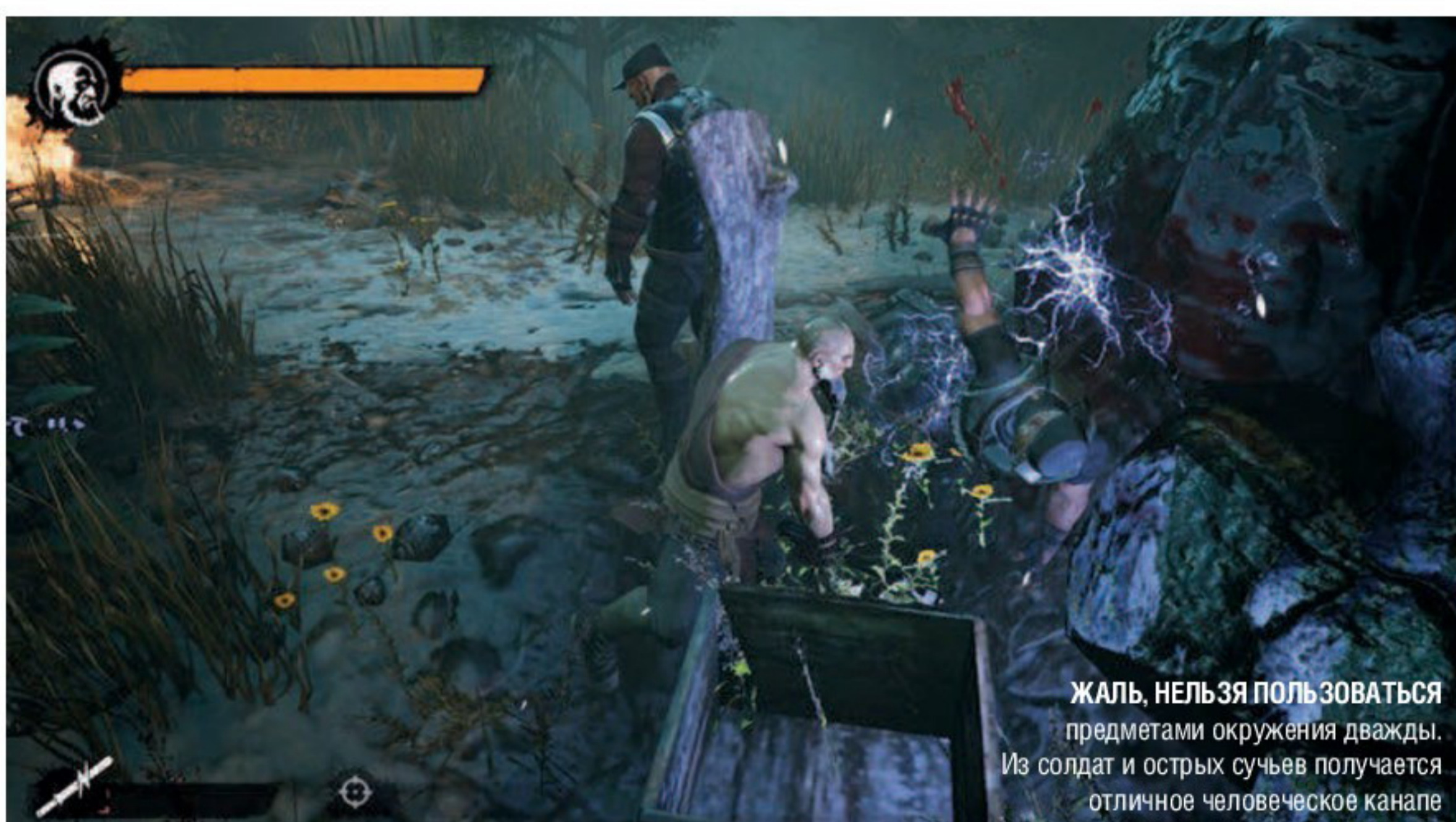


ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, можно рассмотреть одного из четырёх боссов игры. Да, это босс



ВАСИЛИЙ – стоик от природы. Не в пример какому-то там богу войны

Не позволяй ярости овладеть тобой. Вдох. Выдох.



ЖАЛЬ, НЕЛЬЗЯ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ предметами окружения дважды. Из солдат и острых сучьев получается отличное человеческое канале

ками. Если их несколько, то ногами, чтобы контролировать всю толпу сразу. В какой ситуации может пригодиться серия из разных ударов, непонятно. Игра будто сама стесняется этого недочёта и даже списка комбинаций не даёт. Иронично?

Если зажать одну из кнопок, удар станет «заряженным» и урон от него замет-

но вырастет. Главный герой даже полетит вперёд, как Капитан Фэлкон во время своего коронного приёма. Но «зарядка» длится несколько болезненных секунд, за которые орава недругов превратит игрока в пюре из тестостерона. Вписывать этот удар в связки подлиннее игра не разрешает, а потому пользоваться ими вы сможете

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 12 часов

те лишь с целью покрасоваться – уже после того, как метким пинком отправите последнего живого врага на орбиту.

Таким образом, вариативность приёмов – это фикция. «Брутальный» – возможно, если долбёжку по одной кнопке геймпада можно назвать брутальной.

№2. УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА УБИЙСТВ

В этом месте Redeemer становится куда интереснее. Что-то нам подсказывает, именно эти концепции были ключевыми в видении Sobaka Studio. Видите ли, главный герой – могучий бородатый монах в кедах по имени Василий – человек находчивый. Он не стесняется использовать в драках не только пудовые кулаки, но и почти всё, что найдёт на уровне: ножи, дубинки, факелы, стальные прутья, вазы, бочки и другие стационарные объекты, которые плохо сочетаются с прилагательным «живой». Огромные циркулярные пилы, например. По задумке, игрок должен комбинировать доступные средства, чтобы уничтожать всех, кто встанет у него на пути.

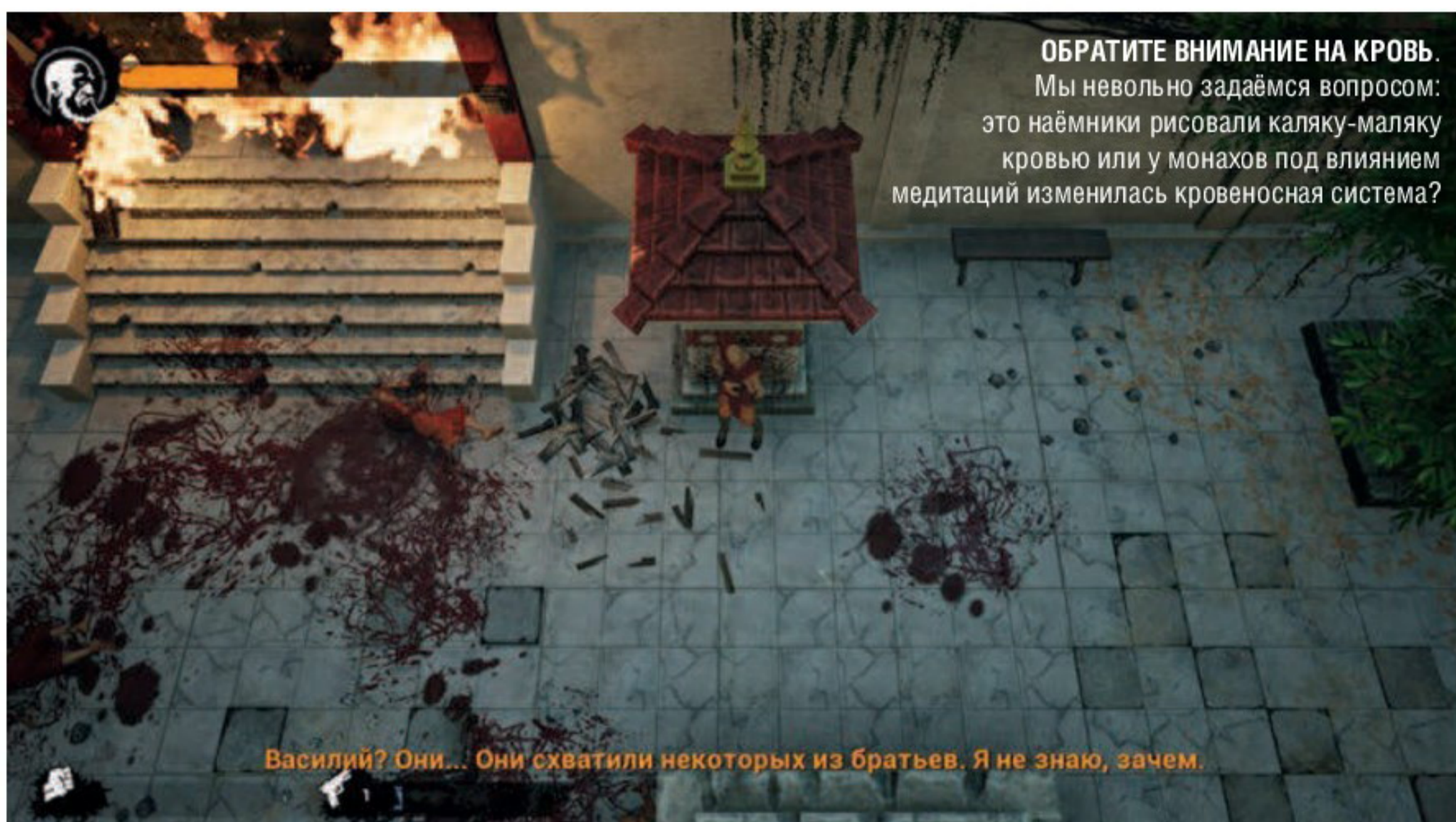
Выходит такой парад батальных искусств – зрелищное чередование кулаков, огнестрельного оружия и других инструментов, найденных на локациях. Когда эта идея работает, по накалу страстей и крутости Redeemer запросто обставляет ту же Hotline Miami. Василий кружит по локациям в непрерывном танце смерти. Контрудар, серия в челюсть, кувырок, бросок вазы в верзилу с дробовиком, нож под ребро одному, другого сунуть головой в раскалённую печку... Полумёртвых противников можно тут же добить – фаталити в арсенале Васи немного, но ощущаются они как надо. С треском.

На деле же удовольствие от экшена получаешь редко. Причина одна: если игру

ВЕРДИКТ



Видимо, именно так себя чувствуют перед смертью. Когда вся жизнь проносится перед глазами.

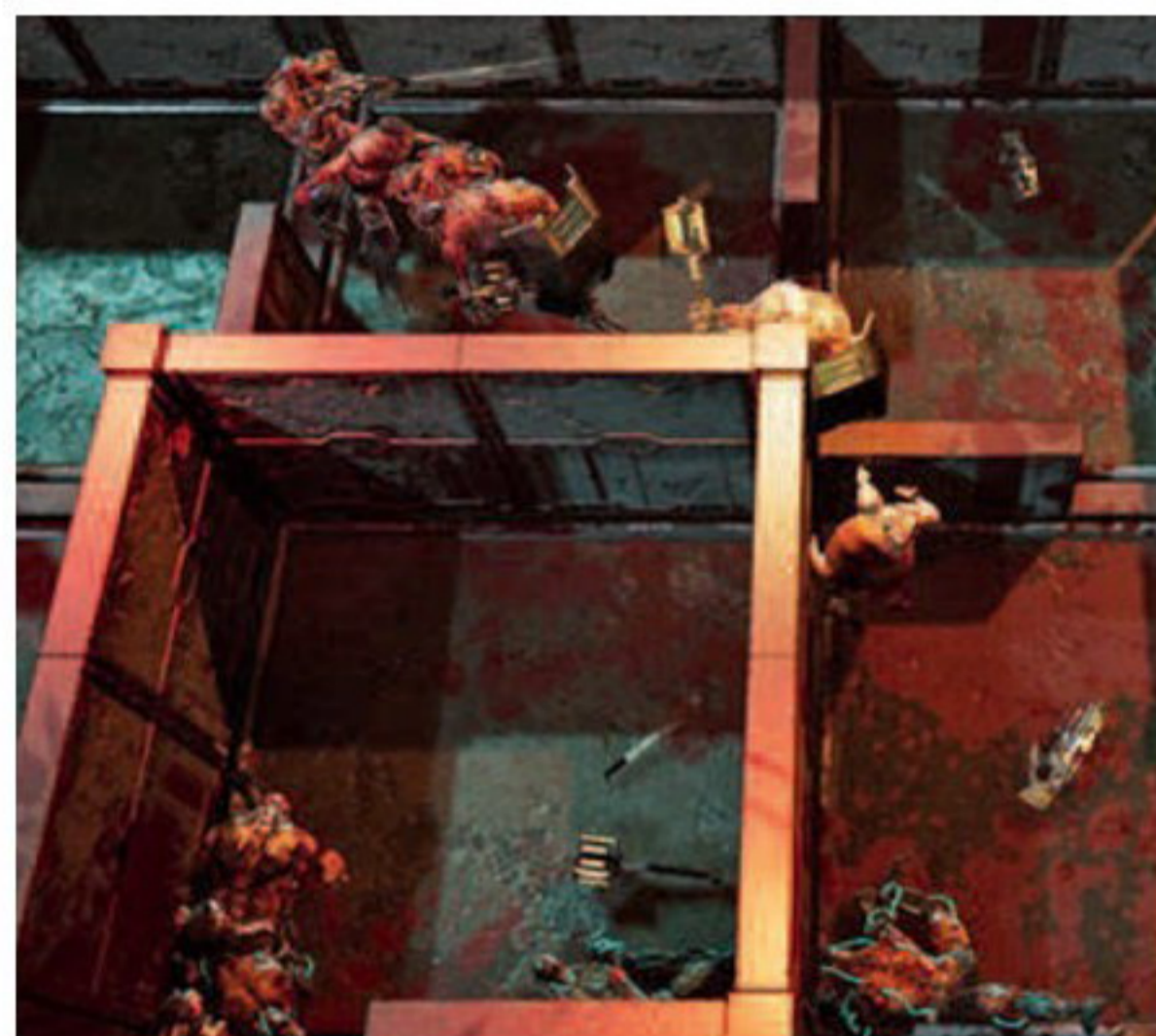


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА КРОВЬ.
Мы невольно задаёмся вопросом: это наёмники рисовали каляку-маляку кровью или у монахов под влиянием медитаций изменилась кровеносная система?

Василий? Они... Они схватили некоторых из братьев. Я не знаю, зачем.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры и меню переведены, озвучка английская. Присутствует нецензурная лексика.



вообще тестировали, то процесс этот проходил вопиюще некачественно. Нам сложно придумать иное объяснение тому бардаку, в который превращается Redeemer спустя первые два отличных уровня.

Экшен, что должен был быть «напряжённым», превращается в унылую монотонную рутину, поскольку все враги, кроме рядовых, обладают по-настоящему богатырским здоровьем. Ни один из них не представляет угрозы в одиночку, ни у кого из них нет интересных особенностей. Но они нападают на Василия буквально ордами. И эти орды не кончаются. Враги возрождаются вновь и вновь, в разных местах, как будто бы создавая ощущение «необычных» боевых ситуаций. На деле же столкновения ударяются в самоповтор каждую пару минут. Спустя какое-то время начинает мерещиться, что ты играешь в **Diablo III** голым варваром на слишком высокой сложности.

Про локацию, что могли бы внести какую-то изюминку в геймплей, лучше не вспоминать. Скажем одно: на нашей памяти Redeemer, пожалуй, единственная игра, на полном серьёзе подающая лифты как отдельную фишку. В их честь назван целый уровень!

Оружие и интерактивное окружение вплетены в динамику неумело и неорга-

нично. В один момент игра может осыпать Василия буквально десятками одинаковых пушек, в другой, когда они жизненно необходимы, их не дождёшься. И это почти физически больно, потому что месить врагов голыми руками можно чуть ли не вечно, попеременно нажимая две кнопки. А в другие моменты игра превращается в натуральный шутер а-ля **Crimsonland**, где кулаки дробовику не соперники. При этом не факт, что дробовик окажется именно у игрока, а не у врагов...

У игрока нет возможности повлиять на эту рутину, потому что это всё, что игра может предложить. Мы не можем подобрать свой стиль игры, не можем экспериментировать, пробовать новые вещи, тактики или трюки. Здесь нет прокачки, способностей, гаджетов Бэтмена или масок Жакета — кажется, разработчики были настолько уверены, что боевая механика вытянет на себе игру, что начисто забыли собственные источники вдохновения.

Ни **Hotline Miami**, ни **Batman: Arkham** даже не пытались подкупить аудиторию только боёвкой. У них, помимо мордобоя, была индивидуальность и даже некая эстетика. Да что там, в древней **Battletoads** разнообразия гораздо больше, чем в Redeemer, — там хотя бы можно разбиваться в лепёшку на скутерах и пинать всякое.

№3. СИСТЕМА ПАРИРОВАНИЯ

Rocksteady следовало запатентовать своё изобретение, ей-богу. В Redeemer мы найдём ту самую механику из **Batman: Arkham**, только разработчики забыли о тонкостях такого подхода. У Василия по одной анимации парирования на конкретный тип врага, а промах и нажатие кнопки не в тот момент не влекут за собой негативных последствий. Можно долбить по клавише не переставая и «запарировать» всех окружающих до одури. О таймингах, изучении паттернов и прочих нюансах речь не идёт.

№4. ОТОРВИ-ИЛИ-РАЗОРУЖИ

Презабавное новшество. У врагов, вооружённых огнестрелом, пушки можно отнимать. На ножи или дубинки это не распространяется, их так просто почему-то не заберёшь. Зато можно отрывать конечности. Но только руки, и лишь одному типу врагов, который встречается на нескольких уровнях в середине игры. Ну хотя бы можно тут же избивать бедолаг их же пятернёй.

Эта механика не играет особой роли в геймплее, зато с её помощью можно создавать поистине волшебные ситуации. Целой стае мутантов можно оторвать руки, всем до единого. На полу живого места



не останется – конечности будут валяться повсюду, как бычки у мусорного ведра. А враги, как Чёрный рыцарь из кинокомедии «Монти Пайтон и священный Грааль», будут пытаться откусить вам... то, до чего дотянутся.

Или можно разоружить полную комнату спецназовцев, чтобы они носились за Василием по пятам в попытке убить его голыми руками. Они же не могут нагнуться и подобрать оружие с пола. Что упало, то пропало...

№5. ОСТРОСЮЖЕТНАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

Она здесь в лучших традициях школы сценарного мастерства имени Джона Кармака. Естественно, от битемапа глупо требовать драмы на уровне «Гражданина Кейна». Поэтому здесь обидно не за нарратив, а за возможности, которые даёт сюжетная канва. Монахи и колоритный буддистский монастырь сначала настраивают на восточный лад, но уже спустя час мы перемещаемся в клоаку современных шутеров – бесконечные серо-бурые лаборатории. Конечно же полные мутантов, без них никуда.

Это решение наверняка тоже было частью изначальной идеи игры. Разработчики реализовали её так, как сочли нужным. Если бы да кабы – с сеттингом и сюжетной затравкой можно было многое сделать. На дуэль в духе «Дома летающих

кинжалов» с механиками Redeemer мы бы с радостью посмотрели.

№0. БАГИ

Создатели не указали как отличительную черту Redeemer великолепные баги. И очень зря. Имеется привычный букет: проседания, клиппинг, неработающие скрипты, кататонический ИИ противников и регулярно сбоящие анимации. Василий частенько забывает, что ему нужно «умереть» при нуле здоровья, поэтому порой продолжает стоять, хвататься за голову или изображать лунную походку.

Но именно баги подарили нам самый запоминающийся момент в игре! Как-то раз мы захотели проверить, реально ли просто пробежать уровень, не вступая в драки. Оказалось, что да: верзилы-мутанты не успевают за быстроногим бородачом. Одного мы не учли – у врагов нет скриптов, которые ограничивали бы дистанцию преследования. Поэтому уже через пять минут за Василием паровозиком неслись все встреченные неприятели. А ещё через минуту они его загрызли, потому что какая-то из труб, валявшихся под ногами монаха, оказалась непроходимой стеной.

После этого игра воскресила буддиста на чекпойнте, но тут нас ждал сюрприз. Вся орда мутантов, которую мы старательно собирали, ждала нас у точки возрождения преданнее, чем Хатико. Даже после

нескольких рестартов все монстры оставались на месте.

Но нет непреодолимых преград на пути отмщения! Миллионами кувырков мы ускользнули и из этой западни, героически дойдя до сюжетной катсцены. Вот только мутанты были не в курсе, что они как бы не должны здесь быть и что сейчас время для сюжета, поэтому медленно, как бы нехотя, загрызли нас прямо во время катсцены. Занавес.



Для Sobaka Studio, судя по немногочисленным интервью, Redeemer – долгострой с собственной историей. Результат долгих лет мечтаний, прототипов и скрупулёзной подготовки. К сожалению, команда разработчиков как будто забыла о том, что видение – очень субъективная категория.

В игре упаковано всё, что казалось девелоперам крутым. Оно есть, потому что им так захотелось. Потому что в их голове Redeemer должна быть именно такой. Задумка недурна, но сплавить все идеи в хороший продукт не получилось.

Игре ещё год бы побыть в разработке. Ей бы патчей, полировки, несколько раундов тестирования и опросов пользователей. И если технические недоработки ещё можно исправить (было бы желание), то неподдельную скуку и фрустрацию, которую вызывает релизная версия Redeemer, уже вряд ли. ■

ПОРАДОВАЛО:

- редкое ощущение бесшабашной битвы;
- выдающаяся борода главного героя;
- до слёз смешные баги;
- на игру невозможно подолгу злиться.

ОГОРЧИЛО:

- геймплейные механики слабо взаимодействуют между собой;
- отвратительный баланс всего и вся;
- в русской игре от русской студии нет русской озвучки;
- убийственное однообразие процесса;
- битемап без кооператива – не дело.

ВЕРДИКТ

Битемап со множеством хороших идей, которые по отдельности производят куда лучшее впечатление, чем вместе. Redeemer рассчитывала, что боевая система заставит игрока закрыть глаза на все промахи, но никудашный баланс и скука ставят на ней крест.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5.0
«СНОСНО»



SONIC MANIA™

ЖАНР Платформер
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Christian Whitehead, Headcannon, PagodaWest Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный, сплитскрин
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Switch
НЕОБХОДИМО Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

SONIC MANIA

ПРАВИЛЬНАЯ НОСТАЛЬГИЯ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

История про то, как современная SEGA загубила один из своих флагманских сериалов, достойна голливудской экранизации. Чердак замечательных двухмерных платформеров с хорошей примесью раннера (классического, а не мобильного!) из 1990-х, попытки освоить трёхмерную графику на Dreamcast, а потом – провал за провалом.

Самый трескучий случился в 2006 году на PS3 и Xbox 360. **Sonic the Hedgehog** (просто, без подзаголовков) из-за невменяемой камеры, отвратительной приключенческой части и кучи багов не годилась даже чертям на закуску. Впрочем, во всём этом калейдоскопе проектов была заметна и положительная черта. Когда SEGA бралась за проверенную временем 2D-механику, получалось достойно, а то и вовсе хорошо.

ТОПЧЕМСЯ ПО GREEN HILL ZONE

Если не считать нескольких выпусков для Game Boy Advance и **Sonic Rush** для Nintendo DS, на больших консолях концепция неоретро была обкатана на примере относительно недавней **Sonic Generations**. Мегакапустник свёл воедино Соников старой и новой формации.

Два героя – два взгляда на вопрос. Модерновый ёж носился в трёхмерной трубе из **Sonic Unleashed**, иногда заглядывая в 2,5D-перспективу. Классический же без зазрения совести косплеил 16-битные нетленки. Это смотрелось тем ироничнее, чем

современнее были локации перед глазами. Поверьте, нет ничего забавней, чем Соник прошлого на уровне 2006 года. А открывала игру, разумеется, очередная вариация Green Hill Zone. Холмы – то, что обязано быть в каждом новом «Сонике». Нет Green Hill? Значит, перед вами какая-то жалкая подделка.

Шутки шутками, но **Sonic Mania** – едва ли не самый правильный двухмерный «Соник» со времён порта Sonic CD на консоли прошлого поколения. Когда мы проходили Sonic Generations несколько лет назад, нас не покидало ощущение поддельной ёлочной игрушки. Да, то была очень хорошая игра – с правильным дизайном, отличной картинкой, приличной скоростью. Почти как в старые добрые.

Дьявол крылся в деталях. Классическая Sonic the Hedgehog бросала покупателям вызов. Она не была сложной в освоении того, что касалось core-механики, трудности доставлял стык платформера и раннера. С одной стороны, разработчики будто говорили покупателям: «Бегите вперёд, быстрее, быстрее, ещё быстрее!» А с другой – логика уровней была такова, что уже на третьей-четвёртой зоне приходилось больше думать, чем жать на кнопки. Все это – в сочетании с системой секретов (поиск изумрудов хаоса никто не отменял) и несколькими путями для прохождения локации – начисто взрывало мозг.

Наверное, у каждого консольщика со стажем найдётся своё воспоминание о 16-бит-

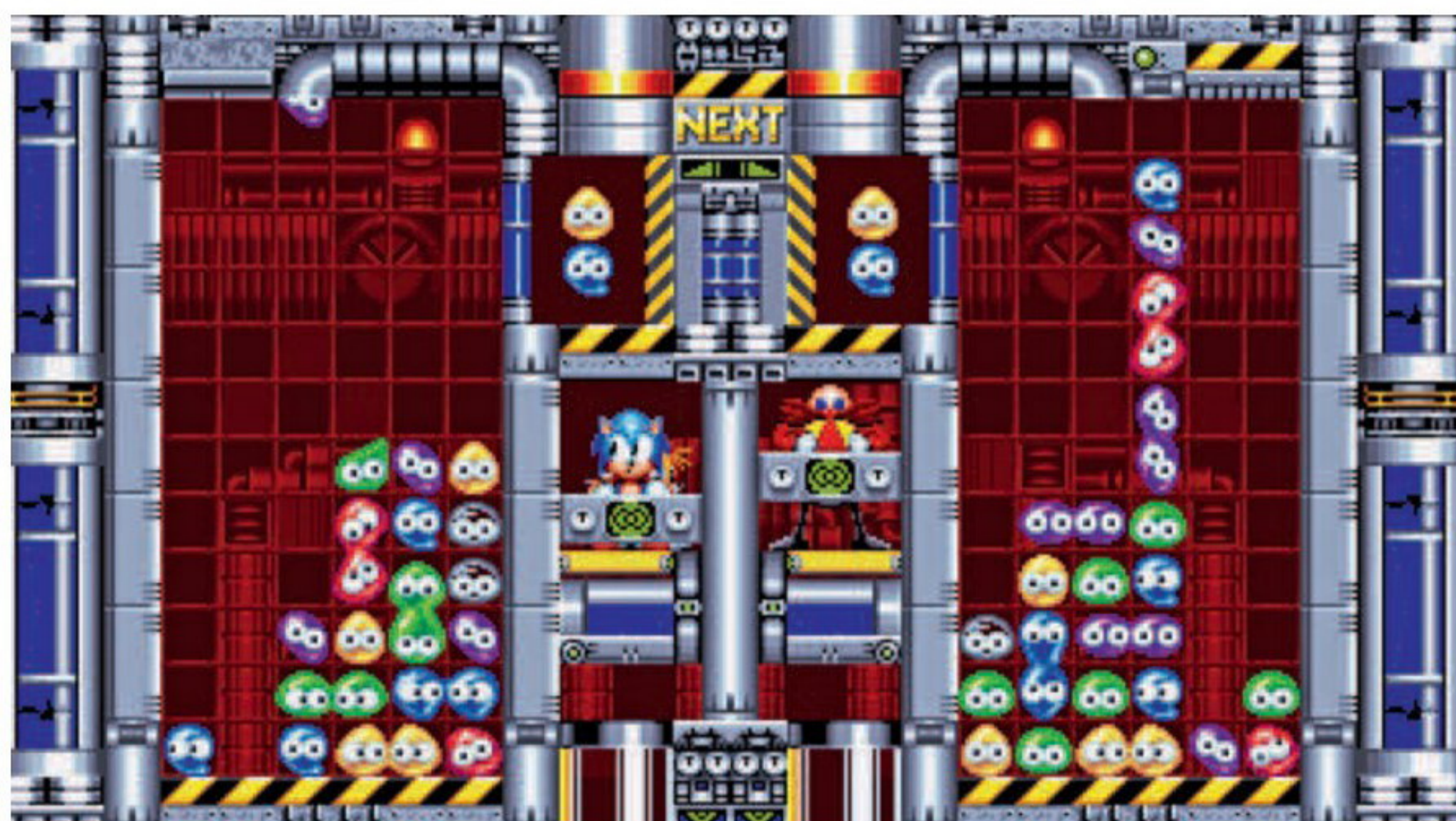


КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4 Pro
СКОЛЬКО: пять часов

ной трилогии (плюс **Sonic & Knuckles!**). Какой-нибудь злой босс или очень вредный отрезок уровня, одолеть который не удавалось месяцами. Мы с друзьями собирались холодными осенними вечерами и раз за разом пытались пройти финального гада из Sonic & Knuckles. Все уровни до него пролетались уже почти на автомате, в том числе вариация на тему Египта. А вот главарь никак не давался. Банально жизнью не хватало. Так мы его в то время и не прошли, зато воспоминаний осталось на много лет вперёд.

Sonic Generations в этом смысле позволяла лишь отчасти окунуться в атмосферу детства. Потеряно было главное – само чувство приключения. Разработчики воссоздали механику и даже обозначили грани, отличавшие модерн от классики, но дальше не пошли. Generations получилась вечерин-



А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

Sonic Mania стала не первой попыткой SEGA сыграть на ностальгии фанатов. Помимо удачной Sonic Generations, свет увидели аж два эпизода Sonic the Hedgehog 4. Проблема этой разбитой на кусочки игры состояла не в графике, та была вполне достойной, – разработчики сломали саму основу двухмерного «Соника». Продуманным балансом в «продолжении» и не пахло, а читерская возможность закликать противника, взятая из трёхмерных выпусков франшизы, сводила на нет все попытки сделать сложно.



ВОТ НА ЭТОМ МОМЕНТЕ сердце у любителей жанра должно защемить. И этот скриншот – не из Sonic & Knuckles для 16-битной Mega Drive!

кой для новичков, без малейшего намёка на сложность.

Были нарисовали ироничные видеоролики, собраны лучшие (по мнению SEGA) уровни из прошлого, всё это было напичкано системой испытаний, и ведь получилось хорошо. Просто не то, чего хотели поклонники старой закалки. Ирония в том, что Sonic Generations была лучшей частью серии за очень-очень долгое время.

До появления Sonic Mania.

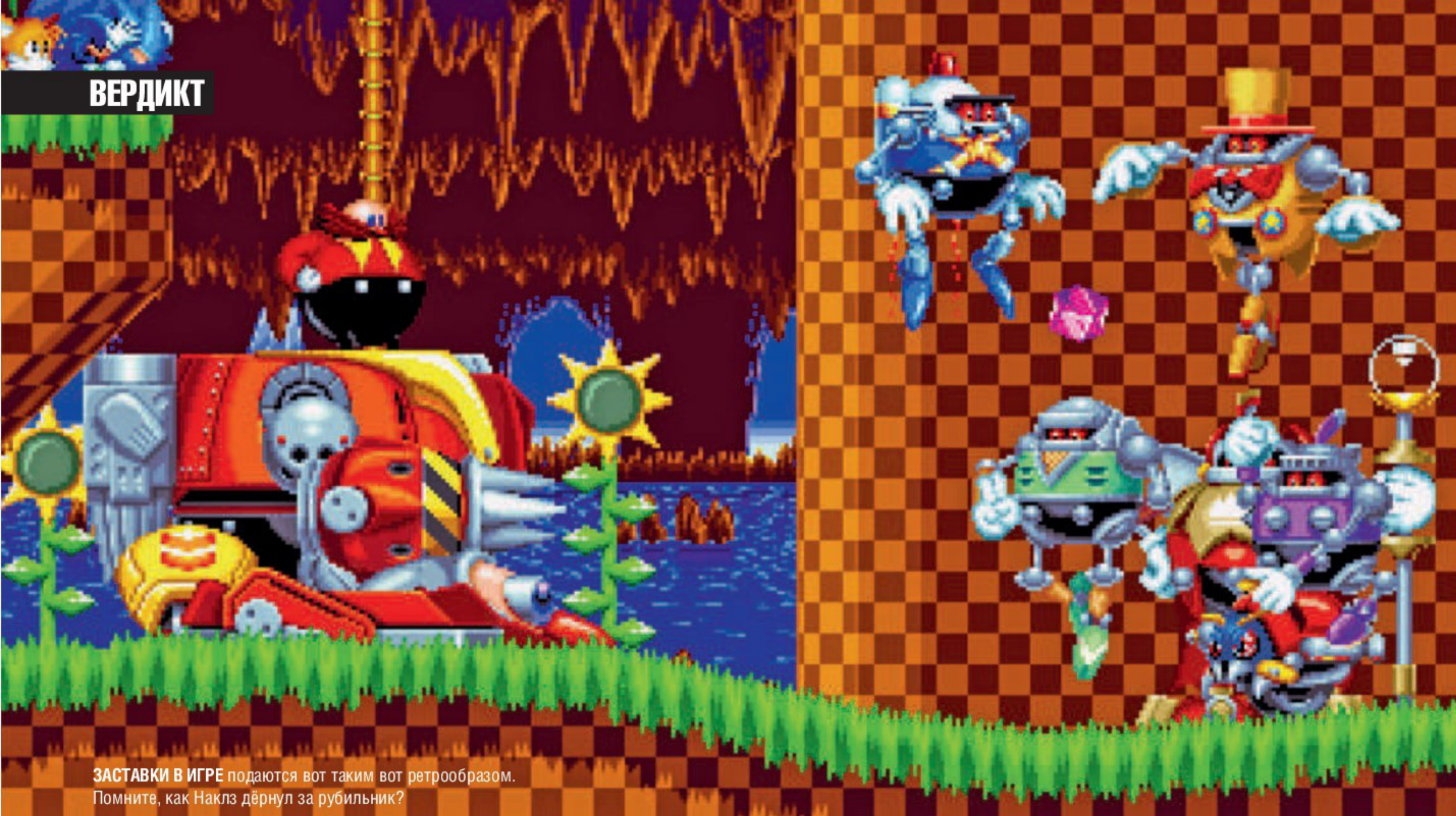
ФАНАТЫ И НЕ ТОЛЬКО

История создания этой игры заслуживает отдельного внимания. В то время как большие японские издатели, вроде **Capcom** или **Nintendo**, в зародыше давят любые фанатские начинания (бан на ремейк Metroid 2 с Game Boy – лучший тому пример), SEGA идёт навстречу энтузиастам.

Год назад программист и будущий глава проекта Sonic Mania Кристиан Уайтхед представил продюсеру сериала о синем еже прототип под названием Sonic Discovery. Едва взглянув на него, менеджер японцев дал зелёный свет. Почти сказочная история... если б Уайтхед не успел ранее поработать над Sonic CD и мобильными портами первых двух частей Sonic the Hedgehog. Так что определённый кредит доверия у него был.

Официальный анонс Sonic Mania состоялся в рамках прошлогоднего Comic-Con в Сан-Диего. Именно там SEGA сообщила, что в разработке находятся два новых платформера про Соника – трёхмерная **Sonic Forces** и классическая Sonic Mania. Интрига? Совсем нет. Тем летом мало кто верил, что очередное ковыряние в нафталине может принести хоть сколь-нибудь ощутимую пользу изрядно протухшему бренду, погрязшему в самоповторах и клише. Но чудо всё же случилось.

ВЕРДИКТ



ЗАСТАВКИ В ИГРЕ подаются вот таким вот ретрообразом. Помните, как Наклз дёрнул за рубильник?



НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ на изобилие пикселей. В динамике Sonic Mania выглядит много лучше. Зато такое решение создаёт иллюзию, будто игра делалась для 16-битных консолей

ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ТАК?

Главное, что вам необходимо знать о Sonic Mania, — она очень правильно работает с механикой прошлых лет. Соник несётся вперёд, собирает кольца, уничтожает боссов и получает изумруды хаоса в секретных зонах. Эту последовательность действий мы видели и раньше — в те годы, когда SEGA пыталась утереть нос Nintendo. И вот здесь начинается самое интересное. Готовы? Точно?

Так вышло, что «фанатская» игра про Соника обращается с исходным материалом намного бережнее, чем все «официальные» продолжения от **Sonic Team**. И речь не о слепом копировании. Те уровни, что мы знаем по первым трём частям и Sonic & Knuckles, творчески переосмыслены. К примеру, уже упомянутая Green Hill начинается на редкость классически: зелёные лужайки, холмики, шипы... Но уже в конце первого уровня вас ожидает промежуточный босс. Удивляться тут нечему, в Sonic & Knuckles было так же. Другое дело, что такого противника не ожидаешь увидеть в декорациях первой Sonic the Hedgehog.

Второй акт, хоть и напоминает 16-битные «Холмы», но включает в себя элементы из более поздних игр о Сонике. Помните

тарзанку из **Sonic the Hedgehog 3**? Тогда вы понимаете, о чём идет речь. Особо впечатлительных фанатов такой подход способен довести до когнитивного диссонанса. Едва ли у вас получится сдержать удивление от особенности, целенаправленно взятой из Sonic CD и вставленной в локацию из Sonic & Knuckles. Речь идёт о смене окружения после выполнения определённых условий. Более подробно рассказывать не будем, чтобы не спойлерить, поэтому просто поверьте на слово. Отметим главное — созданные с нуля уровни хорошо вписываются в происходящее.

Несмотря на подражание двумерной классике, однообразной Sonic Mania назвать не получается при всём желании. У неё идеальный ритм. Разработчики то загоняют Соника в условия классического раннера (один из промежуточных боссов), а то и вовсе начинают сеанс ретропародии. Когда вместо изучения паттерна очередной адской машины Роботника приходится вспоминать правила одного очень древнего японского «Тетриса», челюсть сама по себе падает на пол. И ведь это не единственный случай! Sonic Mania построена на таких контрастах. Предугадать, что же ещё этакого выкинули разработчики, почти невозможно.

Проблему сложности команда Кристиана Уайтхеда обошла просто гениально. Если игрок погибает, на экране появляется экран Game Over. Казалось бы, всё, но — нет. В Sonic Mania есть система автосохранений. Поэтому ничто не мешает зайти в меню сюжетной кампании и попробовать заново одолеть треклятый уровень с этим чёртовым боссом и всем тем сумасшествием, что творится на экране.

В теории такое решение должно серьёзно облегчить участь новичков, но увы, система проверяет прогресс только после прохождения всей зоны целиком, а не отдельного акта. Уж поверьте, такая мелочь способна испортить настроение тем, кто искренне полагает, что игра должна проходить себя сама.

Что в сухом остатке? Три вагона ругательств, здравый азарт и ощущение, будто вернулся в прошлое. Туда, где локацию приходилось запоминать буквально по кусочкам и спустя много часов с отчаянным воплем проходить. К слову, некоторые моменты из Sonic Mania дадут фору своим 16-битным предшественницам в плане сложности.

Но это уже предмет для отдельного разговора, и его мы отложим на другой раз.

0360

054

ВЕРДИКТ



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на английском языке.

го лет назад. Это современная игра, что ловко жонглирует механиками прошлого и заставляет взглянуть на привычные с детства уровни под другим углом. Кроме того, она попросту красива. Качественное 2D, прекрасные эффекты, невозможные либо труднодостижимые на оригинальном железе. Достаточно присмотреться, чтобы понять, насколько титаническую работу проделали авторы: на их плечи легла задача остаться в рамках канона, но вместе с тем привнести в концепцию что-то своё. Авторский подчёрк.

И это у них определённно получилось. Кстати, о ёжиках: убивать противников самонаводящимся прыжком (два клика по клавише «крестик») никто не даст. Эта особенность не перекечевала в Sonic Mania из трёхмерных выпусков серии, и это тоже замечательно.



Sonic Mania – прекрасный подарок для всех любителей ретро. Достаточно сложная и предельно разнообразная, эта игра заставляет вспомнить, за что мы любили платформеры прошлого. Sonic Forces наверняка будет тяжело конкурировать с продуктом творческого гения Кристиана Уайтхеда. ■

РЕЖИМНЫЙ ВОПРОС

Как и всякий уважающий себя платформер, Sonic Mania предлагает на выбор несколько режимов. Откровений, однако, ждать не стоит. Помимо сценарной кампании, геймеры могут устанавливать рекорды скорости и соревноваться в versus-моде. Ничего необычного, скажете вы? Так ведь в том и дело. Авторы не стали изобретать велосипед, а просто взяли проверенную временем концепцию. И она работает. Правда же, здорово?

А СУДЬБЫ КТО?!

Если недавняя **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** была рассчитана больше на новичков жанра, то Sonic Mania бьёт в самое сердце тем, кто помнит и чтит классику Mega Drive/Genesis. Команде проекта удалось создать концентрированный заряд ностальгии, метко бьющий по всем боле-

вым точкам. В Sonic Mania нашлось место как классическим бонусным уровням из Sonic CD и Sonic 3/Sonic & Knuckles, так и просто отсылкам к культовому прошлому синего ежа в красных кроссовках. При этом разработчики не схалтурили, перебив срок годности у лежалого товара.

Sonic Mania – это именно тот «Соник будущего», о котором мы мечтали мно-

ПОРАДОВАЛО:

- бережное обращение с классикой;
- отличный арт-дизайн;
- правильная сложность (для фанатов);
- битвы с боссами.

ОГОРЧИЛО:

- высокая сложность (для новичков).

ВЕРДИКТ

Отличная возможность окунуться в эпоху, когда SEGA всё ещё выпускала гениальные двухмерные платформеры. Для фанатов синего ежа – однозначный must have.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9.0

«Великолепно»



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — EPISODE 1

ЛУЧШЕ, ЧЕМ БЫЛО

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Приквел к **Life is Strange** разрабатывает не **DONTNOD Entertainment** (студия, создавшая оригинальную игру), а мало кому известная денверская команда **Deck Nine Games**. Сценаристы новые, актёры озвучки другие, и даже движок сменили. Всё это не особенно мотивирует делать радостный предзаказ вслепую.

Мы заранее не верим ни в какие сиквелы, приквелы, ремейки, перезапуски и всё остальное, что нам продают под соусом ностальгии. Горький опыт предыдущих разочарований учит, что годными такие проекты оказываются слишком редко, — лучше уж заранее не ждать ничего хорошего.

От **Before the Storm** и не ждали. А зря.

НАЧАЛО КОНЦА

Многим игрокам идея приквела не нравилась именно из-за главной героини. Образ наглой хулиганки был служебным: Хлоя играла роль эдакого трикстера, подстрекателя и виновника всех проблем. Непред-

сказуемая, безрассудная, самоуверенная — легко влюбиться или возненавидеть, но сложно себя с ней ассоциировать. Подобные персонажи обычно двигают сюжет, но не становятся «рассказчиками» (вспомните Джокера, Джека Воробья, Ривер Сонг или Карлсона). Так стоило ли вообще выпускать про Хлою отдельную игру? Что ж, творцы из **Deck Nine Games** доказали, что сделать её было нужно.

Сюжет стартует за три года до событий **Life is Strange: Хлое шестнадцать**, и живётся ей, прямо скажем, паршиво. Любимый отец два года назад разбился в аварии, сразу после этого единственная лучшая подруга Макс уехала в другой город и перестала отвечать на сообщения, а мать, пытаясь восстановить семью, недавно завела усатого дружка-солдафона, фаната карательной педагогики. Серьёзно, вы в шестнадцать смогли бы испытывать хоть какое-то уважение к человеку, который говорит фразами типа «Ты у меня быстро по-другому запоёшь!»?

Так что она прогуливает школу, бродит по рельсам, курит травку и адресует записи в дневнике пропавшей Макс — больше поддержать её некому (да и сама Хлоя не торопится идти на контакт). А потом случайно знакомится с той самой Рэйчел Эмбер — местной легендой, лучшей ученицей и новым катализатором событий.

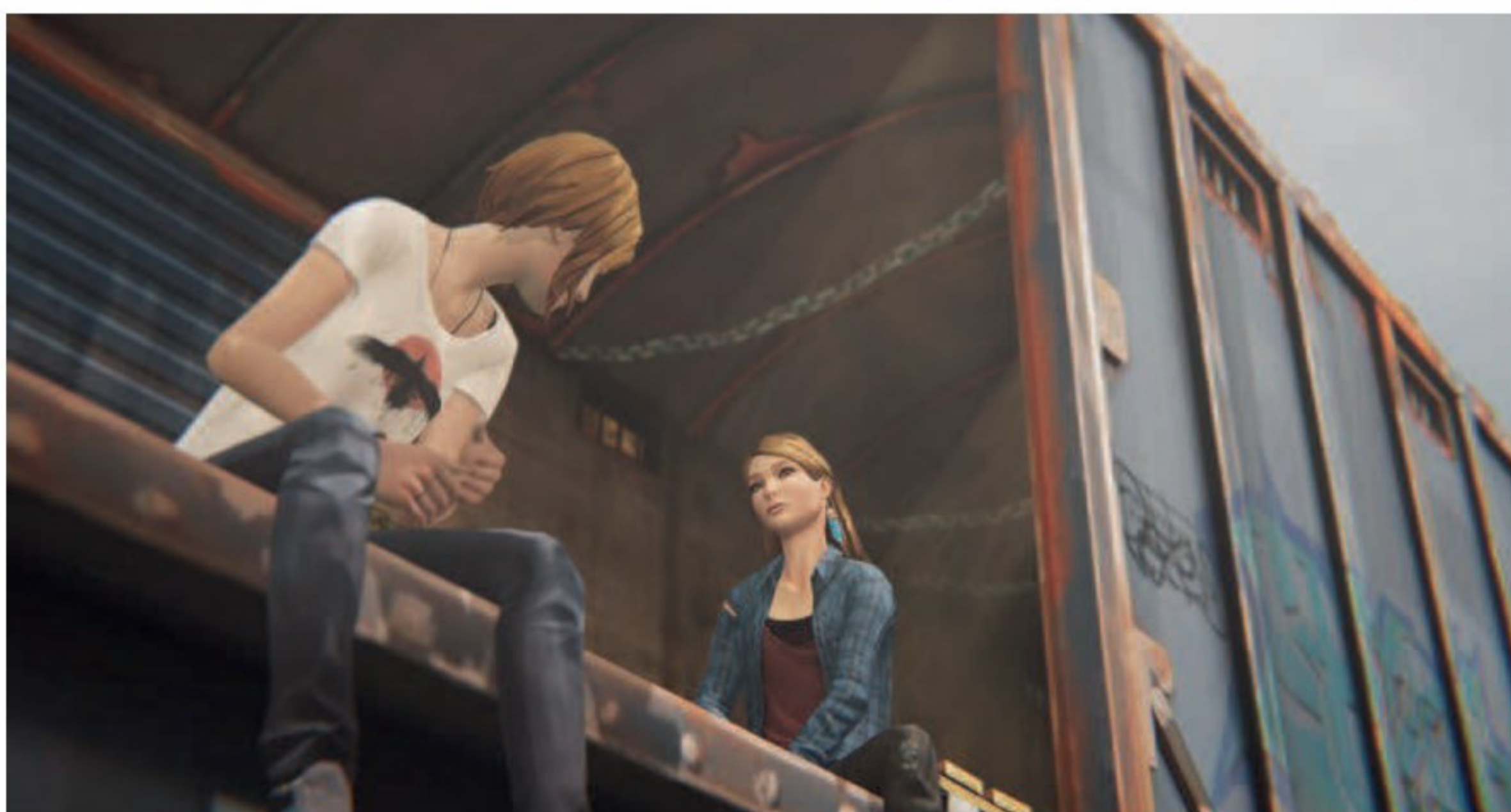
ХЛОЯ 2.0

Первое, за что хочется сразу похвалить **Before the Storm**, — Хлоя вылезает из узкой сюжетной ниши трикстера и становится обычным человеком, которого легко понять. Она ещё не выкрасила волосы в голубой, не стала непробиваемо равнодушной и чуть скепичнее относится к опасным развлечениям. И хотя многие разрушительные черты характера видны уже сейчас, смена перспективы кардинально повлияла на её образ.

Эшли Бёрч, озвучившая взрослую Хлою в оригинальных пяти эпизодах, уступила место малоизвестной Рианне Девриз (к её



СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ
ТОЖЕ ПОЯВЯТСЯ



САУНДТРЕК В ИГРЕ СЛЕГКА СМЕНИЛ жанр (у Хлои свой музыкальный вкус), но подобран он просто идеально. А группа Daughter записала для Before the Storm целый альбом

тилетняя Хлоя всё равно остаётся взрывной, резкой и грубой. Но мотивы ее выстроены настолько хорошо, что не начать болеть за девушку нереально. Ну как, например, удержаться и не нагругить мужиковатому отчиму, который лезет не в своё дело и думает, что может заменить отца?

Во-вторых, с Хлоей сценаристам не нужна перемотка времени, чтобы закрутить сюжет. С этим отлично справляется и она сама (не без помощи Рэйчел, конечно): в эпизоде нет ни одной проходной сцены, посвящённой унылым блужданиям по кампусу, как это было в Life is Strange. Кардинально темп игры вроде бы не поменялся, но событий в час происходит больше, а локации стали разнообразнее. Да и сами приключения теперь более драйвовые – и под стать характеру Хлои почти всегда сдобрены лёгким нарушением закона.

А главное, приквел достиг совершенства в том, чего так добивался оригинал: временами мурашки бегут по коже – настоль-

работе по итогам первого эпизода особых претензий нет), а сама включилась в создание сценария. И, по заявлениям **Square Enix**, обещала следить, чтобы её любимая героиня не выходила за рамки своего характера. Не ясно, кто на самом деле принимал финальные решения, но если

в том, какой получилась Хлоя, есть заслуга и Эшли Бёрч, то поблагодарить её стоит непременно.

Во-первых, мы наконец героиню понимаем. Если Макс подходила всем игрокам благодаря тому, что была довольно серым характером, без ярких черт, то шестнадца-

ВСЁ ПО-ПРЕЖНЕМУ очень красиво, пронизано светом и просится на обои рабочего стола. Только лицевые анимации стали чуть ярче и натуральнее: например, на скриншоте Хлоя рассматривает в зеркале свою футболку



НИКТО НЕ СОМНЕВАЛСЯ, что у Хлои будет разбитый телефон



АКТУАЛЬНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЗАДАЧИ Хлоя записывает на ладони, которую в любой момент можно проверить

ко хороши режиссура и постановка. Похоже, именно в этом Хлоя, да ещё и шестнадцатилетняя, незаменима: она легко даёт прочувствовать весь диапазон эмоций, от эйфории до бессильной ярости и слёз отчаяния. Тем, кто уже забыл, каково быть подростком, Before the Storm освежит память, а тем, кто сознательно презирает этот жизненный период, — напомнит, насколько он был важен.

ПЕРЕПАЛКИ И НАСТОЛКИ

Что касается нововведений, то их немного, но все только улучшают существующую механику. Совсем уж без уникальной способности Хлою не оставили, у неё есть фишка под названием Backtalk — виртуозный талант препираться. Чтобы убедить кого-то отвалить, заткнуться или уступить дорогу, Хлоя цепляется к словам, перекидывает чужие аргументы и ни на секунду не закрывает рот, пока оппонент не сдастся. Ваша роль — выбрать подходящую

реплику и не опоздать к истечению времени: в Backtalk добавили ещё и элемент QTE, чтобы сымитировать реальную перепалку. Но появляется эта опция не в любом разговоре, а только тогда, когда есть конкретный конфликт. Всего за эпизод таких возможностей представится штук шесть-семь.

Очевидно, что в Before the Storm постарались заново придумать механику игровых взаимодействий: в оригинальных пяти эпизодах те ограничивались поиском квестовых предметов и редкими попытками сфокусироваться на фотографии. Разработчики умудрились добавить нового, не выходя за рамки всё тех же диалогов.

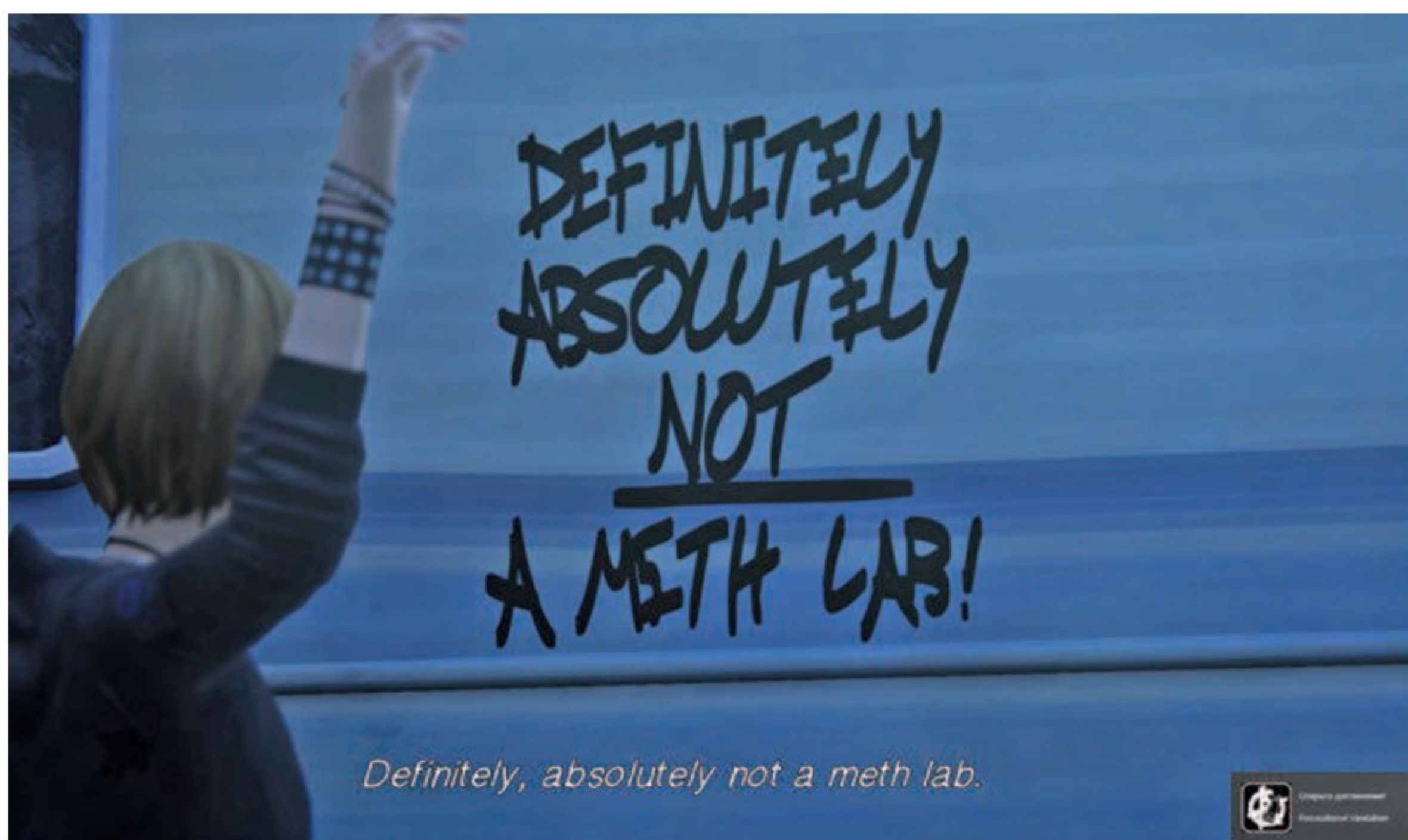
К примеру, играя с Рэйчел в «две правды, одна ложь», можно соврать один раз из трёх, как надо по правилам, или обмануть и соврать все три раза (это будет иметь последствия). А главная такая добавка, в которой легко зависнуть на лишние двадцать минут, — живое участие в настолке наподобие D&D, выстроенное настолько мощно, что нам мгновенно захотелось

отдельную игру с этой механикой. Больше про неё ничего рассказывать не будем, чтобы не портить вам удовольствие. Скажем только, что персонажи, к которым можно подсесть, играют на школьном дворе, так что не ленитесь его обшарить.

ПОВОД ДЛЯ АНАЛИЗА

Приквел делает очень многие вещи даже лучше, чем это удавалось первой части. Эмпатия сильнее, чувство подростковой эйфории от приключений зашкаливает, а некоторые персонажи такие живые, что хочется их обнять или, наоборот, дать им в глаз. История избавилась от растянутых сцен, где по полчаса ничего не происходило, а глазами вовлечённой в события Хлои смотреть на Аркадия-Бэй гораздо интереснее, чем от лица немного индифферентной героини Life is Strange.

Временами приквел поражает глубиной проработки сценария. Хлоя как будто встаёт на место Макс — она даже ведёт себя гораз-



ЕСЛИ НЕ СТАРАТЬСЯ ПРОБЕЖАТЬ СЮЖЕТ за час, а рыться во всех углах, можно найти кучу вещей, связанных с Макс, намалевать десяток граффити и заодно нарвать компромат для особых реплик в будущих Backtalk'ax

до сдержаннее и чаще колеблется. Среди возможных реплик частенько попадают вполне миролюбивые: не лезть в душу, не грубить, попытаться понять или хотя бы игнорировать, а не идти на столкновение. А главное, у неё появляется аналогичный трикстер. Место самой Хлои занимает Рэйчел Эмбер – притягательная, таинственная и явно опасная девушка, втягивающая нас в неприятности. Ничего не напоминает?

Механика Backtalk должна выручать Хлою из неприятностей, но из первого эпизода становится очевидно, что в перспекти-

ве она не принесёт ничего хорошего (собственно, как и перемотка времени). Почти все такие ссоры ведутся со взрослыми, и во всех Хлоя старается не добиться понимания, а просто сильнее оттолкнуть оппонента, чтобы он подольше не возвращался. И это не похоже на конструктивное разрешение конфликта.

Мы знаем мало историй, в которых такую роль играла бы заранее известная концовка. В этом плане Before the Storm можно назвать особенной: здесь весь сюжет окутан этой потаённой тоской игрока, который уже

в курсе, чем кончатся приключения Рэйчел и Хлои. В оригинале всех гораздо сильнее захватывало ожидание продолжения: хотелось скорее узнать, откуда взялась способность перематывать время, где Рэйчел, как спастись от урагана (и, конечно, что происходит между Макс и Хлоей – про это, кстати, читайте у неё в дневнике). А в Before the Storm наконец удаётся насладиться происходящим «прямо сейчас». И, кажется, разработчики наслаждаются вместе с игроками.

Любая игровая механика рассчитана на то, что игрок решит некую проблему: выберется из лабиринта, разгадает загадку или выполнит квест. В Before the Storm эту роль играют проблемы самой Хлои – и мы могли бы рассчитывать, что её сложности с семьёй, школой, смертью отца и самой собой как-то решатся с развитием сюжета. Но мы уже знаем, что и через три года Хлоя, несмотря на дружбу с Рэйчел и возвращение Макс, всё равно продолжит грубить матери и отчиму, игнорировать учёбу, рисковать жизнью и отталкивать людей.

■■■

Создатели приквела неоднократно говорили в интервью, что для них важно серьёзно показать проблемы, с какими рано или поздно сталкивается любой человек: смерть, потеря, разочарование. И, пожалуй, самое серьёзное, что есть в Before the Storm, – это мысль о том, что некоторые проблемы решить нельзя. ■

СОСТАВ ПРОДУКТА

ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНА LAWBREAKERS

ВЫ ДУМАЛИ, ЧТО ИГРЫ – ЭТО ПРОСТО СТРОЧКИ КОДА, НАБОР ИЗ НОЛИКОВ И ЕДИНИЧЕК? На самом деле все гораздо интереснее. Вот мы и решили это наглядно показать. Кстати, попутно выяснилось, что место для высоких технологий есть практически везде: почти каждая современная игра сможет показать немножко больше на мониторе LG UltraWide.



22% ПРЕЗРЕНИЕ К ГРАВИТАЦИИ



26% СКОРОСТНОЙ ЭКШЕН



РАЗНООБРАЗНЫЕ СПОСОБНОСТИ



ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ



ХАРДКОРНОСТЬ

ОСОБО ОПАСНЫ

РУКОВОДСТВО ПО ПЕРСОНАЖАМ LAWBREAKERS

ИГРОМАНИЯ.RU



Признаем откровенно, в **LawBreakers** персонажи утилитарны. Игра не делает ставку на характеры (тут победу давно одержала **Overwatch**), упор идёт исключительно на боевые механики – именно их баланс и разнообразие отправляют сюжет на второй план. Итого: восемнадцать героев, девять классов, две стороны конфликта. В каждый класс входят два героя с идентичными способностями: один воюет за Law, другой – на стороне Breakers. Кажется, что их не так уж много, но у каждого класса есть уникальные механики, трюки и тактические нюансы, которые можно осваивать до бесконечности.

СВЕРХЗВУКОВАЯ СКОРОСТЬ С МОНИТОРОМ LG ULTRAWIDE

Мобильность и высокая скорость передвижения всегда были отличительными чертами жанра, но **LawBreakers** добавляет в знакомый рецепт игры с гравитацией – и теперь перестрелок с кувырками в воздухе не избежать. Когда пули свистят, лазеры облизывают воздух в опасной близости от головы, а ракеты роями преследуют свои цели, нужно быстро адаптироваться и менять тактику буквально на лету. Для оптимальной реакции понадобятся развитое боковое зрение и подходящий монитор.

Формат 21x9 не даст противнику шанса незаметно подобраться с фланга, а дополнительные дюймы сохранят драгоценные секунды на прицеливание. Не говоря уж о том, что, когда всё поле зрения занято игрой, точность, скорость, ярость и эйфория смертельных перестрелок опьяняют. Законникам и мародёрам не помешают отморозенные новобранцы. Может, вы как раз один из них?



ENFORCER: УНИВЕРСАЛ

АКСЕЛЬ И КИНТАРО – это gateway-персонажи. Их «солдатский» стиль игры введом любому, кто хоть раз запустил современные шутеры, поэтому начать знакомство с **LawBreakers** стоит именно с них. Но казуальность совсем не делает класс проще. Наоборот, их простые, но очень эффективные способности требуют идеального расчёта времени и способны круто менять ход боя.



КАК ОБРАЗЦОВЫЙ СОЛДАТ. Enforcer вооружён штурмовой винтовкой и пистолетом. Винтовка лучше проявит себя на средних дистанциях, а пистолет (ввиду скорострельности и урона) на ближних. Enforcer без труда адаптируется к любым ситуациям и лучше всего работает в паре с более медленными классами – например, Titan. Кроме того, Enforcer бежит быстрее, искажая гравитацию вокруг себя, и союзники рядом с ним тоже получают прибавку к скорости. Это отличный приём для быстрых атак, особенно в режиме Blitzball. А ЭМИ-гранаты класса – бесценный инструмент, заглушающий способности противников. Когда исход матча зависит от одной успешной атаки, такой мощный дебафф невозможно переоценить.



КЛЮЧЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ Enforser – залп самонаводящимися ракетами по одной цели. Отличный инструмент для уничтожения важных врагов – танков, медиков, носителей мяча. Залп особенно эффективен в областях с низкой гравитацией, где от него почти невозможно убежать или спрятаться. Только помните, что в одиночку лезть в кучу противников вредно, Enforser лучше всего работает в команде с союзниками. Но если вы все-таки влезли в заварушку, старайтесь не выпускать врагов из поля зрения. Тут пригодится широкоформатный монитор: формат 21х9 позволяет толково оценивать боевую ситуацию, не отвлекаясь на повороты головы.



VANGUARD:

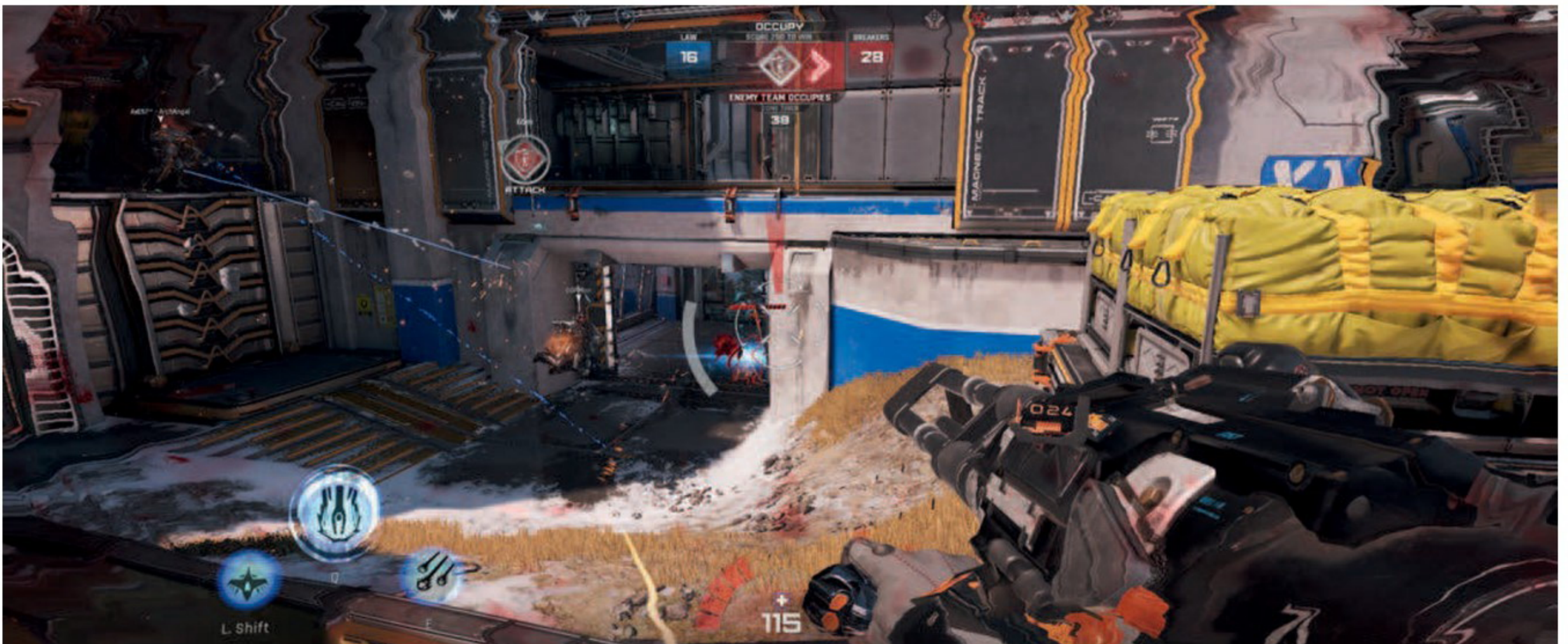
ВАЛЬКИРИИ К ПОЛЁТУ ГОТОВЫ



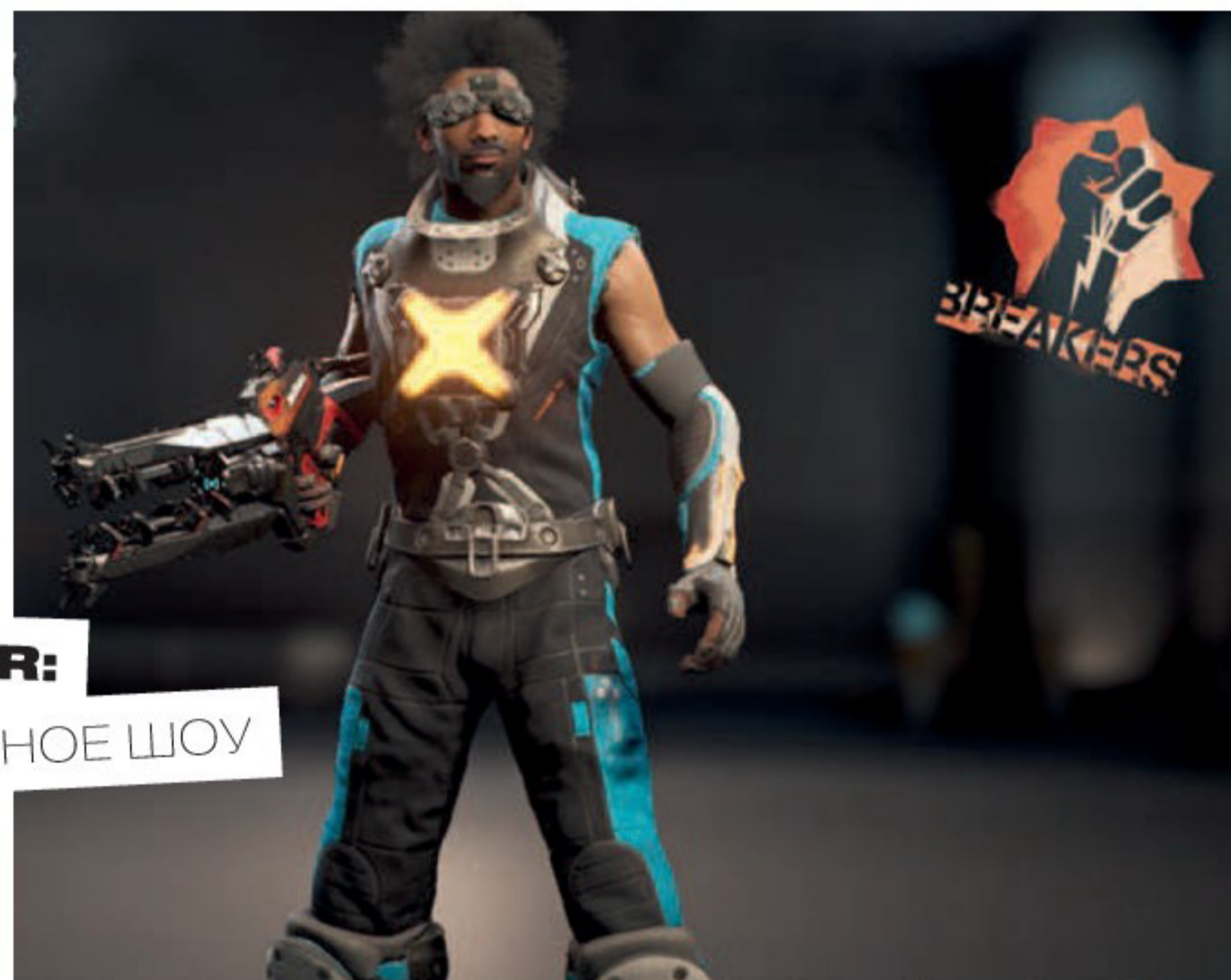
МАВЕРИК И ТОСКА-9 – мастера перестрелок. Класс Vanguard специализируется на продолжительных боях, постоянно подавляет противников и быстро выбивает всех, кто пытается сократить дистанцию.

ПУЛЕМЁТ «ГИДРА», оружие класса, оснащён вместительной обоймой и наращивает скорострельность по мере раскрутки стволов. Выстрелы наносят невысокий урон, но Vanguard дольше прочих классов поливает цель свинцом: тут уж любой соперник или отступит, или просто... не успеет этого сделать.

Альтернативный режим огня – мощный силовой импульс, отталкивающий и игрока, и его цель, – можно использовать, не прекращая стрельбу, чтобы быстро добить раненого врага. Благодаря ракетным ускорителям Vanguard до безобразия ловок при сниженной гравитации, а низкий урон «Гидры» компенсируется разрывными гранатами с большой областью поражения.



КЛЮЧЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ класса наносит урон по области, но это не главное – вдобавок она создаёт свою зону низкой гравитации. Сразу стоит предупредить: урона ульта наносит мало. Это не оружие, а скорее инструмент, чтобы резко сменить расклад в бою. И не забывайте поглядывать на счётчик патронов: «Гидра» долго перезаряжается.



HARRIER:
ЛАЗЕРНОЕ ШОУ

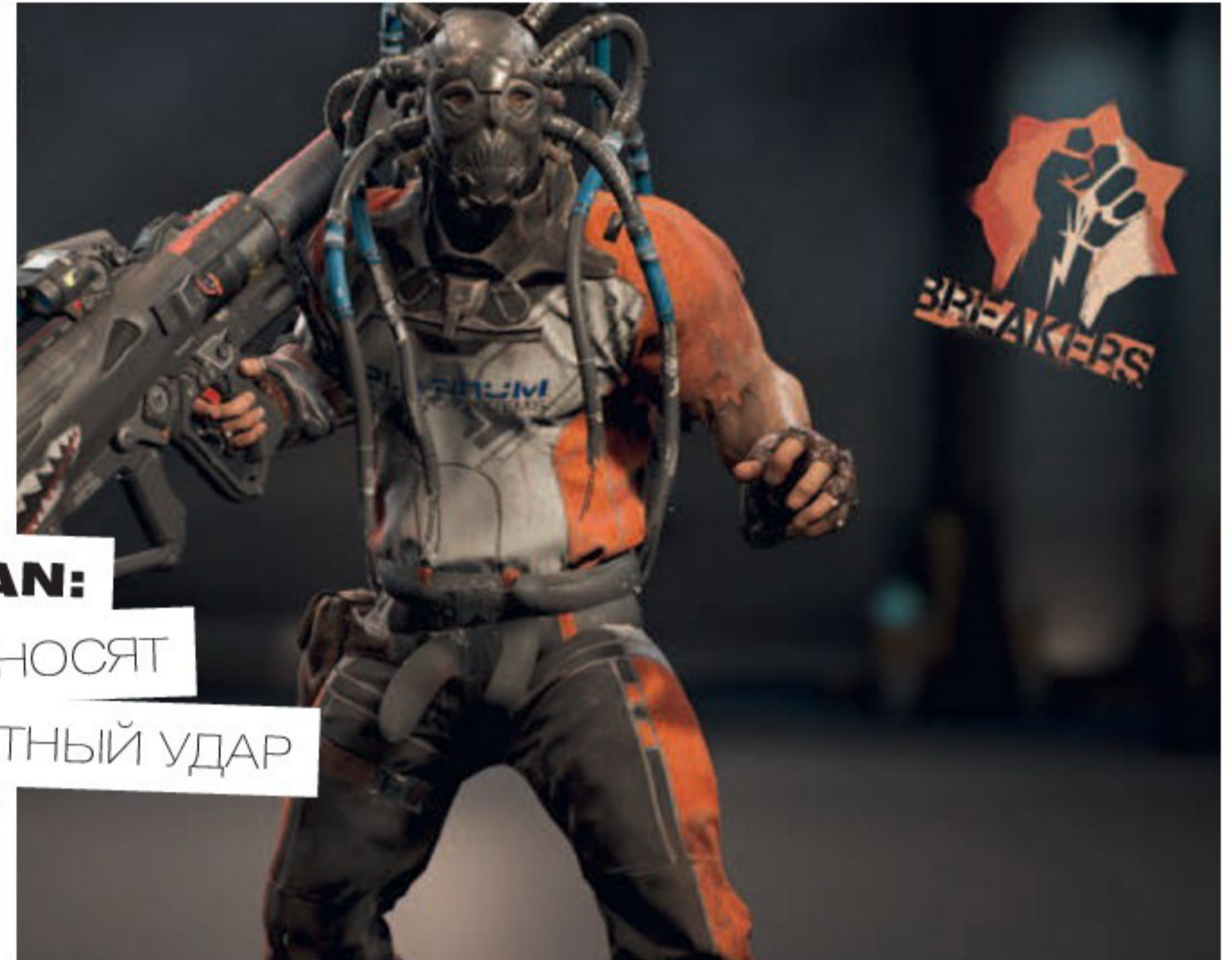
САНШАЙН И БАРОН занимают промежуточную нишу между адептами атаки и защиты. Они отлично проявляют себя на больших открытых картах с минимумом укрытий, а в случае чего подменяют и медика.



HARRIER носит с собой винтовку «Шок-крок», энергетическое оружие, испускающее непрерывный луч плазмы. Большая обойма, высокая дальность – в общем, жжёт больно, особенно если попадать по головам. Кроме того, альтернативным огнём противника можно пометить, чтобы ещё быстрее плавить его в суп, не марая руки вблизи. Был бы дисбаланс, если б не главный подвох: «Шок-крок» требует от игрока идеальной точности стрельбы. В ботинках Harrier тоже припрятаны лазеры, это позволяет легко ориентироваться в невесомости. Важно, что огонь, вырывающийся из подошв, наносит урон врагам – пригодится, если противник висит на хвосте.



В ОТСУТСТВИЕ МЕДИКА Harrier может ставить временные раздатчики аптечек, которые не только подлечат, но и восстановят союзникам топливо – не менее, если не более важный ресурс. Ульта же предельно проста и эффективна: большой лазерный луч, который за секунды испепеляет даже танков. Но имейте в виду, что от смертельного луча легко уйти, так что бейте только наверняка!



TITAN:
ТАНКИ НАНОСЯТ
ОТВЕТНЫЙ УДАР

БОМШЕЛЛ И КРОНОС – опаснейшие противники в игре. Их оружие в сочетании со способностями представляет угрозу для всех классов в LawBreakers, и всего один грамотный Titan способен кардинально изменить ход раунда. Кто сказал, что танки не могут наносить основной урон?



ГЛАВНОЕ ОРУЖИЕ ТИТАМ – классическая ракетница: снаряды летят со средней скоростью, зато альтернативным огнём их можно подрывать в любой момент полёта. Прямое попадание выбьет огромный урон, но его тяжело добиться. Так что, если уже ясно, что снаряд летит мимо, его можно просто подорвать рядом с целью.

Запасное оружие не менее смертоносно: тазер при должной точности распыляет на молекулы любого юркого персонажа и подолгу не требует перезарядки. А его молнии ещё и пере-скакивают на соседние цели.



ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ТИТАН ПО СТАРИНКЕ, ракетджемпом. Но лучше стрелять не просто себе под ноги, а за спину, задрвав камеру вверх, – так полетишь и выше, и быстрее. Две оставшиеся способности тоже косвенно связаны с передвижением. Силовой прыжок позволяет быстро менять плоскость движения, а замедляющая мина заметно облегчает прицеливание из ракетницы.

И про ключевую способность не забудьте – она заметно повышает запас здоровья, а атаки в состоянии берсерка его ещё и восстанавливают.



JUGGERNAUT:

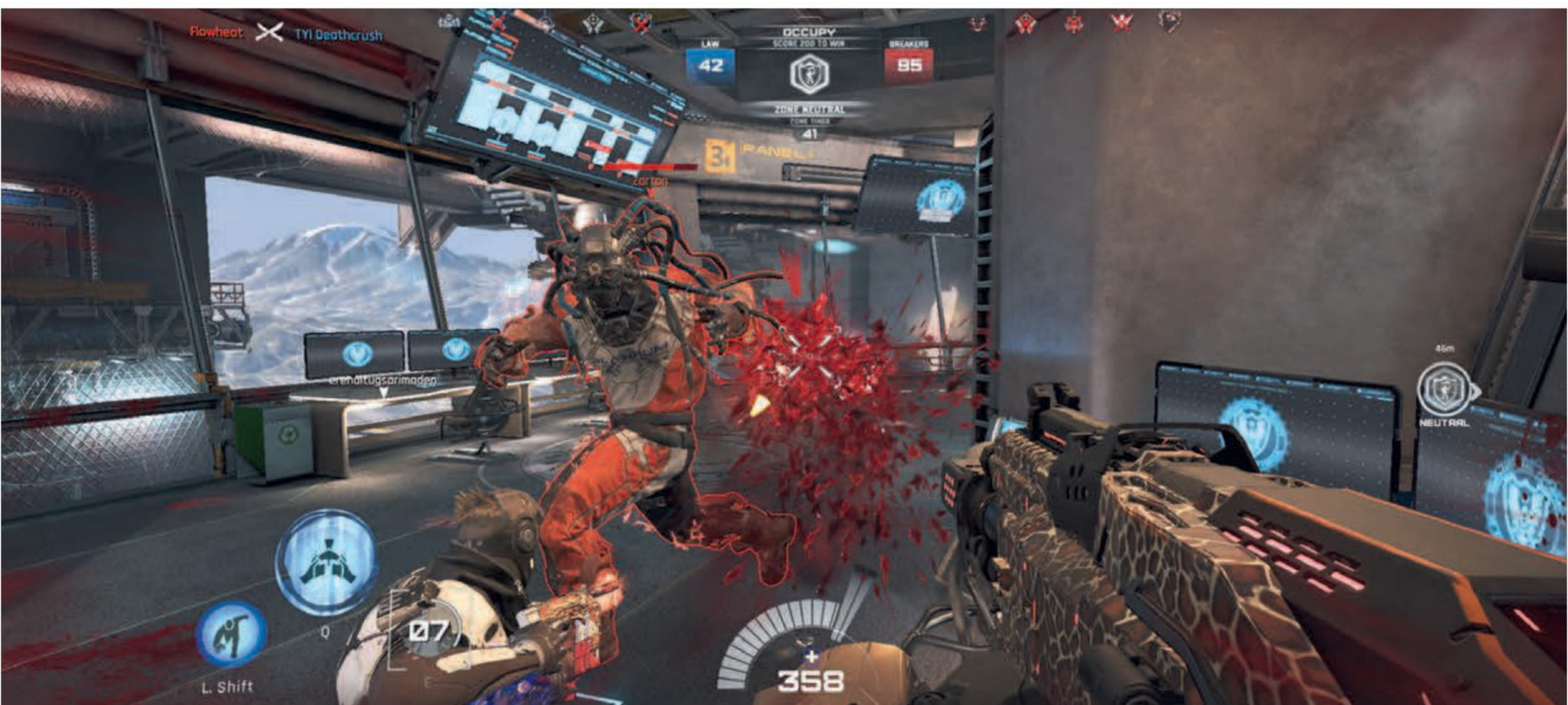
НЕПРИКАСАЕМЫЙ ГИГАНТ

ИДЖИС И НЭШ – классические танки. Медленные, тяжеловесные и пуленепробиваемые. Они сильно уступают в мобильности остальным классам, но им и не надо быть быстрыми – достаточно оборонять цель и ждать, когда противник подойдет на расстояние выстрела.



ДРОБОВИК «ЗАЧИНЩИК» стреляет медленно и мощно. Два-три прямых попадания отправят на тот свет любых персонажей – кроме других танков, разумеется. У «Зачинщика» фиксированная кучность и магазин на восемь патронов, за которым важно следить, ведь перезаряжать всю обойму в бою слишком медленно.

Кроме того, у пушки есть штык-нож – пригодится, чтобы успокаивать тех, кому не хватило дроби. В особо жарких ситуациях Juggernaut может ставить пуленепробиваемый барьер, он прекрасно защищает от огня и иногда отрезает путь атакующим. Им лучше пользоваться с умом: большой запас здоровья совсем не делает вас бессмертным.



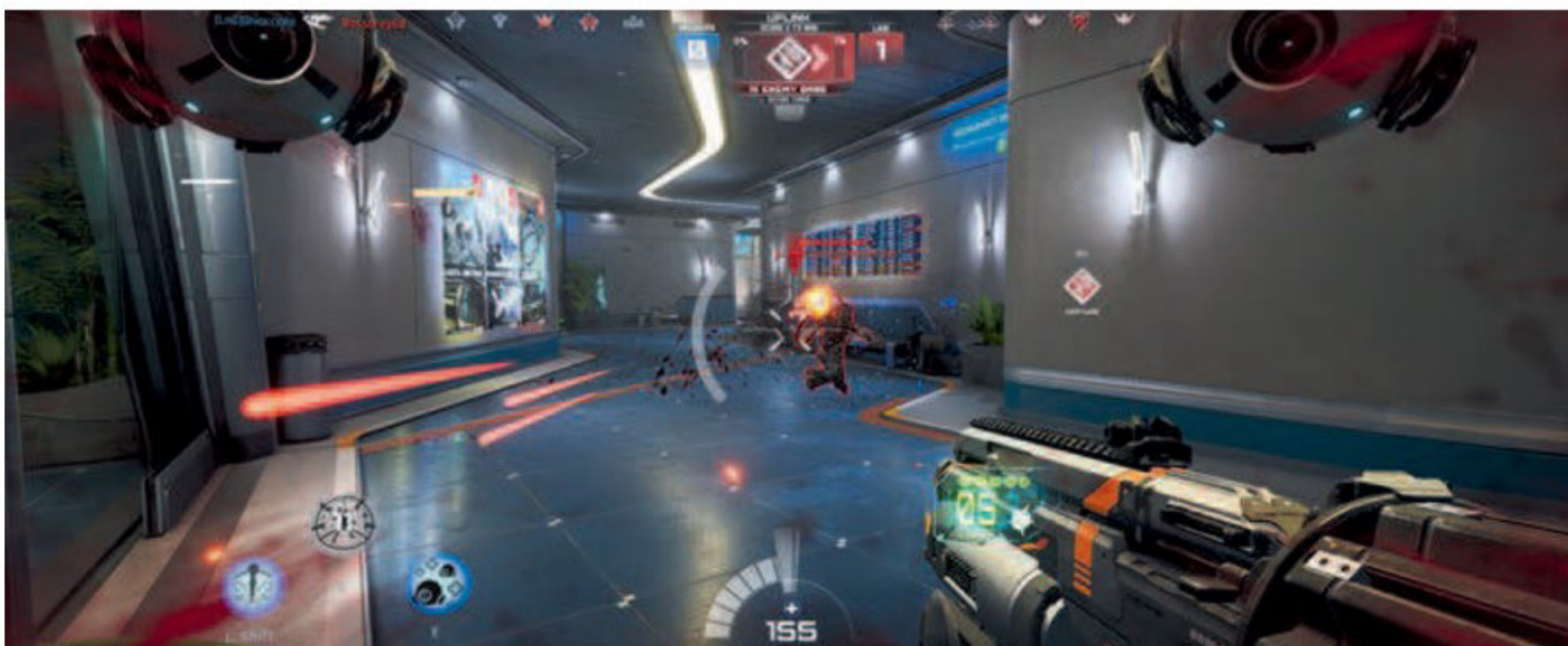
СПРИНТ И КЛЮЧЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ Juggernaut питаются от одного источника топлива, так что расходовать его придется особо экономно. Потратить горючее можно на серьезное увеличение брони или дополнительную скорость с возможностью прыгать на дальние дистанции – звучит скромно, но на деле эффективно. Нужно только вовремя активировать броню и не забывать, что и спринт, и броня увеличивают вес персонажа. А значит, пока остальные барахтаются в невесомости, вы можете вернуть себе полный вес и ходить по земле. Скучновато? Возможно. Но не с точки зрения тактики.



BATTLE MEDIC:

И ЛЕЧИТ, И КАЛЕЧИТ

ТОККИ И ФЕНГ – лекари, каких поискать. В игре, полной маневренных и смертоносных персонажей, доктор вышел одним из лучших по обоим фронтам: и лечит, и калечит Battle Medic одинаково успешно.



ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ МЕДИКА, помповый гранатомёт, идеально подходит для бомбардировки – Battle Medic может почти безостановочно прикрывать своих соратников взрывами. Оружие отлично работает в режимах Uplink и Overcharge, которые вынуждают противников передвигаться группами. Но, увы, из гранатомёта почти невозможно целиться в невесомости: стрелять по движущимся целям с упреждением крайне сложно. Здесь придется положиться на запасной ствол – скорострельный бластер. Благо передвигаться при низкой гравитации медику просто: он умеет парить в воздухе, произвольно меняя высоту. Не так быстро, как Vanguard со своими двигателями, зато контроль лучше.



ПЕЧИТ BATTLE MEDIC несколькими способами. Дистанционные дроны прикрывают цель щитом и медленно восстанавливают здоровье – хороший бафф для танков, которые врываются в бой и принимают на себя большую часть урона. Ключевая способность Battle Medic создаёт энергетический купол, не пропускающий пули и снаряды, – а союзники внутри области ещё и медленно лечатся. Трюк одинаково хорош как в защите, так и в нападении: его можно использовать, чтобы отрезать ключевые точки и не давать оппонентам сфокусировать урон. Главное во врачебном деле – не давать в обиду ни себя, ни товарищей.



GUNSLINGER:

КОВБОЙ
ПЛАЗМЕННОЙ ЭПОХИ

АБАДДОН И ФАУСТ – смертоносные и ловкие стрелки, потенциально способные выйти победителями почти из любой ситуации. Главное – научиться управлять этими ковбоями.



КЛАССОВЫЕ ПИСТОЛЕТЫ «Альфа» и «Омега» работают по-разному и перезаряжаются независимо друг от друга. Gunslinger, одинаково хорошо освоивший оба пистолета, сможет в одиночку укладывать целые команды. «Альфа» стреляет очередями, но её пули считаются снарядами и нужно брать упреждение. Револьвер «Омега», в свою очередь, хитскан-оружие, требующее идеальной точности и тайминга. «Альфу» удобней использовать на близких дистанциях в закрытых локациях, «Омегу» – для снайперских выстрелов в нулевой гравитации. Одно «полностью заряженное» попадание в голову из «Омеги» даже танков оставляет без трети здоровья, а уж всех остальных отправляет одной ногой в могилу. Но к подобным поединкам лучше готовиться заранее: удобно, что тактический нож Gunslinger при броске помечает всех близлежащих противников. Да и урон наносит порядочный, если попасть прямо во врага.



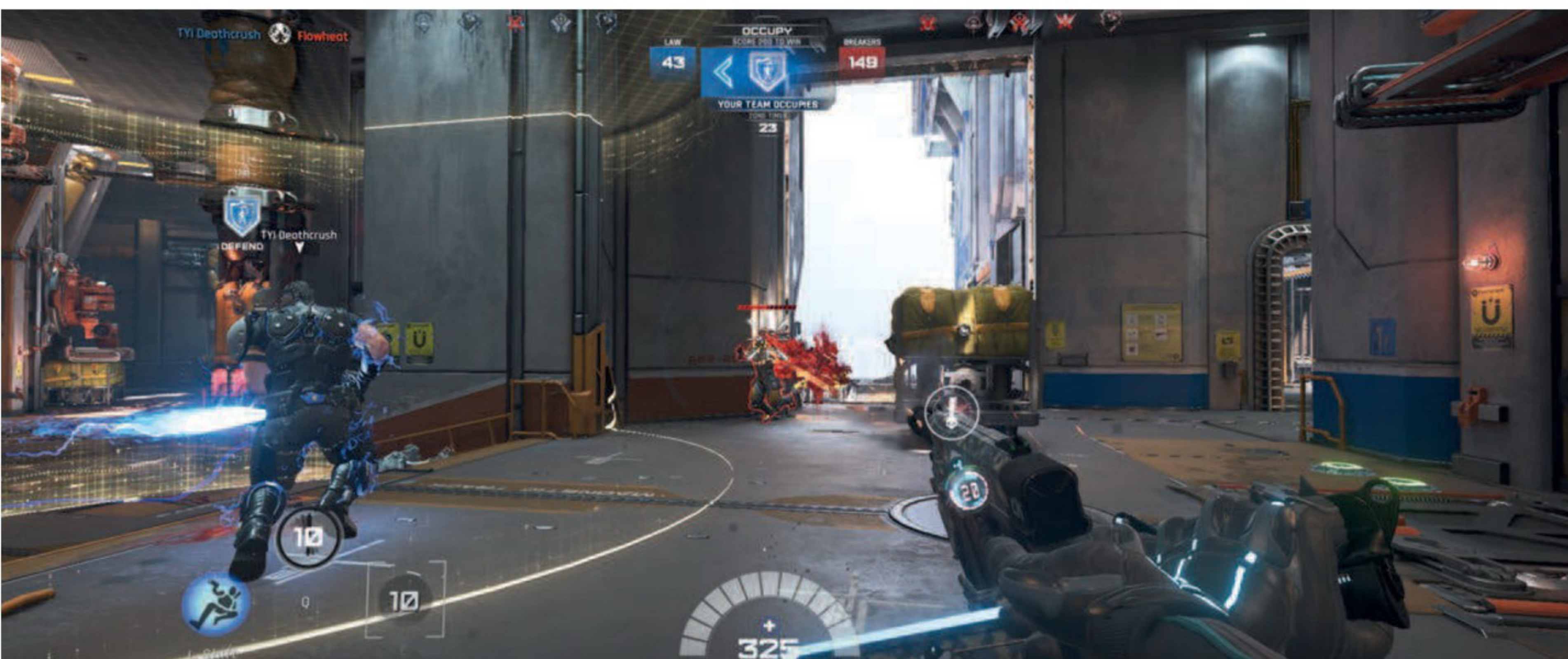
GUNSLINGER КРУТ и в невесомости, потому что умеет телепортироваться – и в стороны, и вертикально. Запутать противника не выйдет, но спастись в случае чего можно легко. Если придётся совсем туго, ключевая способность будет очень кстати: свинцовый ливень из обоих пистолетов сразу сметает всех, кому не повезёт оказаться на пути.

Класс хорош и как убийца, и как боец передовой, но очень слаб в ближнем бою – там целиться сложнее всего. По скриншотам видно, насколько сильно широкоформатный экран расширяет поле бокового зрения, а в критической ситуации хороший обзор путей отступления может определить исход стычки.



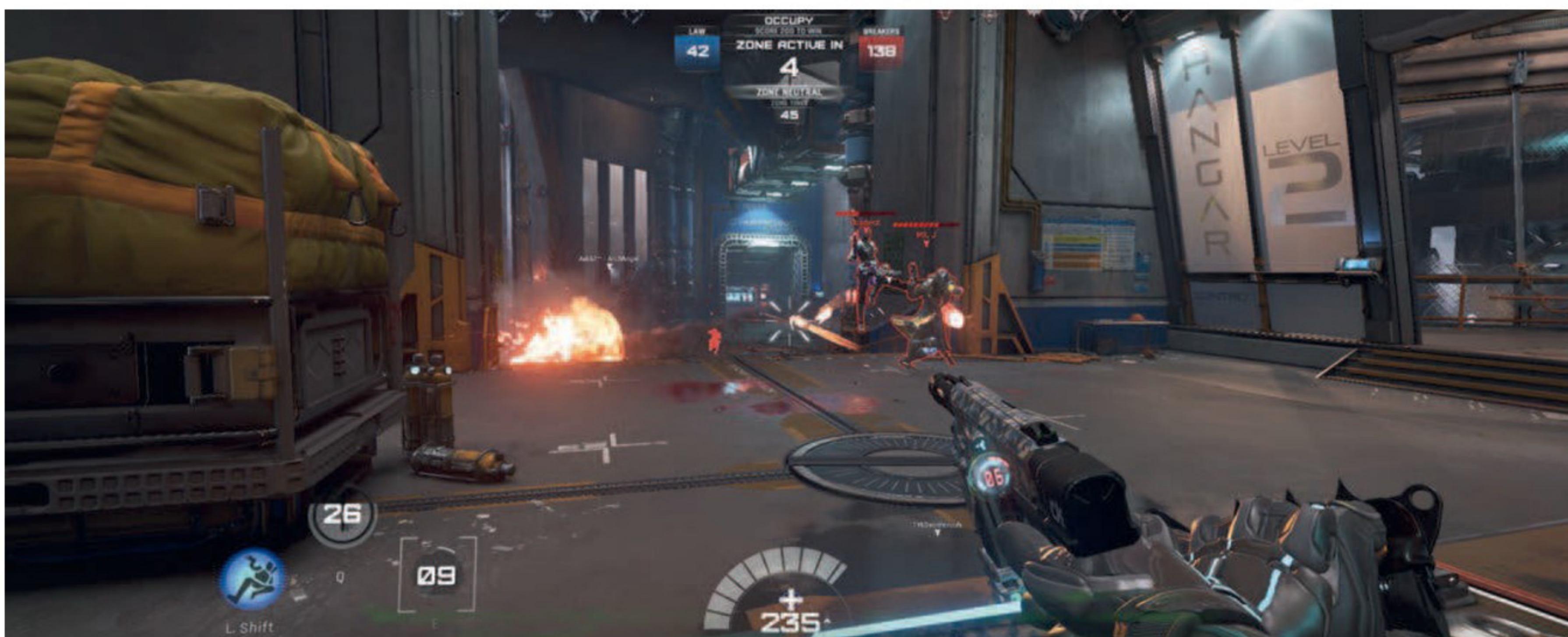
WRAITH:
МЕСТНЫЙ ФЛЭШ

ДЭДЛОК И ХЕЛИКС комбинируют стремительные рукопашные атаки с безостановочной стрельбой, помноженной на высокую мобильность. Хороший Wraith никогда не стоит на месте – он носится на околозвуковых скоростях, кромсая врагов на лоскуты.



WRAITH ВООРУЖЁН двумя гаджетами – автоматическим пистолетом «Спектор» и баллистическим клинком «Шершень». У «Спектора» жуткая скорострельность, но крайне низкая кучность, поэтому стрелять нужно либо очередями, либо в упор. Альтернативный огонь – небольшой рывок вперёд и удар «Шершнем». В бою стоит комбинировать всё сразу: подкат, очередь из пистолета, несколько ударов ножом и пинок. А если окажется мало, лезвием «Шершня» можно выстрелить в противника – оно взорвётся само через несколько секунд, хотя его можно подорвать и собственной пулей.

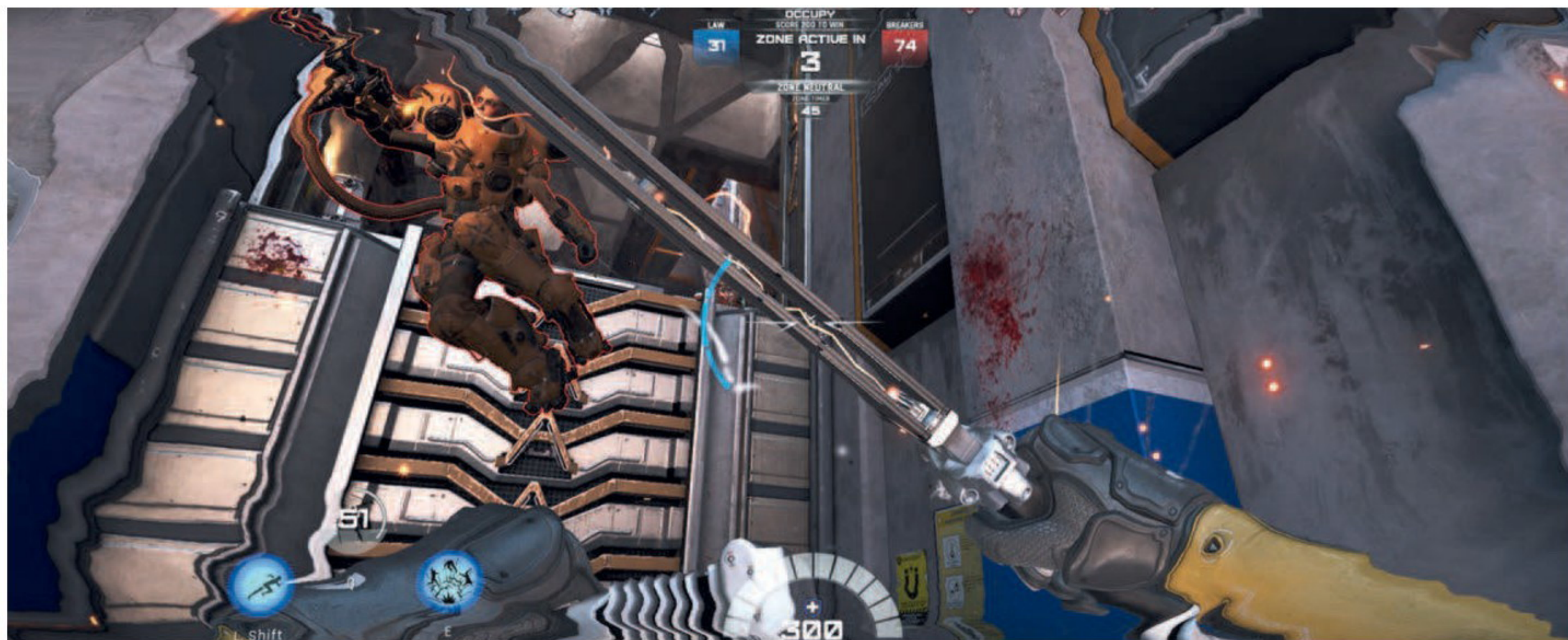
Тому, кто начинает охоту на Wraith, придётся напрячь все навыки точного прицеливания и мгновенной реакции: попасть в быстрого героя очень сложно. Долго удерживать в поле зрения таких вертлявых персонажей помогает широкий угол обзора на мониторе 21х9, и советуем вам повысить FOV хотя бы до 110, если вы ещё этого не сделали.



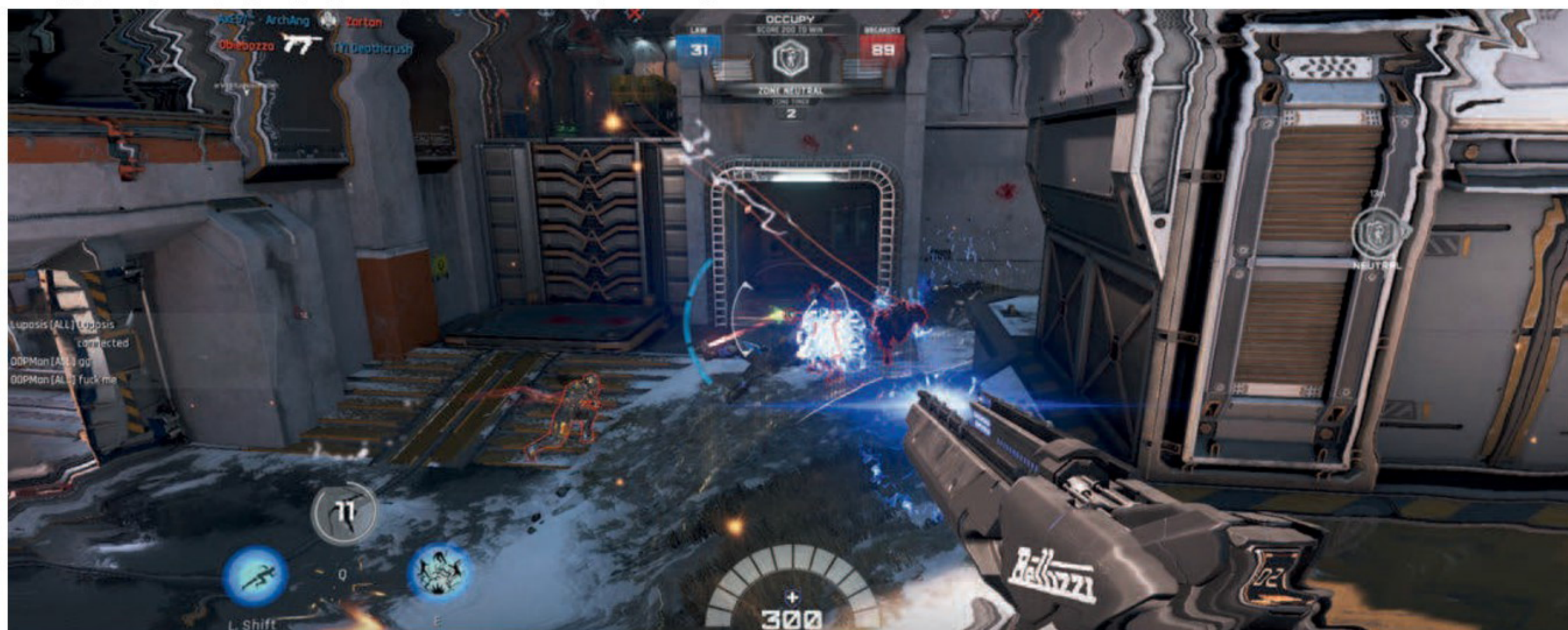
КЛЮЧЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ Wraith вызывает гравитационную волну, замедляющую противников. В идеале стоит всегда стараться задеть волной сразу несколько врагов – так вы облегчите задачу не только себе, но и товарищам. В остальном представители этого класса – эффектные одиночки, в бою полагающиеся исключительно на скорость и элемент внезапности.



ГЕЛЛИОН И КИЦУНЭ – мобильные персонажи с уникальным подходом к передвижению. Подобравшись к врагам поближе, Assassin может в считанные секунды прорубить себе путь через ряды противников. Но это совсем не так просто, как кажется, и грамотному убийце всегда стоит тщательно выбирать момент для атаки.



ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ Assassin – парные клинки. Нанося удары, игрок будет складывать их в серию, в которой каждая следующая атака наносит больше урона, чем предыдущая. Убийства клинками восстанавливают часть здоровья, так что старайтесь высматривать раненых врагов заранее. Альтернативный огонь – энергетический крюк, мечта любого фаната Человека-паука. Благодаря своей скорости Assassin незаменима в режиме Blitzball. Ещё один важный момент: попав крюком по врагу, можно притянуться прямо к нему и нанести дополнительный урон клинками. Но тут лучше быть поосторожнее: пока вы пытаетесь заарканить противника, тот наверняка успеет нафаршировать вас свинцом. А запасное оружие, дробовик «Ромерус», сослужит хорошую службу, если противник внезапно обернётся. Всегда помните об этом.



ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА класса Assassin – быстро и безопасно сократить дистанцию до врага. В этом ему помогают рывки и потоковая граната, которая не только отбрасывает противников, но и отклоняет траектории всех пролетающих мимо снарядов. Способность одинаково хороша и в атаке, и в защите, но наносит мало урона. В отличие от ключевой способности, многократно усиливающей клинки Assassin: больше урона, больше восстановленного здоровья и подсветка врагов вокруг. Главное – выбрать нужный момент.

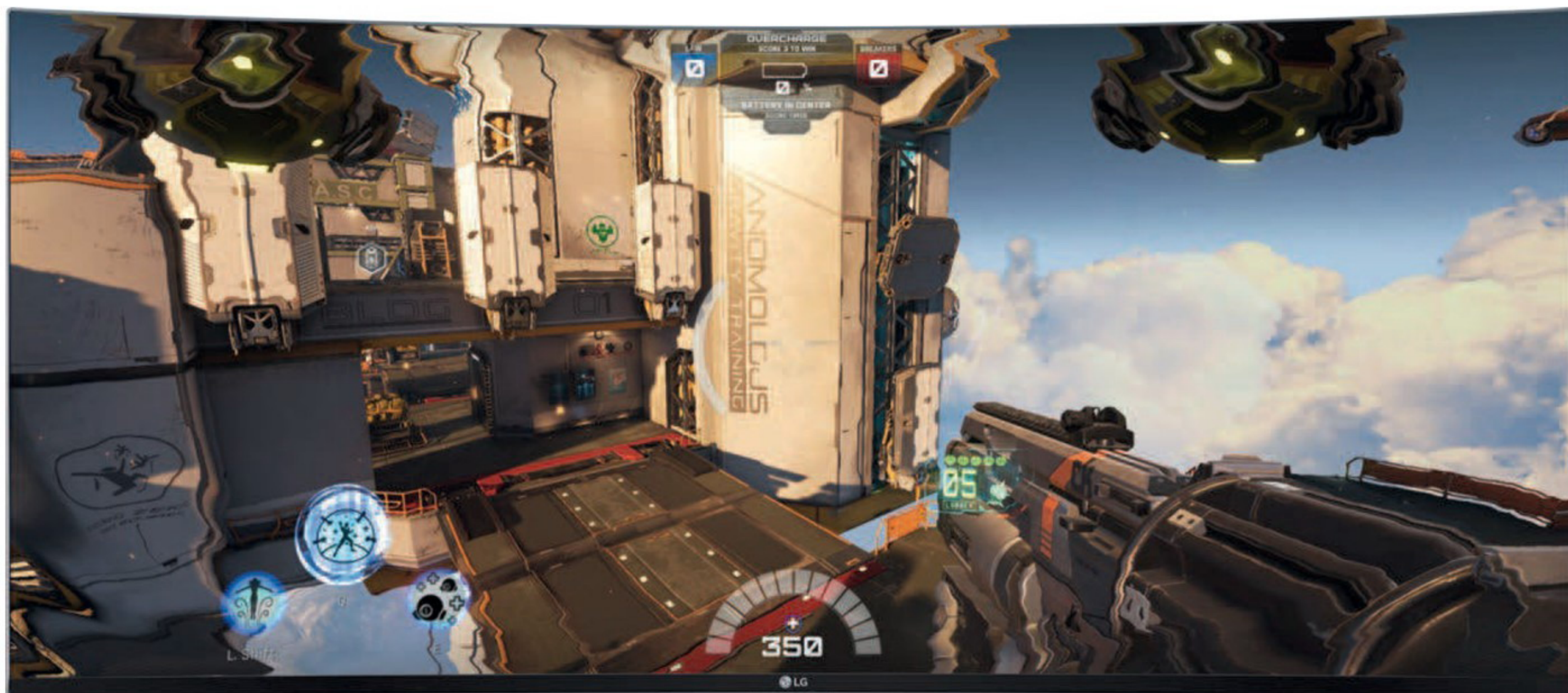


И ЭТО ЕЩЁ НЕ ПРЕДЕЛ. Разработчики уже заявили, что набор персонажей будет пополняться новыми лицами с новыми механиками. Пока есть время, нужно успеть познакомиться хотя бы с основным актёрским составом. ■

ТУРИСТИЧЕСКИЙ ГИД

ЭКСКУРСИЯ ПО АРЕНАМ LAWBREAKERS

ИГРОМАНИЯ.RU



Продуманные и замысловатые карты – сердце любого хорошего шутера. А особенно шутера аренного, в котором знание местности и скорость передвижения играют важнейшую роль. С динамикой **LawBreakers** способность безукоризненно ориентироваться на карте серьезно помогает в бою. Причём как в зоне низкой гравитации, так и в обычной.

В нашем туристическом гиде мы расскажем вам о всех картах LawBreakers – чем они вдохновлены, каким персонажам подходят и какие секреты прячут.

ПОЛНЫЙ ОБЗОР С МОНИТОРОМ LG ULTRAWIDE

В LawBreakers каждая карта найдёт чем удивить. На одной – узкие коридоры, где секундное промедление обернётся верной смертью, на другой – глубокие пропасти, куда слишком легко свалиться, если не рассчитать длину прыжка, и не забудьте про изодранные зоны низкой гравитации! Чтобы точно понимать, куда летишь, пригодятся хорошее чувство пространства и монитор с широким углом обзора.

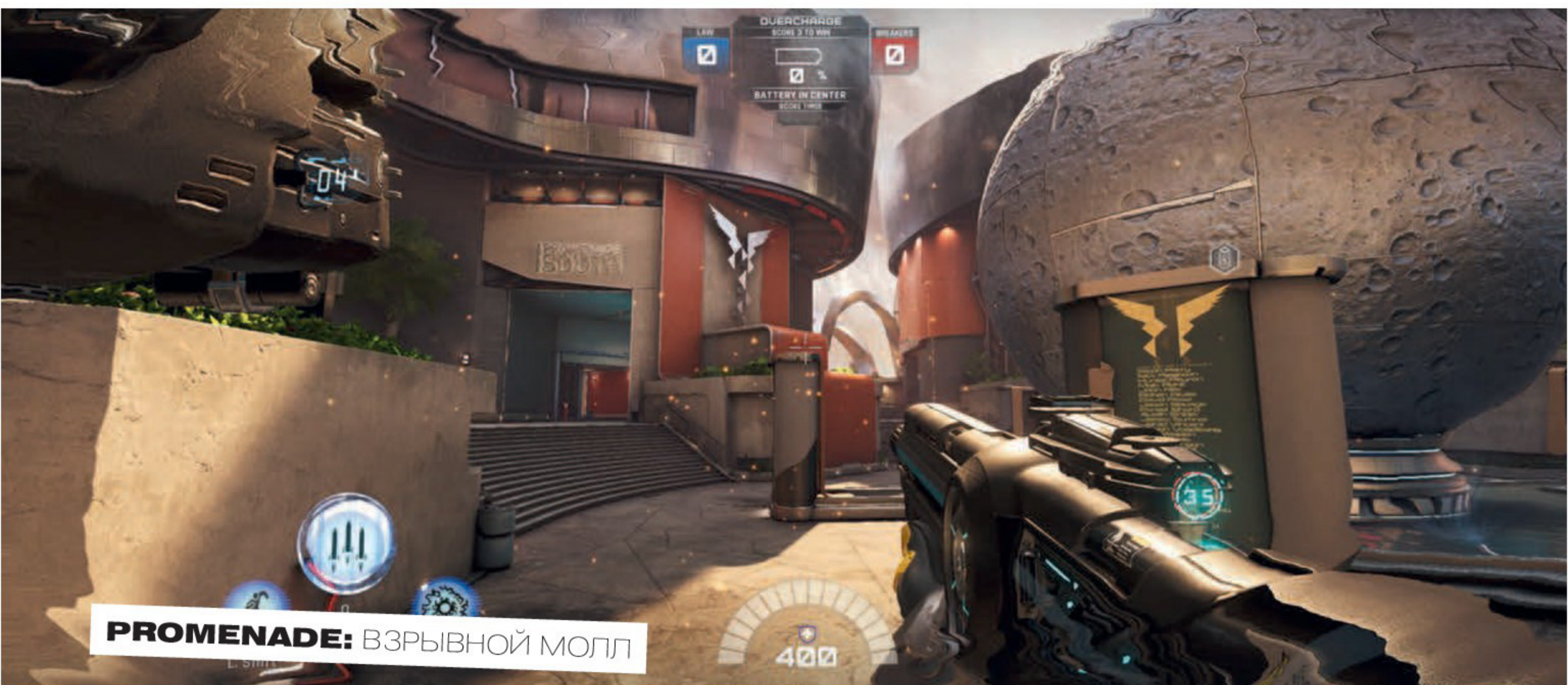
В формате 21:9 гораздо проще держать всё под контролем: дальние углы карты лучше просматриваются, видны все пути отступления, а противникам сложнее скрыться из поля зрения. Да и ориентироваться проще, когда вся арена как на ладони. Используйте это преимущество с умом!



GRANDVIEW: ВЕЛИКИЙ ШАОЛИНЬСКИЙ КАНЬОН

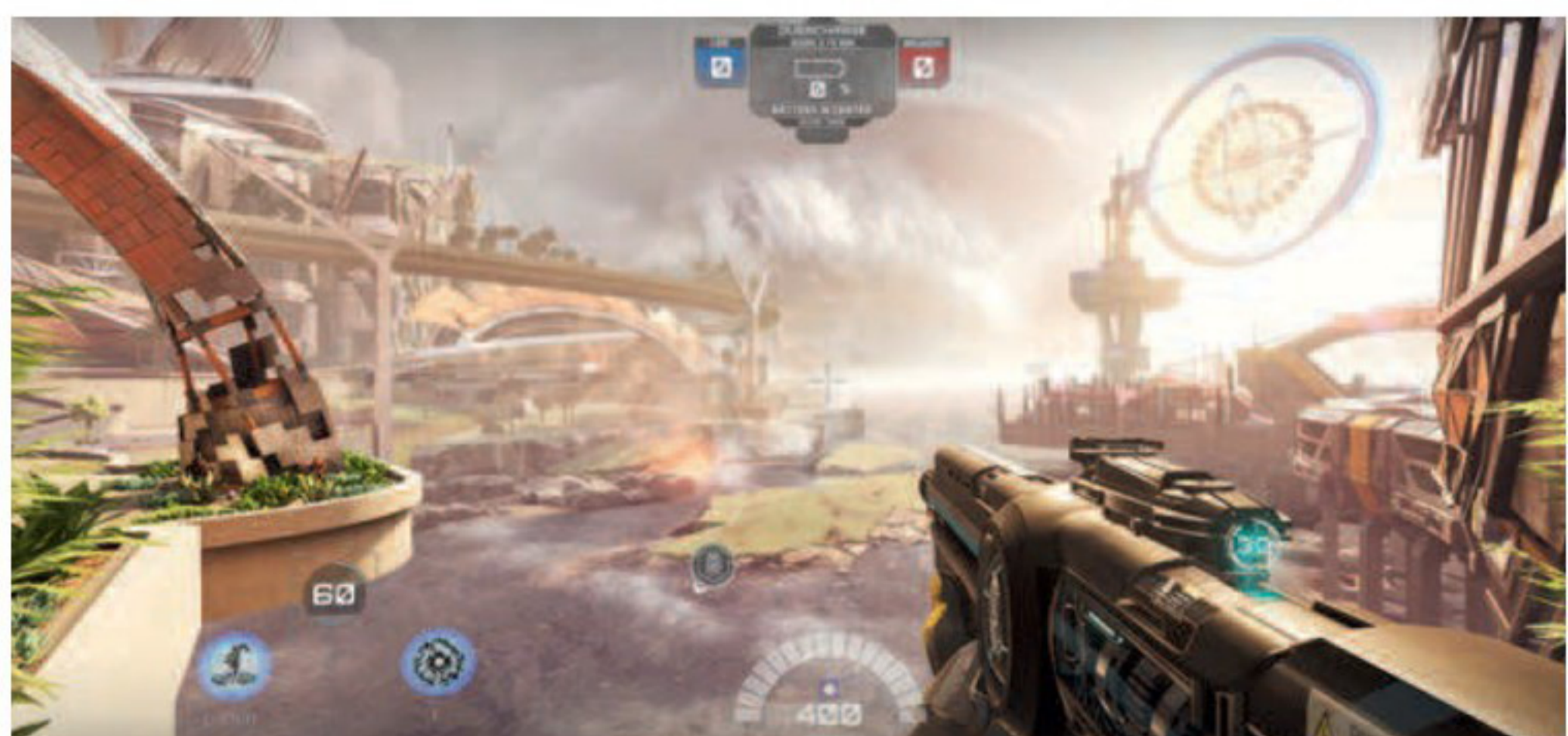
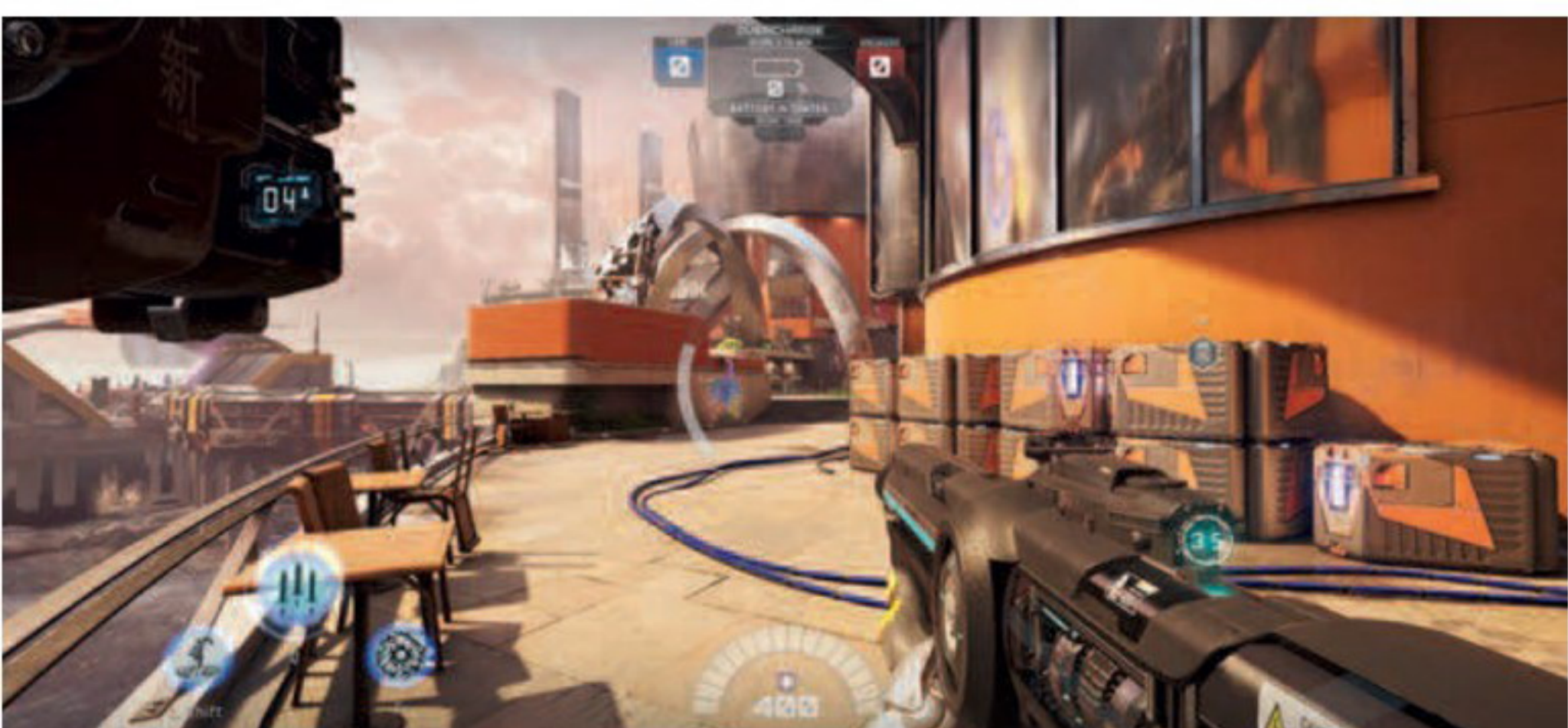
НЕКОТОРЫМ УГОЛКАМ ПЛАНЕТЫ раскол Луны повредил сильнее прочих. Когда-то область Grandview была частью Великого каньона в США, но откололась от скалистой породы и воспарила в небеса. Тогда-то её и прибрала к рукам азиатская корпорация Shuga и преобразила на свой вкус, сменив американский пейзаж на слегка киберпанковый китайский.

GRANDVIEW – самая тесная и динамичная карта в LawBreakers: зона низкой гравитации по центру не слишком обширна, а по воздуху Assassin может пролететь всю Grandview всего за пару прыжков с крюка. Juggernaut и Vanguard на этой карте особенно хороши. Grandview изобилует укромными местами для засад и узкими коридорами для ближнего боя. Лечебные пункты расположены неподалёку от самого сердца схватки, но нужно быть осторожным: их прекрасно видно издалека.



PROMENADE: ВЗРЫВНОЙ МОЛЛ

НЕКОГДА РАЗРУШЕННЫЙ торговый центр Promenade после катастрофы был отстроен с нуля и быстро стал главной туристической меккой Калифорнии. Футуристический дизайн сочетается в нём с высоким пафосом: в Promenade возведён мемориал жертвам раскола Луны и стоит огромная скульптура небесного светила.

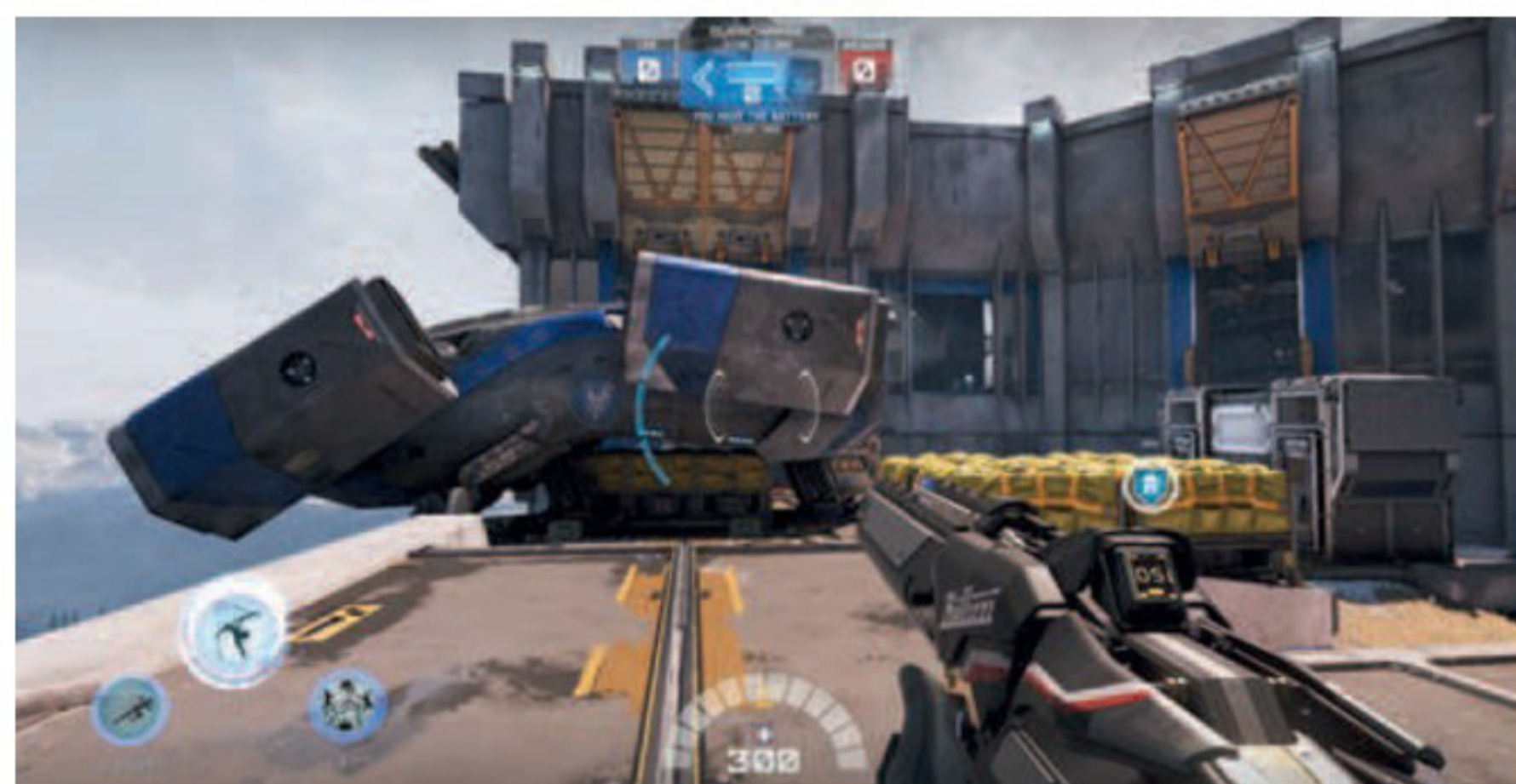
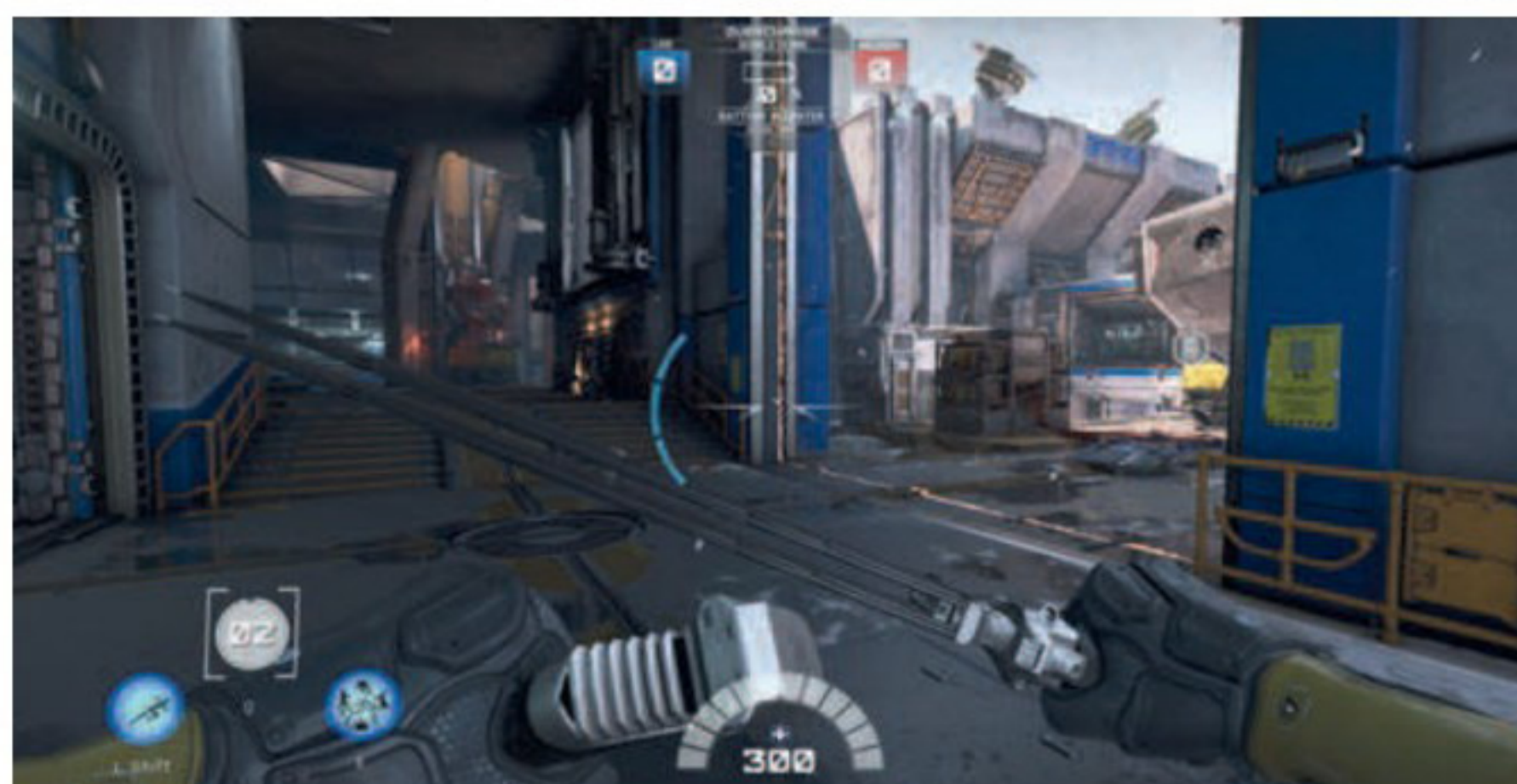


ГЛАВНЫЙ НЮАНС PROMENADE заключён как раз в этой скульптуре. Она не просто изображает расколотую Луну, внутрь «планеты» можно проникнуть – именно там находится точка в режиме Turf War и мяч в Blitzball. Игрокам предстоит забираться в очень тесную и почти не защищённую комнату через зону низкой гравитации. Центр карты открыт для обстрела, так что прихватите с собой хотя бы одного Harrier. И даже не вздумайте соваться на вражескую базу через узкий коридор! Сбоку есть гораздо более широкий и комфортный проход, где легче атаковать.



МАММОТН: ВЕЧНАЯ МЕРЗЛОТА

БЫВШАЯ ГОРНОЛЫЖНАЯ БАЗА в горах Невады после катастрофы стала приютом для учёных и военных инженеров, работающих на правительство США. Персонал комплекса занимается разработкой и улучшением транспорта для сил Law, поэтому любой законник просто обязан хорошо ориентироваться на Mammoth.



ЗОНА низкой гравитации занимает две трети пространства, а в воздухе нет укрытий – Gunslinger и Harrier повеселятся на славу. Опасность может поджидать где угодно, и широкоформатный монитор LG UltraWide даёт вам возможность гораздо лучше оценивать окружение. Жарких перестрелок в полёте не избежать: в самой середине находится служебный рукав, ведущий в сердце комплекса. Можно, конечно, обойти зону невесомости, но путь через центр – самый короткий, добежать до базы врага можно за несколько секунд. Wraith и Assassin, не жалейте ног!

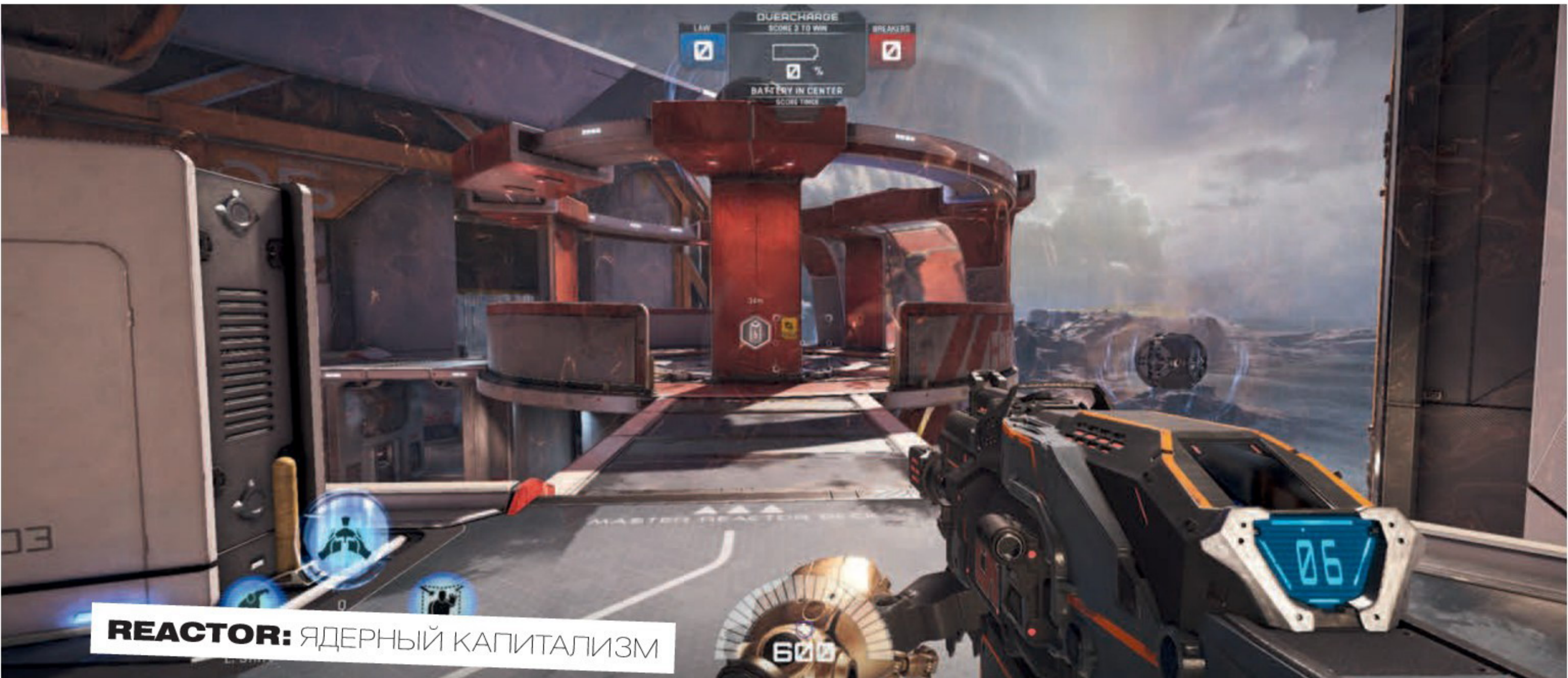


STATION: МЕТРО 20XX



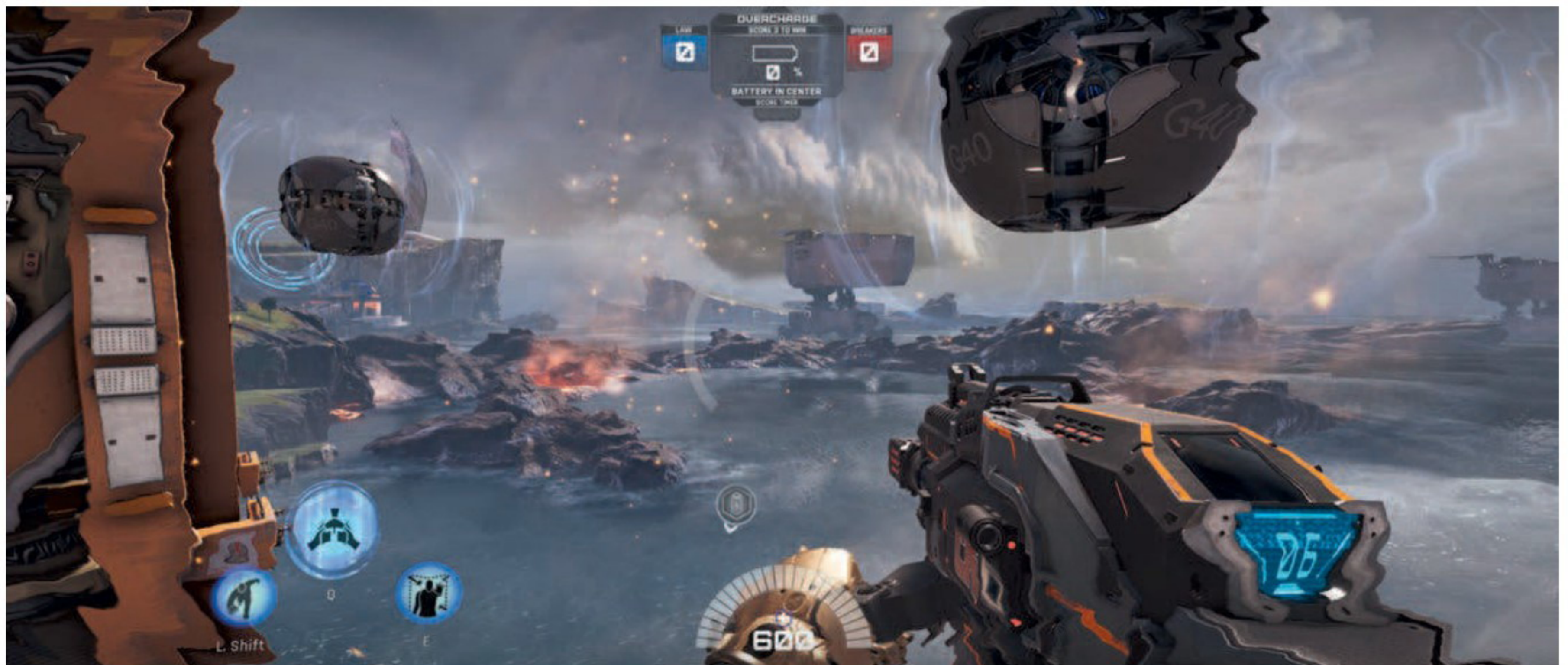
НОВОМУ МИРУ – НОВЫЙ ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ. Станция «Чавез» плещется в кипящем океане у берегов Калифорнии и своей красотой напоминает о множестве вымерших обитателей моря. Увы, теперь им, как и людям, не видать водных просторов. Остаётся довольствоваться океанариумом.

НА STATION зона низкой гравитации выполнена в виде полукруга, а проход к центральной точке скрывается за колоннами. Пространства для манёвра куда меньше, чем обычно, а перестрелки – более напряжённые. Но большая часть экшена разворачивается ярусом ниже, в тесных лабиринтах станции. Базы команд крайне тяжело защищать, здесь преимущество в руках атакующих. Из-за тесноты пространства Juggernaut и Titan – незаменимые для этой карты классы.

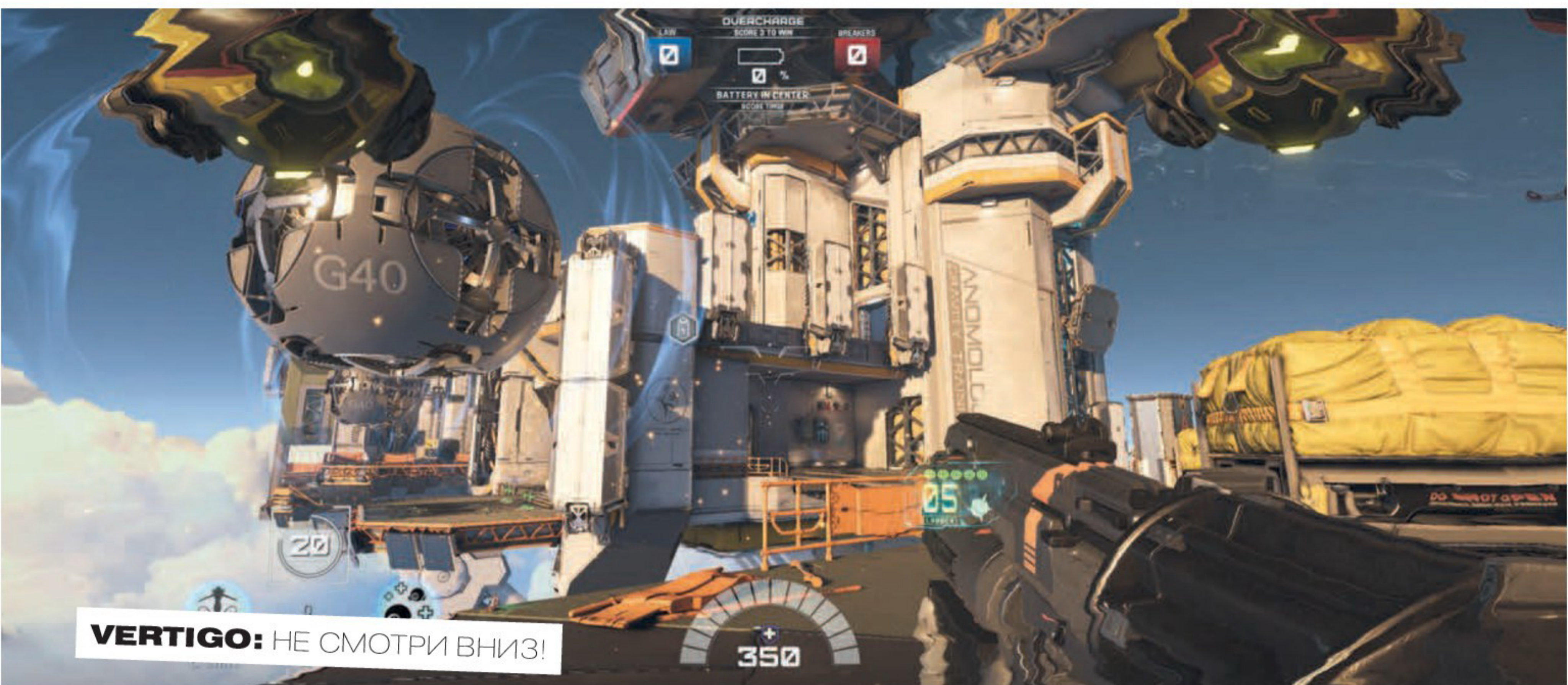


РЕАКТОР: ЯДЕРНЫЙ КАПИТАЛИЗМ

ГЛАВНАЯ КАЛИФОРНИЙСКАЯ ГЭС, где используют энергию кипящего калифорнийского океана. Таких высокотехнологичных комплексов на планете осталось немного, поэтому за Reactor постоянно идёт борьба.

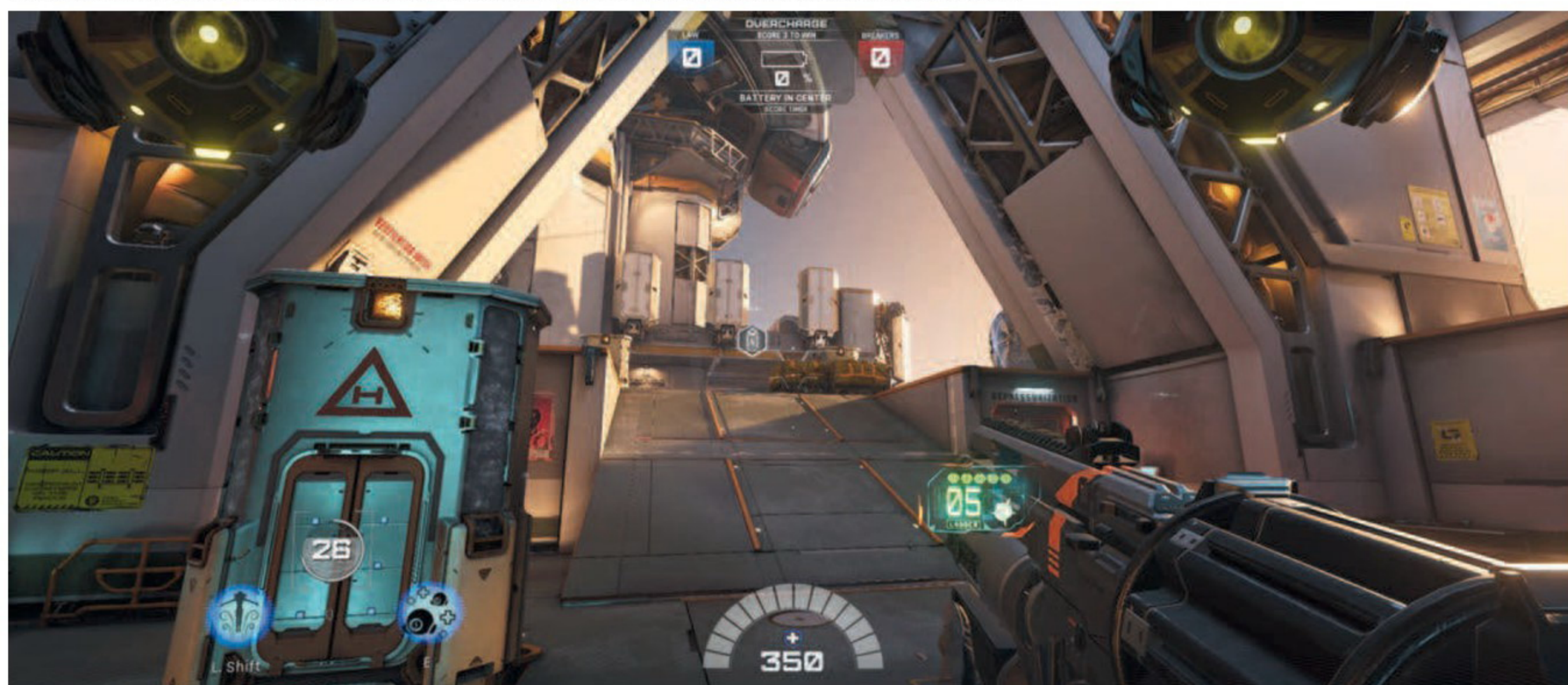


ЗОНА НИЗКОЙ ГРАВИТАЦИИ на Reactor обладает собственным ландшафтом. Помимо множества укрытий, тропинок и потенциальных мест для перестрелок, там есть особые магнитные шары. У них своя сила притяжения: маленькие «планеты» капитально меняют подход к перестрелкам и в без того нестандартном шутере. Комфортно в Reactor будет всем, но больше всего Vanguard, Juggernaut и Wraith.



VERTIGO: НЕ СМОТРИ ВНИЗ!

ПОСТ РАЗВЕДКИ ЗАКОННИКОВ располагается куда выше, чем стоило бы. Парящая в горах Невады база собирает данные о перемещениях мародёров в регионе при помощи армии дронов и радаров. И, поверьте, дронам здесь гораздо уютнее, чем людям. Vertigo явно не предназначена для Homo sapiens.



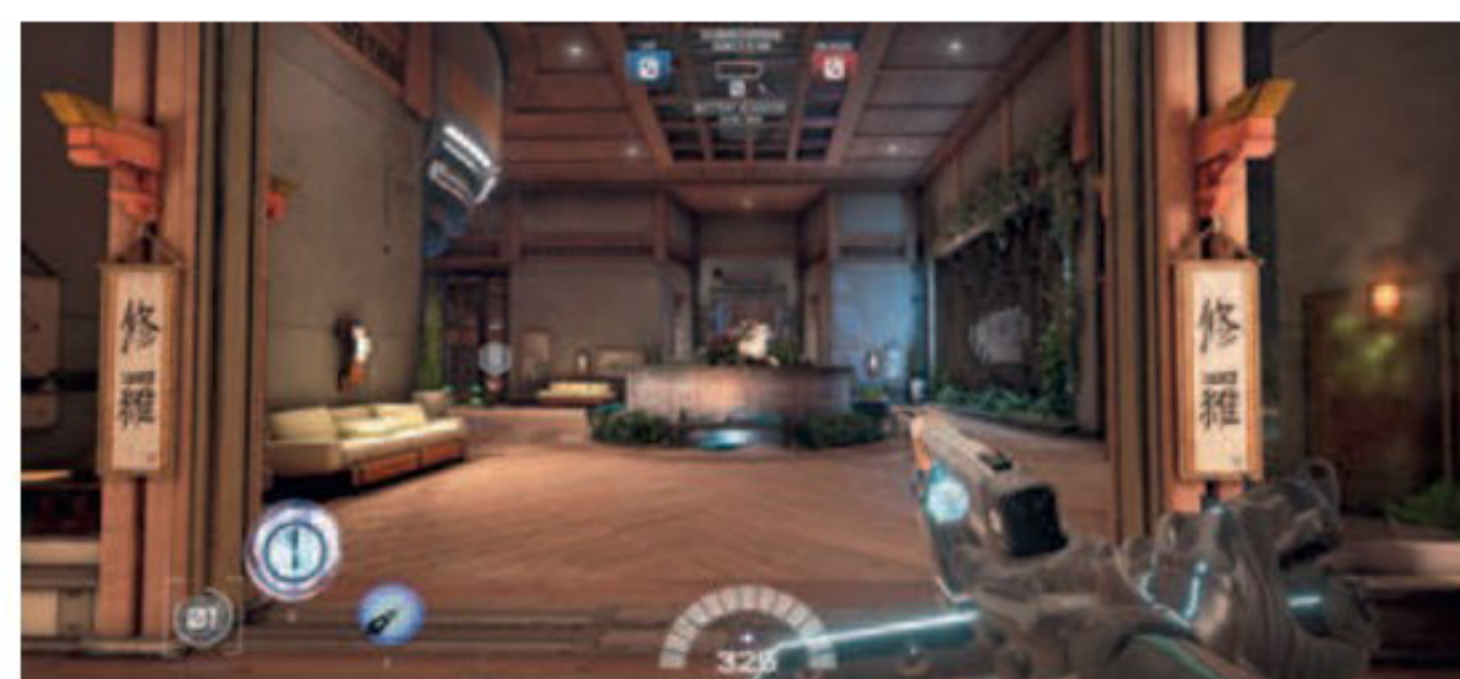
VERTIGO – САМАЯ «ВОЗДУШНАЯ» КАРТА. В отличие от остальных арен, здесь почти все действие происходит в зоне низкой гравитации. Минимум коридоров и закрытых локаций, максимум невесомости. Базы команд – единственные островки, на которых можно найти относительно приличное укрытие.

Если хочется выжить на Vertigo, нужно искусно уворачиваться от огня в полёте и маневрировать – дополнительный угол обзора на мониторе 21:9 не помешает. На этой карте особо опасен класс **Harrier**: от лазеров не так-то просто уйти, когда негде спрятаться. Самые уверенные в себе игроки могут попробовать обходить территорию с фланга при помощи магнитных шаров сбоку от центра карты. Это тяжелее, но куда безопаснее, чем лететь напролом.

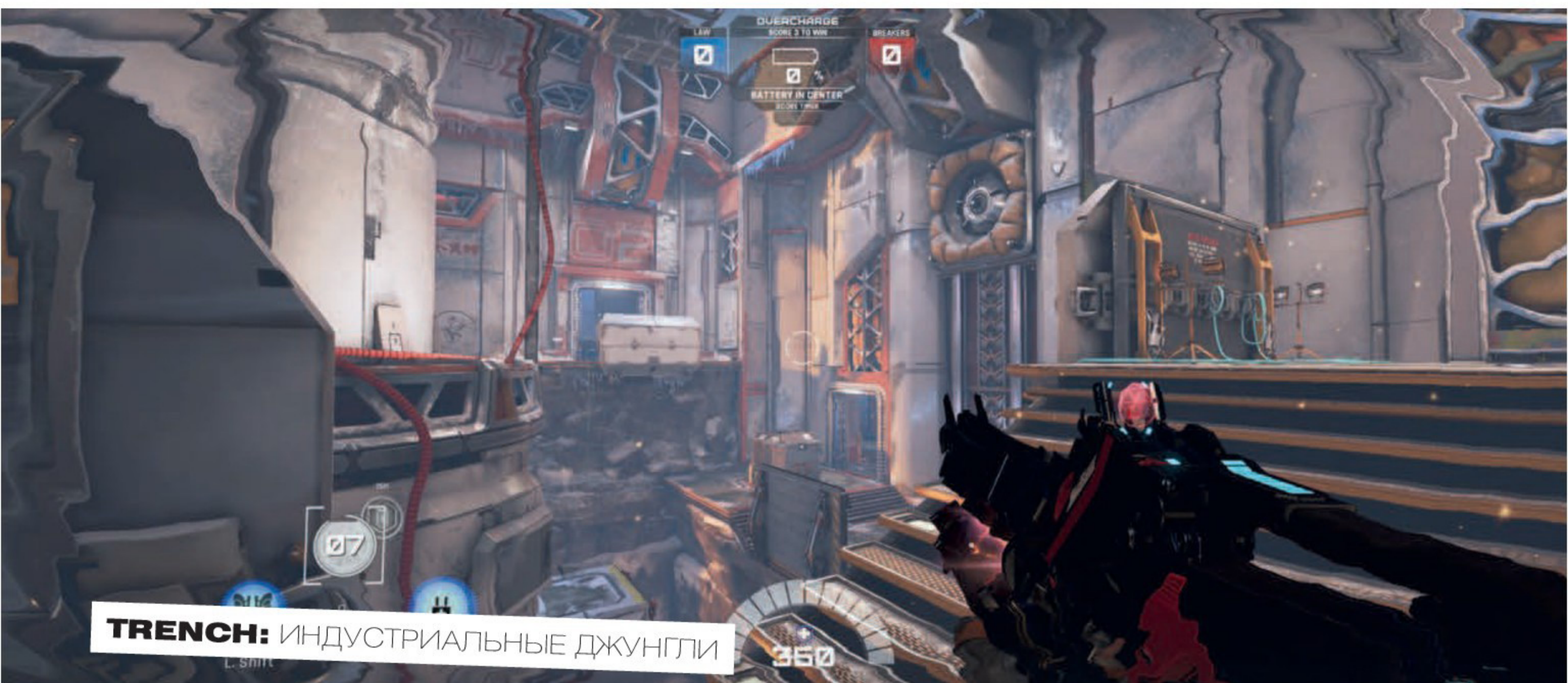


REDFALLS: КВАРТАЛ КРАСНЫХ ФОНАРЕЙ

ПОКА промышленные комплексы Shura отталкивают своей серостью и футуристичностью, район Redfalls увлекает великолепием традиционной архитектуры. И места тут хватит, чтобы устроить большой переполох в маленьком Китае.

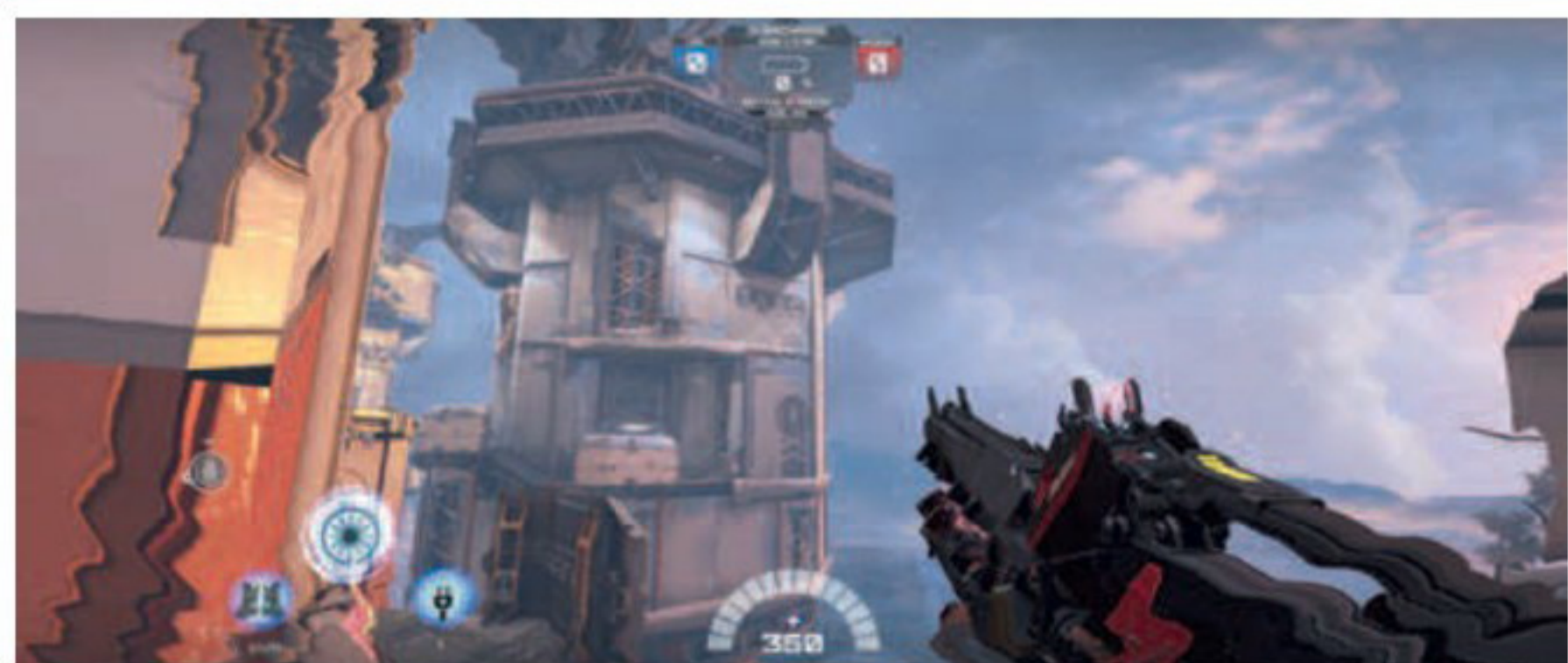


REDFALLS, как и её родня по тематике Grandview, очень тесна. Середины карты можно достичь всего за пару секунд, но там всё становится только хуже: центральная пагода прекрасно простреливается со всех сторон и удержать её непросто. Неподалёку в маленьком закутке есть лечебный пункт, но время для посещения врача стоит выбирать предельно осторожно. **Wraith**, **Assassin** и **Titan** превращают врагов в фарш, и они невероятно опасны в закрытых помещениях.



TRENCH: ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ДЖУНГЛИ

КОМПЛЕКС TRENCH служит опорой для разведывательного поста Vertigo и расположен на самых высоких утёсах Невады. Высота опасна сама по себе, но это важное место ещё и не обслуживали уже многие месяцы: ни ремонта, ни уборки. Внимательно смотрите под ноги, когда гуляете там.



TRENCH совмещает простор Vertigo со множеством закутков Redfalls в антураже неприветливой заснеженной тундры. Главная опасность – строение зоны низкой гравитации. На Trench легко разбиться: хотя повсюду хватает платформ и твёрдой почвы, контрольная точка расположена на крохотном островке посреди пропасти.

Следить за счётчиком топлива – строжайшая необходимость, потому что оказаться в безвыходной ситуации можно в два счёта. Тяжёлым классам, например Titan и Juggernaut, будет трудно маневрировать в таких условиях, а вот Battle Medic придётся как нельзя кстати. Поливать врагов огнём из гранатомёта можно по всей Trench, а джетпак с низким расходом топлива позволит не волноваться о гравитации.



НА ЭТОМ НАША НЕБОЛЬШАЯ ЭКСКУРСИЯ ПОДХОДИТ К КОНЦУ. Будущее может казаться туманным, но будьте уверены: знание всегда остаётся силой. Время использовать его на поле боя в LawBreakers! ■



НАСТОЯЩИЕ ДЕТЕКТИВЫ

ДЕСЯТЬ СЫЩИКОВ КРУЧЕ БЭТМЕНА

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

«Все хотят исповедаться,
все хотят достичь катарсиса,
особенно виновные...
Но виновны-то все»

Раст Коул, телесериал
«Настоящий детектив»

Детективный жанр вернулся в массовую культуру внезапно и уверенно: сериал «Шерлок» с Бенедиктом Камбербэтчем показывает стратосферные рейтинги, Джонни Депп скоро будет шнырять по поезду в свежей версии «Убийства в «Восточном экспрессе», а поклонники видеоигр предвкушают новое расследование в Фэйблтауне.

Тем временем **DC** и **Warner Bros.** продолжают наращивать популярность «величайшего детектива в мире» – Бэтмена. Недавно стало известно, что новый фильм о Тёмном рыцаре режиссёр Мэтт Ривз снимет в жанре нуарного детектива. Вероятно, Брюс Уэйн станет следователем по особо важным делам – и никакого тебе ужаса на крыльях ночи. А «стахановцы» из **Telltale** грозят нам скорым вторым сезоном своего сериала об этом персонаже, и там Мышу опять же придётся всё больше опрашивать, уточнять и выяснять. Кто же будет сидеть по ночам верхом на горгульях? Этот вопрос пока остаётся открытым.

Но ведь в мире видеоигр полно персонажей, справляющихся с расследованиями не хуже, а то и гораздо лучше Бэтса, ведь Бэтмен всё же известен как Тёмный

рыцарь, а не как Тёмный опер. Швырять в хулиганов бэтارانги – одно, раскрыть неочевидное дело – другое. Сыщик должен в первую очередь замечать, анализировать, сопоставлять. «Уметь разговаривать с самыми разными людьми», – скажет грустный старший лейтенант в прокуренном кабинете. Мы отобрали десятерых игровых детективов, которые всеми этими талантами обладают в полной мере. И даже могут удивить чем-то сверх того.

10. ДЭВИД ЯНГ ИГРА DARK DREAMS DON'T DIE

Выписка из личного дела: два года назад ушёл из полиции и теперь работает частным детективом. Пережил смерть жены, после чего так и не оправился. Предельно внимателен к деталям (и мы внимательны вместе с ним, ведь играем в детективное приключение) и подмечает любую мелочь. Обладает настойчивостью таракана и внешностью любителя выпивать не закусывая. Единственный хрупкий смысл жизни Янга – поиск убийцы его жены.



ШРАМ ОТ ПУЛИ
на лбу и вечная
небритость.
Маргинальная
внешность
детективу
положена
по канону



В КОЛБАХ РАЙДО
содержит пойманных
демонов. Коллекционные
фигурки иногда
выпускаются малыми
тиражами и с разной
комплектацией

СЭМ И МАКС СПЕШАТ
на помощь. Спасайтесь!

Методы: пулевое ранение в голову принесло Янгу мистический дар: взяв в руки особый предмет, например изуродованный ударом значок маршала, Дэвид способен переместиться во время и место ключевого события, связанного с этим предметом. И даже повлиять на причинно-следственную связь.

Особые достижения: до сих пор не сошёл с ума, ведя своё расследование в мире, напоминающем один большой Чёрный вигвам из сериала «Твин Пикс».

Из сказанного: «Время застыло для меня». Янг привычно разговаривает сам с собой.

9. РАЙДО КУДЗУНОХА СЕРИЯ ИГР SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER

Выписка из личного дела: трудится сыщиком в альтернативной Японии начала XX века, где мистика легко вторгается в жизнь обывателей и мешает спокойно жить и процветать до глубокой старости. Юный Райдо – образец японского стража порядка: всегда подтянут, в хорошей физической форме, отважен и смыслён. Прекрасно владеет револьвером и катаной, мог бы на равных соперничать с такими хулиганами, как Данте и Нерон. Патриотичен, как и все порядочные японцы.

Методы: Кудзуноха получил переходящие через поколения звание и должность «призывателя демонов». Юноша вербует в агенты разнообразную нечисть, которую использует для разведки, чтения мыслей и задержания преступников. Вербовка происходит следующим образом: Райдо лупит демона до тех пор, пока тот не соглашается на все его условия.

Особые достижения: Райдо поддерживал порядок на улицах родного города в особо важный для Японии период: когда закончилась реставрация Мэйдзи и страна со скрипом отходила от затянувшегося средневековья.

Из сказанного: «Прошу вас, убейте меня в день моего шестнадцатилетия!» Юная японка обращается к Райдо с просьбой, после которой события игры понесутся вскачь.

8. СЭМ И МАКС СЕРИЯ ИГР SAM & MAX

Выписка из личного дела: эта парочка пробралась на экраны компьютеров ещё в 1990-е из мира комиксов. Затем они ушли в длительный отпуск, после которого с большим успехом посетили видеоигры ещё раз. Пёс Сэм и кролик Макс антропоморфны, хотя Макс игнорирует одежду из сомнительных принципов. Работают на полицию, берутся за самые тёмные и опасные дела. Сэм флегматичен, невозмутим, скрупулёзен в работе. Макс безумен, гиперактивен, опасен для окружающих. Вместе представляют собой воистину убойную силу.

Методы: игнорирование логики, уголовного кодекса, Конституции, законов физики.

Особые достижения: покорили время и пространство (истоптали земли Древнего Египта и Луну), успешно внедрились в игрушечную мафию.

Из сказанного: «Иногда от магазинной музыки мне хочется устроить резню...» – «А у меня почти от всего это бывает». Болтовня напарников.

7. ДЖЕК УОЛТЕРС ИГРА CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Выписка из личного дела: служил детективом полиции в США начала XX века. Получил тяжелейшую психическую травму, запустив машину древних цивилизаций в доме бостонских культистов. Страдает амнезией, приступами паники и галлюцинациями. Несмотря на это, слывёт признанным мастером частного сыска.

ДЖЕК редко нравится людям



СЛАЙ ЖИВЁТ

в мире без солнечного света. И его это совсем не волнует



РОНАН ВСЕГДА украшен иллюминацией

ОДИН ИЗ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ по делу

Расследуя исчезновение человека, попал в гостеприимный городок Иннсмут, где его вскоре попытались убить. Всем городом. Умён, успешно преодолевает собственное сумасшествие.

Методы: при расследовании предпочитает незаметно сунуть нос в каждое место, где можно найти зацепку. Откровенно слабое здоровье не позволяет ему блистать в драке, и при любой возможности Уолтерс спасается бегством.

Особые достижения: способствовал разрушению подводного города Й'ха-нтлеи, населённого сплошь криминальными элементами.

Из сказанного: «Надо посмотреть на эту банду психов!» Уолтерсом движет профессиональный долг, замешанный на любопытстве.

6. СИЛЬВЕСТР БУЧЕЛЛИ ИГРА ANACHRONOX

Выписка из личного дела: Бучелли – классический нуарный сыщик, работающий в условиях научной фантастики. Выглядит как персонаж комиксов Фрэнка Миллера, думает и ведёт себя как такой персонаж и, точно как в комиксах Миллера, должен денег мафии – за что его иногда выбрасывают в окно второго этажа. Жив и держится на плаву только благодаря живому и острому уму. Окружён командой колоритных соратников, среди которых оцифрованная личность мёртвой секретарши, супергерой-пьяница и многократно уменьшенная планета с болтливым правительством. Таланты Слая многочисленны, как и неприятности, которые он успешно находит на свою шею во всех уголках Галактики.

Методы: Бучелли мгновенно располагает к себе людей, роботов и инопланетян. Блестяще владеет навыками взлома, слежки и панического бегства с гибнущих планет.

Особые достижения: остановил плотоядный космический Улей, пожиривший целые миры.

Из сказанного: «Эй, и я ободрал себе все костяшки из-за такой ерунды?!» Бутс рассматривает инопланетный артефакт, способный уничтожить планеты.

5. РОНАН О'КОННОР ИГРА MURDERED: SOUL SUSPECT

Выписка из личного дела: неоднократно замечен в порочащих его связях, но затем твёрдо стал на путь служения закону. В поисках безжалостного маньяка оказался недостаточно проворен, за что и поплатился жизнью. Но сообщение от небесной администрации напомнило о необходимости закончить земные дела перед длительным отпуском, так что Ронан продолжает расследование уже в качестве призрака. Не впал в депрессию и грамотно использует преимущества обновлённого статуса. Стильная шляпа, сигарета

в зубах и семь пулевых отверстий в груди стали чуть ли не самым узнаваемым образом детектива из игр.

Методы: осмотр путём прохождения через стены, опрос мёртвых свидетелей, чтение мыслей.

Особые достижения: рвал демонов буквально в клочья.

Из сказанного: «Тебя убили, мистер Решето». Девочка-медиум подтрунивает над Ронаном.

4. ЭДВАРД КАРНБИ СЕРИЯ ИГР ALONE IN THE DARK

Выписка из личного дела: Карнби работает в местах, от которых полиция держится подальше. В середине 1920-х ему пришлось спасаться из населённого нечистью особняка, после чего детектив Карнби обрёл репутацию настоящего охотника за привидениями. Был самым первым героем жанра survival horror – Редфилд, Кеннеди и прочие любители гулять среди монстров выбились в люди гораздо позднее. Эдвард находчив (головоломок решено – не перечить), циничен и остроумен. Хороший стрелок и водитель. Работает один. В темноте.

Методы: в связи со спецификой работы Карнби постоянно импровизирует. В последней части серии (2008) зажигал в прямом смысле слова. То есть часто использовал против демонов прекрасно реализованный разработчиками огонь.

Особые достижения: предотвратил пришествие Люцифера, которое должно было состояться в (кто бы сомневался!) Центральном парке Нью-Йорка.

Из сказанного: «Каково это – быть одиноким?» – «Мне не привыкать». Князь Тьмы беседует с Эдвардом.

3. ИТАН ТОМАС СЕРИЯ ИГР CONDEMNED

Выписка из личного дела: служил оперативником убийного отдела ФБР. До тех пор, пока шустрый маньяк не подставил его и не вынудил пуститься в бега. Томас с честью вышел из положения, но вскоре постоянная депрессия и галлюцинации загнали его в плотный алкогольный туман. И всё же, когда сослуживцы выбили для Итана возможность вернуться на работу, оказалось, что хватка у того прежняя. Склонен к вспышкам ярости, неуравновешен, но способен распутывать самые жуткие убийства. Мастерски владеет приёмами фехтования лопатой и шпательником.

Методы: у Томаса в наличии мистические шестое чувство, он способен буквально унюхать улику и видеть внутренним взглядом действия преступников.

Особые достижения: обрезком металлической трубы разогнал культ садомазохистов.

Из сказанного: «И почему убивают всегда в таких отвратительных местах? Почему нельзя делать это в спокойном месте, без наркоманов?» При осмотре места происшествия.



ОН ВОВСЕ НЕ ЗЛОЙ. Просто серьёзно относится к работе



ВОЛКУ ПРИХОДИТСЯ
иметь дело с весьма
своеобразными
личностями

ПЭЙН ВСЕГДА С ПУШКОЙ.
Или с двумя

2. БИГБИ ИГРА THE WOLF AMONG US

Выписка из личного дела: Бигби (по паспорту – Большой Страшный Волк) служит шерифом Фэйблтауна. В этом городке проживают персонажи сказок, среди которых встречаются такие прощелыги, как три поросёнка из одноимённой истории. Преступники тоже присутствуют во множестве – какая же сказка без криминала?

Бигби – ещё одна отсылка к нуару, на этот раз в исполнении Билла Уиллингема, автора комикса-первоисточника. Волк вечно хмур, небрит, окутан сигаретным дымом, он грубит, угрожает и в любой момент готов устроить взбучку как подозреваемым, так и свидетелям. При этом предан своему делу целиком и полностью. До кончика хвоста.

Методы: в Фэйблтауне шерифа уважают и побаиваются, и он это использует. Напор и мёртвая хватка позволяют ему добывать ценную информацию. В экстренной ситуации Бигби использует невинный трюк – превращается в волчару размером с автомобиль-универсал.

Особые достижения: сорвал планы Скрюченного, самого опасного преступника Фэйблтауна.

Из сказанного: «Я знаю, что ты знаешь, что я не могу уйти, пока не пойму, что здесь происходит». Бигби опрашивает скользкого свидетеля Жаба.

1. МАКС ПЭЙН СЕРИЯ ИГР MAX PAYNE

Выписка из личного дела: Пэйн, как и Бэтмен, известен прежде всего своими боевыми качествами. Он несравненный стрелок, но именно талант сыщика позволил ему распутать несколько туманных дел. Появ-

ление на улицах города нового наркотика или рейды загадочных убийц-чистильщиков – без Пэйна полиция города стояла бы на ушах ещё долго.

Один из главных его талантов – умение заводить друзей и знакомых по обе стороны баррикад. В своё время ему помогали и русские бандиты, и итальянские мафиози. Кто-то, правда, под дулом пистолета, но у Макса методы разные. Особо примечательна третья часть, где Макс, который уже как будто опустился на самое дно гранёного стакана, смог хорошенько встряхнуться и раскрыть тайны семейства бразильских миллионеров. Пережил семейную трагедию. Не улыбается. Говорит цитатами.

Методы: использование многочисленных связей.

Особые достижения: сорвал торговлю наркотиками, сорвал торговлю оружием, сорвал торговлю человеческими органами в обеих Америках. Научил стрелков от мира видеоигр замедлять время.

Из сказанного: «Люпино надеялся остановить нас, но всё, чего он добился, – моё внимание». Пэйн идёт по следу наркотика валькирина.



В наш топ не вошли многие достойные детективы и сыщики. Можно вспомнить героев **Heavy Rain**, **Deadly Premonition**, **L.A. Noir** и других выдающихся проектов. Любой топ, не основанный на сухих цифрах результатов продаж, наверняка покажется субъективным и неполным. Мы лишь хотели напомнить о главном: игровая индустрия, к счастью, не забывает об обладателях острого ума, всегда готовых взяться за очередное запутанное дело. Ну а Брюса Уэйна мы ценим и за массу иных достоинств. ■



В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ
Макс здорово изменился
внешне. Но внутри остался
прежним



ХЛЕБ, КОЗЁЛ И КАПУСТА

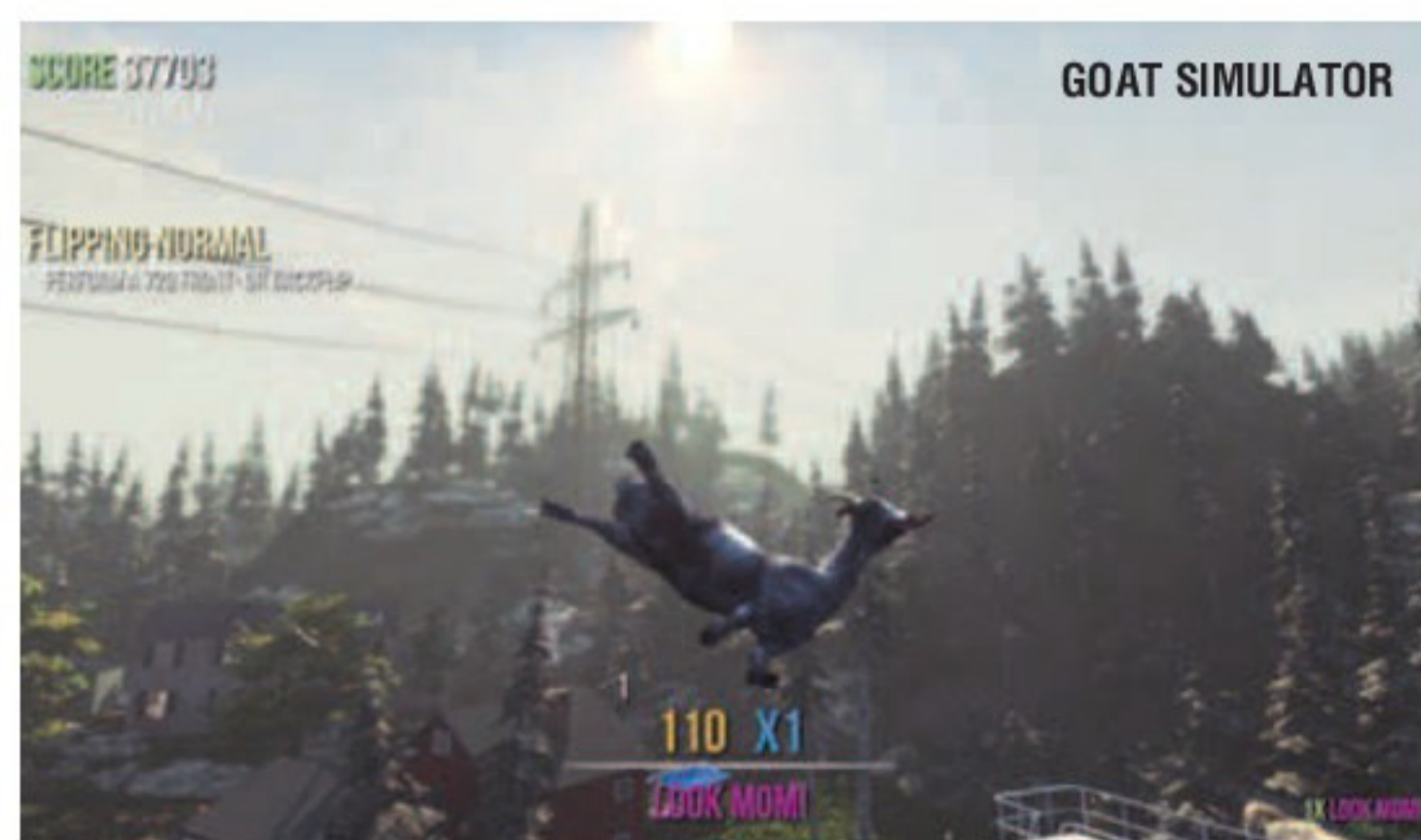
САМЫЕ СТРАННЫЕ ИГРОВЫЕ СИМУЛЯТОРЫ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Безошибочно определить жанр видеоигры может любой наш современник, хоть немного знакомый с вопросом. А ведь были времена, когда глянце-вые печатные издания в графе «жанр» указывали глубокомысленное «стрелялка» или, что ещё веселее, «бродилка». В дебрях спальных районов вы можете и сегодня нарваться на псевдогеймера, который, задумчиво глядя поверх собеседника, сообщит: «Из компьютерных игр предпочитаю научную фантастику».

Хотя любой пенсионер с активной жизненной позицией знает, что НФ в видеоиграх может обернуться и пошаговой стратегией о Кровавых Воронах, и аркадным хаосом о марсианском вторжении. За последние два десятка лет путаница с жанрами игр исчезла как явление. В поисках шутеров от первого лица поверните налево, если понадобится RPG, вам за угол и направо и так далее. Симуляторы же всегда держались особняком.

Дать определение игре-симулятору очень просто, специфика жанра поможет. Симулятор — игра о детальном, скрупулёзном воссоздании какого-либо процесса. В настоящем симуляторе обязательно присутствует прицел на реализм и достоверность, даже



если игра предлагает сесть за штурвал НЛО. Мы решили чётко обозначить сущность жанра по одной причине: пару-тройку лет назад в геймдеве случилась очередная миниатюрная революция, и с тех пор наклейку «симулятор» пытаются прилепить на любой комок написанного кода.

А благодарить за это нужно одного козла.

I AM BREAD



CATLATERAL DAMAGE

НЕ ПО АДРЕСУ

В 2014 году в продаже появилась **Goat Simulator**. Нам предложили, управляя козлом, творить ужас, хаос и разрушения. Игра пользовалась неожиданным коммерческим успехом, получила массу позитивных отзывов от пользователей и надумила массу бездельников на выпуск своих «симуляторов».

Goat Simulator стала весёлой, хулиганской, недоделанной игрой про козла, но уж никак не козлячьим симулятором. Ни о какой имитации реального процесса там речи не шло. Не стоит и называть симулятором кота простенькую игрушку о перевёрнутых коробках и вазах – **Catlateral Damage** (2013). Если разработчики ваяли симулятор кота, то где, позвольте узнать, кнопка, на которую подвешено вылизывание труднодоступных мест?

Мы возьмём на себя смелость на том же основании утверждать, что к симуляторам не относится всяческая чепуха о камнях, горах и траве. Очередной **Stone Sim** при ознакомлении окажется не более чем обоями для рабочего стола. И нам решительно непонятно, почему аркаду о куске хлеба **I am Bread** некоторые упорно называют «симулятором хлеба».

Симуляторы воссоздают на экранах те процессы и виды активности, которые в большинстве случаев можно увидеть в нашем подлунном мире. Но если симуляторы подводных лодок, самолётов и танков оправдывают своё существование тем, что могут подарить игроку действительно уникальный опыт, то некоторые другие «симы» могут показаться очень странными. Мягко говоря.



SURGEON SIMULATOR 2013

СТРАННО – НЕ ЗНАЧИТ ПЛОХО

Странные симуляторы вполне могут быть увлекательными и сработанными на высоком уровне. И вовсе не обязательно в процессе ёрзать в кабине штурмовика «Ил-2», высматривая хитрых немцев на ярких истребителях. Проект **Surgeon Simulator 2013** позволил почувствовать себя хирургом, проводящим важные операции.

В основу механики легло управление кистью врача. От игрока требовалась, простите за каламбур, хирургическая точность и немалое время на повышение квалификации, – всё как в реальной жизни. Игра не зря получила тёплые отзывы и парочку DLC. Проект содержал в себе и вызов умениям игрока, и неплохую симуляцию сложного и благородного труда. А «сюжет» удивлял такими миссиями, как срочная операция в трясущейся на дороге автомашине скорой помощи или вскрытие горемычного пришельца из космоса.

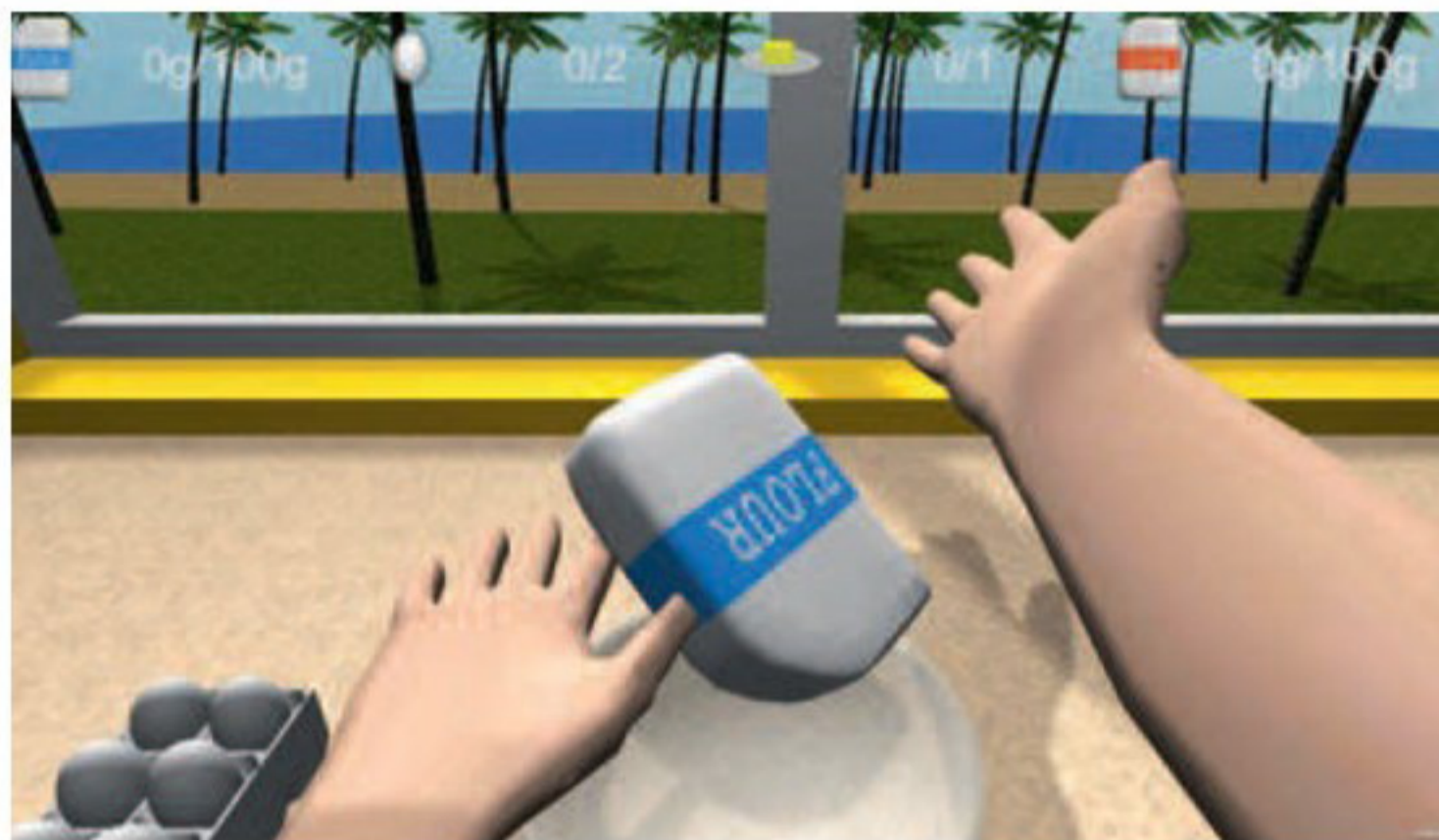
CABELA'S BIG GAME HUNTER: PRO HUNTS



FISHING PLANET



BAKING SIMULATOR



CAR MECHANIC SIMULATOR 2018



НИ ЕДИНОГО ШАНСА КОМАРАМ И КЛЕЦЦАМ!

Игры об охоте и рыбалке пользуются удивительной популярностью. Во все времена и на всех платформах. По поводу охоты вопросов не возникает. Это адреналиновое мужское развлечение в реальности может оказаться слишком дорогим и опасным (любой охотник расскажет вам, на что способен могучий лось или одуревший от весны кабан; охотники вообще рассказывают много и с удовольствием), а быть может, вам просто жаль всаживать заряд дроби в живого зайца.

Тогда к вашим услугам немало число симуляторов охоты. К примеру, серия **Cabela's Big Game Hunter** — умело разработанный и недешёвый проект. Не выходя из дома, можно прочувствовать почти настоящую охоту. Хотя некоторые наши знакомые охотники на полном серьёзе утверждают, что самое главное в охоте — проникнуться духом живого леса, наслаждаясь рюмкой какао под густыми ветвями.

С рыбалкой дело обстоит сложнее. Тематических игр выпущено просто пугающее количество. И при этом все они сливаются в безликую массу. Можно найти удачные примеры симуляции забрасывания удочки и подсекания очередного леща, но настоящий рыбак будет спорить до хрипоты, что тот самый процесс не поддаётся компьютерной симуляции в принципе. И если вы не считаете рыбалкой танцы с динамитом и возню с промышленными сетями, если вы рыбачите единственно правильным способом, то вы согласитесь, что симулировать рыбную ловлю невозможно по определению. Медитативность и целебную тишину не заменят ни шейдеры, ни таблицы рекордов.

ВСТАВАЙТЕ И ДЕЛАЙТЕ ТО ЖЕ САМОЕ

Если зарыться поглубже в залежи неформатных симуляторов мира видеоигр, становится, как говорила Алиса, «всё страньше и страньше».

В 2014 году публика опробовала в деле симулятор пекаря-кулинара **Baking Simulator**. Мы управляли двумя руками в процессе приготовления всяческой снэди. К почитателям подобных забав сразу возникает вопрос: а не лучше ли сделать десяток шагов в направ-

лении кухни и приготовить что-нибудь в реальной жизни? В подобных **Baking Simulator** проектах нет ни веселья, ни образовательной ценности, то есть нет ничего, за что мы любим видеоигры. Елозить неловкими руками среди посуды — это свежо, но вряд ли достаточно интересно.

Игра **Car Mechanic Simulator**, разработанная в Польше, предлагает стать автомехаником. Любое авто можно разобрать по винтикам, орудуя мышкой. Определённый заряд веселья можно получить, экспериментируя в виртуальном гараже. Да и познавательный аспект имеет место: играя в **Car Mechanic**, можно получить представление о работе двигателя внутреннего сгорания.

Но сразу же возникают вопросы о целевой аудитории проекта. Любители возиться под капотом (а их немало) предпочтут поход в сторону гаражного кооператива, у них там вообще сплошная зона комфорта. Геймеры не поймут, зачем вместо игры в эпическую ролевку или динамичный экшен заниматься оцифрованными гайками. Мы советуем вместо погружения в **Car Mechanic Simulator** разобрать настоящий автомобиль. Принадлежащий, например, вашему тестю. То-то он обрадуется!

ОКУНИСЬ В УНЫЛЫЕ БУДНИ!

Почти любая видеоигра содержит тот или иной заряд эскапизма. Мы приходим домой после суеты на работе или в учёбе, забираемся в любимое кресло, и вот уже наш космический фрегат шарит радаром по неизвестной планете. Но в нестройных рядах симуляторов нетрудно отыскать проекты, адресованные весьма загадочным личностям. Личности эти обожают имитацию серых трудовых будней.

Немецкие разработчики пользуются у геймеров всего мира заслуженным уважением. Серии **Gothic**, **Risen**, **Sacred** и другие достойные проекты были созданы в землях Гёте, Шиллера, Тия Швайгера и Линдемманна.

«И Уве Болла!» — скажет паренёк в кедах без шнурков. Именно в Германии обретается компания **United Independent Entertainment GmbH**. Педантичные немцы из этой команды с упорством, достойным лучшего применения, выдают самые разнообразные симуля-

WOODCUTTER
SIMULATOR 2013GARBAGE TRUCK
SIMULATOR

торы об ударниках и передовиках трудового фронта. Если бы СССР сохранился по сей день, то сотрудники Independent Entertainment стали бы там героями и образцами для подражания. Ну, по крайней мере, так бы написали СМИ.

Немецкие программисты и дизайнеры из обозначенной студии уже не первый год обрушивают на публику такие симуляторы, как игра о водителях школьных автобусов (**School Bus Fun**), об увлекательном процессе лесозаготовок (**Forestry, Woodcutter Simulator 2013**) и о непрестом деле прокладывания подземных тоннелей (**Mining and Tunneling Simulator**).

Последний образец творчества немецкой студии – проект **Professional Farmer 2017**. Игра предлагает окунуться в тонкости земледелия и ухода за скотом. Отметим, что Professional Farmer 2017 демонстрирует вполне годную трёхмерную картинку со свободной камерой и множество образцов сельскохозяйственной техники. Вот только те, кто живёт в сельской местности, вряд ли станут радостно улюлюкать после знакомства с игрой: у них перед глазами пронесутся бескрайние поля свёклы и ржавая тля в руках или процесс чистки сарая с десятком весёлых поросят внутри.

Достоверная реализация городского трафика и реалистичное поведение на дороге тяжёлого мусоровоза должно завлечь игрока, по мнению создателей **Garbage Truck Simulator**. Нам уготована не только езда на мощ-

ном автомобильном агрегате, но и возможность брать под контроль иных членов экипажа, самолично хватая пакеты с отходами и запихивая их в кузов.

Предыдущая часть мусорной эпопеи вышла в 2016-м, и там можно испробовать свободную камеру в трёхмерном городе и оценить несколько моделей грузовиков. Стоит ли ради этого прятать на антресоли диск с **Tekken 7** и удалять с винчестера **Prey**, думайте сами.

При желании не составит труда найти среди игр симулятор велосипедной езды и симулировать для себя улучшение жизненного тонуса и укрепление здоровья. Желющие опробовать тяжелейший физический труд, не вылезая из кресла, с радостной улыбкой запускают симулятор шахтёра (**Untertagebau Simulator**). Если углубиться в тему, можно отыскать игровую симуляцию чуть ли не любого вида осмысленной деятельности. За стремление к оригинальности разработчиков таких проектов стоит похвалить, вот только зачастую очередной Simulator есть, по сути, собранная на коленке забавованная поделка.

■ ■ ■

Странные игры делают индустрию цифровых развлечений пестрее и богаче. Увы, когда в муках творчества в разработчиках загибается чувство вкуса и меры – это уже грустно... Но это правда жизни. ■



ТРИ КИТА 4K

PS4 Pro, Xbox One X и PC

SONY НАГЛЯДНО
доносит до аудитории
разницу между
HD, Full HD и Ultra HD 4K

Игровая индустрия пока не доросла до разрешения Ultra HD 4K (3840x2160): для геймеров это чересчур дорогостоящее предприятие, а разработчики толком не в курсе, чем забить восемь миллионов пикселей на экране. Вы ведь помните, что и Full HD-мониторы не сразу пришли в каждый дом.

Что удивительно, массовым и доступным новый стандарт попытались сделать производители консолей, **Sony** и **Microsoft**. Сегодня мы сравним **PS4 Pro** и **Xbox One X**, постараемся набросать план покупки сходного по характеристикам **PC** и ответим на вопрос, стоит ли гнаться за 4K в мире, где доминирует разрешение 1920x1080.

PS4 Pro

Начнём с того, кто первым прыгнул выше головы, то есть с Sony и её PS4 Pro. Система поступила в продажу 10 ноября 2016 года по цене 35 000 рублей. По сравнению с обычной PS4 новинка недалеко ушла вперёд: тот же процессор (AMD Jaguar, восемь ядер), но с подтянутой с 1,6 до 2,1 ГГц частотой, модифицированный гра-



фический модуль (вычислительных блоков стало 36, скорость поднялась до 911 МГц), та же память, только в поддержку 8 ГБ GDDR5 теперь выделен 1 ГБ DDR3, а не 256 МБ, а пропускная способность увеличилась с 176 до 218 Гбит/с.

Возникает вопрос, как PS4 Pro справляется с 4K? А окольными путями – в частности, апскейлингом (масштабированием) кадра! Sony взяла на вооружение «шахматный» рендеринг (checkerboard rendering), один из методов апскейлинга, – в этом случае рендерится 50% картинки, недостающие же данные берутся из буфера, где хранится предыдущий кадр, и соседних



ПО ПОЛНОЙ распробовать прелести PS4 Pro без 4K-телевизора, дружащего с HDR, не удастся

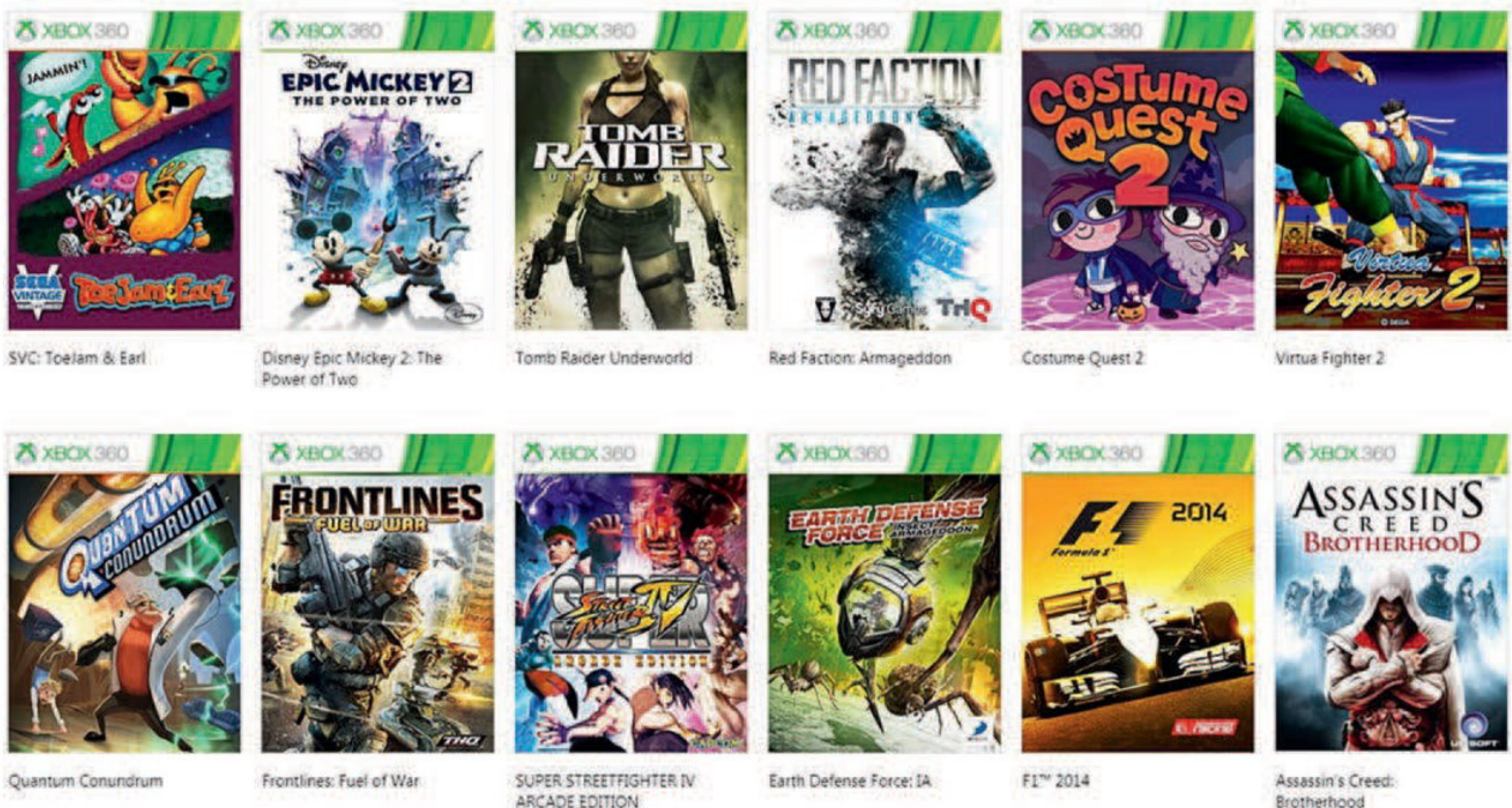
пикселей. Таким образом, консоль честно рендерит каждый второй пиксель.

Благодаря checkerboard rendering на PS4 Pro в 3840x2160 достойно смотрятся **Horizon Zero Dawn** (при 30 fps), **Call of Duty: Infinite Warfare** (60 fps) и **Rise of the Tomb Raider** (30 fps). В отдельных играх (опять же – в Rise of the Tomb Raider) разработчики предлагают пользователям выбор – 4K при 30 fps, Full HD при 60 fps (напомним, что обычная PS4 способна максимум на 1080p/30 fps) или Full HD с проработанными эффектами. Нечто похожее можно встретить и в Nioh.

«Шахматный» рендеринг – не единственная уловка Sony. Ещё PS4 Pro спасает динамическое разрешение. В Nioh, **Middle-earth: Shadow of Mordor** и **Diablo 3** качество картинки меняется в зависимости от загруженности сцены – грубо говоря, если на экране много врагов, разрешение падает. В естественном же 4K при 60 fps на PS4 Pro функционируют очень немногие игры: **FIFA 17**, **Mantis Burn Racing**, **PES 17**, **Wheels of Aurelia** и разные инди-проекты.



В ЧИСЛЕ КОЗЫРЕЙ консоли Microsoft – обратная совместимость. Речь об играх не только с Xbox 360, но и с первой Xbox





ЗАЧЕМ МЫ ПОСТАВИЛИ

картинку с Xbox One S? Отчего-то в Microsoft решили, что PS4 Pro – соперница Xbox One S. То есть Xbox One X и в подметки не годится



СЕМЕЙСТВО

Radeon RX Vega – новая надежда AMD на рынке видеокарт. RX Vega 56 прочат конкуренцию с GTX 1070, RX Vega 64 – с GTX 1080



Да что там 4K – PS4 Pro даже честное 1440p одолевает с трудом и кряхтением. И всё-таки покупка консоли способна оправдать себя: если «старая» игра получила соответствующий патч, то на «прошке» она будет работать в 1080p, может, даже на скорости 60 fps и с облагороженными визуальными эффектами.

Ну и есть единичные исключения вроде Horizon Zero Dawn, демонстрирующие клыки и мускулы Pro-версии во всей красе. И пусть PS4 Pro продаётся очень хорошо, нельзя не отметить, что частично её успех обязан именно тому, что обычная PS4 успела основательно устареть.

Xbox One X

Microsoft полгода снисходительно посматривала в сторону конкурента и вполуха слушала не совсем корректные маркетинговые обещания, чтобы на E3 2017 расставить все точки над «ё». Xbox One X, ранее известная как **Project Scorpio**, камня на камне не оставила от PS4 Pro.

В основе консоли лежит восьмиядерный процессор частотой 2,3 ГГц (не исключено, что перед нами старый знакомый AMD Jaguar, заботливо доработанный инженерами Microsoft), графическая подсистема с 40 вычислительными блоками на скорости 1172 МГц (чуть больше, чем у AMD Radeon RX 480) и 12 ГБ памяти GDDR5 с пропускной способностью 326 Гбит/с. Если разработчикам под PS4 Pro доступны 5,5 ГБ памяти, то в случае с Xbox One X ситуация куда радужнее – 8 ГБ.

На сегодняшний день известно, что разработчики **Forza Motorsport 7**, **Project CARS 2** и **F1 2017** нацелены на 4K/60 fps. У команд, ответственных за **Middle-earth: Shadow of War** и **Crackdown 3**, запросы чуть поскромнее – 4K/30 fps, во вторую категорию метит и **Gears of War 4**. Как и на PS4 Pro, многие проекты, вышедшие до запуска приставки, получают специальные патчи. Добавим, что отдельные игры (та же Forza Motorsport 7) будут поддерживать HDR – технологию, подчёркивающую переходы между оттенками чёрного и белого.

Однако, какой бы мощной ни казалась Xbox One X, она тоже не чурается «шахматного» рендеринга. Из представленных на E3 2017 игр внимательные журналисты заметили «трупные пятна» апскейлинга в **Assassin's Creed: Origins** и **Anthem**.

Чтобы не вводить геймеров в заблуждение, осенью Microsoft начнёт клеить на игры иконки. Покупатели могут встретить значки «HDR» (мы про него объяснили чуть выше) и «4K Ultra HD» – это будет означать поддержку честного 4K, 3840x2160, при помощи апскейлинга или динамического разрешения. Будет и третий значок, «Xbox One X Enhanced», который можно перевести как «мы проделали кое-какую работу, но до 4K не дотянули».

Xbox One X появится в магазинах 7 ноября, стоимость в РФ – 39 990 рублей. Выходит, песенка PS4 Pro спета? Ну уж потесниться на рынке ей придётся. Заплатив лишь \$100 сверху (в РФ – ровно 5000 рублей), вы получите на порядок более мощные CPU и GPU, впечатляющий запас памяти, оптический привод 4K Ultra



HD Blu-ray (у PS4 Pro его нет) и прибавивший в скорости жёсткий диск. Вдобавок в Xbox One X внедрена поддержка AMD FreeSync. Суть этой технологии проста: дисплей подстраивается под скорость выдачи кадров видеочипом, и неприятных разрывов картинки как не бывало.

PC

В Microsoft консоль Xbox One X сравнивают с компьютером за \$1500. Конечно, сотрудники редмондской корпорации лукавят. Хотите факты? Пожалуйста.

Из нашего прошлогоднего теста NVIDIA GeForce GTX 1060, GTX 1070 и GTX 1080 легко понять, что 4K на максималках в одиночку не по зубам даже GTX 1080. Ошибкой было бы полагать, что внутри Xbox One X есть дорогие «органы» вроде GTX 1080. Как верно вывели в редакции журнала PC World, «суперконсоль» Microsoft примерно соответствует PC, заточенному под 4K при 30 fps на средних настройках графики.

PC World собрал такой компьютер за \$652 (цена актуальна для середины июня, когда криптовалютная лихорадка как раз расправила плечи). В состав вошли процессор AMD FX-8300 (восемь ядер, 3,3 ГГц), материнка ASRock 970 Pro3 (с сокетом AM3+, поддержкой оперативки DDR3 и без модуля Wi-Fi), плашка Patriot Signature [PSD38G16002S] с 8 ГБ DDR3-1600, карточка Radeon RX 580 с 8 ГБ (DNS указывает, что сейчас такая обойдётся в 30 000 рублей), жёсткий диск Western Digital Caviar Blue на 1 ТБ (7200 об/мин), блок питания Thermaltake Smart (550 Вт) и корпус Thermaltake Versa H21. Без учёта дискового привода и лицензии Windows 10 Home сборка встанет вам примерно в 60 000 рублей.

Вместо Radeon RX 580 можно взять GTX 1060 с 6 ГБ памяти (25 500 рублей). Или подождать, пока на прилавках не расположатся привольно Radeon RX Vega 56 и RX Vega 64. Впрочем, PC World не ограничивается одной конфигурацией, а предлагает и более дорогую – с Core i5-7400 (четыре ядра, 3 ГГц) и ASRock Fatal1ty Z270 Gaming-ITX/ac.

Не вся «железная» пресса солидарна с PC World, некоторые ставят на связку AMD Ryzen 3 1200 (четыре ядра, 3,1 ГГц), MSI B350M Gaming Pro, Radeon RX 570 (24 500 рублей), ну и далее комплектующие на ваш вкус. Использование более дешёвого графического чипа позволяет уменьшить стоимость системы до 50 000 рублей. Согласитесь, это гораздо ближе к Xbox One X.

На популярном «железном» YouTube-канале TehnoVelka предлагают ещё один вариант адекватной сборки до 60 000 рублей: с AMD Ryzen 5 1600 (шесть ядер, 3,2 ГГц), ASRock A320M-DGS, Radeon RX 580 и 16 ГБ DDR4-2400 МГц на борту. Наконец, вы всегда можете обратиться к нашим конфигурациям стоимостью от 30 000 до 500 000 рублей – теперь они выходят на сайте.



Однозначно ответить на вопрос, что лучше – PS4 Pro, Xbox One X или PC за 60–70 тысяч рублей, – казалось бы, просто: бери PC «на вырост» и считай дело закрытым. Вот только... ни один из трёх вариантов не обеспечит вам выход в мир настоящего 4K, сплошные оговорки. Время для перехода с Full HD или 1440p на 4K так и не наступило.

PS4 Pro привлекает тем, что исправляет ошибки своей предшественницы: тут вам и стабильные 1080p/60 fps, и быстрые загрузки, и очевидный намёк использовать PS VR в паре с более мощной приставкой. Sony аккуратно ознакомилась с рынком 4K, но пока не готова броситься в омут с головой.

Xbox One X похвастается «4K без компромиссов», но упрощений у неё хватает, иначе в помине не было бы предупреждающих иконок. А на сегменте PC скверно отразился всплеск майнинга: добытчики криптовалюты растащили все серьёзные видеокарты. Так что пока мы советуем подождать ноября, когда Xbox One X поступит в продажу, и надеяться, что к тому моменту ситуация прояснится. ● *Ярослав Гафнер*



ЖЕРТВАМИ

неутолимого криптовалютного зуда пали GeForce GTX 1060, 1070, 1080, а также Radeon RX 470, 480, 570 и 580. На чём играть теперь прикажете?



ДЕШЕВО, БЫСТРО, СЕРДИТО

LG 27MP59G: AH-IPS с откликом в 1 мс

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920 x 1080
- **Частота развертки:** 75 Гц
- **Время отклика:** 1 мс (MBR)
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** HDMI 1.4, DisplayPort, D-sub (VGA), 3,5-мм джек
- **Размеры:** 63,5 x 45,7 x 20,3
- **Вес:** 4 кг
- **Цена на сентябрь 2017 года:** 15 000 рублей (250 \$)

Любителям широкоформатных мониторов LG хорошо знакома. Но сегодня она решила удивить – в продаже появился дисплей со стандартным соотношением сторон, но на качественной AH-IPS с игровым откликом в 1 мс. Что в этом необычного? Новинка стоит в два с половиной раза дешевле конкурентов – всего 15 000 рублей. Давайте посмотрим, что она из себя представляет.

Внешний вид

Поставляется монитор просто. Серая коробка, внешний блок питания и HDMI-кабель. А вот внешне новинка оставляет двойное впечатление.

С одной стороны, для бюджетной модели она выглядит на пять с плюсом. Качественный пластик, контрастные вставки, добротная сборка, минимум надписей и подсветки. С другой же стороны, с игровой тематикой не вяжутся глянцевая рамка и простая подставка. Последняя – это обычная стойка (без возможности замены на VESA), прикрученная к основанию монитора. Степеней свободы минимум, можно только отклонить панель от себя. Плюс есть проблема с устойчи-

востью. От случайного удара по столу дисплей слегка покачивается. Впрочем, это не смертельно. На движения мышкой или печать реакции нет.

Подключение и управление

Слегка странен и набор разъемов. Почему-то вместо DVI поставили аналоговый D-sub (VGA), который сегодня почти не встречается, а уж на современные видеокарты его вообще не ставят.

Частично этот вопрос компенсируют современные HDMI и DisplayPort, встроенная звуковая плата и грамотное расположение самих портов. Они стоят параллельно столу, и добраться до них в домашних условиях проще простого.

Еще один плюс **LG 27MP59G** – система управления. Она завязана на мини-джойстик, который отвечает за питание, выбор источников, переключение заданных наборов настроек и навигацию по меню.

В логике и функциональности последнему не откажешь. Есть несколько общих разделов и кучка подразделов. Все необходимые приличному монитору настройки на месте. Яркость, контрастность, четкость,



температура, гамма и RGB-ползунки – ничего не забыто. Есть и чисто игровые функции.

Для игр

AMD FreeSync – аналог NVIDIA G-Sync – синхронизирует частоту развертки с реальным количеством fps и избавляет от разрывов или фризлов картинки. Правда, работает эта функция только с картами AMD Radeon.

Функция Response Time подает на кристаллы матрицы повышенное напряжение и заставляет их быстрее переключаться, повышая скорость смены кадров. И хотя эта технология реально увеличивает скорость, пользоваться ею надо аккуратно. Как и на всех дисплеях, она может как улучшить, так и ухудшить картинку.

Следующая опция – традиционная для игровых моделей Black Stabilizer. Она управляет контрастом и высветляет картинку. Зачем? Чтобы избавиться от темных зон в играх.

И наконец, самая главная функция – Motion Blur Reduction, которая и активирует тот самый отклик в 1 мс. Расскажем подробнее.

Матрица

Как мы уже говорили, монитор построен на AH-IPS матрице. Это профессиональное решение начального уровня. Она матовая, с отличным цветовым охватом и хорошей яркостью в 250 кд/м². Если сравнивать с TN, то по качеству изображения это как «Мерседес» против старых «Жигулей» – вроде то же самое и с колесами, только выглядит и ощущается на порядок лучше.

Проигрывает AH-IPS в одном – в скорости отклика. В среднем AH-IPS выдают около 5 мс против 1 мс у TN. На наш вкус, разница незначительная. Пяти миллисекунд хватает, чтобы не было ни шлейфов, ни двоения изображения. Однако в профессиональной среде считается, что это слишком много.

В LG недостаток исправили. Motion Blur Reduction включает хитрый режим подсветки монитора – стро-



боскопический. Она загорается, только когда кадр уже сформирован. А когда пиксели перестраиваются, полностью гаснет. На глаз этого не видно, но на практике кадр становится четче и отклик падает до 1 мс. Чудо? Да, но с оговорками. Режим требует стабильного fps и все же нагружает глаза. Мы этого не заметили, но многие утверждают, что с MBR они устают быстрее. Впрочем, как мы уже сказали, MBR этому монитору не особо нужна – хватает и обычной скорости AH-IPS.



А это значит следующее. LG 27MP59G – самый грамотный монитор с точки зрения позиции на рынке. Перед нами не просто «еще одна» AH-IPS со средней ценой, а самый дешевый вариант для тех, кто устал от ужасных цветов TN, но еще побаивается низкой скорости IPS. В общем, рекомендуем присмотреться, тем более цену LG выставила адекватную. ● *Дмитрий Колганов*





ДОСТУПНАЯ МЕХАНИКА

Тестирование клавиатуры Hermes 7 COLOR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Подсветка:** семицветная, неоновая
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Встроенная память:** 8 КБ
- **Тип переключателей:** механические, GAMDIAS CERTIFIED (Blue)
- **Мультимедиа-клавиши:** 7
- **Anti ghosting:** N-Key rollover
- **Блокировка клавиши Windows:** в игровом режиме
- **Возможность блокировки всех клавиш:** да
- **Интерфейс:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Размеры:** 46 x 22 x 4,5 см
- **Вес:** 1,82 кг
- **Цена на август 2017 года:** 4000 рублей (65 \$)

Механическими переключателями уже не удивить. Подсветкой тоже. И металлическое основание давно не в диковинку. Несмотря на это, каждая новая игровая клавиатура отличается от десятков (если не сотен) предшественников. Сегодня посмотрим, что же сумела придумать **GAMDIAS** в своей **Hermes 7 COLOR** – одной из самых доступных «механик» на рынке.

Внешний вид

К конструкции корпуса не придраться: увесистая металлическая база с двумя выкидными ножками для увеличения угла наклона, чёткие подписи кнопок, классическая компоновка с полноразмерными клавишами. Привыкать к **Hermes 7 COLOR** после обычной мембранной «офисной доски» не придётся, пальцы сразу ложатся на «свои» кнопки, и количество мисскликов не увеличивается.

А вот что кому-то может прийти не по вкусу – так это несъёмная подставка под запястья. При мобильном образе жизни добавочные сантиметры могут создавать проблемы при транспортировке или дефиците свободного места. Впрочем, при стационарном использовании это скорее плюс, чем минус: запястья лежат естественно и меньше устают, а сама подставка играет роль дополнительного ребра жёсткости, увеличивая прочность клавиатуры в целом.

Приписка «7 COLOR» появилась в названии благодаря семицветной светодиодной подсветке, вмонтированной в каждую кнопку. Кроме классических вариантов «горит/не горит», доступны различные световые эффекты, а также программируемая подсветка заданных наборов кнопок. Свечение матовое, ненавязчивое и приятное. Настраивается через кнопку **Fn**, которая переключает основные блоки клавиатуры в расширенный режим. Над инструкцией не придётся долго корпеть – дополнительные действия подписаны на самих кнопках, а логика работы понятна из обзорного пяти-

минутного видео. Четыре пользовательских профиля сохраняются в памяти клавиатуры, нет нужды перебивать их каждый раз после переподключения.

В деле

Переключатели, **GAMDIAS CERTIFIED**, в нашем экземпляре чёрные. В работе ощущаются очень мягко и тихо, субъективно длинноходные (линейка утверждает обратное). Играть в ночное время среди спящих домочадцев не советуем, всё-таки удар об нижний упор громковат, хотя с клацаньем синих **Cherry MX** не сравнится. При агрессивном использовании в играх нередко случались нажатия рядом расположенных кнопок – неточное позиционирование пальца на центре клавиши приводит к зацепу соседней. Впрочем, это дело привычки.

В уходе семицветный **Hermes** прост: насадки снимаются с переключателей усилием двух пальцев, а в нижней части корпуса есть дренажные отверстия для слива попавших на клавиатуру жидкостей. Что не стекло вниз, легко вытереть или вымести после скидывания всех насадок, что занимает чуть больше двух минут.



Hermes 7 COLOR оставила приятные впечатления: продуманная конструкция, добротная сборка и приятная в деле механика. Светодиоды хорошо подсвечивают символы и основание, не слепят глаза, а программирование собственных профилей занимает считанные минуты. Цена, на наш взгляд, адекватная для качественного продукта, тем более бонусом идёт качественный матерчатый ковёр **GAMDIAS Nyx Control** средних размеров. Эффективная зона – 265 на 332 мм, что можно считать оптимальным размером. Верхняя часть плотно пришита по периметру к основанию из вспененной резины, а плотная и грубая структура ткани не даст крупным манипуляторам увязнуть на длинных перегонах. ● Игромания.ру

Мир
Фантастика

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.



ПОБЕДНОЕ ШЕСТВИЕ?

Тест игровой мыши HyperX Pulsefire FPS

Когда Kingston неожиданно выпустила наушники (HyperX Cloud), мы, конечно, удивились, но, оценив качество, похвалили компанию. Однако на этом дело не закончилось, вслед за крайне удачной моделью на свет появились еще четыре гарнитуры, затем клавиатура, а теперь и мышь. Давайте посмотрим, что получилось.

Комплект поставки у Pulsefire FPS солидный. Коробка чем-то напоминает шкатулку, а мышка внутри лежит будто на импровизированном постаменте. С виду она, правда, не столь уж эффектна: чёрный корпус, лаконичный красный логотип и подсвеченное колёсико. Габариты приличные: двенадцать с половиной сантиметров в длину, шесть с половиной в ширину и почти четыре в высоту. В общем, как вы уже поняли, мышь крупная и рассчитана на ладонный хват, а для полноты ощущений не хватает только площадки под мизинец и безымянный палец.

Корпус почти целиком сделан из простого гладкого пластика, немаркого и нескользкого. А вот боковины оклеены резиновыми накладками. Пальцы за них цепляются отлично, но резина мелкоячеистая и со временем явно будет забиваться грязью.

Кнопки у мышки только необходимый минимум. Пара кликов, «вперед/назад», смена dpi и колёсико. Последнее не особенно велико, с довольно слабым фиксатором положений, но обито хорошей цепкой резиной. Боковые клавиши хорошо разделены тактильно и расположены так, чтобы на них надо было нажимать кончиком большого пальца. Не заметили мы и проблем у кликов. Они вписаны в корпус и прожимаются почти по всей длине.

Технически же мышь построена на базе сенсора PMW3310. Сразу скажем, для 4000 рублей это довольно странный выбор – в этом сегменте уже есть варианты на PMW3360, – но придраться мы не будем. По сути, до недавнего времени 3310 считался одним из самых мощных трекеров, и на Pulsefire он ведёт себя вполне



прилично. Минимальное количество срывов и сглаживания, никакой угловой привязки.

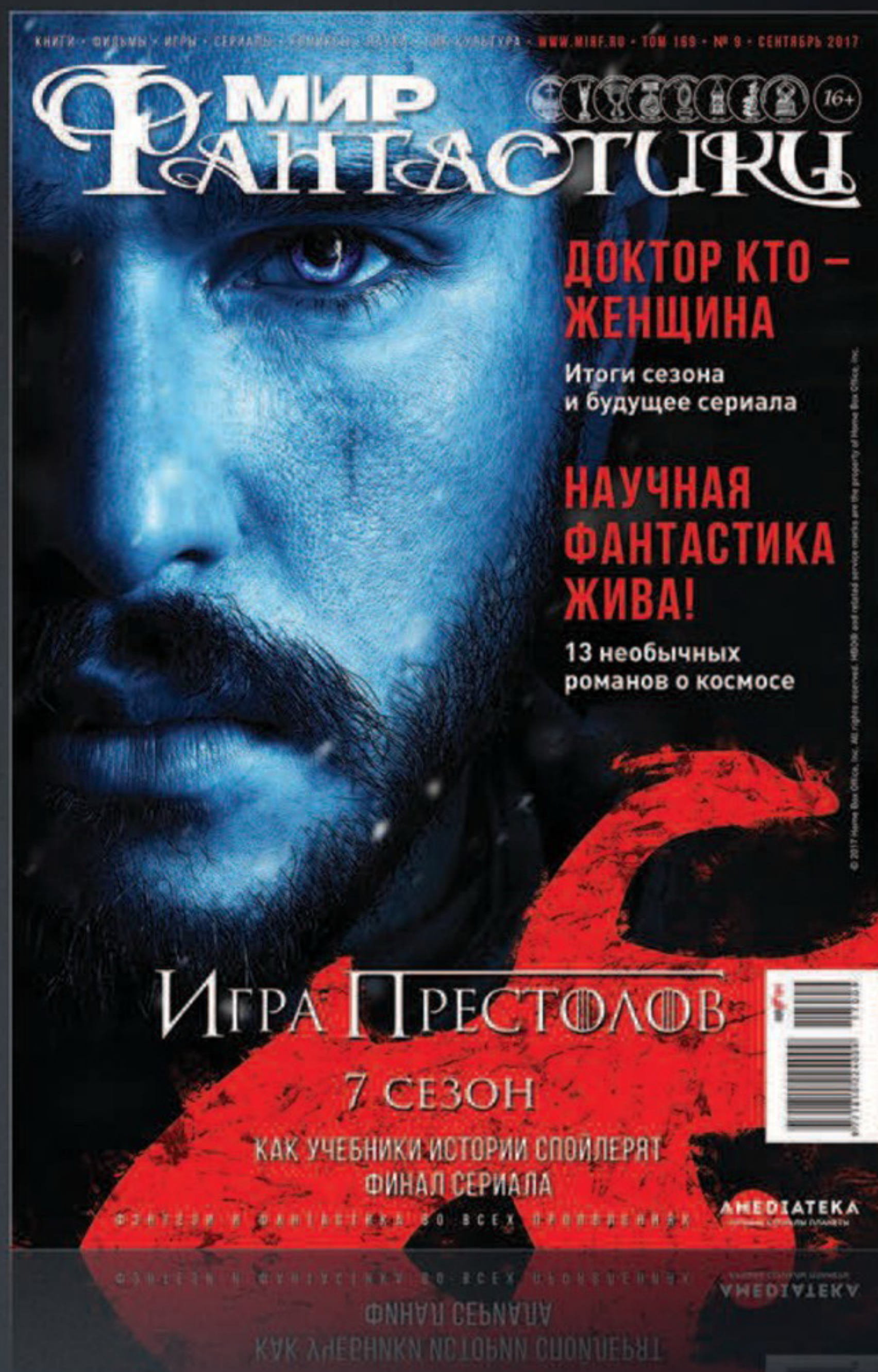
Отметим, что софт с мышкой не поставляется. Это небольшой минус, однако надо иметь в виду, что уровни dpi сенсора жестко привязаны к заводским настройкам – 400, 1000, 2000 и 3200 dpi.



Если не обращать внимания на странный выбор сенсора, то в целом Pulsefire нам понравилась. Она хорошо собрана, приятно лежит в руке и не напрягает лишними функциями вроде настраиваемой подсветки или кучи кнопок. Просто и со вкусом. ● Дмитрий Колганов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** оптический, Pixart PMW3310
- **Разрешение:** 400/1000/2000/3200 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц / 1 мс
- **Материал корпуса:** пластик, резина
- **Количество кнопок:** 6 шт.
- **Основные кнопки:** механические (OMRON)
- **Интерфейс:** USB
- **Габариты:** 12,5 x 6,5 x 4 см
- **Вес:** 95 г
- **Цена на август 2017 года:** 4000 рублей (65 \$)



**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**

ПОДДАЙСЯ СОБЛАЗНУ



с промокодом*
IGRO-MANIA-ADORE

TERA™

THE NEXT

код предназначен для активации на странице <http://www.tera-online.ru/key/>

DESTINY games

до 31 октября 2017

Bluehole

РЕКЛАМА