

12 243 |  
2017

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ  
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD  
WWW.IGROMANIA.RU

# ИГРОМАНИЯ

16+

## by Hennady ЛЕГЕНДА О КОЛОВОРАТЕ

ГЕРОЕМ МОЖЕТ СТАТЬ КАЖДЫЙ

**ELEX**

ЭКЛЕКТИЧНАЯ ГОТИКА

**THE EVIL WITHIN 2**

ЗЛОВЕЩИЙ ПОСТМОДЕРНИЗМ

**CUPHEAD**

СТИЛЬНОЕ ПЕТРО

SUPER MARIO ODYSSEY • SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE • THE ESCAPISTS 2  
BATTLE CHASERS: NIGHTWAR • THE EVIL WITHIN 2 • MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE  
ELEX • FORZA MOTORSPORT 7 • GRAN TURISMO SPORT • NINTENDO CLASSIC MINI: SNES  
DESTINY 2 • CUPHEAD • STARCRAFT: REMASTERED • PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS







# НАСЛАЖДАЙСЯ УЮТНЫМИ ИГРОВЫМИ НОЧАМИ



Реклама



1-ЫЙ В МИРЕ ИГРОВОЙ ДИСПЛЕЙ С 120ГЦ/ЗМС



СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ ДЛЯ PRO-ГЕЙМИНГА



ГЛУБОКОЕ АКУСТИЧЕСКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



RGB-ПОДСВЕТКА КАЖДОЙ КЛАВИШИ



МЕХАНИЧЕСКАЯ КЛАВИАТУРА

ПРОЦЕССОР INTEL® CORE™ i7 // WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ // ГРАФИЧЕСКИЕ КАРТЫ NVIDIA GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070/120 ГЦ/ЗСЕК // COOLER BOOST 5 // GIANT SPEAKER // КЛАВИАТУРА PER-KEY // SUPER RAID 4 // INTEL ВНУТРИ®. ЗНАЧИТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ.



Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт [www.intel.ru/rating](http://www.intel.ru/rating).





## ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Этот номер по-своему исторический. У нас были обложки по русским играм, по спорным игровым экранизациям и даже практически никак не связанному с играми кино. А сегодня мы решили сделать обложку по отечественному фильму. Как вы можете видеть по фотографии, я готов спорить с теми, кто считает, что это плохо. Ведь на обложке у нас не какая-нибудь скандальная «Матильда», а близкая нам по духу и весьма боевая «Легенда о Коловрате». Наши редакторы некоторое время назад, ещё на этапе производства ленты, смогли посмотреть предварительный монтаж картины – и им понравилось. Ходили потом по редакции с горящими глазами и всем рассказывали, как brutальная «Легенда» их впечатлила. Огонь в глазах – штука заразная, поэтому одной обложкой мы не ограничились: ищите внутри этого номера превью фильма и чертовски интересное интервью с постановщиком трюков Александром Самохваловым. А теперь к другим, чуть более привычным темам.

Для игровой индустрии свойственна цикличность. После новогодних праздников, когда все понемногу приходят в себя, индустрия извергает поток игр. Сначала второстепенные тайтлы, а к марту-маю подтягиваются более тяжеловесные проекты. К лету поток игр иссякает, но ближе к осени начинается пора выставок, и журнал наполняют многочисленные превью. После выставок, в сентябре-октябре, индустрию накрывает волна блокбастеров – все спешат выпустить свои проекты так, чтоб их активно раскупали в период рождественских распродаж. Все эти тенденции можно легко отслеживать по нашему журналу. Например, в прошлом номере рецензий было заметно больше, чем превью, а в этом для превьюшек места просто не осталось! Замечательная **Super Mario Odyssey**, которая, кстати, обосновалась на нашем постере, долгожданная, хоть и неоднозначная, **South Park: The Fractured But Whole**, любопытная **Elex** от создателей «Готики», красивая, пускай и простоватая, **Battle Chasers: Nightwar**, страшная **The Evil Within 2** (и снова наш постер!), зубодробительно сложная и умопомрачительно стильная **Cuphead** – они и многие другие игры ждут вас в «Вердикте».

Ну а любителям классики надо обязательно заглянуть в рубрику «Обзор» – там можно узнать, что наши авторы думают об отличной ретроконсоли **Nintendo Classic Mini: SNES** и теперь ещё более вечнозелёной **StarCraft: Remastered**.

Игрой месяца у нас стала PC-версия **Destiny 2**, правда, тут мы немножко не рассчитали свои силы: все как-то разом позабыли, что быстро прокачаться в MMO-шутере не получится, да и сохранения с консоли не перенесёшь. Бедным редакторам пришлось буквально играть днями и ночами, чтобы успеть сдать материалы по игре в номер. И они успели, а статьи получились очень красивыми.

В «Спецматериалах» можно заметить наш традиционный эксперимент. Нас немножко захлестнуло воспоминаниями о тех славных временах, когда добрая треть журнала состояла из всевозможных гайдов и советов, – сразу половина раздела отдана именно им. Там вы узнаете, как побеждать в отличной **Total War: WARHAMMER II** и как выживать в головокружительно популярной **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS** (и почему современные разработчики так любят капс?). Если же вам больше по душе аналитика, не пропустите статью о том, почему люди в 2017 году продолжают играть в браузерные игры. Для меня лично это стало настоящим открытием!

Всё, довольно витиеватых вступлений. Приятного чтения!

**Евгений Пекло**

Следующий номер поступит в продажу 19 декабря.

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 Евгений Загатин, Денис Недыпич  
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](mailto: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 отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017  
Тираж 23 430 Circulation 23 430

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





40

CUPHEAD  
17 ЛЕТ МУЧЕНИЙ



22

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE  
МОРДА ТРЕЩЕТ

**04-53** ВЕРДИКТ

- 04 The Evil Within 2
- 20 Super Mario Odyssey
- 22 South Park: The Fractured But Whole
- 26 Elex
- 32 Battle Chasers: Nightwar
- 36 Marvel vs. Capcom: Infinite
- 40 Cuphead
- 44 The Escapists 2
- 46 Forza Motorsport 7
- 50 Gran Turismo Sport
- 52 Darkestville Castle

**54-61** ОБЗОР

- 54 Nintendo Classic Mini: SNES
- 58 StarCraft: Remastered
- 60 Destiny 2 на PC

**62-73** ИГРА МЕСЯЦА С LG

- 62 Помощь близко
- 64 На горизонте событий
- 70 Космический туризм



4 THE EVIL WITHIN 2  
ЧТО У НЕГО ВНУТРИ?



74 ЛЕГЕНДА О КОЛОВАТЕ  
МОЯ ЖИЗНЬ ПРИНАДЛЕЖИТ ОРДЕ!



86 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ  
ФАНАТУ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ»

**ПОСТЕРЫ**

Super Mario Odyssey  
The Evil Within 2

**РЕКЛАМА**

Обложка  
MSI ..... 2  
ООО «Игромедиа» ..... 3  
LG ..... 4



# 921

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ  
В PUBG  
ГОТОВЬТЕ СКОВОРОДКИ



## 74-81 КИНО

- 74 Легенда о Коловрате
- 76 Мастер меча

## 82-103 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 82 Они живы!
- 86 Зима не близко
- 92 Уроки выживания
- 98 Наука побеждать

## 104-109 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 104 Acer Predator Helios 300
- 106 Системный блок MSI Infinite A
- 108 Доступные 144 Гц

## 110-112 ПОЧТА

- 110 Почта «Игромании»

# 20

SUPER MARIO  
ODYSSEY  
ЛОВИ КЕПКУ!





ВЕРДИКТ



ЖАНР Экшен, хоррор РАЗРАБОТЧИК Tango Gameworks ИЗДАТЕЛЬ Bethesda Softworks  
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400, 8 ГБ, 3 ГБ видео

# THE EVIL WITHIN 2

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

ИЛОНА ШВЕЦ





**КАК МЫ ИГРАЛИ**

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем  
**НА ЧЁМ:** PS4  
**СКОЛЬКО:** 29 часов

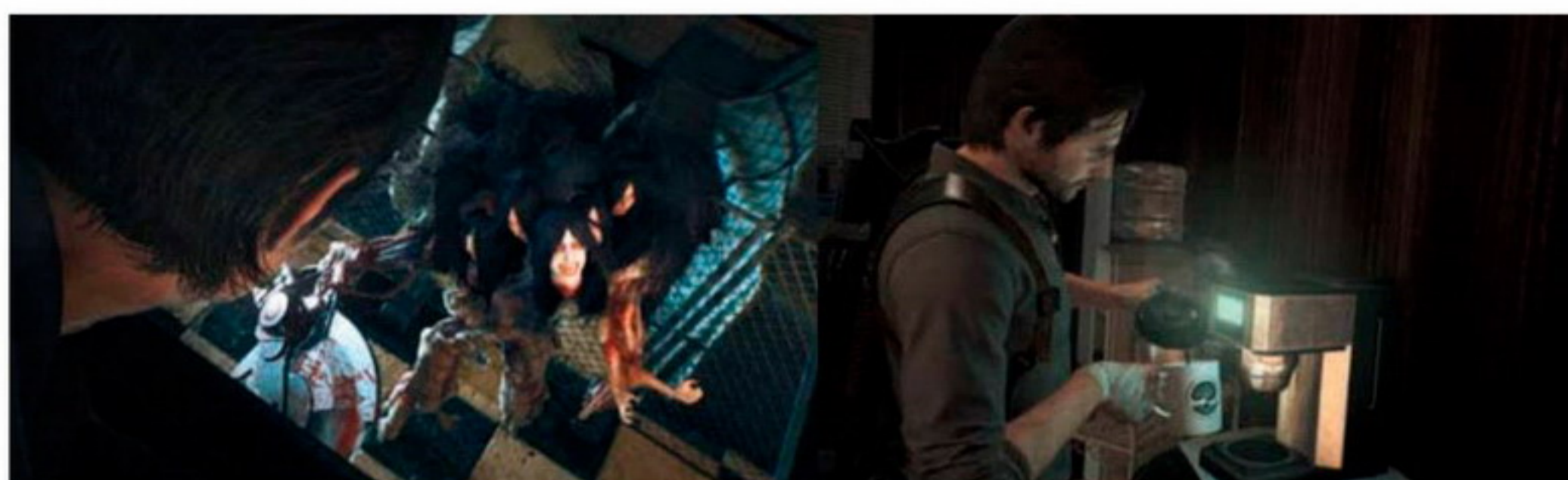
**В** 2014 году у многих фанатов survival horror была надежда увидеть спасителя жанра в лице первой **The Evil Within**. В то время как серия **Resident Evil** окончательно перевалила в категорию «лихого боевика про зомби», новая игра от отца серии «Обитатели» выглядела свежо и даже пугающе.

Миками и его команде действительно удалось воссоздать камерную атмосферу ужасиков эпохи PlayStation 2, когда люди еще не боялись смелыми концептами отпугнуть часть аудитории. Проблема оригинала же лежала абсолютно в иной плоскости. При всей своей жуткой, вязкой атмосфере, играть в первый **The Evil Within** было решительно больно и мучительно: кривое, инертное управление персонажем, переключавшееся прямо из **Resident Evil 4**, не читающийся дизайн локаций, плохо работающий стелс, к которому игрока буквально принуждали время от времени. Огромное количество мелких недоработок в сумме с использованием заезженных еще в 2004 году врагов и сцен откровенно делало из долгожданной игры проект уровня бюджетного инди-хоррора без особых амбиций и намёков на стандарты AAA-качества.

Внезапно для многих **Bethesda** анонсировала сиквел, которого ждали только отчаянные фанаты. И, чёрт возьми, игра-то в плане качества стала в разы лучше. **The Evil Within 2** – это прекрасная работа над фундаментальными ошибками геймплейного плана. Авторы взяли за пример коммерчески успешные боевики от третьего лица **Ubisoft**, и в **The Evil Within 2** действительно стало приятнее играть: более удобное управление героем, отзывчивая стрель-



**ЗНАКОМЬТЕСЬ,**  
 Обскура – «обаятельная» помощница местного злодея



**ДИЗАЙН МОНСТРОВ** всё ещё хорош

**ЧЕРТОВСКИ ХОРОШИЙ КОФЕ** – универсальное средство восстановления здоровья в мире Юниона

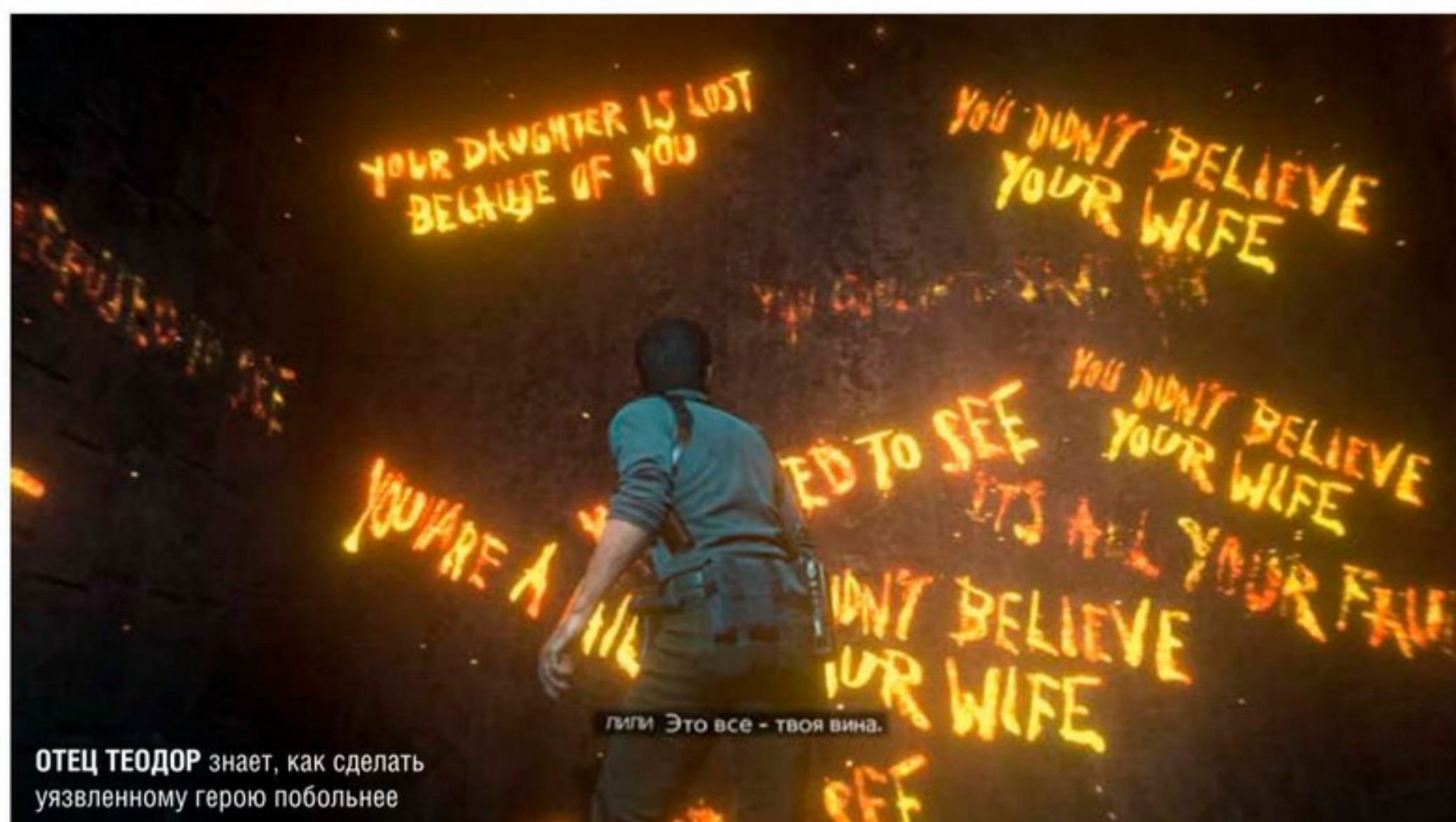
ба, простой, но работающий стелс. Казалось бы, вот оно, вот чего мы ждали четыре года назад от оригинала. Но вот незадача, **The Evil Within** попросту перестала быть хоррором и превратилась в шутер со скримерами. Почему так произошло, попытаемся разобраться.

**ДОРОГА В РЕАЛЬНЫЙ МИР**

История сиквела разворачивается спустя три года после событий первой части. Уволившись из полиции, Себастьян Кастелла-

нос безуспешно пытается спастись от ночных кошмаров и чувства вины на дне бутылки. Именно в таком состоянии его находит «предательница» Джули Кидман и предлагает детективу спасти дочь, которую Кастелланос считал погибшей в пожаре. Сразу скажем, для понимания всех хитросплетений и конспирологических заговоров новой части, к сожалению, нужно знать сюжет не только оригинала, но и двух его DLC, ведь финал первой части отставлял довольно много вопросов. Сиквел на них отвечает, но так плоско, что лучше бы держал интригу.





**ОТЕЦ ТЕОДОР** знает, как сделать уязвленному герою побольнее



**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Игра полностью дублирована на русский язык, но голоса героев подобраны не всегда удачно. На наш взгляд, лучше проходить с субтитрами.



**ДО НЕКОТОРЫХ ШЕДЕВРОВ** антигероя добраться довольно тяжело

Драматургия в The Evil Within 2 довольно посредственная. Почти все герои архетипичны: у нас есть упивающийся виной отец, слепо любящая мать и хорошая девушка, которую «тяжкая доля» заставила делать нелицеприятные вещи. Даже мотивация главного антагониста не выходит за рамки желаний типичного фанатика, который стремится к неограниченной власти. Все второстепенные персонажи добавлены исключительно для галочки: в какой-то мере каждый из них помогает Себастьяну добраться до цели, но в конце своего пути они выглядят как бездушные инструменты, которые с наигранной бравадой отдают свою жизнь ради человека, встреченного пару часов назад. Конечно, каждому из них

придумали пару-тройку причин для «самопожертвования», но выглядит это настолько беспомощно, что под конец игрок просто перестает воспринимать происходящее хоть сколько-нибудь всерьез.

**И ТОЛЬКО ВЫШЕК НЕ ХВАТАЛО...**

Всё бы ничего, если бы проблемы сиквела ограничивались слабым нарративом. The Evil Within 2 пытается идти в ногу с современными игровыми трендами, ведь очень сложно продать чистый камерный хоррор. Многие разработчики пытаются расширять аудиторию за счёт добавления «продающих» игровых элементов. В случае с The Evil Within 2 таким элементом

стал открытый мир. Ну, условно открытый: по ходу сюжета Себастьян посещает три небольших района Юниона, где ему предоставлена некая свобода действий и парочка побочных заданий, которые, к слову, никоим образом не влияют на исход основного сюжета, что сводит их ценность к нулю. Стоит ли говорить, что добавление таких «попсовых» штук напрочь убивает гнетущую атмосферу и нарушает игровую динамику. Время от времени разработчики, опомнившись, кидают игрока в коридорный эпизод-флешбэк, чтобы мы не совсем расслабились после услышанного по радио: «Себастьян, я отметил на карте источники истощных воплей твоего ребенка. Сходи проверь».





**ОГОНЬ** – ДОСТАТОЧНО ПОПУЛЯРНЫЙ мотив в хоррорах. Хотя не все осознают, насколько он на самом деле бывает страшным



### ИГРАЯ В РЭМБО

То же самое можно сказать и об исправленной стелс-механике. Она наконец-то играбельна, но удовольствия от неё ни на грош. В мире, полном чудовищ, ты больше не чувствуешь себя жертвой, сражающейся за свою жизнь. В один момент Кастелланос

с хладнокровием Сэма Фишера прирезает одиноко слоняющегося зомби, прячется за укрытие – и уже через полминуты вонзает в горло нож такой же беспомощной нежити. Игроки во многом приходят к жанру survival horror за ощущением дискомфорта. Это тот случай, когда ты не хочешь чувствовать себя Рэмбо. Нам пытаются продать историю человека, горе и чувство вины которого подвело к черте безумия, а по факту Себастьян справляется с монстрами, как будто он бывалый охотник за головами.

Огромный арсенал и возможность прокачки также не способствуют нагнетанию атмосферы. Да, это по-прежнему выглядит стильно, самого оружия стало в разы больше, и оно отличается не только увеличением урона, но и целью применения. Почти у каждого ствола есть три-четыре варианта, которые можно менять в зависимости от вашего стиля игры.

Сложность, как и разнообразие паттернов поведения врагов, увеличилась, но с появлением «удобного» стелса даже на тяжёлом уровне можно пройти игру,

используя огнестрел только в босс-файтах. Никуда не делся классический трюк с неубиваемыми монстрами на локациях, но в данном случае их постоянный респаун на одних и тех же точках лишь раздражает. Причиной тому опять же открытый мир: игрок не чувствует угрозы, так как у него всегда есть возможность спрятаться в месте, куда «бугимен» никогда не доберется. Словом, если когда-нибудь будет создан гармоничный микс песочницы и хоррора, это будет великий день для мирового геймдизайна, но пока все попытки выглядят достаточно беспомощно.



Как ни странно, но The Evil Within 2 можно посоветовать людям, которые боятся настоящих хорроров. Это хорошо работающий экшен от третьего лица, это прекрасный тир с бутафорскими мертвецами (тут даже есть буквальный тир – дань уважения Resident Evil 4), это что угодно, но не survival horror. Так что не бойтесь! ■

#### ПОРАДОВАЛО:

- отличный дизайн уровней;
- наконец-то работающий стелс;
- коридорные флешбэк-эпизоды.

#### ОГОРЧИЛО:

- плоский сюжет;
- отсутствие интересных персонажей;
- убийство хоррор-атмосферы серии.

#### ВЕРДИКТ

Неплохое продолжение довольно спорной игры, которое исправило многие ошибки оригинала, по пути растеряв некоторые из его достоинств.

#### РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

# 7,5

«Достойно»





# СПОЙЛЕРЫ ВНУТРИ

РАССКАЗЫВАЕМ О СЮЖЕТЕ THE EVIL WITHIN

ИЛОНА ШВЕЦ

**Spoiler Alert!** Если вы всё-таки намерены поиграть в первую часть, лучше полностью пропустить данный материал.

Слишком много раз за последние годы AAA-рынок видеоигр пытался хоронить survival horror. Но, как любимый антагонист боевиков 1980-х, этот жанр каждый раз воскресает из мертвых. Так вышло и с первым **The Evil Within**: коммерчески игра оказалась не очень успешной, но своих фанатов всё же обрела. Этого оказалось достаточно для получения зелёного света на создание сиквела.

Каждый из игроков стоит перед тяжелым выбором – тратить ли свои кровные на продолжение игры, в оригинал которой вы не играли? Нужно ли проходить первую часть, чтобы разобраться в хитросплетениях сюжета сиквела?

В идеале нужно, ведь **The Evil Within** – это психологический триллер в весьма «классическом» понимании этого жанра. Всю игру нас пытаются запутать, замалчивают факты, чего-то недоговаривают. Творение знаменитого геймдизайнера Синдзи Миками постоянно подбрасывает психологические ловушки, в которые, как в сети, попадает не только главный герой, но и сам игрок.

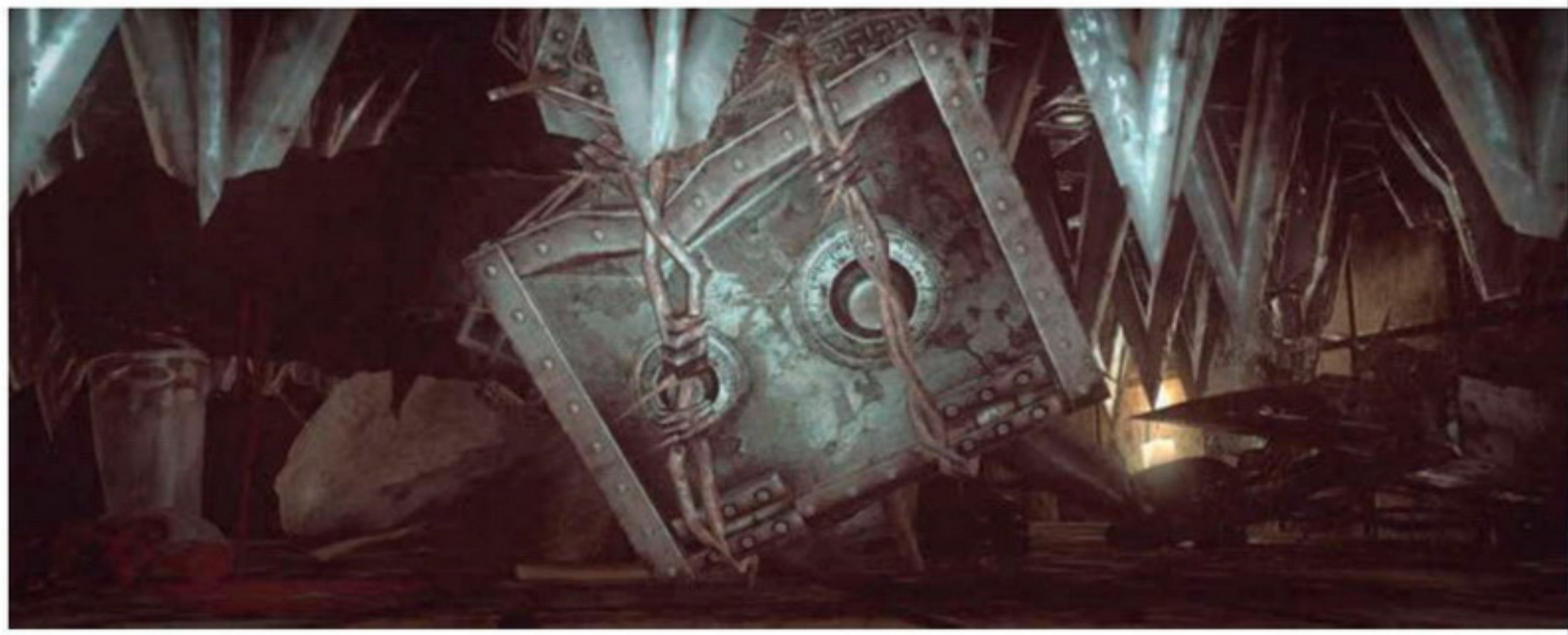
До последнего момента **The Evil Within** держит нас в неведении, и даже в финале, когда, казалось бы, должны всё объяснить, сценаристы безмолвствуют, оставляя нас гадать на кофейной гуще.

И всё же мы попытаемся помочь вам разобраться с сюжетом и основными механиками оригинала, чтобы вы встретили сиквел во всеоружии.

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СТЭМ

Медленно спивающийся детектив Себастьян Каstellанос – человек с трагиче-

ским прошлым и отнюдь не радужным будущим. Когда-то успешный сержант полиции Кримсона и счастливый семьянин, в одно мгновение он теряет всё: его жена пропадает без вести, а маленькая дочь погибает в пожаре. Спасение Каstellанос видит исключительно на дне бутылки. Джозеф Ода – верный напарник и единственная живая душа, переживающая за будущее детектива, способствует переводу Себастьяна в отдел внутренних дел. На какое-то время это спасает карьеру героя, но есть вещи, с каковыми Каstellанос расстаться не в силах. С этого момента героя пре-







ХРАНИТЕЛЬ секретов Рувика



ПОПАВШИЕ В СТЭМ люди полностью забывают, кем они были, и играют роль, уготованную им хозяином мира



Это просто вопрос времени...

ПОДЧАС ПРИХОДИТСЯ успокаивать не только свои нервы

ПРОПУСТИТЬ [УДЕРЖИВАТЬ]





следует чувство вины, которое он пытается топить во фляге с виски.

Однажды после длинного рабочего дня Себастьян получает от диспетчерской довольно странный вызов про «массовое убийство» в психлечебнице. Заинтересованный, он прибывает на место с Джоузом Одой и Джули Кидман. Войдя на территорию лечебницы, детективы понимают, что почти весь персонал больницы зверски убит, хотя во дворе стоит с десяток пустых патрульных машин. В какой-то момент границы между реальностью и кровавым кошмаром размываются: Каstellанос оказывается запертым в подсознательном мире некоего Рувика, человека, занимавшегося исследованиями коллективного разума в этой лечебнице.

«Что-то подобное мы видели в **Silent Hill**», — скажете вы, но Миками идет дальше и ударяется в конспирологию. Оказывается, что субъективная реальность Рувика — это результат создания системы СТЭМ, финансируемой тайной организацией «Мёбус». Эта система, по сути, глобальный эксперимент по контролю над умами всего человечества. Принцип действия СТЭМа прост: людей подключают к гигеровского вида машине и формируют из их сознания единый готескный мир, полный физических манифестаций человеческих страхов, комплексов и подавленных желаний. Рано или поздно подключенные к СТЭМу люди теряют свою индивидуальность и деградируют, обреченные вечно слоняться в мире кошмаров.



ПРИВЕТ из Resident Evil 4

Загвоздка только в том, что управлять подобным миром может лишь горстка людей с очень редкими пси-способностями — так называемые альфы. Рувик как раз один них, но его цели совершенно не совпадают с устремлениями «Мёбуса». Будучи бестелесным правителем своего мира, как «призрак в доспехах», он стремится вырваться в мир объективный и завладеть умами людей лично, не желая делиться властью со своими хозяевами, которые, к слову сказать, первыми его предают.

По ходу действия выясняется, что в психлечебнице находился еще один альфа — тщедушный подросток по имени Лесли. Рувик решает, что нестабильный мальчик —

его билет в материальный мир. В финале основной игры нам всё же удастся убить манифестацию Рувика. Мы выбираемся из СТЭМа и видим, как Лесли бредет прочь. Лесли ли это? И почему в финале Каstellанос снова чувствует острую мигрень, как при первом контакте с миром коллективного подсознания? Игра не дает ответов.

На самом деле сюжет сложнее, полон двойных предательств, подставных агентов и прочих жанровых клише. Делает ли это его хуже? Ни капли. А вот сумбурная подача истории — один из серьезных минусов игры. Более того, узнать всю подоплеку вселенной The Evil Within можно, исключительно поиграв во все DLC.





ХОРОШИЙ АНТАГОНИСТ. И пазлы интересные



ВОТ ТАК выглядит процесс «апгрейда» персонажа



КАКАЯ У ЭТОЙ ДЕВОЧКИ пугающая тень. Что-то здесь неправильное – и в тени, и в самой девочке

## ПАЛАТА НОМЕР ДЕВЯТЬ

Если вы когда-нибудь играли в **Resident Evil 4** – последнюю игру Миками, сделанную еще в стенах **Capcom**, то в **The Evil Within** вы увидите духовного наследника культовой части «Обитатели зла». Особенности камеры, специфическая инертность движений героя, неудобная система прицеливания – всё это перекочевало из хоррора образца 2004 года во вполне современную игру. Даже монстры и паттерны их пове-

дения, даже вороны, из которых изредка выпадает лут, – всё это вызывает ностальгическую улыбку.

**The Evil Within** никоим образом не поощряет бесхитростный геноцид всего живого (в данном случае – мертвого). Дизайн уровней позволяет обходить врагов, заманивать их в ловушки и просто убежать подальше от толп «нежити».

Вышесказанное вовсе не означает, что Миками занимается самокопированием: у **The Evil Within** есть свои уникальные фиш-

ки. Одной из них становится система «прокачки» игрока и его оружия. При «апгрейде» героя в буквальном смысле бьют током, как на каком-нибудь сеансе шоковой терапии в психлечебнице. Выглядит... оригинально. В игре довольно большой выбор улучшений, но мы рекомендуем в первую очередь прокачивать параметры самого Себастьяна: запас здоровья, выносливость и эффект от аптечек. Выбор для прокачки оружия уже зависит от вашего стиля игры и любимого арсенала.

Это всё ещё **survival horror**, главная задача которого – вывести вас из зоны комфорта, напомнить, что вы заложник ситуации, а не её хозяин. Придётся убегать от монстров, и убегать довольно часто. Иногда это может раздражать, но таковы основные приёмы жанра. К этому нужно быть готовым. Ещё один традиционный аттракцион – головоломки. Большая часть из них незамысловата, но хорошо вписана в нарративную канву.

В геймплейном плане сиквел **The Evil Within** мало чем отличается от оригинала. Если архаичное управление, постоянная беготня от монстров и вездесущие головоломки вас не пугают, смело берите вторую часть, ведь каждая игра в умирающем жанре – это огромное событие для фанатов атмосферных ужасов. ■





# ЕЩЁ БОЛЬШЕ СПОЙЛЕРОВ ВНУТРИ

## СЮЖЕТ, ГЕРОИ И СОБЫТИЯ THE EVIL WITHIN 2

ИЛОНА ШВЕЦ

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Весь этот материал – один большой спойлер. Если вы ещё не играли в **The Evil Within 2**, но хотите, поддержитесь от прочтения статьи.

**П**ервая часть оставляла слишком много вопросов, на которые сценаристы **The Evil Within** не желали отвечать даже в двух отдельных дополнениях. Что случилось с организацией «Мёбус» после неудачного эксперимента в психлечебнице «Маяк»? Жив ли Джозеф Ода или Кидман всё же убила его? Наконец, выбрался ли Себастьян Каstellанос из «сна разума» Рувика? В финале первой части мы видим выбравшегося из лечебницы героя, который наблюдает, как в толпе полицейских, словно призрак, никем не замеченный, бредёт Лесли – тот самый «счастливый билет» Рувика из собственного мира кошмаров.

### ОНА ЖИВА

На то, что мы все ещё во сне, указывала резкая мигрень Каstellаноса в финале. На протяжении игры герой постоянно



**НАСТОЯЩИЙ** «падре» и выглядеть должен соответственно

мучился от резкой головной боли, всё глубже погружаясь в нестабильный мир Рубена Викторiano. Последнее было всё же сценарным трюком: герой на самом деле выбирается из кошмара Рувика в мир реальный, где уже ничего его не держит. Лишенный уже не только семьи, но последнего друга – Джозефа Оды, он уходит из полиции и большую часть недели проводит наедине

с бутылкой, вина во всех бедах собственную глупость и беспомощность.

В таком состоянии его находит Джули Кидман – агент «Мёбуса», искусно притворявшаяся младшим напарником Каstellаноса в первой части. Оказывается, что всемогущая организация не оставила (ещё бы) своих планов по мировому доминированию при помощи проекта СТЭМ. Как они сами считали, инцидент в «Маяке» позволил «Мёбусу» сделать необходимую работу над ошибками и усовершенствовать систему. Главная проблема, как мы помним, была в том, чтобы не давать властвовать в мире единого коллективного сознания законченным психопатам, а всё остальное приложится...

Теперь сама машина СТЭМ стала намного внушительней и способна вместить в вымышленный мир тысячи людей. Оптимальным форматом новой симуляции стал среднестатистический американский городок Юнион с налетом ностальгии по прекрасным 1950-м. Место, где все беззаботны и счастливы, где нет голода, распри, политики и социопатов. Последнее – в свете событий «Маяка» – строжайше отслежива-





**В РЕАЛЬНОМ МИРЕ** Стефанио не хватало «палитры» для создания своих полотен. В мире СТЭМ с этим все в порядке



**ДЛЯ ЛЮДЕЙ «МЁБУСА»** Юнион – это не более чем локальный эксперимент перед настоящим внедрением беспроводного СТЭМа



**БЕЗ «ЯДРА»** мир Юниона разваливается на куски

лось. Необходимость похищать людей отпала, так как была придумана более изящная схема религиозной пирамиды. Люди сами приходили в так называемые «Мю-центры», отказывались от родных и близких и просто исчезали, на самом деле попадая в Юнион с «перезаписанной» памятью.

Город «насеяли» сотни работников «Мёбуса», каждому из которых был вживлен чип, позволяющий подавлять волю «ядра» – человека, сознание которого формирует мир СТЭМа. Кандидат на подобную роль должен был обладать «неограниченным» эгоцентризмом, позволяющим объединять в своей личности всех остальных. На такое были способны либо психопаты с обостренным чувством нарциссизма, либо... дети. Таким ребенком для организации стала Лили Кастелланос.

Столько лет Себастьян оплакивал дочь и винил себя в смерти ребёнка, который всё это время был жив и находился в руках культивистов. У героя снова появляется шанс увидеть дочь, но ничто не дается Кастелланосу даром. Новый эксперимент «Мёбуса» снова летит в тартарары: «ядро» каким-то образом отсоединилось от симуляции, и весь мир Юниона рушится на глазах, жители по непонятной причине превращаются в монстров. Но на это организации ровным счетом наплевать – важна только сохранность «ядра», именно за ним нас и посылают в новый СТЭМ. Here we go again.

#### ИХ ПРАВЫ

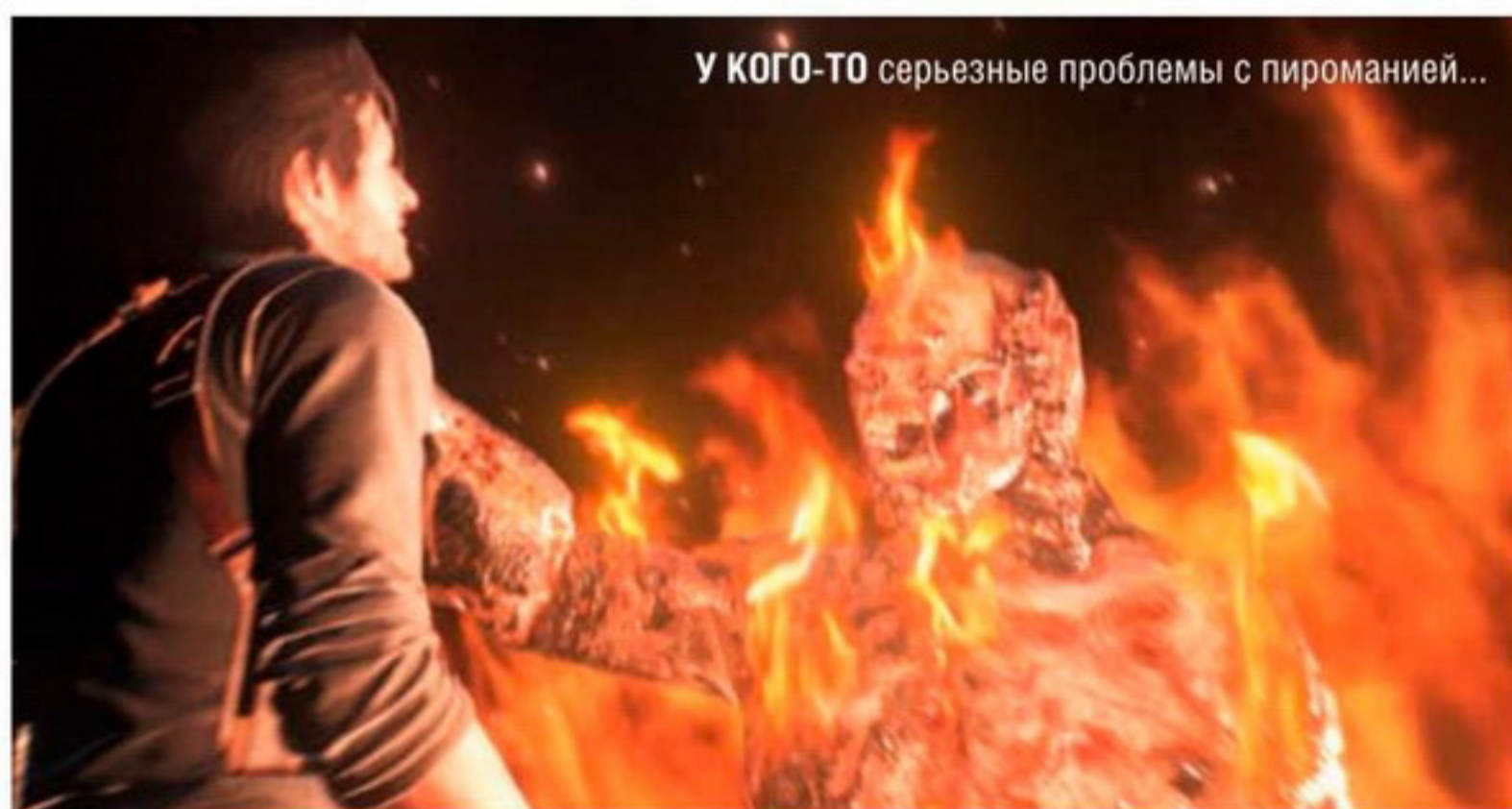
Где-то на половине истории невозможно отделаться от ощущения дежавю, и не

только главному герою, но и нам, игрокам. Иногда даже десятки тестов и собеседований не способны выявить хорошо притворяющихся психопатов. Стефано Валентини – это Рувик версии The Evil Within 2. Валентини не столь умен, как подпольный учёный первой части, – это он с лихвой компенсирует снобическим артистизмом. Классический «непонятый художник» с шаблонной ненавистью к миру, не признающему его гения, и откровенными садистскими наклонностями. Это действительно «Рувик» мира Юниона. Только в этот раз он сознательно внедрен в СТЭМ человеком похуже.

Группа заговорщиков из «Мёбуса» решает уничтожить организацию изнутри. Костяк составляют Майра Кастелланос, Эсмеральда Торрес, Кидман и Теодор Уоллес. Жена Кастелланоса – Майра, мать Лили; ее моти-



ДОЛГОЖДАННОЕ воссоединение



У КОГО-ТО серьезные проблемы с пироманией...



ЗА ГЕРОЕМ непрерывно наблюдает око Обскуры



щий помочь матери вернуть дитя и уничтожить «корпорацию зла».

Теодор – еще один не выявленный психопат из «Мёбуса». Пожалуй, самый опасный тип социопата из всех возможных – религиозный фанатик. Если Стефано видит СТЭМ как полотно для своих извращенных шедевров, то отец Теодор идет дальше: мир для него – кровавая паства, для которой он мессия, освободитель от губительной, по его мнению, свободы – свободы быть собой. Уоллес дает «благословение» Стефано, напутствует на кровавые подвиги. Истинным мотивом «отца» становится желание создать панику, усугубить разлад системы.

### ДЕВОЧКА В ОГНЕ

Выясняется, что люди превращаются в монстров не только под влиянием большого мозга «ядра» (как было в случае с Рувиком и Стефанио). Стирание памяти, практикуемое на всех жителях Юниона, приводит к деградации личности: люди теряют свой облик, не только личностный, но и физиче-

вы кристально ясны: она всеми возможными способами пытается защитить дочь. Эсмеральда Торрес – эксперт-подрывник, пытается найти путь к искуплению вины за пожар в доме Каstellаносов и похищение Лили. Кидман? С Кидман всё сложнее: невооруженным взглядом видно симпатию, которую питает Джули к своему кос-

венному «патрону» Себастьяну и его дочери. Она также хочет вырваться из культа, и более подходящего времени на это может уже не найтись. Наконец, чёрный кардинал компании, «преподобный» Теодор Уоллес – харизматичный духовный лидер «Мю-культа», нейролингвист и просто хороший парень, из доброты душевной решаю-

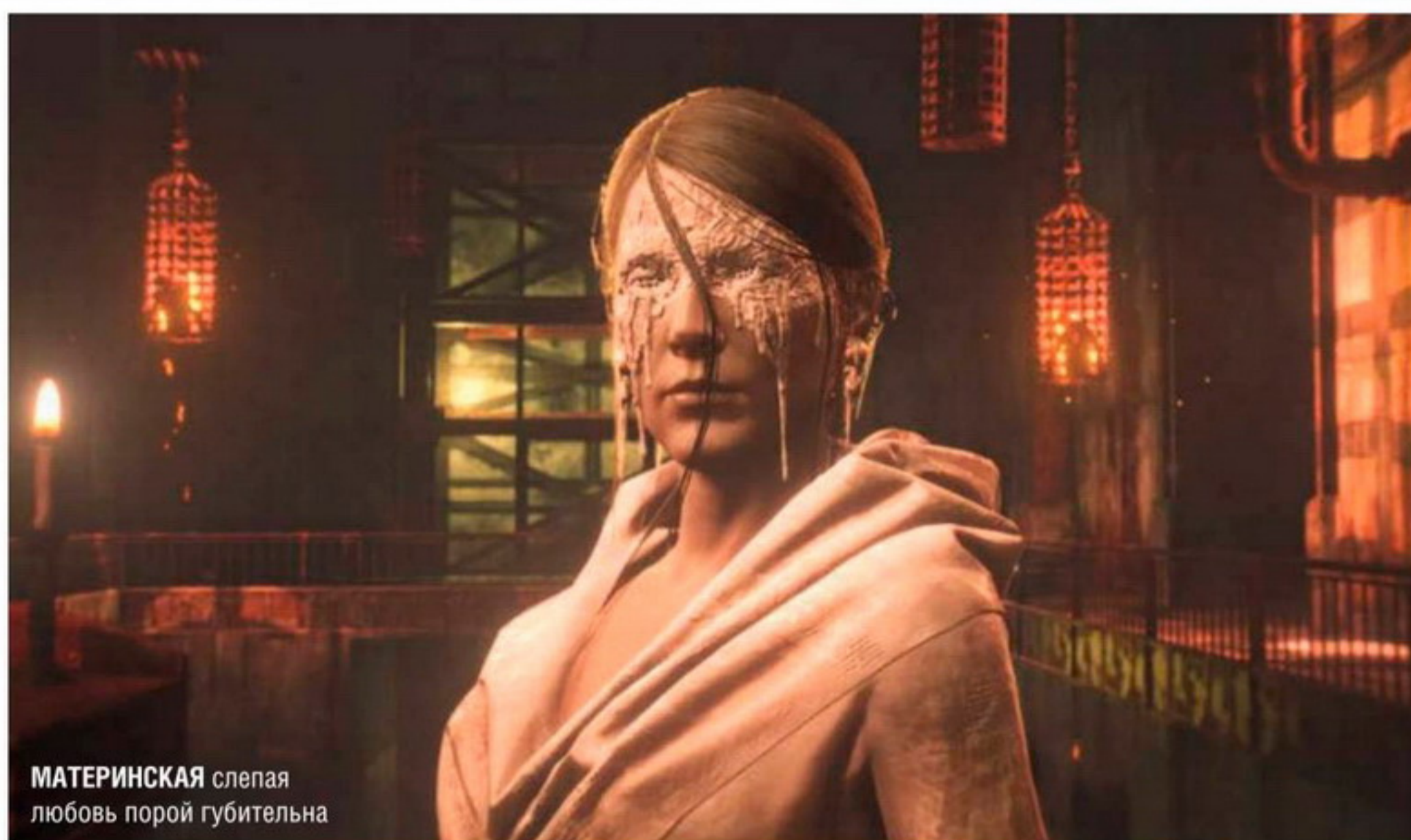




ский, притом что никаких вирусов в вымышленном мире существовать просто не может. Жители Юниона постепенно превращаются в контролируемых «зомби» – то, чего хотел от них «Мёбус», но СТЭМ, как хрестоматийный демон из сказок, желания понимает буквально... Проект СТЭМ изначально обречен на провал.

После смерти Стефанио на сцену выходит настоящий антигерой. Мир СТЭМа меняется под влиянием Теодора. Улицы очищаются праведным огнем «проповедников» – обезличенных солдат Теодора. Огнемётчики в масках, приросших к лицу, рыщут по городу в поисках грешников, ведь истинное очищение, в глазах отца Теодора, возможно лишь в святом пламени. Личность Уоллеса довольно противоречива: он сочетает в себе качества шизофреника и хорошего психолога. Прекрасно понимая, как глохнет чувство вины Себастьяна, Теодор взывает к страхам героя: Каstellанос видит дочь в огне, обрывки воспоминаний из «Маяка». Каждый физический монстр в голове героя – это страх, который нужно побороть. Груз, тяготивший протагониста, исчезает, когда он решительно даёт бой каждой из своих фобий. Они, возможно, и принимают вид фантомов Рувика: тот же Сейфоголовый, маньяк с бензопилой, обгоревшая Лаура, но для героя они уже имеют совершенно иное значение, выступают манифестацией внутренних страхов.

В финале Себастьяну приходится сражаться не только со своими монстрами.



**МАТЕРИНСКАЯ** слепая любовь порой губительна

Материнский инстинкт играет злую шутку с Майрой Каstellанос: желание защитить дочь принимает извращенные формы. Майра этого мира готова убить кого угодно, даже собственного мужа, ради изоляции дочери от любого влияния реального мира.

Победив манифестации страхов, не только своих, но и жены, Себастьяну удастся вернуться в реальный мир с дочерью. «Мёбус» повержен. Мы видим, как Кидман провожает семью Каstellанос в радужное будущее. Но такое ли радужное? Кидман осматривает шрам на руке – метку, оставленную Рувиком.

В это время где-то в заброшенных подвалах «Мёбуса» оживает отключенный от питания аппарат СТЭМ...



Вот и всё, что в плане сюжета может предложить The Evil Within 2. Как видно, игра снова оправдывает своё название, ведь всё зло исходит исключительно из героев. Их комплексы, страхи, травмы, обиды находят своё жуткое воплощение как в реальном мире, так и в иллюзорном. Ведь сон разума, как известно, рождает чудовищ. ■





# СИНДЗИ МИКАМИ, СОЗДАТЕЛЬ ЗЛА

ИСТОРИЯ ОТЦА RESIDENT EVIL И THE EVIL WITHIN

ОЛЕГ БЕЛЯЕВ

**С**индзи Миками — одна из главных фигур индустрии электронных развлечений. Легендарный геймдизайнер создал один из самых известных ужастиков всех времён, успел приложить руку к становлению гениальной **Clover Studio** и сегодня, спустя двадцать один год после появления в продаже самой первой **Resident Evil**, не думает сбавлять обороты.

## ВСЁ НАЧАЛОСЬ С АЛАДДИНА

История Миками-творца началась стандартно для Японии: окончив коммерческий факультет университета Doshisha, молодой Синдзи (ему тогда едва исполнилось двадцать пять) в 1990 году пришёл в компанию **Capcom**. В начале девяностых она работала на два фронта: с одной стороны, всё ещё популярны были аркадные автоматы с присущей им логикой геймдизайна и жанровым разнообразием, с другой — всё быстрее развивались домашние платформы. Когда Миками переступил порог компании в качестве штатного сотрудника, геймеры

уже заигрывались в **Mega Man** и взрывали самолёты противников в легендарной **1942**.

Вначале молодому сотруднику не доверяли серьёзные проекты, Миками приложил руку лишь к нескольким викторинам для портативной **Game Boy**. Первыми серьёзными играми в портфолио молодого разработчика стали мультяшная **Goof Troop** и созданная по лицензии **Disney Aladdin** — обе вышли на 16-битной Super Nintendo в начале 1990-х.

В то время Capcom активно сотрудничала с американскими мультипликаторами и выдавала едва ли не лучшие платформы «по лицензии». Поэтому нет ничего удивительного, что создание SNES-версии приключений Аладдина доверили именно Capcom. Поражает скорее то, что Миками не ударил в грязь лицом: его вариант Aladdin вышел несколько легче и короче своего аналога для **Mega Drive**, больше напоминал клас-



**ПРИКЛЮЧЕНИЯ** юного воришки на Super Nintendo отличались от MD-версии, но всё равно захватывали



**ЭТА СЦЕНА** действительно способна была напугать. Просто потому, что других подобных игр в то время почти не было



**А ЗА СЧЕТ ЧЕГО**

у этих зомби глаза светятся? Не иначе как чёрная магия. Или красные светодиоды



**ЭТОТ ТРОЛЛЬ**

гнёт ель не просто так, похоже, он собирается нас ею прибить. Леон, самое время стрелять! Или бежать...



ДОБРО пожаловать в дом ужасов

сический платформер и проходилась буквально на одном дыхании.

Во многом этому способствовали простая архитектура уровней, отличная музыка и хорошая по меркам платформы картинка – менее технологичная, чем на Mega Drive, но не «вырви глаз». Однако время летело вперёд, наступала эра 3D-графики, до магазинных полок добралась PlayStation, и Capcom не собиралась упустить свой шанс.

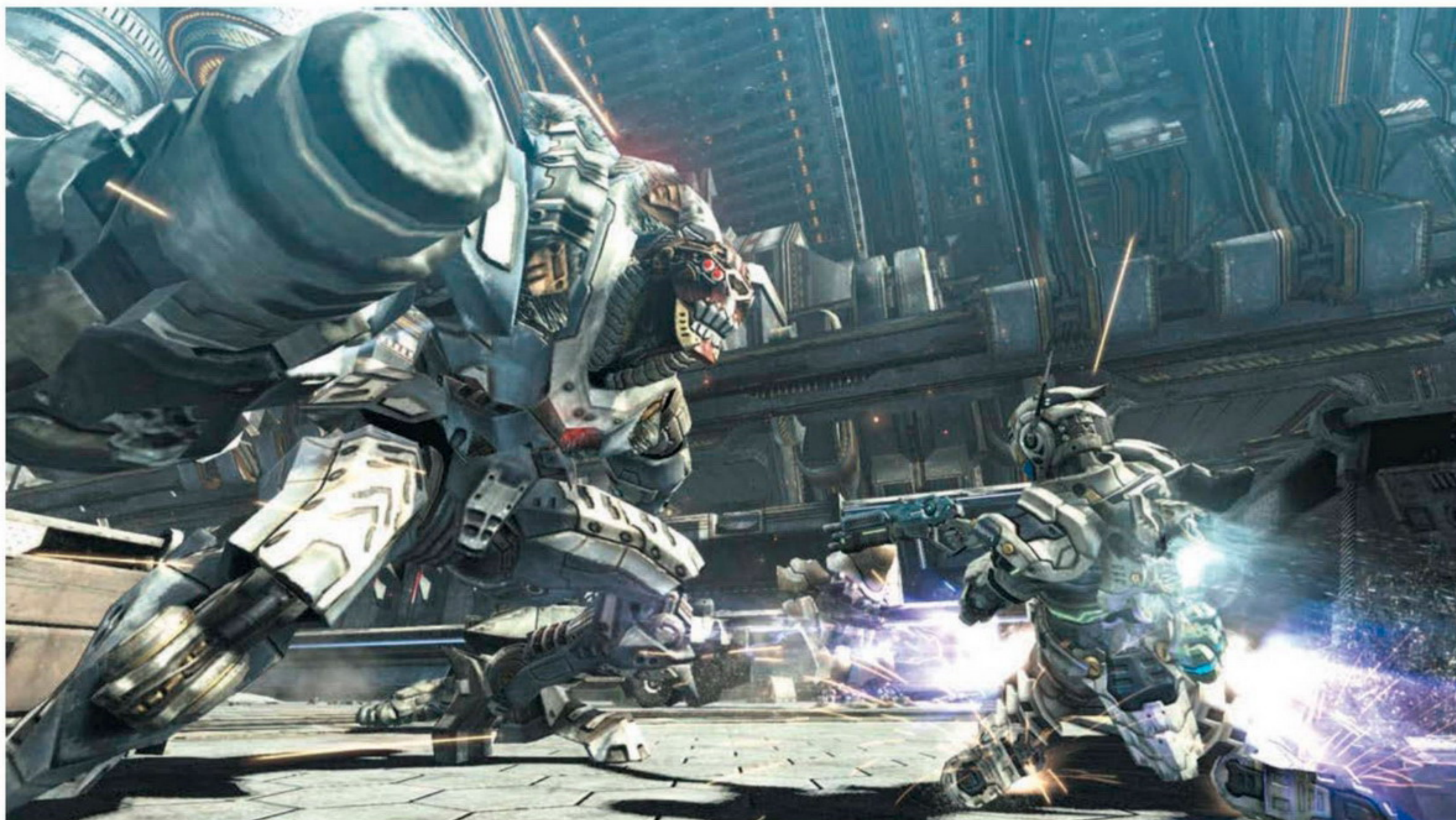
**КОГДА МЫ БЫЛИ МЛАДШЕ**

Японцы очень трепетно относятся к собственным игровым платформам. Лучшее доказательство этому – небывалый успех 8-битной приставки Famicom (она же NES)

на родине. В то время как весь остальной мир относился к затее Nintendo со скепсисом, в Японии приставка мгновенно стала хитом. «Ну на кой черт нам нужна ещё одна консоль, если всё провалилось в тартарары?!» – восклицала американская пресса. Японцы отвечали: «Посмотрим. Надо дать им шанс».

В Стране восходящего солнца хватало внутренних хитов, и одним из них стала хоррор-адвенчура **Sweet Home**. Строго говоря, это тоже был продукт «по лицензии» – только уже одного не очень известного азиатского ужастика. Компания персонажей попадала в особняк, двери в нём запирались, и начиналась настоящая чертовщина. «Наперегонки со смертью» – довольно точное описание происходящего.





VANQUISH. И одного скриншота достаточно, чтобы понять, насколько это динамичный проект



Resident Evil стала переосмыслением игры с той самой Famicom – со всеми вытекающими обстоятельствами. Перво-наперво место действия – в этом аспекте Resident Evil следовала идеям своей предшественницы. Особняк в игре от Миками – ключевой персонаж. Да, он не отмачивает хлестких панчей и не живёт в прямом смысле этого слова. Особняк в игре скорее образ – как величественный Нотр-Дам в «Соборе Парижской Богоматери» Гюго: место силы и важная составляющая атмосферы.

Resident Evil тем и отличалась от результатов прочих попыток сделать «страшно»: авторы (быть может, сами того не ведая) использовали все приметные хронотопы

из готической литературы, и это действительно работало на образ. Первую часть так хотелось изучать не из-за того, что там зомби и прочие монстры по коридорам шастали. В «Обители зла» хотелось жить – осматривать каждую комнату, подбирать записки, радоваться найденным тайникам. Творческий гений Синдзи Миками немало сделал для успеха франшизы. Другое дело, что дальше жизнь мэтра разделилась на две большие парадигмы – продюсера и разработчика.

#### МИКАМИ-ПРОДЮСЕР И МИКАМИ-РАЗРАБОТЧИК

Возможно, многие ожидают услышать рассказ о Resident Evil 2 или о становлении линейки Dino Crisis. Однако с точки зрения истории видеоигр это гораздо менее значительные проекты, чем те, которыми Миками занимался уже в нулевые. Именно в двухтысячных отец Resident Evil развернулся по полной программе – дал зелёный свет Devil May Cry (сюрприз: изначально игра называлась Resident Evil 4), выступил соавтором пси-

ходелической Killer7, но главное – сумел не встать «на конвейер». Каждый раз его игры по-хорошему удивляли.

Яркий пример – симулятор меха Steel Battalion. Мало того, что этот проект появился только на первой Xbox, так он ещё и продавался в комплекте со специальной приборной панелью: без неё отправиться дальше главного меню было физически невозможно. Стоит ли говорить, сколько всё это удовольствие стоило рядовому геймеру? Тем не менее Миками не боялся браться за откровенно нишевые истории вроде линейки эксклюзивов для GameCube. Понятно, что потом ту же Viewtiful Joe (двухмерный пародийный экшен от Capcom) с успехом портировали и на PlayStation 2, но изначально-то она входила в линейку эксклюзивов...

Конечно, хватало и провалов, но даже они притягивали к себе внимание игроков. Кто из владельцев оригинальной Xbox не удивился тому, что в Dino Crisis 3 динозавры переместились в космос? Или не плевался от странной P.N.03? Стоит озвучить страшную мысль: все игры, где Миками давали развернуться на полную катушку, всегда заходили на рынок по принципу «пан или пропал». Мало кто верил, что Vanquish выйдет качественным экшеном, однако именно её по праву нарекли трёхмерной наследницей легендарной Contra.

Ещё один пример такого подхода – широко известная в узких кругах God Hand. Этот юмористический beat 'em up создавался на последнем издыхании Clover Studio (формально автономная от Capcom структура, ставшая прародительницей Platinum Games. – Прим. ред.)



НЕ ПОВЕРИТЕ, но вот это действительно было круто



А ВОТ это ещё круче!





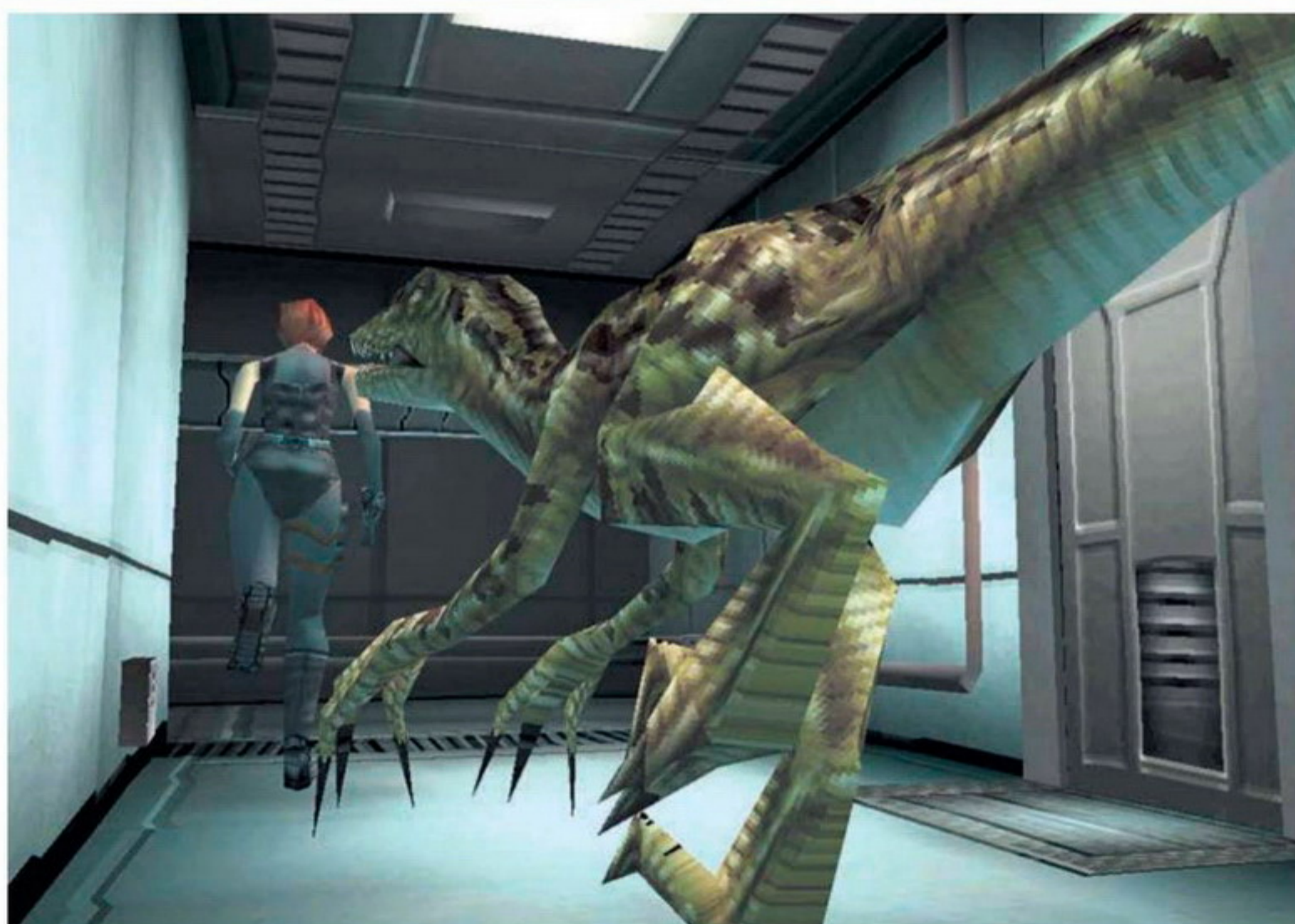
КАЖЕТСЯ, ЗА ТРИ части Resident Evil господин Миками подустал от неторопливого геймплея. В результате мы получили Devil May Cry



и понравился далеко не всем. Журналисты ругали высокую сложность, геймеры плакались на плохую графику, а ценители отмечали первоклассную боевую систему и просто фонтан юмора. Одна только пародия на Super Sentai (японский телесериал, с которого позже скопировали Power Rangers) многого стоит.

Однако главным достижением Миками, конечно же, по праву считается перезагрузка жанра survival horror. В двухтысячных даже самые отчаянные старожеры начали понимать, что классическая схема игрового ужастика попросту не работает в новых условиях. Камерная атмосфера, загадки, «танковое» управление – в четвертой части Resident Evil от всех этих архаизмов не осталось и следа.

Resident Evil 4 рассказывала интересную историю со знакомыми персонажами на первых ролях, но делала это совершенно иначе, нежели её предшественницы. Она не акцентировала внимание на адвенчурной части, но заставляла считать каждый патрон в битвах с боссами вроде Страйкера, удивляла wow-моментами (помните баррикадирование окон и дверей в домике?) и в итоге задала новый вектор. Шутка ли, даже Epic



Games многое взяла из «четвёрки» для своей Gears of War, а это о чём-то да говорит.

После выхода The Evil Within все озаботились вопросом, не «испугался» ли Миками. Действительно, вышедший несколько лет назад хоррор от мэтра копировал лучшие идеи из кучи разных игр – в том числе и тех, что были созданы им самим. И здесь Миками-продюсер очень вовремя пришёл на помощь Миками-разработчику. В кресло режиссёра двух DLC к первой части Синдзи посадил Джона Йоханаса – и не прогадал: работу западного геймдизайнера фанаты оценили на отлично. В The Evil Within 2 Йоха-

нас занял место главы проекта, а Миками остался на должности продюсера.



Понял ли мэтр, что не готов сам создать ещё один шедевр, или просто почуял талант в малоизвестном западном разработчике – не имеет значения. В любом случае и по сей день сложно найти такого же преданного своему делу человека, каким можно назвать автора той самой Resident Evil. Он создавал жанры, не боялся пускаться в опасные эксперименты и в конечном счете на годы вперёд определил то, во что будут играть. ■









Скоро я женюсь на Пич!

**БОУЗЕР ПРИ ПАРАДЕ**, но ещё столько всего нужно подготовить: торт, игристую воду... Успеет ли?



**ИГРА НЕОЖИДАННО** превратилась в танковую аркаду



КЛАССИЧЕСКИЙ ПУСТЫННЫЙ МИР обрёл мексиканский колорит



**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Русские субтитры. Если не считать досадной опечатки в названии ключевого предмета, то всё очень хорошо.

здоровья». Super Mario Odyssey без многих способностей просто не пройти, а потому и «прокат» на более выгодных условиях. Одна жизнь поделена на три-шесть ячеек здоровья, и все они переносятся в зачарованного. Да и чёткого количества жизней тоже нет. Умирая, вы всего лишь теряете немного собранных монет. Этому решению есть простое объяснение – открытые миры.

**ТАМ, КУДА МЫ ЕДЕМ, ДОРОГИ НЕ НУЖНЫ**

Ну, почти открытые. От классического деления на уровни разработчики отказались, для вас подготовлена одна сравнительно большая игровая зона. Есть и быстрое перемещение. Чтобы изучение обширной территории вас не раздражало, счётчик жизней как раз и отменили. В каждом мире герою необходимо собрать около десятка лун энергии, но, ограничившись требуемым, вы пропустите значительную часть игры. А меж тем в одной тематической области их может быть до ста штук.

В игры про Марио приходят не за сюжетом, а за удовлетворением маниакальной

жажды наживы. Хочется собрать даже все монетки (их стало два вида: местные и традиционные), нужные лишь для покупки костюмов и бесполезных украшений летательного аппарата «Одиссея».

Поиск предметов – это маленькие задачки, они потребуют от вас внимания, находчивости и определённых навыков. Неожиданное использование способностей удивляет каждый раз: здесь нужно выстроить башню из неповоротливых гудб, уворачиваясь от камней, тут аккуратно пролететь подо всем уровнем, а где-то – допрыгнуть до новых блоков с помощью брошенной над пропастью шляпы.

При таком количестве мелких механик радует широта их применения. Не успели наиграться с одной, как уже дают следующую – в этом и состоит «магия» Марио. Жаль только, что сложность в Odyssey улетучилась. Дело даже не в том, что фактически нельзя умереть: «задачки» теперь проще, а враги почти перестали быть угрозой. К ним даже нет надобности подходить – один бросок Кеппи остановит почти любого.



Если продолжить сравнивать с другими играми серии, то Odyssey во многом окажется в проигрыше. Однотипные (да ещё и повторяющиеся) боссы – не чета изобретательным коллегам из Galaxy и Galaxy 2. Музыкальная часть тоже бедновата: хорошие композиции есть, но общее впечатление куда хуже, чем от саундтрека Super Mario 3D World, а тем более от гениального в Galaxy. К счастью, никуда не делись разнообразие геймплея и восхитительная атмосфера сказочных путешествий, хоть и немного приземлённых в этот раз. И балл, отделяющий её от заветной десятки, игра теряет не из-за чужих заслуг, а из-за своих досадных промашек. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- много интересных миров;
- разнообразие механик;
- аудиовизуальный дизайн всего;
- костюмы.

**ОГОРЧИЛО:**

- много заезженных боссов;
- нет вызова;
- локация Нью-Донк;
- слабый кооперативный режим.

**ВЕРДИКТ**

Super Mario Odyssey не переизобретает жанр, не прыгает выше головы, но при тех же исходных данных умудряется быть чертовски увлекательной. Трёхмерных платформеров сейчас почти нет, а те, что выйдут, не столь разнообразны.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**9.0**  
«Великолепно»





ЖАНР RPG РАЗРАБОТЧИК Ubisoft San Francisco ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft МУЛЬТИПЛЕЕР Нет  
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400, 6 ГБ, 1 ГБ видео

# SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

САМ ПОШУТИЛ, САМ ПОСМЕЯЛСЯ

ОЛЕГ БЕЛЯЕВ

Несколько лет назад компания **Ubisoft** совместно с **Obsidian** выпустила одну из лучших пародийных игр за всю историю индустрии развлечений. **South Park: The Stick of Truth** была не просто отличным сборником хохм, вдохновлённых первоисточником чуть более чем полностью. Она умудрилась оказаться отличной ролевой игрой. Увлекательная, но простая боевая система в духе незабвенной **Final Fantasy**, десяток отличных квестов (кто из вас не пропустил бомжа на уровне с летающей тарелкой?), простая система прокачки.

Даже цензуру в европейской консольной версии забавно обыграли: вместо того чтобы вырезать запрещённую сцену начисто, создатели вставили в игру кадр с надписью: «Прости, старушка Европа, но этот эпизод ты не увидишь, ещё не готова к такому».

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НАЗАД

В первой части Obsidian умело выдержала баланс между безвкусицей, социальной сатирой и сортирным юмором. Когда герои приходили в школу и сражались с «рыжими дежурными» — это было смешно. Знакомые персонажи, приметные места, стандартные для вселенной хохмы... Смелость авторов заключалась в том, что они сумели создать на беспроблемном фундаменте игру, которая действительно *работала*. Интерактивный «Южный Парк» проходил от начала и до конца запоем, в нём было интересно и лупить бомжей, и разминировать бомбу в заднице у Мистера Мазохиста, а ещё он прекрасно выглядел и хорошо звучал.

The Stick of Truth относилась к категории пародийных видеоигр, и именно потому её концепции можно было простить буквально



С ПРОПАЖИ ЭТОЙ КИСКИ начинается сюжетная линия игры. Надо ли говорить, чем всё это закончится?

всё. Слабая боевая система? Работает, не заставляет часами читать форумы — и ладно. Не слишком большая продолжительность (около двадцати часов)? Ну и чёрт с ним, ведь мы тут просто особо крутую серию «Южного Парка» смотрим!





ИЗ ЗОН, ОБОЗНАЧЕННЫХ красными квадратами, персонажей стоит вывести, иначе велика вероятность загрузки. Тем более на высоком уровне сложности

#### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра переведена субтитрами. Главное – не забыть их вовремя включить.



бездну морального разложения! Кто-то крадет наших котов и закидывает туалетной бумагой наши дома!

КАТОЛИЧЕСКОЙ ЦЕРКВИ в «Южном Парке» традиционно достаётся. Эта игра – не исключение из правил



Мэтт Стоун и Трей Паркер создали культовый мультсериал, а Obsidian просто взяла и подарила игрокам возможность своими руками привести в движение сатирическую машину. При всём при этом «Палка истины» не скатывалась в дешёвую бульварщину: она балансировала на грани фола, порой заставляла нервно выругаться, но держалась в рамках разумного.

The Stick of Truth заслуженно получила высокие оценки, а также сотни положительных отзывов на Metacritic и вошла в копилку лучших игр от Ubisoft. А потом случилось страшное: мастера из Obsidian пошли своей дорогой и доверили разработку сиквела внутренней студии французов. И вроде бы всё круто – играй и радуйся, но... помните анекдот про поддельные ёлочные игрушки? Так и здесь.

#### КОПИЯ НА ВЕС ЗОЛОТА

**South Park: The Fractured But Whole** похожа на очень старательную копию предшественницы. Сильно изменилась только боевая система: на место вариации на тему японских RPG пришла система а-ля «Герои меча и магии». Разбитое на клетки поле, три персонажа (иногда по сюжету случается, что и один). Ходим в пределах зоны, наносим повреждения, применяем специальные приёмы и в итоге побеждаем – или начинаем всё сначала. Некоторые атаки врагов разделены на две фазы,





Хе-хе, ага... молодец, круто.



**КАК МЫ ИГРАЛИ**

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем  
**НА ЧЁМ:** PS4 и Xbox One  
**СКОЛЬКО:** семнадцать часов

Fractured But Whole получается развлекать, но игра ничего не потеряла бы, откажись её авторы от накручивания механики. Зачем, чёрт возьми, в истории про то, как дети решили стать супергероями, городить лишние трудности? Ей-богу, нам **Ni no Kuni** с её бессмысленным гриндом хватило за глаза! Понятно, что там про физиологические выделения не шутили, но ведь сюжет тоже был далёк от ролевой механики.

**ИЗ ЖИЗНИ ГОРОДКА**

Интересно изучать само окружение – решать простенькие головоломки с помощью газов, заходить в дома жителей города, брать в целом терпимые второстепенные квесты, – ситуация примерно как с первой частью.

К сожалению, главная проблема (и она же по совместительству достоинство) – чрезмерное участие Паркера и Стоуна в разработке сиквела. В **South Park: The Fractured But Whole** количество хохла, говно, блевоты, мужское семя и метеоризм заходит за все мыслимые и немыслимые пределы. **The Stick of Truth**, конечно, тоже не могла похвастаться отсутствием сортирных тем, но там они здорово разбавлялись просто юмором, жёсть подавалась очень умеренно. В игре от внутренней студии Ubisoft подобным балансом и не пахнет. И давайте на этом закроем тему запахов в контексте данной игры!

в этом случае главное – подгадать момент и вывести партию из-под огня (тоже нововведение). В ответ бьём, пускаем газы, заставляя оппонентов блевать, снова бьём. Самое смешное, что даже в таком варианте система из **The Fractured But Whole** гораздо умнее и глубже предшественницы.

Проблема тут в другом: интерактивной версии «Южного Парка» и не нужна была продуманная боёвка. Цель сражений в пародийных играх – рассмешить и отвлечь от квестовой составляющей. Но в сиквеле «Палки истины» всё совершенно не так: из-за нововведений даже случайная схватка с шестиклассником способна затянуться на неприличное количество времени, в особенности для тех, кто никогда прежде жанром не увлекался,

но очень любит мультсериал. И это на низком или среднем уровне сложности! А на высоком начинается настоящий хардкор, которого здесь совсем не ждёшь.

Равно как не ждёшь и продуманной системы прокачки. И мы сейчас не про девять классов персонажей с их уникальными атаками – речь сугубо об артефактах, позволяющих значительно усилить партию. Хотите, чтобы здоровье восстанавливалось быстрее? Усиления можно собрать из подручных предметов (то есть буквально из говна и палок, есть даже одноименная ачивка), возможных комбинаций – тьма.

Такой подход прекрасен во всём, если мы говорим про большую, серьёзную ролевую сказку. Но интерактивный «Южный Парк» – птица совсем иного полёта. У **The**



БА, ЗНАКОМЫЕ  
всё лица!



Сиквел использует знакомые механики, он очень похож на «Палку истины», но впечатление портят мелкие детали. Вместе с тем это всё равно очень интересная история, достойная того, чтобы называться еще одним эпизодом «Южного Парка» (да, это комплимент). Постепенно стартовая сюжетная завязка с поиском кота перерастает в совершенно иную плоскость: игра буквально насмеяется над стремлением Голливуда перенести на большие экраны мультиселенные Marvel и DC. Впрочем, и просто шизы здесь хватает с лихвой. Любимые персонажи – в комплекте.



К оценке продолжения South Park: The Stick of Truth стоит подходить с двух концов. Для поклонника качественных ролевых игр здесь почти всё прекрасно: интересная боевая система, куча контента, возможность изучать мир городка, правда, при условии, что вы благосклонно относитесь к сортирному юмору. Но для человека, который хочет просто расслабиться после работы,



сиквел окажется разочарованием. Если игру от Obsidian хотелось изучать (а потом ещё и нить из-за отсутствия постгеймплейного контента), то в продолжении ситуация прямо противоположна. Ты уже не бежишь с работы домой, чтобы включить консоль,

посмеяться, спасти китайца и отыскать сына Какашки в канализации. За тем, чтобы спокойно поржать над игрой по мотивам любимого мультсериала, лучше вернуться в «Палку истины». Кажется, в этот раз разработчики немножко перегнули палку. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- ядовитая ирония в адрес супергероики;
- обновлённая боевая система;
- океан фансервиса.

**ОГОРЧИЛО:**

- слишком много грязи;
- неоправданно сложная механика;
- затянутые сражения.

**ВЕРДИКТ**

South Park: The Fractured But Whole – прекрасная игра для тех, кто любит качественные ролевые приключения. Но если вы просто фанат мультсериала, то лучше тридцать три раза подумайте: стоит ли? Ну а если вы не попадаете ни в одну из этих категорий – игра определённо не для вас.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**8.0**  
«Отменно»





**ЖАНР** Ролевая игра  
**РАЗРАБОТЧИК** Piranha Bytes  
**ИЗДАТЕЛЬ** THQ Nordic  
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет  
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One  
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-3570,  
 8 ГБ, 2 ГБ видео

# ELEX

## «ГОТИЧЕСКИ» ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

**Ш**естнадцать лет назад немецкие разработчики из **Piranha Bytes**, сами того не осознавая, совершили невозможное. Никто не ожидал, что очередная action/RPG станет культовой и увлечёт десятки тысяч игроков.

Первая **Gothic** поражала выверенной механикой, отлично проработанными диалогами и реиграбельностью. Потом появился сиквел, который превзошёл оригинал, и третья часть, не снискавшая особой популярности. Затем – другая игра, основанная на той же «Готике», и два её продолжения. А теперь вышла Elex... С мечами, пушками и несколькими сеттингами в одном флаконе.

### ДОБРОЕ УТРО, ЗВЁЗДНЫЙ СВЕТ!

Однажды на планету Магалан упала комета. С тех пор минуло полтора века, всё население оказалось расколото на четыре фракции и ведёт полномасштабную войну за ресурсы и элекс – ценный минерал, появившийся после катаклизма. Он влияет и на технику, и на всё живое – включая людей.

Теперь Магалан крайне негостеприимное место: 99% живых существ вне поселений мечтает вас загрызть, зарубить, застрелить, заплевать ядом и расплющить (иногда одновременно). При этом даже враги, над которыми не светится пресловутый «чере-



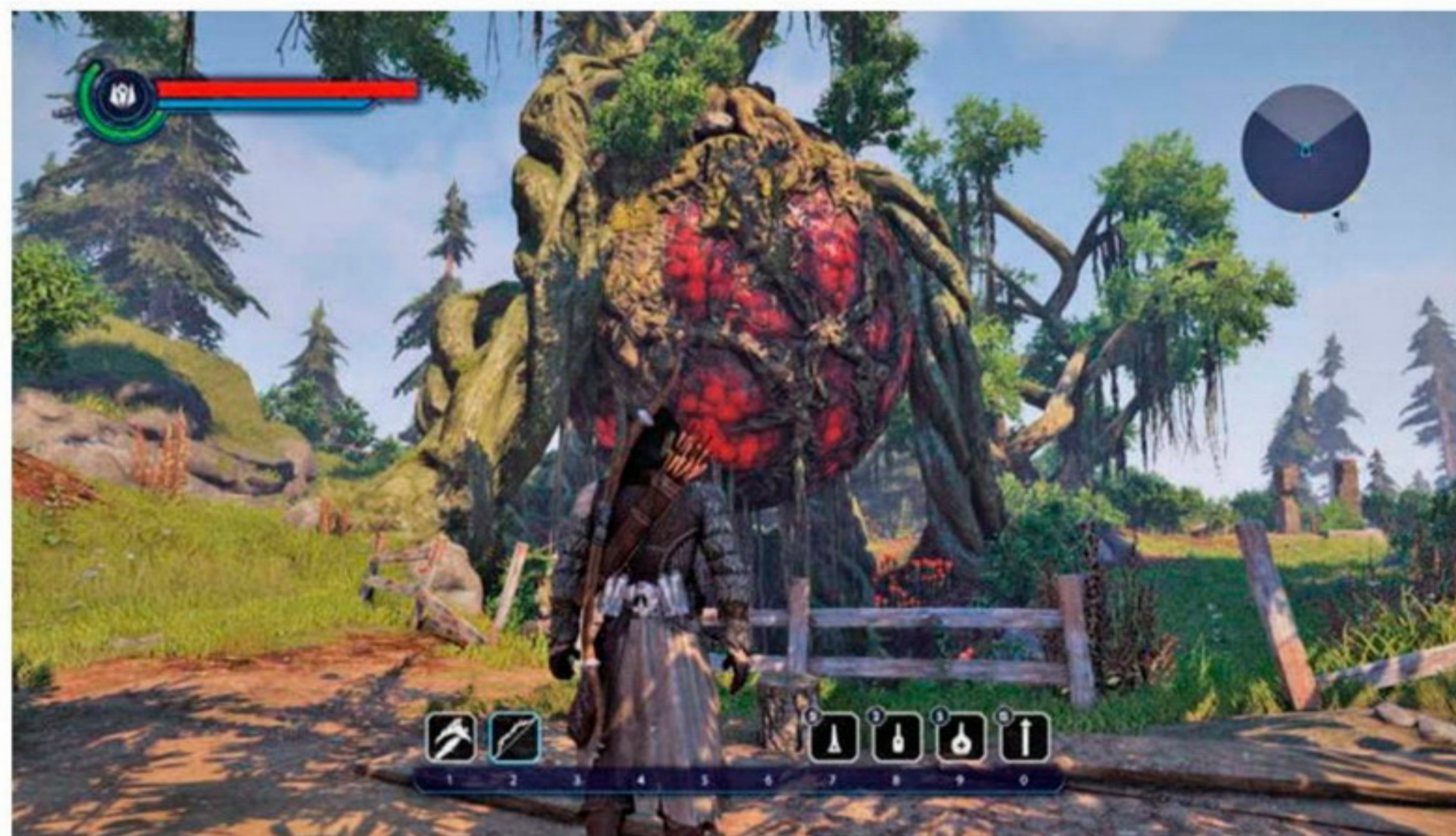
**В ДИАЛОГАХ** то и дело всплывают флешбэки Джакса

пок», убивают вас с пары ударов. Мир здесь открытый и бесшовный, тут почти не встретить «ясельных» локаций с низкоуровневыми монстрами. И система ближнего боя для таких врагов, мягко говоря, не приспособлена.

Основная линия строится вокруг Джакса, бывшего командира одной из группировок. Как и прежде, мы можем выбрать

любую понравившуюся сторону, овладеть нужными навыками и ринуться в бой. Джакс может комбинировать слабые и сильные удары. Три-четыре своевременных атаки позволяют выполнить мощный спецприём и увеличивают общий урон. А ещё у героя есть полоска выносливости, которой хватает всего на три-четыре действия, что ставит крест на всех этих связках и постоянных





### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры приемлемого качества. Кое-где замечены попытки сделать оригинальный перевод.

Что ж... добро пожаловать в типичную игру от Piranha Bytes!

### ПРОБЛЕМЫ МЕСТНОГО НАСЕЛЕНИЯ

Потому что сеттинг и ролевая система Elex приятно удивляют и заставляют забыть про неудобный геймплей. За полтора века, минувших после катастрофы, что принесла в этот мир элемент элекса, люди разделились на четыре воинствующие фракции. Мы снова можем вступить только в три из них... и здесь нас ждёт замечательный сюрприз. Ни одна фракция не идеальна.

Берсерки научились перерабатывать элекс в чистую ману и творить мощные заклинания. С их помощью они залечивают раны планеты и успешно воюют с более технологичными фракциями. С другой стороны, это постапокалиптические амиши с жутко консервативными законами: они ненавидят любую элексовую технику и косо смотрят на Джакса, когда он пользуется при них джетпаком или, не дай бог, запускает вшитый под кожу карманный компьютер. Только мечи и луки, только хардкор.

**СЕРДЦА МИРА** берсерков, которые питают почву изнутри, озеленяя всё вокруг

перекатах. Самая успешная тактика ближнего боя в Elex – вообще не вступать в него. С другой стороны, кому нужен меч, когда есть лук, огнестрел (хоть и не сразу) и замечательные гранаты? А дополнительную выживаемость обеспечит один из нескольких напарников – эти бессмертные, им и в рукопашную можно.

Чтобы два раза не вставать, перечислим в этом абзаце все остальные негатив-

ные впечатления от Elex сразу. Раскладка управления в ПК-версии жутко неудобная. Перевод терминов и перков в меню и диалогах регулярно не совпадает. Система освещения... бесит! Привыкать к темноте после ярко освещённой улицы – это здорово и способствует погружению в мир. Но выходить обратно и получать вспышку света в глаза – очень неприятно. Это тот случай, когда излишний реализм вредит игре.



## ВЕРДИКТ



**ВОТ ТАКАЯ КОМПАНИЯ ОБИТАЕТ** всего в паре сотен метров от первых же городских ворот. Четвероногие даже на минимальной сложности убьют с двух укусов. Крылатый «красавчик» – с одного



**ОТ ЛЮБВИ** до ненависти, как всегда, ровно один шаг



### КАК МЫ ИГРАЛИ

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем  
**НА ЧЕМ:** PC  
**СКОЛЬКО:** 38 часов

Клирики хотят восстановить технологический золотой век, который царил на Магалане до столкновения с кометой. Они используют элекс для питания и усиления своих бластеров и другой техники. Но это не мешает им быть фракцией религиозных фанатиков, которая заставит вас принять их бога, прежде чем допустит к своим секретам. У них есть небольшой городок в «зеленой» части карты – местный «Вавилон-5», где живут представители всех фракций. Но их основной город расположен в вулканической области рядом с местом, куда упала комета. До него так просто не добраться – местность вокруг радиоактивна.

Изгои – это разбойники, обосновавшиеся в пустынной части карты. Они очень похожи на байкеров из «Безумного Макса» и героев **Borderlands**. Эти бравые ребята не прочь выпить и пошутить, у них есть бордель (это важно!), и они используют элекс как наркотик – варят препараты, на время дающие им усиления и приятные галлюцинации. В чём подвох? Они полные отморозки! Настолько, что первым же делом их главарь требует помочь ему достроить **гигант-**



**В ПУСТОШАХ ТАВАРА** находится небезопасно. Как и везде на Магалане

скую бомбу, способную уничтожить города других фракций. То, что нужно в межклановой войне!

Наконец, есть фракция альбов, чьим командиром когда-то был Джакс. Эти употребляют чистый элекс, и он полностью лишает их эмоций (и пигмента кожи), зато даёт разные суперспособности. А ещё у них, как и у клириков, есть боевые роботы. И вся эта компания, кроме кучки сепаратистов, мечтает, во-первых, захватить мир, а во-вторых, убить главного героя.

ратистов, мечтает, во-первых, захватить мир, а во-вторых, убить главного героя.

В Elex не смешаны три разных сеттинга – фэнтези, фантастика и постапокалипсис, – каждая фракция обретается строго на своей территории и не покидает её без особой нужды. Разумеется, хотелось бы, чтобы поселений на карте было побольше. У каждой фракции есть всего один город, плюс можно найти несколько поселений



Дурас

А ты – нет? Они большинство встреченных сразу убивают, а некоторым везёт и того меньше. Можно или к ним в рабы угодить, или сразу в преобразователь.

Дурас находит ваше поведение странным.



**НЕ ВСЕ МОНСТРЫ** будут ждать, когда вы соизволите спуститься, – они просто заплюют вас ядом. Но к этому быстро привыкаешь и учишься уворачиваться



**ПОСМЕЛИ ЗАЛЕЗТЬ** в одну из глубоких пещер? Живым вы вряд ли выберетесь

**ВОТ ТАК ЛЯПНЕШЬ** чего-нибудь не то, и приехали

«смешанного» типа. С другой стороны, мы в постапокалипсисе или где?!

Я ЛЕЧУ-У-У!!!

Перейдём к боевой системе: на выбор у нас одноручное, двуручное, огнестрельное, тяжёлое и магическое оружие. Кажется, что всё хорошо сбалансировано, но есть одно «но»: джетпак главного героя.

Возможность левитировать очень сказывается на стычках – особенно ранец полезен на первых порах, когда у Джакса нет ни нормальных доспехов, ни прокачанной выносливости, ни годного оружия ближнего боя. Да и кому оно нужно, если можно просто подняться в воздух и атаковать из лука или чего-то подобного? Слоу-мо, конечно, вы так не включите (как это было, например, в **Mass Effect: Andromeda**), но времени обстрелять оппонента у вас будет предостаточно.

К тому же с джетпаком легко преодолевать овраги и горы, сокращая неинтересные участки карты. Предусмотрены в игре и знакомые всем телепорты, но толку от них немного – всё-таки масштабы мира здесь куда больше в сравнении с той же **Gothic 3**. Хорошо хоть, что есть навык «Путешественник», благодаря которому можно открыть все телепорты на Магалане. Правда, их ещё придётся активировать, а монстров вокруг действительно великое множество. И тут даже низкий уровень сложности даст прикурить любой другой RPG.

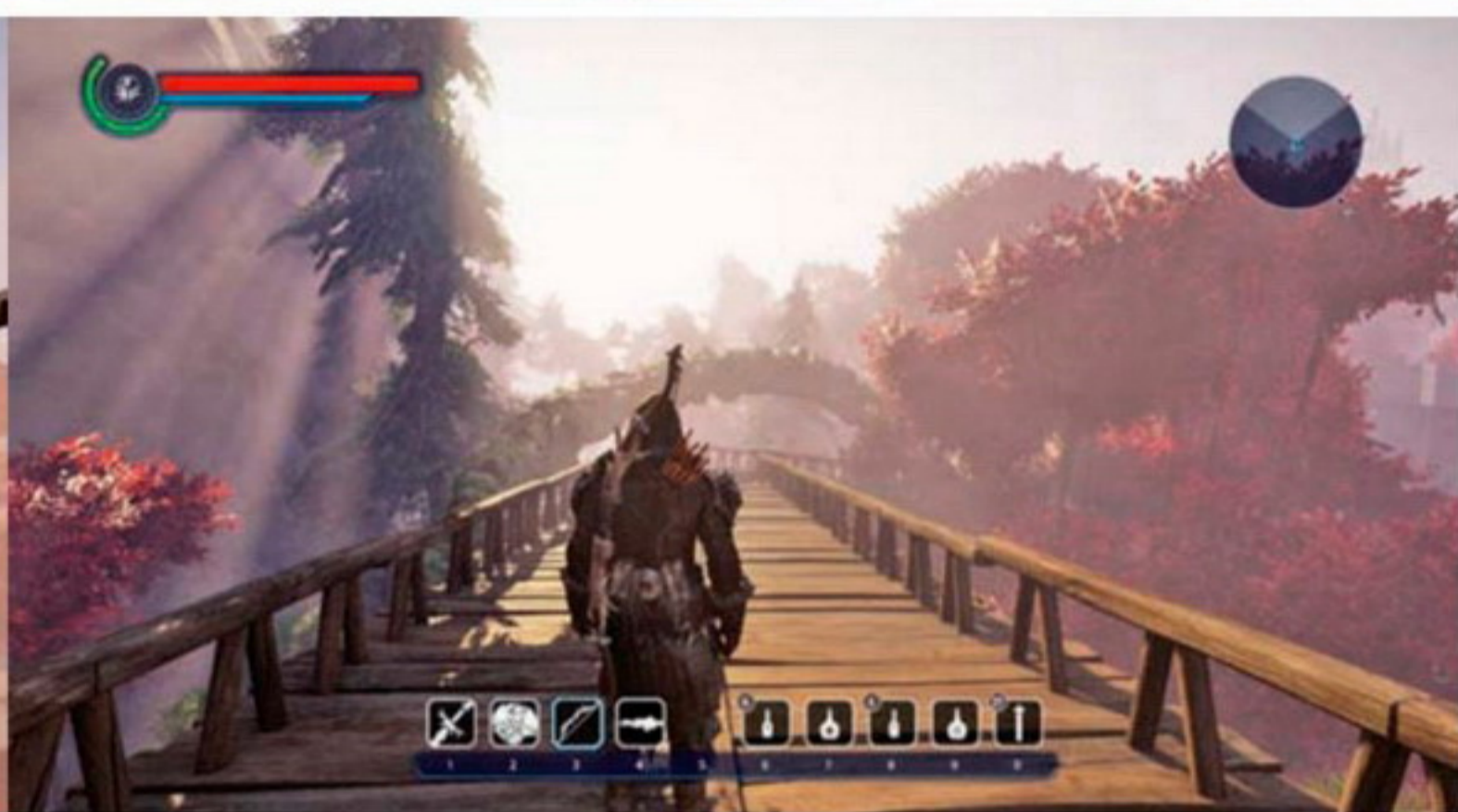
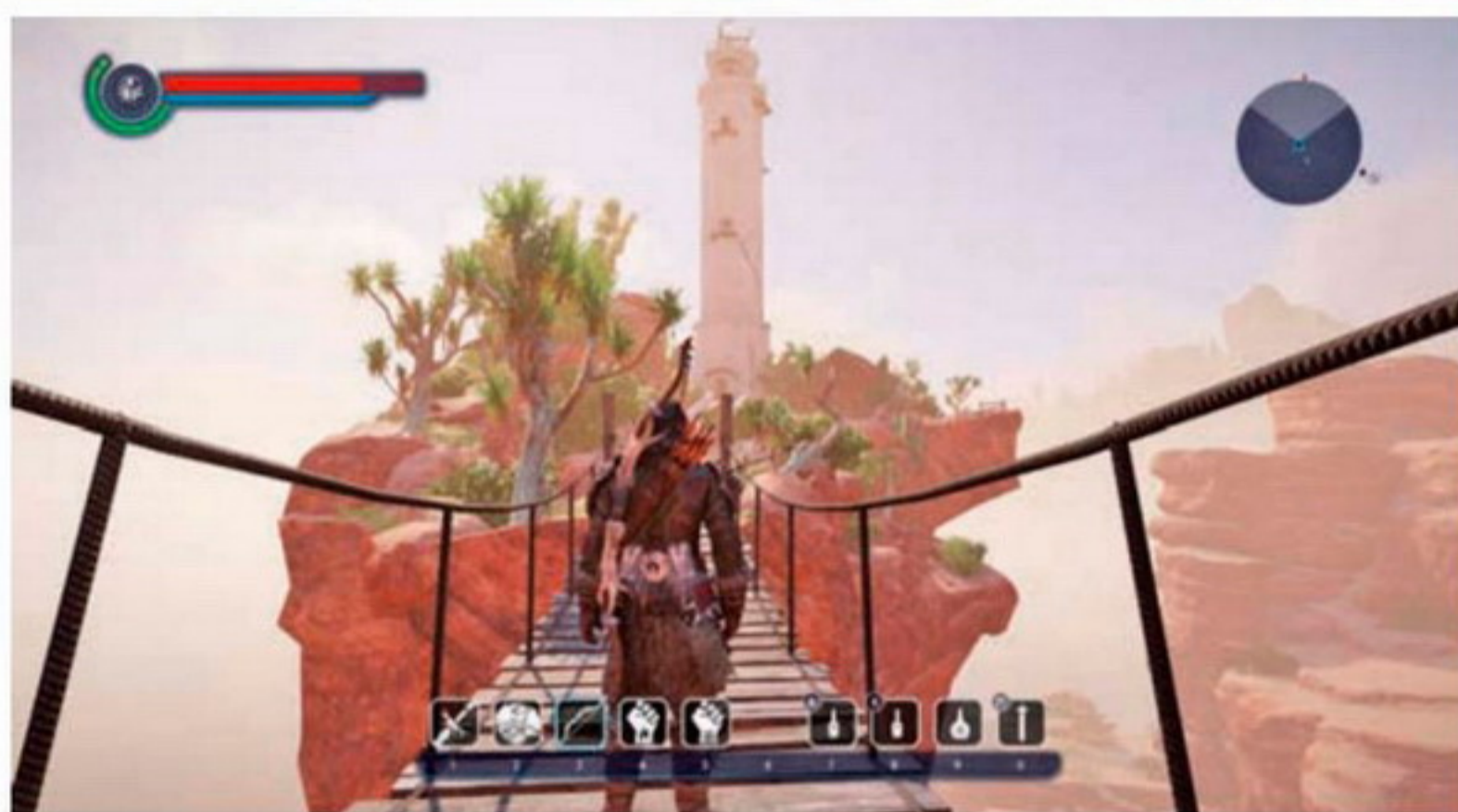
**ВСЯКИЙ ТРУД ДОЛЖЕН БЫТЬ ОПЛАЧЕН**

Проблемы наблюдаются не только в боях, но и при получении награды за квесты. Элекс хоть и стал общей валютой, но,



## ВЕРДИКТ

**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**  
на главного героя  
Elex по имени  
Джакс. Да, у него  
есть имя!



кажется, так и не вошёл в полноценный оборот. Можно найти отдельные его кусочки, можно даже отыскать элексовую жилу и добыть из неё пару осколков, но почему же за выполнение побочек его отсыплют так мало? Средств на оружие и броню постоянно не хватает, и, даже если вы решите сэкономить и освоить ремесленное мастерство, приготовьтесь выложить кругленькую сумму за изготовление предметов.

То же касается и самих навыков. Как и в предыдущих проектах Piranha Bytes, чтобы изучить перк, нужно потратить всё те же осколки, которых и так ни на что не хватает.

Любое ваше действие и выбор в диалоге имеют значение. Игра регулярно сообщает нам: эту твою фразу собеседник запомнит, это действие кому-то не понравится, а вот здесь, дружок, было сюжетно важное событие, и теперь тебе придётся с этим жить. Никаких «+5 к отношению», просто персонаж запомнил это, ценит это, считает это странным и так далее. Когда не думаешь о цифрах, погрузиться в отыгрыш гораздо проще. Вероятно, по этой же причине мы не видим, какого уровня наши враги, — только пиктограммы-черепки над теми, кто действительно



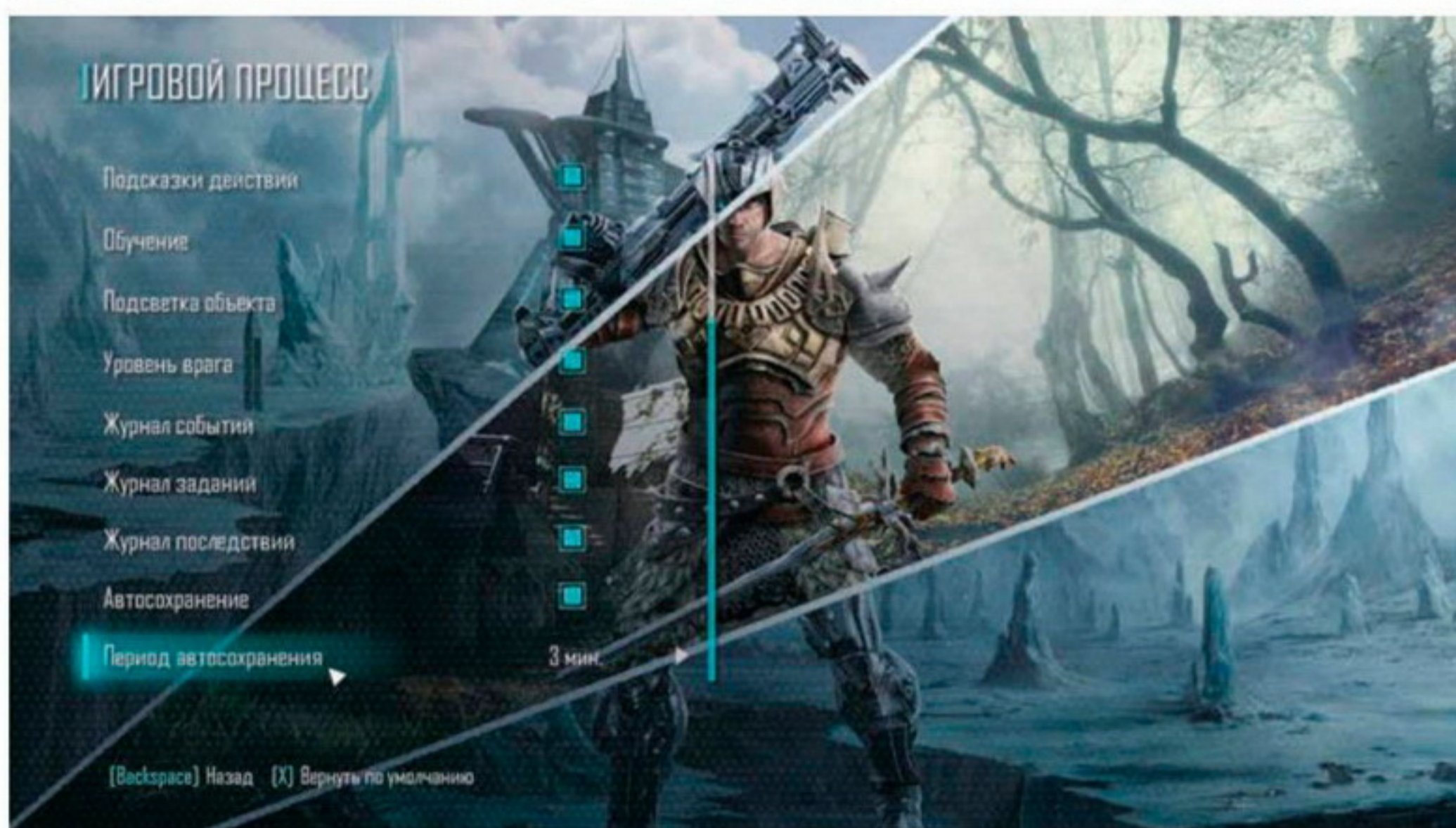
**МАГАЛАН - МИР КЛИМАТИЧЕСКИХ КОНТРАСТОВ.** Берсерки превратили свою область на западе в цветущий край. На пустынном восточном плато живут изгои. Альбы облюбовали снежные территории на севере, а клирики поселились в вулканической местности на северо-востоке

но опасен. А если хочется ещё большего погружения, можно отключить в настройках весь интерфейс, от радара и полоски здоровья до отображения имён собеседников.

Ваше отношение к миру тоже меняется. У Джакса есть параметр, который в локали-

зации называется «холодность». Чем чаще вы выказываете отстранённый и прагматичный взгляд на мир, тем холодность выше, чем чаще проявляете эмоции, тем ниже. В зависимости от этого у вас будут заблокированы некоторые опции в диалогах.





Полтора века назад здесь была гостиница. Теперь тут живёт предводитель берсерков с женой и охраной

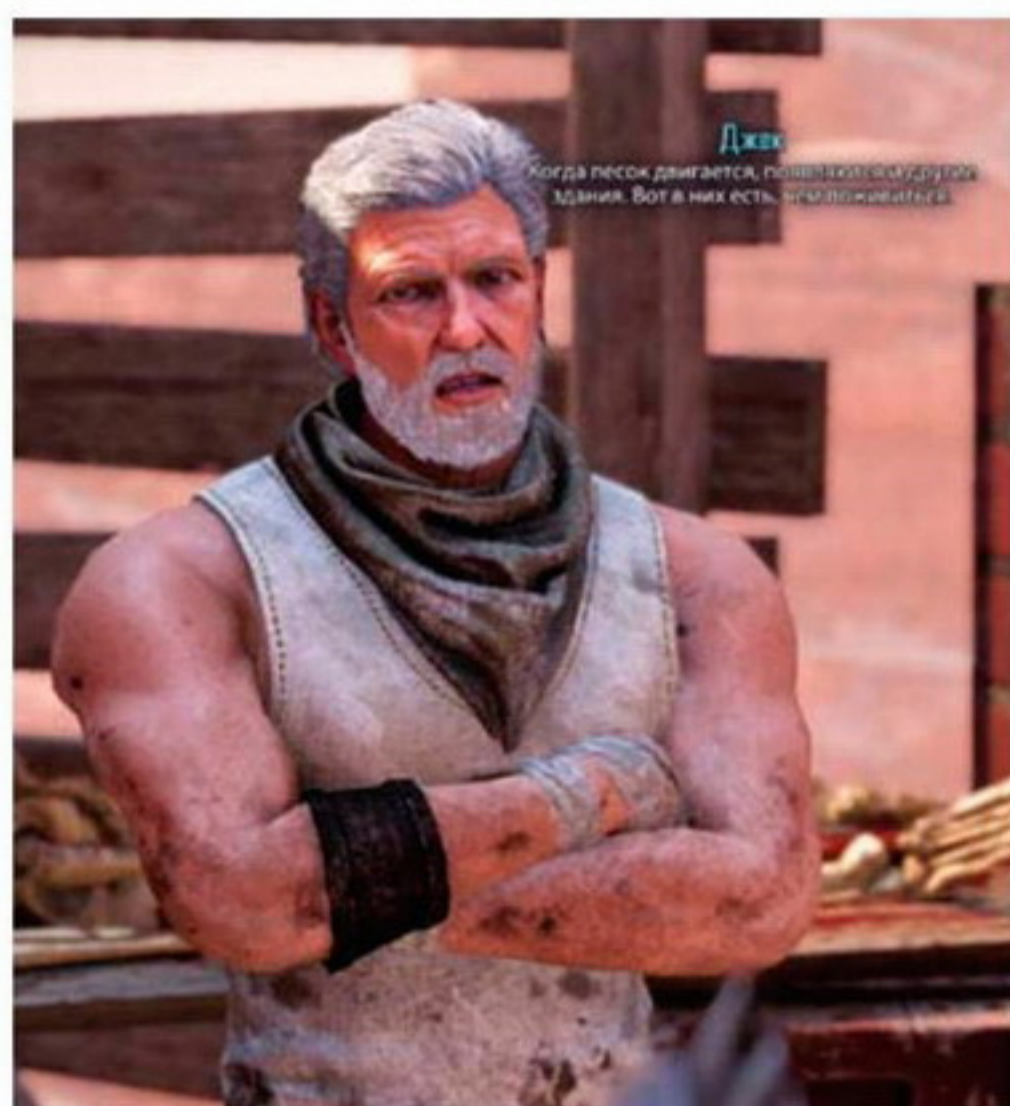
Тем не менее Elex – самобытная игра. Есть на что посмотреть, есть что исследовать. Её текущий мир и представление о том, что было до падения кометы, конечно, проработаны не так хорошо, как, скажем, в **Horizon Zero Dawn**, однако сами люди, живущие на Магалане, задают всему правильный тон. Отдельно отметим напарников главного героя: что ни говори, а персонажи получились колоритные. Правда, временами разработчики чересчур сильно увлекаются отображением на экране решений, принятых игроком.

«Piranha Bytes не делает ничего, кроме «Готики», – кажется, только ленивый не успел упрекнуть немецкую студию в копировании их единственной работающей концепции. Но, быть может, это не так уж и плохо? В конце концов, много ли вы знаете подобных RPG, да к тому же ещё от создателей культовой серии игр начала двухтысячных? То-то же!



Elex не водит за ручку и не вознаграждает за каждого побеждённого босса. Она во многом верна устаревшим традициям ролевых игр, но не забывает и о настоящем. В ней есть маркеры заданий, а покупать характеристики за осколки отныне не придётся – только навыки. А ещё в Elex добавили пресловутый выбор и карму героя, то есть всё, что может и должно понравиться любителям RPG. Но, к сожалению, всего этого оказалось недостаточно, чтобы в совокупности стать отличной игрой. ■

ГЕЙМПЛЕЙ НЕ БЕЗУПРЕЧНЫЙ, но детальная настройка сложности и частоты автосохранений однозначно правильное решение



### НЕМНОЖКО НОСТАЛЬГИИ

При всех видимых недостатках новую игру хочется похвалить хотя бы за дух той самой «Готики», воспоминания о которой многие до сих пор нежно лелеют в своих сердцах.

Это не объяснить словами, но когда слышишь «пойди и собери на поле столько-то растений», то корявое управление начинаешь воспринимать как должное. Когда видишь паладина по имени Хаген, тут же перестаёшь жаловаться на излишнюю мудрёность в мелочах. А когда находишь гильдию воров... Впрочем, не будем портить вам удовольствие, перечисляя все найденные отсылки.

#### ПОРАДОВАЛО:

- интересная завязка сюжета;
- RPG «Готической» школы;
- наличие разных сеттингов в одной игре;
- хардкорная часть.

#### ОГОРЧИЛО:

- совершенно топорная анимация;
- неуклюжий баланс характеристик и навыков;
- откровенно слабый ИИ напарников и врагов;
- хардкорная часть!

#### ВЕРДИКТ

Редкий представитель RPG старой школы, который может отпугнуть игроков, плохо знакомых с жанром. Вещь в себе, предназначенная строго для фанатов. Если вы относите себя к их числу – смело прибавляйте ещё балл к оценке.

#### РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

**7,5**

«Достойно»





ЖАНР JRPG РАЗРАБОТЧИК Airship Syndicate ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic  
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch НЕОБХОДИМО 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

# BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

ЮНОСТЬ ГОРОДА БЕРЁТ!

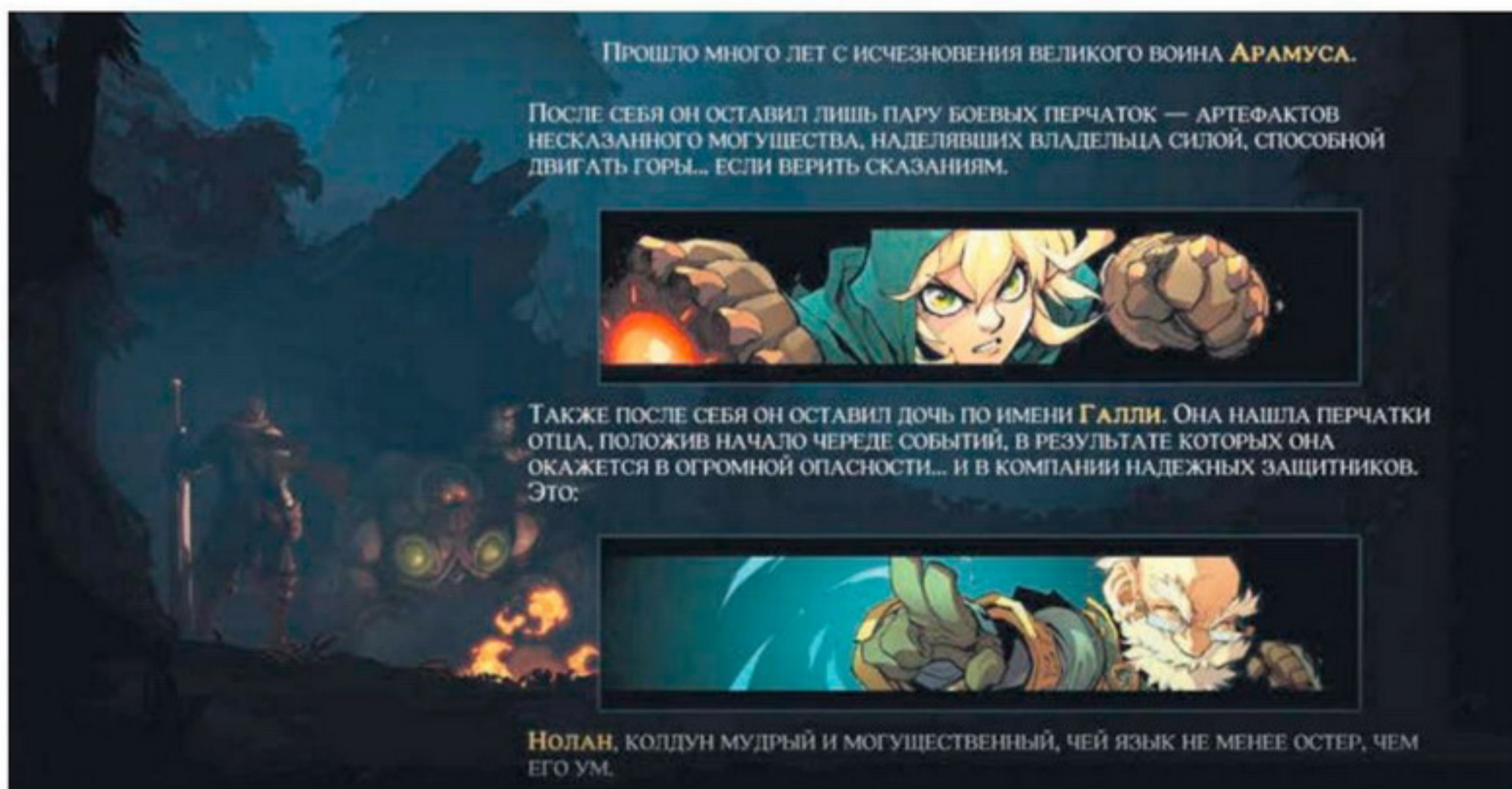
АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Летом этого года мы выразили осторожный оптимизм по поводу демоверсии **Battle Chasers: Nightwar**. Сейчас же позади девять часов прохождения, из которых отчётливо помнятся только первые минут сорок. Но не потому, что игра плохая, скорее наоборот – необычайно красивая легенда заставляет забыть о времени.

## КОГДА КАРТИНКИ ОЖИВАЮТ

Battle Chasers: Nightwar основана на одноимённом комиксе Джо Мадурейра, прекратившем выходить в начале века. Сам же сказочный мир пышет жизнью. В этом убеждаешься уже в главном меню, где изящным слогом рассказана история целого мира, в которую аккуратно вплетена судьба юной Галли, главы спонтанно возникшего отряда приключенцев.

На просторах Средних земель девочка ищет своего отца, великого воина Арамуса, – он исчез, оставив только пару волшебных перчаток невероятной мощи. С тех пор все заняты поиском: дочери нужен бое-

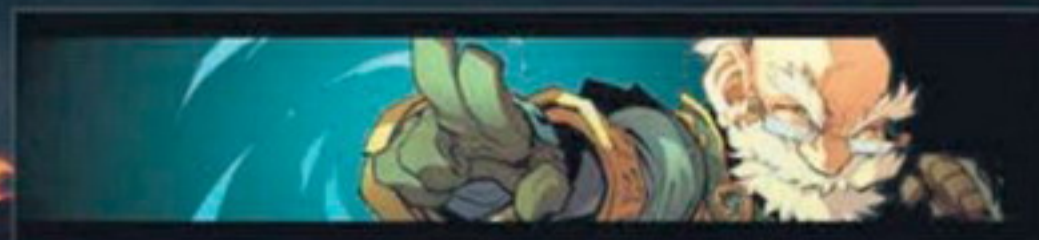


Прошло много лет с исчезновения великого воина **Арамуса**.

После себя он оставил лишь пару боевых перчаток — артефактов несказанного могущества, наделавших владельца силой, способной двигать горы... если верить сказаниям.



Также после себя он оставил дочь по имени **Галли**. Она нашла перчатки отца, положив начало череде событий, в результате которых она окажется в огромной опасности... и в компании надёжных защитников. Это:



**Нолан**, колдун мудрый и могущественный, чей язык не менее остр, чем его ум.

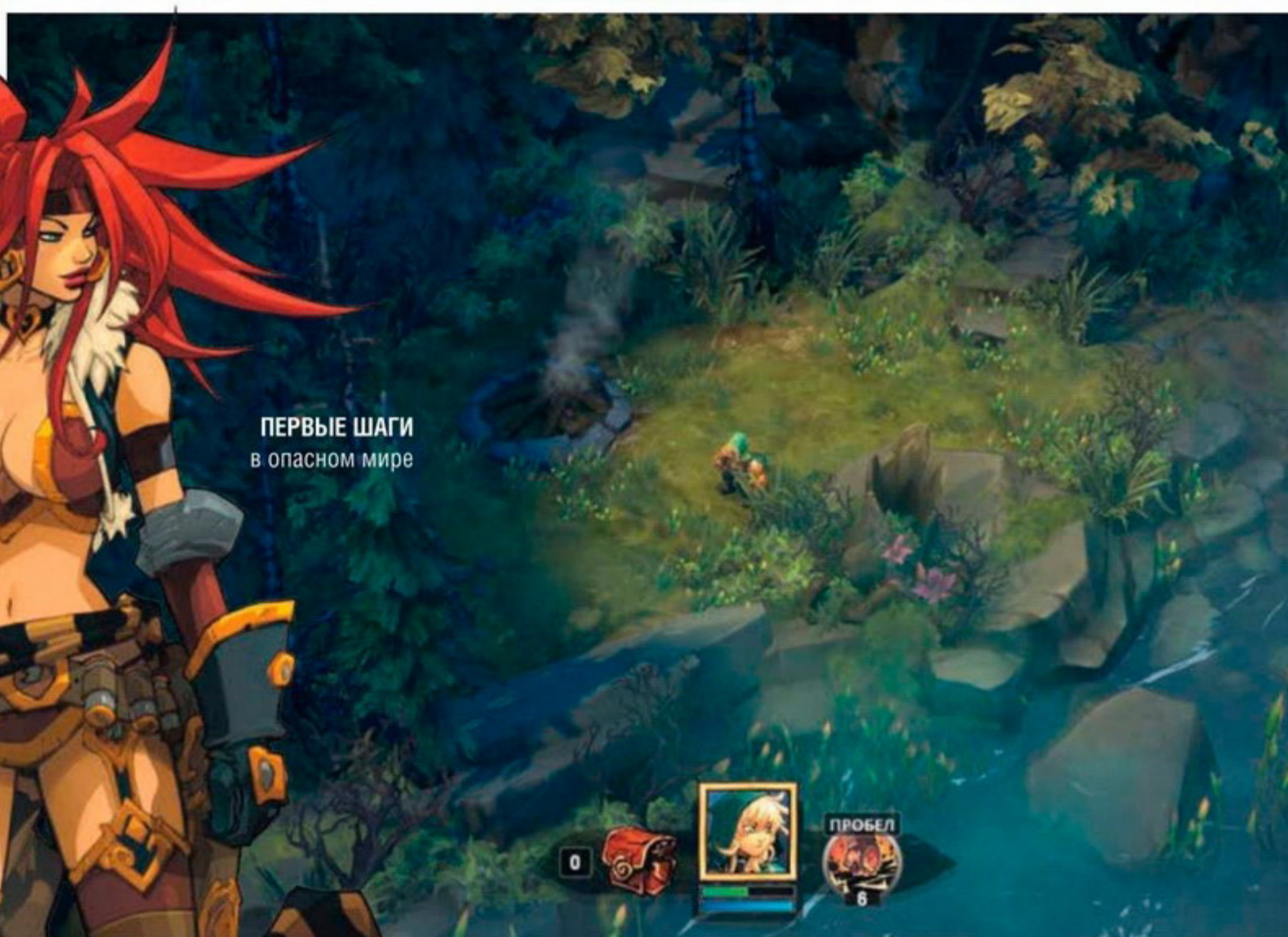
вой папаша, а всему остальному миру – один из самых могущественных артефактов. У вас во владении будет ещё один магический предмет – дирижабль, хотя долго им пользоваться не получится.

Мир Battle Chasers Nightwar – это JRPG с лёгкими элементами стимпанка, поэтому рядом с магией и волколаками спокойно располагаются пушки и электричество.





ПЕРВЫЕ ШАГИ  
в опасном мире



Поисковый отряд на редкость разношёрстный: железный голем Калибретто с развитым искусственным интеллектом, проворный маг Нолан, прямой, как меч, воин Гаррисон, хитрая разбойница Моника и гордая, но наивная Галли. И, конечно, у каждого свои ценности, взгляды на мир и техника боя. Стычек долго ждать не придётся – дирижабль сразу же попытаются отобрать, и, какой бы мощной эта пятерка ни была, против тяжёлой артиллерии ей не выстоять.

### СВОИ СРЕДИ ДРУГИХ

После приземления, а точнее, крушения Галли отправляется на поиски своих друзей. Всех их раскидало по острову с сильной концентрацией маны, из-за которой вокруг творятся странные вещи: скелеты оживают, а бандиты пускаются в философские беседы.

Поначалу всё напоминает о **Diablo**, с той лишь разницей, что локации гораздо меньше, но объектами и событиями насыщены от угла до угла. Там поблескивает сундук, а чуть дальше на полке лежит книга с новыми сюжетными деталями. Такие книги собраны в небольшие цепочки, и, если собрать их все, можно получить бонус к характеристикам персонажа.

Ориентироваться на местности очень просто, даже гуляя по большим замкам



ОПИСАНИЯ придорожных табличек радуют оригинальностью

и классическим подземельям с богатым лутом, – правда, туда ещё нужно добраться. Мир игры велик, но заплутать не получится при всём желании: юная искательница приключений ходит только по специально отведённым тропинкам. Их много, и они ветвятся, однако не везде можно пройти раньше времени: либо компаньон отсоветует, либо уткнётесь в закрытые ворота.

Такой строгий подход к исследованию вновь напоминает о сказках. Вместе с Гал-

ли мы последовательно встречаем новых персонажей, изучаем поселения и помогаем жителям отстроиться, если найдутся деньги. В *Battle Chasers: Nightwar* невозможна ситуация, когда квест взят в одном конце карты, а выполнить его надо в другом.

### СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

Как и в любом волшебном приключении, вам придётся воевать с разными бандита-





В ДИЗАЙНЕ действительно есть что-то, неуловимо напоминающее о Diablo III

ми, пауками и прочей нечистью. Атаковать первыми нельзя. Всё начинается с того, что заметивший вас противник подбегает и затевает драку. Кстати, врагов может оказаться больше, чем вы думаете, – будьте начеку.

Бои ведутся в пошаговом режиме. Поначалу персонажам доступны только защитные стойки и простые атаки, но со временем у каждого героя появляются персональные действия. Например, Гаррисон думает только о наступлении, ему не до обороны, для Калибретто же главное – спасти друзей.

Позже добавятся «способности» – эти усиленные удары и стойки потребуют очки ярости или маны. Ярость накапливается с каждой успешной атакой, её лучше тратить в первую очередь, а вот ману легко восстановить зельями или заклинаниями. Есть ещё особые «могучие приёмы», но пользоваться ими можно только после заполнения специальной шкалы.

Battle Chasers: Nightwar создана пацифистами: убить никого нельзя. Противники отправляются в нокаут, а ваш поверженный персонаж в случае победы встанет с минимальным уровнем жизни. Если же падёт

### КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем  
НА ЧЁМ: РС  
СКОЛЬКО: девять часов

весь отряд, герои автоматически «сбегают» в ближайший город, где за небольшую плату найдут приют, – на этот случай стоит придержать несколько монет.

### СКАЗОЧНЫЕ СЧЁТЫ

Как и в любой хорошей RPG, даже без буквы «j», здесь есть классическая «кукла» персонажа, дневник, бестиарий (доступен после разговора с охотницей) и замечательный инвентарь. Игра сама подсказывает, какому персонажу что подходит, чем экономит кучу времени и не отвлекает от решения вселенской задачи. Микроменеджмент не в почёте, а вот серьёзная проработка персонажей очень даже радует.

Поначалу Галли тут никто. Свалилась какая-то девчонка с неба, на вид ничего особенного, а строит из себя героя. В первом городе перед нами закрыты двери, никто не хочет разговаривать. И через час не хочет, и через два – выполни десяток квестов, тогда и посмотрим. Кстати, бегая по заданиям, не забывайте исследовать всё вокруг на предмет артефактов, а если повезёт, вы найдёте какой-нибудь редкий рецепт и создадите совсем уж фантастический меч или амулет. Крафтинг отлично вписывается в прохождение, как и рыбалка, которая по накалу страстей не уступает некоторым боям.

И всё это с эмоциональными диалогами и моральными дилеммами. Поиграешь в Battle Chasers: Nightwar и задумаешься,





БОИ С БОССАМИ можно описать как «Ну, во-первых, это красиво...»



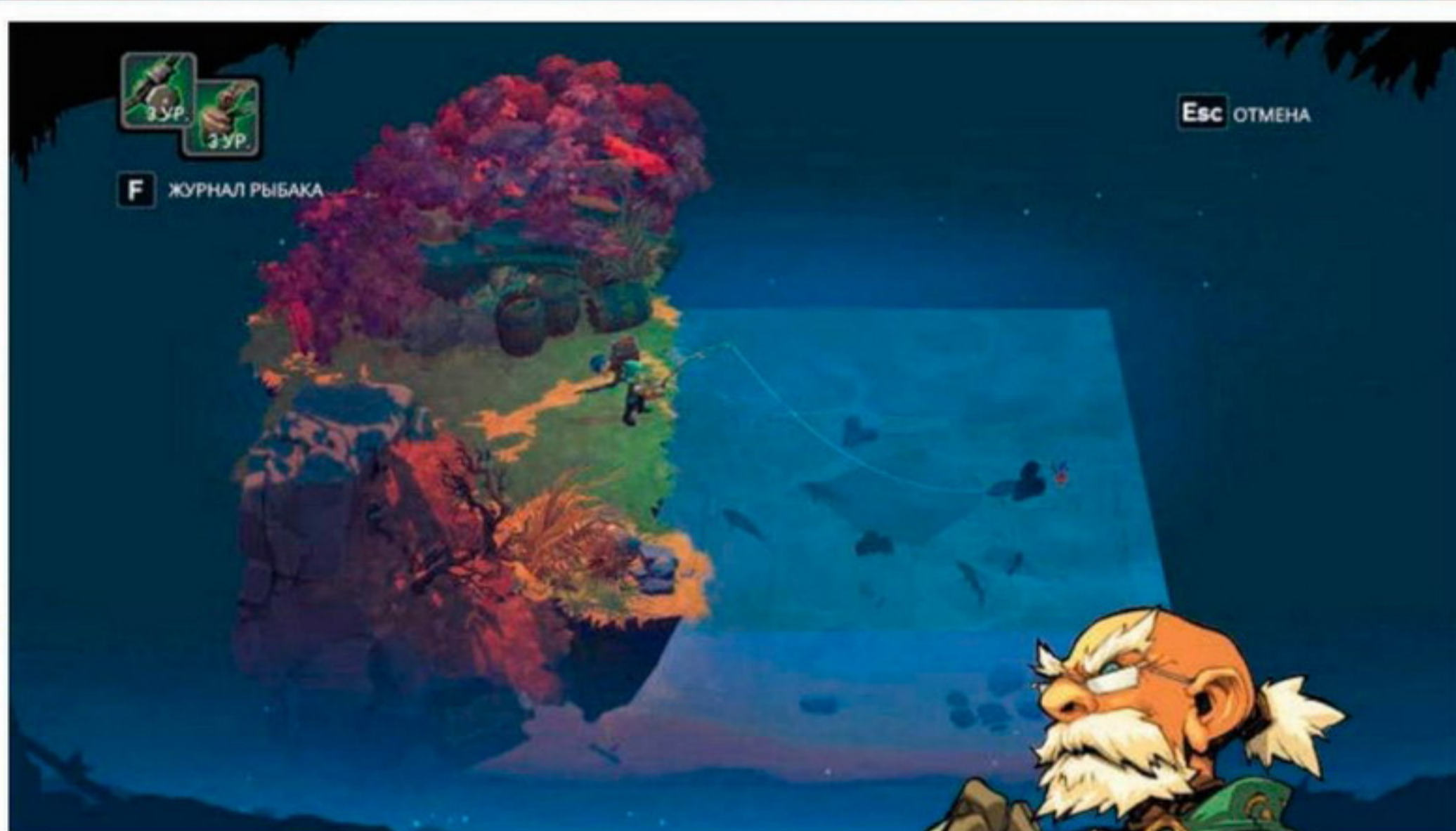
### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью на русском языке. Одна оплошность: Галли в тексте выражается так, словно она парень.

почему такой драмы нет в более крупных ролевых проектах.

Немного о минусах: стоит выйти из подземелья, как вас вновь поджидают десятки противников, хотя вы всё зачистили несколько минут назад. Да, враги стали злее и немного сместили засаду, но воевать по второму кругу совсем не хочется! Впрочем, если Галли набралась достаточно опыта, негодяи послабее уступят дорогу без боя.

Анимация «могучих приёмов» — это целый красивый микрокомикс, но после нескольких просмотров уже ищешь кнопку пропуска, которой, к сожалению, нет. А ведь такие же приёмы используют и сюжетные



РЫБАЛКА всегда умиротворяет

боссы. Помним об этом и откладываем полсотни часов на полное прохождение.



Проект стал даже не тёмной лошадкой, а чёртиком из табакерки: выскочил и помчался по сюжету, утягивая игрока за собой. Сюжет прекрасен, боевая система удобна, а локализация ласкает слух и глаз. ■



### ПОРАДОВАЛО:

- великолепно рассказанная история;
- харизматичные персонажи;
- динамичные бои;
- логичный и не перегруженный интерфейс.

### ОГОРЧИЛО:

- нет пропуска анимации ударов;
- противники возрождаются после каждой перезагрузки уровня.

### ВЕРДИКТ

Battle Chasers: Nightwar — это маленькое и увлекательное откровение в жанре JRPG. Оно заманивает увлекательной историей, но не спешит раскрывать все хитрости геймплея и перипетии сюжета. Это игра, в которой сложность растёт пропорционально интересу, что встречается не так часто.

### РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

**8,5**  
«Отменно»





ЖАНР Файтинг РАЗРАБОТЧИК Capcom ИЗДАТЕЛЬ Capcom МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть  
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core i3-4160 3,6 ГГц, 6 ГБ, 1,5 ГБ видео

# MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

КОЛИЧЕСТВО НЕ ВРАГ КАЧЕСТВА

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

С тех пор как злой владыка похитил из-под носа у бравого рыцаря возлюбленную, прошло немало лет. Артур крепчал, изучал новые трюки, стал легендой и частым гостем топов «Самые хардкорные игры десятилетия». Данте несколько раз менялся, превращаясь то в сопливого юнца, то в юнца-бунтаря, сражающегося с обществом потребления. Доктор Стрэндж пережил cameo в «Человеке-пауке» 1994 года, одну мультипликационную ленту и полнометражку, где вместо него дрался магический плащ, а злу предложили «договориться».

В 2017 году этих героев (а ещё Халка, Капитана Марвела, Криса Редфилда, Тора) отправили сражаться со слиянием миров. Когда всё вот-вот гикнется, не до сантиментов. И здесь в игру вступает фактор под названием «фансервис».

## ПО ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКЕ

**Marvel vs. Capcom: Infinite** – история про то, как разработчики одного из самых выдающихся кроссоверов в истории индустрии пошли по пути создания блокбастера. В *Infinite*, например, есть самый настоящий сюжетный режим. Создан он не для галочки и рассказывает историю, которая могла бы послужить основой для незаурядной визуальной новеллы из нескольких выпусков. Мир персонажей **Marvel** слился



С ПРИЗРАЧНЫМ ГОНЩИКОМ СВЯЗАН один из самых забавных эпизодов сюжетного режима. Поклонники видеоигр прошлого оценят

воедино со вселенной **Capcom**, и началась вакханалия. Сборная солянка персонажей должна остановить вакханалию, но для этого им необходимо отыскать так называемые «камни бесконечности».

Ничего необычного в такой постановке конфликта, конечно же, нет. По сходной схеме строился сюжет одной из классических частей **Mortal Kombat** (минус пришельцы

из других миров), но ведь гораздо важнее то, как история рассказана, не правда ли? С этой точки зрения новая *MvC* – торжество фансервиса. В ней нашлось место милым реверансам для самых преданных поклонников, ироничным диалогам – всему, что характерно для хорошего кроссовера.

Техническая реализация – вопрос иного толка. Мы в 2017 году как-то привыкли, что



## ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ



**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**  
Игра переведена субтитрами.

**ПО СОВРЕМЕННЫМ МЕРКАМ**  
ростер в новой MvC довольно большой. Персонажи ощущаются по-разному – в общем, играть интересно. Другое дело, что ни Дэдпула, ни Логана не завезли... Как и других мутантов из команды Ксавье



**СЭР АРТУР СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.** Жаль, что больших игр про него уже давным-давно не выходило. А ведь может получиться слэшер в духе какой-нибудь God of War или экшен в стиле Souls

сюжетный режим в файтинге должен походить на развеселый киноаттракцион, где что-то взрывается, а заставки перетекают в геймплей при помощи QTE или плавного монтажа. В **Mortal Kombat X** бойцы ломали друг другу челюсти, потом сражались в кат-сценах, затем геймеру приходилось нажимать на «крестик», не забывая про шифты и вообще *окунуться* в атмосферу. Даже если он этого не хотел.

Новая MvC – это как портал в прошлое, где обновлённая Mortal Kombat только-только вышла на PS3 и Xbox 360. Видео здесь не интерактивно, переходы между «кино» и игровым процессом заметнее некуда... Ну да и чёрт бы с ним, вот только смысл в нюансах. Совсем недавно появилась вторая часть **Injustice**. И там тоже есть сюжетный режим. Только в **Injustice 2** зрителей балуют хорошей мультипликацией (кто не смотрел «синглы» DC в анимац-

онном формате – советуем!), а Infinite отмашивается задорной пачкой хохм.

Постановка настолько нелепа, что иной раз задумываешься, а что же хотели авторы – создать блокбастер или шапито для своих? Для последнего новая Marvel vs. Capcom уж слишком близка к кино вселенной Marvel. Блокбастера тоже не получается в силу устарелости приемов. Создатели вернули нам 2011 год. Тогда было хорошо, но технологии-то движутся вперёд.

Сюжетный режим могли спасти разнообразные геймплейные ситуации, и разработчики попытались их вернуть. Порой приходится отбиваться от волны противников в количестве нескольких штук (выходят на арену строго по одному) или убивать волну врагов за отведённое время... Или пытаться одолеть заведомо непобедимого соперника с известным результатом... Или сражаться один на один – почти по прави-



**ОБРАЗ ТОНИ СТАРКА,** как и многих других героев Marvel, в новой MvC выполнен в соответствии с киношной вселенной

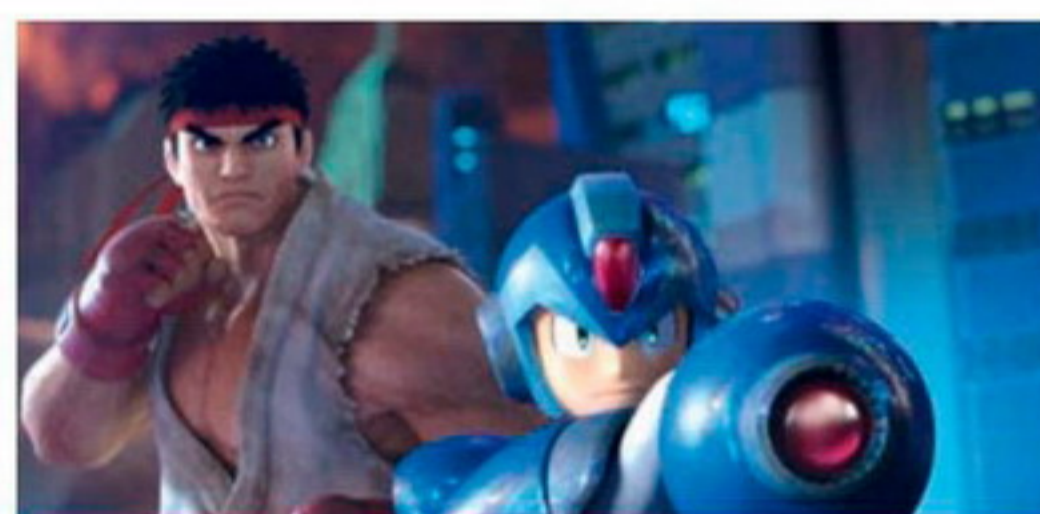
лам классических японских файтингов... Короче, фокус не получился.

### РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ

Внимательный читатель поинтересуется: в чём вообще суть претензий, файтинги никогда не были про сюжетный режим! И будет совершенно неправ. Имеющаяся аудитория не могла удовлетворить желание больших боссов Capcom создать по-настоящему массовый продукт. Японцы в аркадных галереях – это понятно. Но ведь и помимо них есть покупатели. Примерно в это же время в США стала поднимать голову западная школа.

Геймеры поняли, что файтинг может быть не только развлечением для компании друзей (или серьёзной киберспортивной дисциплиной), но и массовой игрой – буквально для всех. Проходить режим башен





**КАК МЫ ИГРАЛИ**

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем

**НА ЧЁМ:** PS4 Pro и Xbox One

**СКОЛЬКО:** пятнадцать часов

в МК было не менее интересно, чем пытаться зазубрить улытку в какой-нибудь из частей **Street Fighter**. Изменился сам порог вхождения: игры-единоборства (наконец-то!) избавились от сомнительной славы развлечения для фанатов с заказанными в интернете файт-стикками.

Понятно, что всегда существовала **Tekken**, и она была массовой, культовой для России, Европы и США. Прожжённые фанаты вспомнят **Dead or Alive** или **SoulCalibur**. Но всё это, будем честны, капля в море. А ведь существовал (и существует) еще целый пласт японских файтингов, последние выпуски которых активно начали переползать в 2,5D – так и в производстве дешевле, и механику ломать не приходится.

Парадокс в том, что массовые 3D-файтинги из Страны восходящего солнца обзаводятся своими «киношными» режимами. Такой был в **Dead or Alive 5**, да и в **Tekken 7** Хэйхати расшвыривал ракеты почти голыми руками. В седьмом «Кулаке» даже из пулемёта стрелять приходилось, словно в каком-нибудь рельсовом шутере.

Так что «кино» для современного файтинга – такой же обязательный атрибут, как и аркадный режим. И от того, насколько хороша сюжетная кампания, зависит не только финальная оценка, но и отзывы пользователей «не в теме», а они критически важны для студий, создающих массовый продукт.

Создатели новой MvC метили в самый широкий сегмент игроков. В тех, кто за консолью развлекается, а не тренирует оче-

реднюю улытку для **Street Fighter 5**. В случае с Infinite на это указывает слишком много факторов. Про сюжетный режим мы уже сказали. Что ещё? Кардинальным образом изменившаяся механика. Раньше японский сериал-кроссовер был штукой сугубо для своих. Бои в формате «трое на трое» из **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two World**, жёсткие тайминги (характерны для всего цикла), необходимость очень точно подбирать команду (бойцы действительно отличались друг от друга) – всё это почти не оставляло шансов новичкам, желающим проникнуться франшизой. Хочешь? Страдай. Изучай. Еще раз страдай. Не хочешь? Более дружественные игры в помощь.

В Infinite разработчики отказались от набившего оскомину формата. Основа механики – tag-сражения (они же «двое на двое»). Такой подход изменил всё. Во-первых, подбирать команду стало проще. Во-вторых, тайминги сделали комфортными даже для случайных покупателей. Разумеется, ради более или менее осмысленного сражения необходимо изучать список приёмов каждого героя, смо-





**КАК И ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ЯПОНСКИЙ ФАЙТИНГ С ИСТОРИЕЙ**, новая MvC – штука зрелищная. Если, конечно, у вас не наблюдается неприятие ярких вспышек света. В противном случае Infinite вам просто противопоказана

треть, как эти приёмы сочетаются, и провести несколько часов в тренировках. Однако в Infinite можно просто взять и начать устраивать домашние турниры с призовым фондом в несколько коробок пиццы. Кроме шуток, это очень здорово. Предыдущие части MvC для этих целей годились лишь с очень большой натяжкой.

Не изменилось главное: как и прежде, Marvel vs. Capcom – это по-хорошему зрелищный файтинг. Миллион спецэффектов, шикарные анимации спецприёмов, вспышки, вспышки и ещё раз вспышки! Порой хочется просто отвести взгляд от экрана телевизора – настолько здесь всё «по-японски». Ложка дёгтя – использование технологии 2,5D. Infinite выглядит крайне слабо даже на фоне Mortal Kombat X, а Injustice 2 и вовсе проигрывает вчистую. И это учитывая, что и сама Injustice 2 не стала верхом технологического совершенства!

**ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО**

Главная беда новой MvC – недостаток контента. Помните историю со Street Fighter 5, когда на старте остались довольны лишь одни киберспортсмены? Здесь примерно та же ситуация. Кроме классической аркады (она стандартна), боёв с настраиваемым ИИ и мультиплеера, в Infinite... ничего нет. Конечно, можно выполнять задания в духе «сделай хадуken за Рю» в специальном режиме, но интересно ли это? Разве что тем, кто хочет выжать из покупки максимум.

Для всех остальных Infinite сегодня – это файтинг, где можно неплохо провести время за сюжетной кампанией (часа четыре в общей сложности), отмутузить дружбана и попробовать сразиться в мультиплеере, который здесь предательски напоминает Street Fighter 5 с его «карточками» и дикими японцами в онлайн. Занимательно? Но не

**ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ НЕ ЗНАТОК** обеих вселенных, разобраться, кто откуда, будет несложно

для тех, кто хочет хорошо провести время, не заморачиваясь с тренировками.

В MvC нового поколения нет своей «крипты» или кусочка beat 'em up из старых выпусков Tekken, – перед нами просто японский файтинг с претензией на блокбастер. Это одновременно и обвинение, и оправдание. Всё зависит от приоритетов.



Marvel vs. Capcom: Infinite сложно назвать «игрой для всех», хоть она и хочет таковой казаться. Это очень нишевый файтинг, лишённый на старте даже намёка на разнообразие режимов. В конечном счёте, как и прежде, основная аудитория MvC – это поклонники комиксов и аркадных хитов прошлого. Те, кто раньше покупал игры серии из-за шикарного режима «3 на 3», уйдут попросту разочарованными. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- наличие сюжетного режима;
- низкий порог вхождения;
- отсылки и море фансервиса.

**ОГОРЧИЛО:**

- недостаток контента;
- средняя графика;
- отсутствие сражений 3 на 3.

**ВЕРДИКТ**

Marvel vs. Capcom: Infinite – история про то, как одна команда хотела создать массовый продукт, но получилось как всегда. И это хорошая новость.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**7,0**  
«Достойно»



ЖАНР Платформер РАЗРАБОТЧИК StudioMDHR Entertainment Inc. ИЗДАТЕЛЬ StudioMDHR Entertainment Inc.  
 МУЛЬТИПЛЕЕР Общий экран ПЛАТФОРМА PC, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E8400 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео



**КАК МЫ ИГРАЛИ**

ВО ЧТО: игра куплена автором  
 НА ЧЕМ: PC  
 СКОЛЬКО: 8 часов

# CUPHEAD

ЛУЧШАЯ ИГРА 1930 ГОДА

ДЕНИС ПАВЛУШКИН



Когда **Cuphead** анонсировали на E3 2014, все, от прессы до игроков, были очарованы. Красивейшая рисованная графика, великолепная музыка, фантазия, фонтаном бьющая из каждого кадра. Геймплей! Хардкор! Всё выглядело настолько сказочно, что поначалу трейлер можно было принять за вымышленный. Ну, знаете, как с фильмом «Мачете», который изначально был пародийным роликом.

Но всё это оказалось не сном и не жестоким розыгрышем. **Cuphead** более чем реальна. Несуществующие платформеры не умеют причинять столько же страданий, сколько приключения двух братьев-кружек.

**ЧАШКА В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ**

Скажем сразу: не дайте мультяшной графике и милым протагонистам себя обмануть. **Cuphead** – это безжалостный платформер подвида *gun-and-gun* с локальным кооперативом в духе **Contra** и лёгкими нотками **Mega Man**. А посему ждать от него инноваций или революции в жанре не стоит. Игра

знает, чем хочет быть – компьютерным аналогом аркадного автомата восьмидесятых, который скорее истощит все ваши запасы мелочи, нежели даст пройти себя до конца. И ей это отлично удаётся.

Сюжетная завязка незамысловата, но забавна. Два брата-акробата, Капхэд и Магмэн, заплутали, прогуливаясь по окрестностям, и оказались в казино. После того как они сорвали большой куш, на них обратил внимание владелец игорного заведения – сам Дьявол! Наплевав на то, что игра в собственном казино – грубейшее нарушение деловой этики, Дьявол предложил братцам сыграть в кости. Естественно, на их души.

Само собой, герои проиграли: их в детстве не учили не заключать пари с чертями. Теперь, чтобы спасти свои души, им придется найти всех должников Дьявола и вытрясти из них долги с процентами. Среди уклонистов – лягушки-боксеры, злобная человекоподобная ромашка, летающий астролог и поезд, полный привидений.

Есть предположение, что и сами разработчики игры, **StudioMDHR**, давным-дав-



**ДАЖЕ ГЛАВНОЕ МЕНЮ** выполнено в традициях старой Disney. Почему-то вспоминается классическая «Белоснежка»

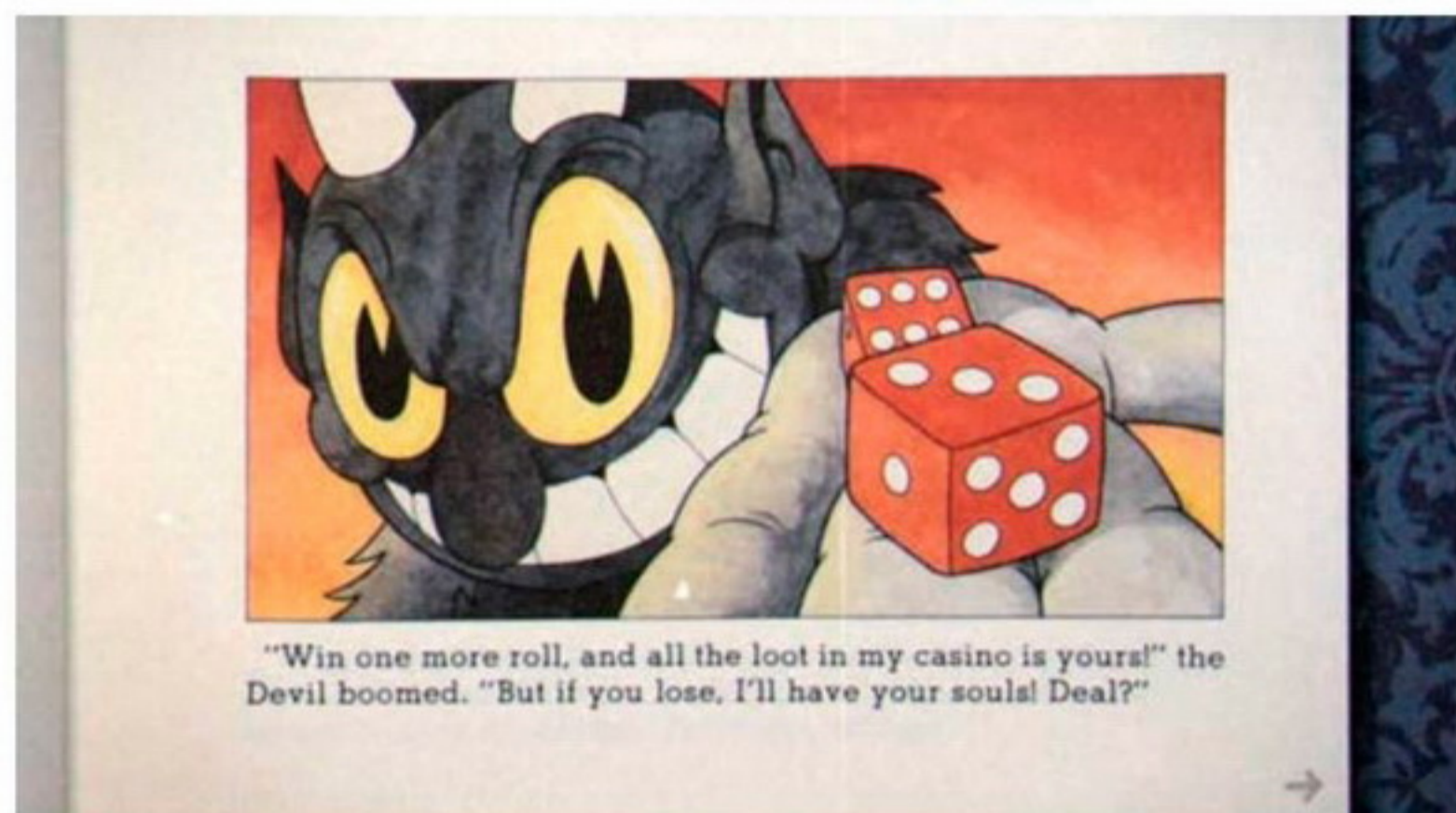
но продали свои души Дьяволу. Иного объяснения тому, как замечательно выглядит и ощущается **Cuphead**, у нас нет.





**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Её нет, но она и не понадобится: игра говорит на языке картинок так хорошо, что вы поймёте всё и без слов.



**ДЬЯВОЛ** в Superhead предпочитает старинные азартные игры



**ДО ЧЕГО ДОШЁЛ ПРОГРЕСС!** Машины теперь и по потолку гоняют

**ОЖИВШИЕ КАРТИНКИ**

Не будем строить из себя снобов: графика в игре *сногшибательна*. Всё, от персонажей до анимации и задников, вдохновлено классическими мультфильмами 1930-х годов. «Моряк Попай», «Бетти Буп», ранние приключения Микки Мауса – человек искушённый не только заметит, откуда в Superhead взялись те или иные визуальные решения, но и найдёт прорву пасхалок, отсылающих к культовой мультипликации.

Более того, Superhead анимирована *полностью* на бумаге, как всамделишный мультфильм. Компьютер использовался только для раскраски эскизов – жизнь в нарисованных человечков вдохнули руки аниматора, карандаш и тысячи изрисованных листов бумаги. Страшно представить, насколько трудоёмким был этот процесс, потому что одних боссов в игре почти тридцать штук, не говоря уже об уровнях,

эффектах, маленьких деталях и прочих мелочах, дополняющих картинку. Вот вам и объяснение, почему игра разрабатывалась семнадцать (!) лет, начиная с самых ранних прототипов.

Свою цель разработчики обрисовали очень просто: они хотели создать игру такой, какой её предположительно сделали бы в 1930 году. Поэтому Superhead козыряет не только картинкой – на укрепление атмосферы ретро работает каждая составляющая. Стилизованные меню, «плёночный» фильтр на изображении, эмуляция 24 кадров в секунду, заглавная тема в исполнении квартета парикмахеров...

Ох, а музыка! Саундтрек целиком состоит из джазовых композиций, записанных с настоящим джаз-бэндом, – от бойких, но мелодичных и насыщенных треков аж сердце радуется. Не говоря уж о том, что мелодия отлично накладывается на происходящее на экране. Словом, об аутентич-

ности здесь позаботились всерьёз, и это делает опыт от игры незабываемым.

Безо всякой скромности, дизайн Superhead – настоящее достижение интерактивного искусства. Такой специфический стиль разработчики объясняют несколькими причинами. Во-первых, братья Молденхауэры, главные дизайнеры игры, выросли на винтажных мультиках студии Макса Флейшера. Во-вторых, в StudioMDHR считают, что старомодная бумажная анимация несправедливо забыта в нашу цифровую эпоху. В-третьих, такой визуальный стиль развязывал геймдизайнерам руки и позволял им творить всё, что только в голову взбредёт. И по геймплею прекрасно видно, что у креатива StudioMDHR не было границ.

**READY? WALLOP!**

Superhead на две трети состоит из схваток с боссами. Добраться до финальной битвы



**ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ**  
на эту прелесть. Улыбка до ушей  
появляется сама собой



и спасти братьев от кабалы в лапах Дьявола можно, только победив всех (до единого) предыдущих противников, так что приготовьтесь: поездочка будет непростой, но до упоения затягивающей. Босс-битвы – это звезда шоу и главный аттракцион игры.

Если графика изобилует красками и мелочами, то с точки зрения игровых механик Cuphead проста и элегантна: ничего лишнего. Игрок может стрелять в восьми направлениях, совмещать это с бегом и прыжками, пригибаться и делать рывки, чтобы уходить от ударов или дотягиваться до нужных платформ. Некоторые сражения проходят в воздухе, там герой пересаживается на милый самолётик, и игра превращается в традиционный shoot 'em up (или cute 'em up).

Инструментарий не слишком обширный, так что придётся освоить его в совершенстве: разборки с боссами – это многоуровневые, невероятно изобретательные пытки. StudioMDHR пускает в оборот целый паноптикум механик – вертикальный и горизонтальный платформинг, менеджмент угроз, испытания на точность стрельбы, гонка на время, проверка на многозадачность, способность адаптироваться... Нюансов так много, что указать какой-то один как «центральный» не получится. И при этом у вас всего три-четыре очка жизни. Три ошибки – и вы в нокауте. Привет, начало боя.

Игра не стесняется своей сложности, она гордится ею как обязательным атрибутом того игрового опыта, который задумали разработчики. Стоит решить одну задачку, как вам тут же подкинут следующую: у всех боссов есть несколько фаз, и с каждой новой фазой расклад кардинально меня-



**УСАТЫЙ КИНГ ДАЙС** – тот ещё прохвост, но музыкальную тему себе отхватил что надо. Так и хочется прищёлкнуть пальцами в ритм

ется. Новые условия, угрозы, паттерны, задачи – иногда и поле боя! Надеемся, что с памятью и рефлексам у вас всё хорошо, потому что противники обожают использовать свои атаки в случайном порядке. Это не всегда честно (от некоторых связок атак физически невозможно спастись), но зато не получится просто зазубрить последовательность ударов – всегда нужно быть наготове.

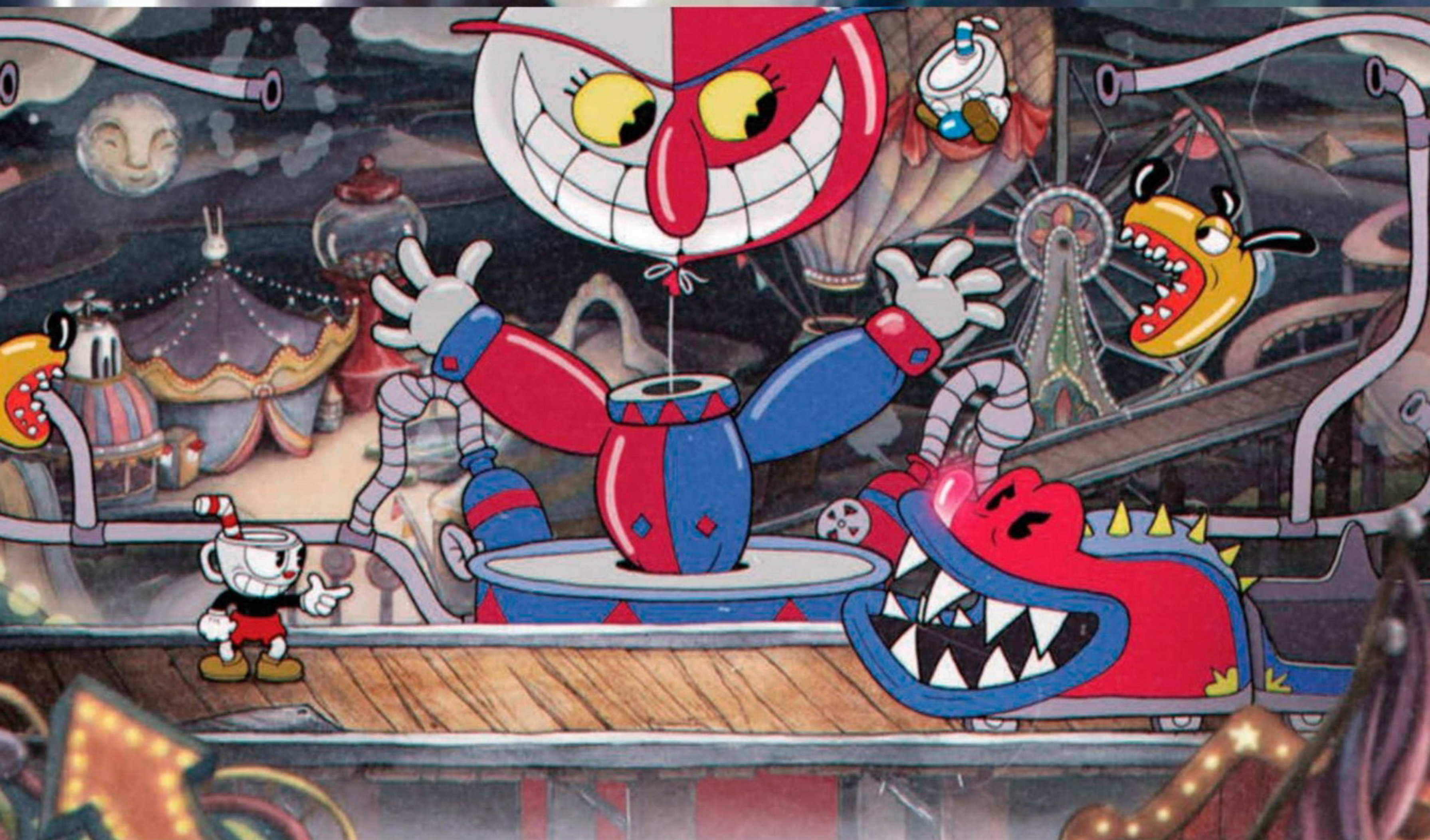
### ТРИ СЛОМАННЫХ ГЕЙМПАДА СПУСТЯ

Усложняя геймерам жизнь, в StudioMDHR не забыли о главном: боссы не только больно бьют, но и отлично выглядят и запоми-

наются. Порой хочется играть дальше просто для того, чтобы посмотреть, какой ещё фортель выкинет противник. Врагам удастся быть милыми, смешными, красивыми и жуткими одновременно – как и старым мультфильмам той же Disney. Правда, иногда вся изобретательность местной графики вредит схваткам. Когда на экране творится кавардак, глаза порой теряются в десятках деталей: хочется смотреть сразу на всё (ибо красиво), а от этого снижается концентрация и начинаешь пропускать совсем уж простые удары.

В игре, почти целиком состоящей из драк с боссами, разработчикам каким-то образом удалось сделать почти всех противни-





ков одинаково интересными, необычными и сложными. Для геймдева это непростое достижение даже в отрыве от впечатляющего стиля, а вместе с ним игра и вовсе превращается в праздник для эстета.

Увы, таких же лестных вещей нельзя сказать об уровнях run-and-gun – «передышках» между боссами. Им уделено гораздо меньше внимания, и, хотя они тоже не остались без интересных фишек, очевидно, что их вставили в игру в последний момент. При желании их можно и вовсе пропустить.

Но, как говорится, нельзя получить всё и сразу. К тому же относительная блёклость традиционных уровней заставляет ещё больше ценить битвы с боссами.

А всё замышлялось именно ради них.



Suphead не ломает правил индустрии, не выступает пионером нового течения и не изобретает велосипед. Это «просто» отличная игра. И создана она не для того, чтобы в очередной раз превзойти конку-



**ДО ПОЛЕЙ БРАНИ** ещё нужно добраться, прогуливаясь по милейшему, но пустому миру. Иногда можно поговорить с кем-нибудь, но не более

рентов по числу полигонов и размерам открытого мира, а для удовольствия от игры как таковой.

Игры вообще-то для того и нужны – чтобы просто было весело. Дебютный проект

команды StudioMDHR напомнил об этом всему миру, а заодно ещё и запустил настоящий ренессанс ретроанимации. Suphead – это маленькая игра с большим сердцем. Именно такая, какой мы её и ждали. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- потрясающая самобытная графика;
- отличный саундтрек;
- удивительно творческий дизайн боссов;
- добротная сложность;
- атмосфера ретромультфильма.

**ОГОРЧИЛО:**

- не всегда честный вызов игроку;
- уровни типа run-and-gun не так хороши, как боссы.

**ВЕРДИКТ**

Великолепный платформер старой школы, который будут ставить в пример следующим поколениям разработчиков. Легко играть, чертовски сложно освоить и до боли приятно любоваться. Кто бы мог подумать, что из проекта по воскрешению бумажной анимации получится без пяти минут бессмертный шедевр?

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**9.0**  
«Великолепно»





ЖАНР Стратегия ИЗДАТЕЛЬ Team17 Digital Ltd. РАЗРАБОТЧИК Team17 Digital Ltd., Mouldy Toof Studios МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, локальный ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel Core Duo E6600 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

**КАК МЫ ИГРАЛИ**

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем  
**НА ЧЁМ:** PC  
**СКОЛЬКО:** 7 часов

# THE ESCAPISTS 2

ВСЕ ПОБЕЖАЛИ, И Я ПОБЕЖАЛ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

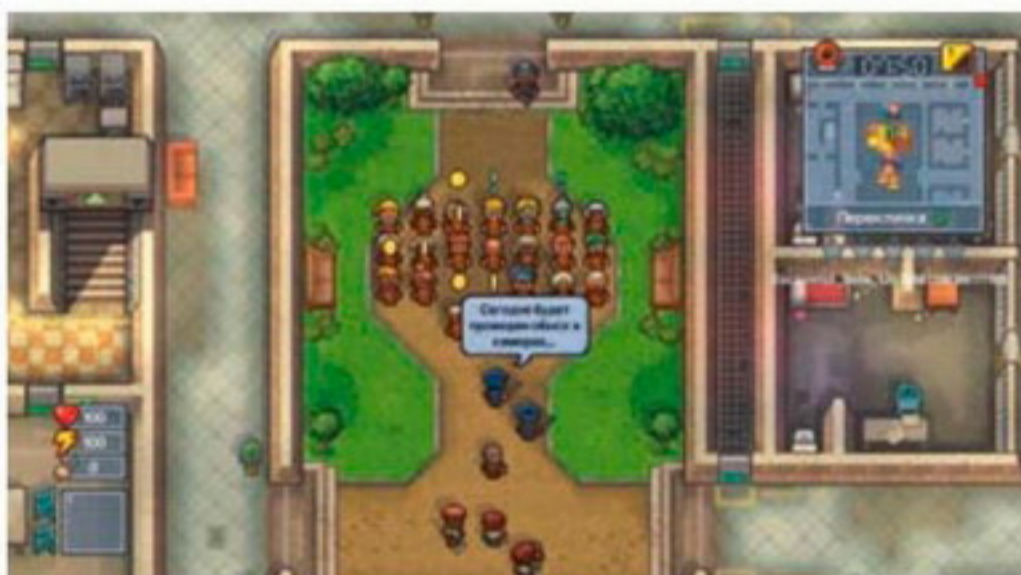
Эскапизм – это стремление отдельно взятой личности убежать и спрятаться в мире иллюзий и фантазий. Так гласит философия. Наша любимая индустрия может считаться одним из примеров эскапизма, как и литература с кинематографом, ведь часто бывает так, что хорошая книга, фильм или игра помогают уйти от реальных проблем. Хотя бы на некоторое время.

**БЕГ ПО ПИКСЕЛЯМ**

В 2015 году вышел симулятор побега из тюрьмы **The Escapists**. Главный герой необычного проекта должен был продумать, как попасть на свободу, не потревожив полицию. Любыми средствами – игрока никто не ограничивал. В первом «Эскаписте» почти всё было хорошо, за исключением графики, пусть даже пиксельной. А ещё не помешал бы мультиплеер.

Во второй части всё исправили: подкрутили визуальную часть и добавили многопользовательский режим. **The Escapists 2** стала выглядеть более эффектно и свежо, с кучей мелких деталей тюремной жизни. Благодаря новому движку персонажи обрели индивидуальность и перестали быть просто кучкой пикселей.

Сюжет раскручивается почти как в анекдоте. Двое друзей отдыхают на прекрасном пляже, и один другому рассказывает, как легко и просто вырваться на свободу даже



**НАЧАЛО** долгой дороги к свободе



**А Я ССЫЛЬНОГО** узнаю по ушанке!

из самых мрачных казематов. После такого признания начинается обучение, где каждый шаг сопровождаются забавные комментарии. К примеру, делая подкоп, вместо ожидаемых рассуждений о том, как не попасться охране или как не затупить лопату, герой думает, почему забыл солнцезащитные очки и пригодится ли на воле крем для загара.

Настоящая игра начинается чуть позже, когда полиция ловит романтика прямо на пляже.

**ТВОЕ МЕСТО НА ПЕРЕКЛИЧКЕ**

Приятным бонусом стало создание персонажа. Триста типажей с изменяемой внешностью: бороды, разноцветные ирокезы – всё, чего душа попросит. У нас по зоне бегал вихрастый малый в шапке-ушанке и с угрюмым выражением лица. Ведь поводов для радости не так уж много.

Ночами несчастному герою приходят в голову мысли о вечном. О том, например, как не нажить себе врагов и избежать обыска в любовно оберегаемой тумбочке. Потом надо просыпаться и бежать на перекличку, ведь опоздавших, скорее всего, будут досматривать с особым пристрастием. А если вести себя совсем плохо, можно не только работы лишиться, но и в карцер загреметь.

После того как всех вас посчитают, начнётся рутинная жизнь: обязательные завтраки, обеды и ужины, физические упражнения, походы в душ и поиски работы. Все эти действия строго ограничены по времени. Чтобы всё успеть, необходимо поглядывать на часы в правом верхнем углу экрана. Чем бы вы ни были заняты, рядом постоянно кто-то общается или высказывает свои мысли. До кого-то домогаются в душе, кто-то нашел волос в тарелке во время завтрака,





ТЮРЕМНАЯ философия

но возможностей всё нет и жизнь видится в самых тёмных тонах. Другой, с ирокезом, стирает со стен граффити, хоть и знает, что совсем скоро его же друзья нарисуют новые и начнётся очередной виток сизифова труда. В надежде снять документальный фильм приезжает съёмочная группа, но с ней происходят совсем уж неординарные вещи.

В тумбочках арестантов лежит множество личных вещей, способных не только раскрыть слабые и сильные стороны своих владельцев, но и помочь вам сбежать. У главного героя тоже есть шкафчик с потайным отделением, куда можно складывать всё купленное и найденное. Имейте в виду, инвентарь не бездонный. Собирайте только то, что необходимо для заданий и вашей глобальной цели.

Если одному планировать побег скучно, возглавьте преступную банду: позвоните друзьям. Даже в самой первой тюрьме (а их тут десятков) на то, чтобы продумать все нюансы, уйдёт не один час, ведь помимо этого нужно заниматься общественным трудом, развивать интеллект в библиотеке и силу в спортзале. Без прокачки герой не сможет переносить большой вес и не соорудит многих вещей — крафт здесь хоть и прост, но необходим, как и хорошие знакомства.



The Escapists 2 — до изумления хорошо проработанный симулятор тюремной жизни, с неизменно позитивным финалом. Лишённый ненормативной лексики и почти совсем — кровожадности, но полный самоиронии. Поначалу кажется, что один побег ничем не будет отличаться от другого, но через несколько часов понимаешь, что ты не столько бежишь, сколько обживаешься и заводишь друзей в новом и по-своему дружелюбном мире. ■

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Игра полностью на русском языке.

**ЕСЛИ СИЛЬНО** зарываться, можно и в больницу попасть

кто-то ищет работу и просит помощи. Полицейские рассуждают о том, как бы побыстрее уйти домой и какой их там ждёт ужин.

Кстати, о помощи. Многие сокамерники «помечены» монеткой или восклицательным знаком. В первом случае вы сможете что-то купить или продать, во втором — взять задание. Квесты здесь разные, но все соответствуют тюремной тематике.

Одному нужно достать кусок мыла, другому — помочь найти работу, а третьего, наоборот, с ней «уволить». Эта часть похожа на тюремный вариант «Как достать соседа». К примеру, можно затопить чью-нибудь камеру. Просто бросайте в туалет мусор — канализация засорится, и бедолаге несколько часов будет не до службы. Есть вариант и попроще: найдите заключённого и с помощью кулаков объясните ему, что на работу сегодня лучше не выходить, а в идеале стоит отказаться от неё насовсем.

Применять грубую силу стало значительно проще и веселее, чем в первой части. Вы можете не только пырнуть заключённого

вилкой, взятой во время обеда, но и уложить его парой приёмов (есть даже блоки). Никто не запрещает драться с каждым встречным, в том числе и с полицией. Но будьте готовы к соответствующей репутации: с вами никто не захочет иметь дело, зато участвуют визиты охранников в камеру.

**ОГОРОДАМИ НАВСТРЕЧУ СВОБОДЕ**

Со временем вы освоитесь в неприветливых казённых стенах, полюбите библиотеку и заведёте друзей. Появятся связи: возможно, вы станете лучшим другом надзирателя и будете выполнять его поручения. Или не будете — здесь никто никого не заставляет. В The Escapists 2 заложена «бомба» притягательности, которая срабатывает только через несколько часов игры. Милые на вид пиксельные человечки рассказывают удивительно драматичные истории, для которых совсем не обязательна фотореалистичная графика.

Вот заключённый сортирует мусор и думает, как бы найти работу поприятнее,

**ПОРАДОВАЛО:**

- удивительно живые персонажи;
- юмор и сатира на каждом шагу;
- разнообразие тюрем;
- возможность многопользовательской игры.

**ОГОРЧИЛО:**

- не все оценят пиксельную графику;
- интерфейс не идеален.

**ВЕРДИКТ**

Подойдёт тем, кого манит романтика обездоленных в неволе. Особенно если надоело пересматривать сериал Prison Break.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**7,5**

«Достойно»





ЖАНР Гоночный симулятор РАЗРАБОТЧИК Turn 10 Studios ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, кросс-платформа ПЛАТФОРМА PC, Xbox One НЕОБХОДИМО Intel i5-750 2,67 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

# FORZA MOTORSPORT 7

ПРОЧЬ ОТ СЕРЫХ БУДНЕЙ

ИВАН КУЗЬМЕНКО

Если не считать спорной **Forza Motorsport 5**, все игры проекта, включая ответвление **Horizon**, получили высокие оценки критиков и всегда тепло принимались игроками. Сам жанр довольно специфичен, да и аудитория у него привередливая, но разработчикам из **Turn 10** почти всегда удаётся задеть тонкие струнки души любителя автоспорта.

## НОСТАЛЬГИЯ И ВЗРЫВ ЭМОЦИЙ

Вот что вы испытаете, попробовав свои силы в обязательных вступительных заездах. Стартовая гонка пройдёт на новом треке в Дубае, а сами вы окажетесь за рулем Porsche 911 GT2 RS – к слову, модель рассекретили именно в игре на выставке E3 2017, а не на привычном для автопроизводителей такого уровня сентябрьском салоне во Франкфурте. Далее мы прыгаем в грузовик и мчим по трассе Mugello, которую успели подзабыть со времён четвертой

части, а чуть позже окончательно таем под дождём в заезде на болиде класса GT500.

Знаете, в роли кого мы участвуем во всём этом великолепии? Старые добрые друзья Мюллер, Росси и Такаги снова здесь – бок о бок с ними мы провели не один десяток часов, пока на смену не пришли драйваторы. Интерфейс тоже вызывает умиление старожилов, ведь это не что иное, как переделанный HUD из второй части: контрастные плитки позиции и текущего круга, тахометр с номером передачи и скоростью. Разве что служебной информации стало больше.

## НА СВОИХ ОШИБКАХ УЧАТСЯ, НА ЧУЖИХ – ДЕЛАЮТ КАРЬЕРУ

Главная интрига игры – проработка режима карьеры. Эта часть всегда была скучной и чрезмерно затянутой, хватало и проблем с мотивацией. Спешим порадовать: недостаток бескомпромиссно исправлен.

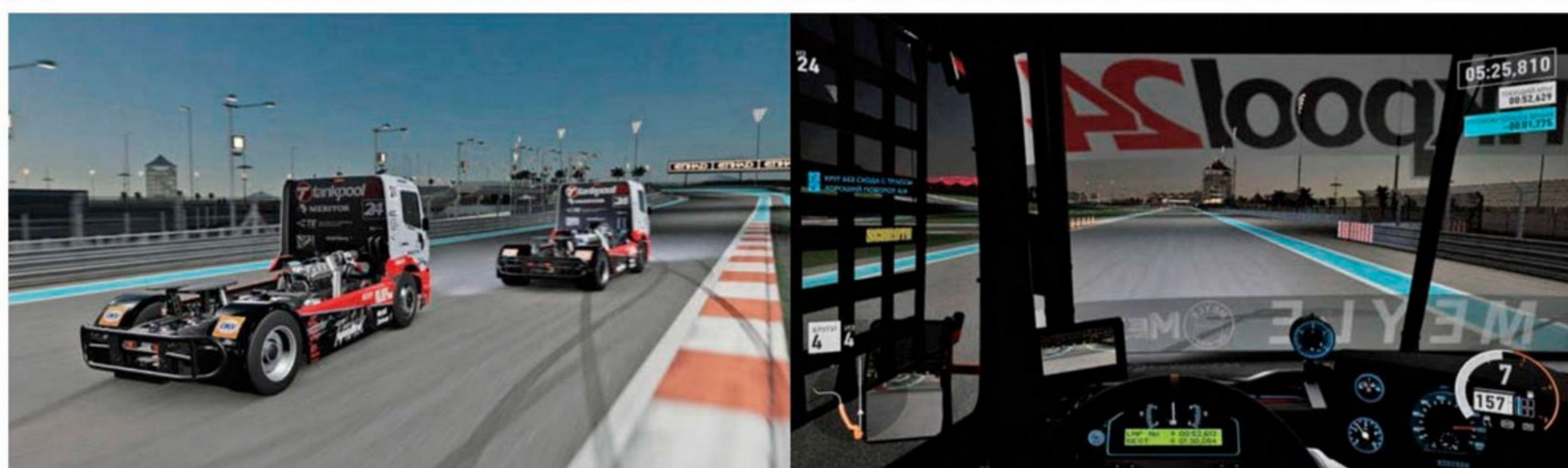


ВСЁ КАК В ДЕТСТВЕ с альбомами вкладышей от жвачки Turbo и модельками Bburago

Наша основная цель – кубок пилотов Forza. На пути к нему необходимо взять несколько наград попроще, набирая очки в традиционных кольцевых гонках определённых классов автомобилей или открытой категории, а также в специальных событиях.

Обычные гонки состоят из четырёх-пяти заездов и приносят довольно много очков, препятствием может стать только нехватка конкретной машины. А вот «события» –





**ЗАЕЗДЫ НА ГРУЗОВИКАХ** сами по себе проще, но есть нюанс: камера с видом сзади не работает. С другой стороны, в кабине на дисплее отображается ваше лучшее время круга, чего очень не хватает в базовом интерфейсе

это заезды на предложенных автомобилях в разных занятых условиях под комментариями знаменитых гонщиков и инженеров.

Есть здесь и уже знакомый автобоулинг с кроссом, и задачи на обгон определённого количества машин, и даже заезды на выносливость. Побеждая в этих ивентах на конкретной машине, вы получаете её в подарок, что очень помогает в продвижении по карьерной лестнице. В пределах одного кубка можно выбирать любое событие – не придётся страдать в неинтересных вам классовых гонках или спешно «выбивать» необходимый под заезд автомобиль.

Хотите – закрывайте гонки полностью, хотите – переходите дальше сразу после набора очков, которые, кстати, нужны не только для кубка, но и для повышения собственного уровня.

### ЕСЛИ Б Я БЫЛ СУЛТАН

Впервые нам дают почувствовать себя не только пилотом, но и коллекционером. В специальном разделе меню представлены и заботливо отсортированы все имеющиеся модели – выглядит на редкость аппетитно. Несмотря на традиционное для серии обилие денежных средств, для покупки самых раритетных экземпляров придётся повышать свой ранг, делая новые приобретения, что вдобавок увеличит ценность призов за каждый следующий уровень водителя. Двойная мотивация!

Набор очень достойный. Часть машин переключалась из предыдущих частей, но есть и новинки – от классической Alfa Romeo 158 до современного болида Renault R.S.17, не говоря о титульной 911 GT2 RS.

DLC-наборы, естественно, никуда не делись. Готовьте ваши денежки, как виртуальные, так и вполне себе реальные.

Если гараж уже ломится, а денег всё равно много (в жизни бы так!), авторы предлагают тратиться на модификаторы, дебютировавшие в прошлой части. Одни блокируют камеру на вид из кабины, другие отключают какую-то из электронных систем-помощников. Естественно, всё это вознаграждается повышенными призовыми после финиша. Примете вызов? Моды продаются как сами по себе, так и в составе призовых коробок, где помимо них могут быть автомобили и костюмы. Кстати, перед каждой гонкой необязательно мучительно выбирать осложнения – нажмите кнопку, и пустые слоты заполнятся самостоятельно.





**КАК МЫ ИГРАЛИ**

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем  
**НА ЧЁМ:** Xbox One  
**СКОЛЬКО:** 15 часов

Своими приобретениями можно любоваться как в одиночных режимах, так и мультиплеере. Последний привычен и прост, разве что появилось совершенно идиотское правило, заставляющее пригласить друга для создания персонального заезда. Зато радуют трассы! В игру вернулись классические трассы из ранних частей (Marple Valley Raceway или упомянутая выше Mugello, заметно обновлённая), а также добавилась новая и очень красивая трасса возле дубайского аэропорта: взлетающие самолеты, песчаные бури и море солнечного света.

**ПРИКЛАДНАЯ ОРГАНОЛЕПТИКА**

Новая карьера, машины, трассы, покупки, режимы. Всё это хорошо, но ведь главное – как игра ощущается, какие она дарит эмоции от вождения. Принципиальные изменения в физической модели вы вряд ли почувствуете – там обновили, тут подтянули. Неплохо стало ощущаться влияние подвески на движение, чуть переработанная модель сцепления тоже чувствуется, хотя никуда не делась уже традиционная нехватка поворачиваемости.

Самая значимая перемена – корректная отработка выезда за пределы трассы. Искусственных (и очень неправдоподобных) ограничений скорости нет,

**РЕЗУЛЬТАТЫ СЕРИИ**

ПРОДОЛЖИТЬ

СОХРАНИТЬ ЗАПИСЬ СМОТРЕТЬ ПОВТОР

НАЧАТЬ ЗАНОВО ВЫЙТИ

**СЕРИЯ : 1 430 / 1 500**  
**СОВРЕМЕННЫЕ КРОССОВЕРЫ**

ЧЕМПИОНАТ «ПОГОН»  
 ЧЕМПИОНАТ «ПОГОН» ЗАКОНЧИТСЯ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ СЕРИИ «СОВРЕМЕННЫЕ КРОССОВЕРЫ»

ПОЗ.	ВОДИТЕЛЬ/МАШИНА	КЛАСС	ВСЕГО ОЧКОВ	ИЗМЕНЕНИЕ ПОЗИЦИИ
1	KuzmenkoSPb M-B G 65	8 578	1430	↑
2	ICECOOLMAN Audi Q7	8 578	1425	↓
3	Infamous Oz BMW X5 M	8 574	1330	↓
4	ROCKHARDISON Cherokee '09	8 574	1285	▲+2
5	chaosvenom573 VW Touareg	8 575	1255	▼-1
6	Night Knight09 Porsche Cayenne	8 575	1135	▼-1
7	BigWillieStyle Lamborghini Urus	8 575	1135	↓
8	tskilyboy2000 M-B G 65	8 570	1075	▲+2
9	Synergy Valour Caddy Escalade	8 570	1040	▼-1
10	ShadowlackGPORF M-B ML 63	8 574	1040	▼-1
11	Mad Serp BMW X5 M	8 575	1000	▲+5
12	TheReinforcemint Range Rover '12	8 573	995	▼-1

Выбрать

**СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ** в сериях заездов позволяет сосредоточиться на процессе, а не на результате

всё вполне логично: на траве существенно возрастёт «вертлявость», а в песке машина будет вязнуть.

Не хватает различий в поведении машин с разной компоновкой. Автомобили ведут себя надёжно на прямой и в поворотах независимо от типа привода и размещения мотора, но тачки помощнее то и дело норовят сорваться в занос. Надо сказать, заносы контролируются довольно просто, но всё же за рулём многосильных монстров советуем использовать системы контроля тяги и динамической стабилизации. Работают они на удивление корректно, полностью сохраняя характер машины и удовольствие от управления, хотя обычно электроника

в играх превращает всё в одинаковые болванки с разной степенью ускорения.

Что с помощниками, что без, игра неплохо работает с вектором тяги. При повороте летите на тормозах в отбойник из шин? Отпустите тормоз, машина, скорее всего, послушно повернёт куда нужно. Если нет – вы действительно ошиблись с выбором скорости на входе.

Но всё это на сухой трассе. Настоящее испытание поджидает на мокром покрытии. Коэффициент сцепления снижается настолько, что все движения приходится тщательно выверять – отчасти ещё и потому, что в игру до сих пор не завезли дождевую резину. Спасают только тонкие





ГОНКИ НА ВЫНОСЛИВОСТЬ и автокросс – лишь малая часть развлечений, представленных в игре

настройки и обширные возможности для тюнинга.

Неплохая графика (4K при 60 кадрах в секунду), звуковое оформление и вибрация на геймпаде – всё это вкуче дарит просто органолептический праздник. Ещё ни одна игра так не радовала в момент проез-

да глубоких луж! Поменялось и взаимодействие с другими машинами на трассе: столкновения ощущаются реалистичнее, лучше работает слип-стрим (он же драфтинг).

Настройки сложности стали лучше сбалансированы, особенно радует разброс агрессивности соперников. Не пугайтесь,

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Полностью переведены все тексты в меню, настройках и субтитры, однако речь персонажей осталась нетронутой – оно и к лучшему.

повысить вероятность победы на больших уровнях поможет регулировка продолжительности гонок. К тому же сами противники могут ошибиться, в том числе с точки зрения стратегии пит-стопов (в заездах на выносливость), так что шансы у вас есть в любом случае.



Не обошлось без ложки дёгтя: видимо, динамическая погода и большое количество участников заставили разработчиков пожертвовать детализацией окружения трасс. На форумах уже есть сравнения одних и тех же участков, которые стали выглядеть сильно хуже по сравнению с тем, что было в Forza Motorsport 5. За пределами полотна деревья плоские, а редкие объёмные ребята с флажками теряются среди двухмерных зрителей. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- новый режим карьеры;
- инструменты для коллекционирования автомобилей;
- дружелюбная и понятная физическая модель;
- гибкая настройка;
- уважение к поклонникам серии со стажем.

**ОГОРЧИЛО:**

- физическая модель всё ещё полна условностей;
- ряд багов на релизе игры;
- маловато серийных автомобилей;
- сниженная детализация за пределами трассы.

**ВЕРДИКТ**

Мы получили лучшую часть Forza Motorsport. Игра старается передать как можно больше ощущений от вождения и привить любовь к миру автомобилей всеми возможными способами, пусть и не лишена некоторых традиционных для серии шероховатостей физической модели.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**8,5**  
«Отменно»





ЖАНР Гоночный симулятор РАЗРАБОТЧИК Polyphony Digital ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment  
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть ПЛАТФОРМА PS4

# GRAN TURISMO SPORT

В ПОГОНЕ ЗА СОВЕРШЕНСТВОМ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

**К**адзунори Ямаути вновь сделал красивый, увлекательный и правдоподобный автосимулятор, но без карьерного режима. Его новое творение – это исключительно соревновательно-сетевой проект с претензией на выход за привычные рамки видеоигр. **Gran Turismo Sport**, с одной стороны, предлагает поклонникам серии то же, что и всегда, а с другой – пытается заманить казуальную аудиторию на территорию хардкорных гонок.

## ПОЕХАЛИ!

Стильная начальная заставка показывает историю автоспорта с начала времён. Чёрно-белые кадры сменяются цветными, старые модели – новенькими тачками. Искренняя любовь **Polyphony Digital** к гоночной культуре и внимание к деталям видны во всех выпусках GT.

При виде массы разделов в меню любой может растеряться, но это только поначалу. Вверху расположилось всё, что касается непосредственно гонок, и фоторедактор для создания пейзажей с машинами, а внизу – инструментарий для украшений и различных улучшений. Помимо прочего, игра преподносит исторические факты, которые касаются не только автоспорта: например, о дате избрания Дональда Трампа президентом или о том, что The Huffington Post – первый блог, получивший Пулитцеровскую премию в 2012 году. А в

специальном бренд-центре игрок может познакомиться с эволюцией культовых автопроизводителей и узнать немало о создании знаковых моделей.

Gran Turismo на первых порах располагает к себе даже тех, кто не сильно интересуется гонками, но через некоторое время может отпугнуть или разочаровать. Ведь управлять настоящим автомобилем не так-то просто. Первым делом загляните в раздел школы вождения и пройдите несколько десятков испытаний. Вам дадут привыкнуть к газу и научат рассчитывать тормозной путь, предложат поуправляться с вхождением в острые повороты, а после наконец пустят на трассу – мчи-

тесь до самого финиша, лавируя по внешним и внутренним порогам. Все испытания необходимо пройти за определённое время и не сходя с дороги.

В GTS важно научиться подмечать, в какой момент давить на педаль до упора и с какого места лучше всего начать входить в поворот. Школа не только знакомит с нюансами управления, но и вознаграждает за прогресс новыми машинами и очками опыта.

Лучше сразу уберите автоматическую коробку передач и отключите в настройках всё, что облегчает вождение. Сделать это стоит не ради поднятия самооценки, а потому, что на автомате или с включенным автоторможением тягаться с опытными соперниками на «механике» будет невероятно трудно.

Даже после всех испытаний игра не сразу пускает в онлайн-заезды. Для начала ознакомьтесь с водительским этикетом: узнайте про спортивное поведение и лишней раз убедитесь, что подрезать – это не по чести.

## СПОРТ И НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Онлайн в GT Sport устроен проще некуда: есть ежедневные заезды и специальные мероприятия под конкретные даты. В серьёзные соревнования пускают гонщиков, достигших нужного рейтинга: игра раскрывается только со временем и только если тратить его с пользой. Всё намекает



### КАК МЫ ИГРАЛИ

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем

**НА ЧЕМ:** на PS4

**СКОЛЬКО:** двадцать часов



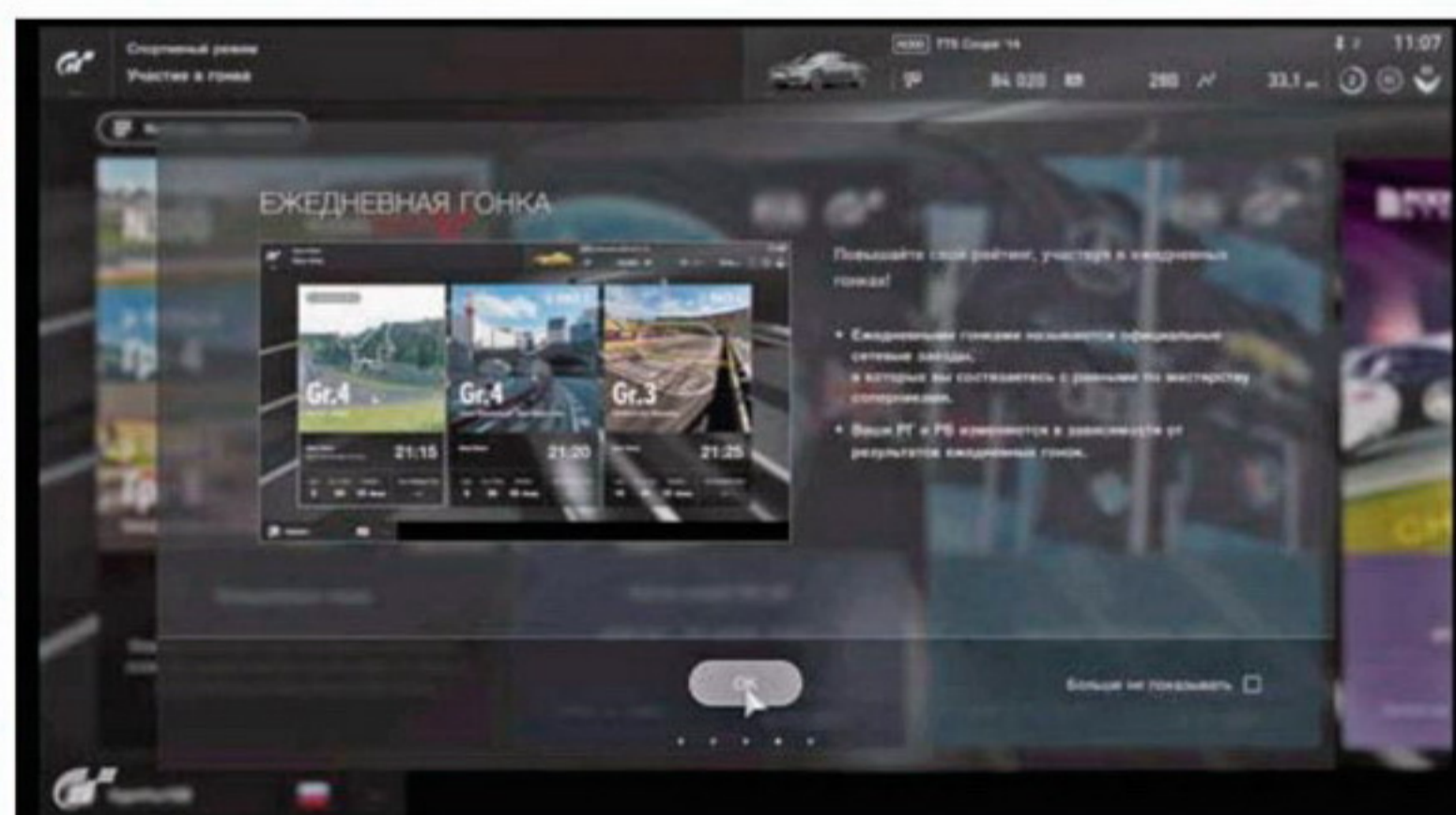


**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Меню и весь текст на русском языке. Вспомогательные видео и ролики о спортивном поведении – на английском.



**КАЖДЫЙ БОЛИД** можно покрасить, обвесить и настроить на свой вкус



**ЕЖЕДНЕВНЫЕ** сетевые гонки – основа всей игры

на важность постоянных тренировок, даже количество пройденных за день километров вознаграждается бонусами.

Можно создать собственную комнату и собрать друзей, или засесть в любой открытый зал ожидания, но регистрироваться на онлайн-заезды придётся заранее. В будущем в рамках GT Sport пройдут соревнования, равные настоящему автоспорту, а победители получают аттестацию в Международной федерации автоспорта (FIA). Gran Turismo продолжает стирать границы между реальными и виртуальными гонками – сам факт того, что FIA сотрудничает с серией GT, говорит о постоянном прогрессе игрового бренда.

Ощущения от вождения действительно похожи на настоящую езду, особенно когда играешь на руле с педалями. Баранку на заносах нехило ведёт, а педаль газа идеально отзывается на силу нажатия. Жёсткость колёс и сцепление с дорогой чувствуется правдиво даже с геймпада,

но на нём сложнее входить в резкие срезывающие повороты.

Вес машин и их поведение практически неотличимы от настоящих, разница лишь в том, что на особенно высоких скоростях вас не вжимает в сиденье, а на заносах сердцебиение учащается не так сильно. Система повреждений не особо влияет на поведение железного коня, да и внешне реализм вмятин и царапин нулевой. В остальном же игра близка к идеалу.

**КРАСОТА ВО ВСЕХ АСПЕКТАХ. ПОЧТИ...**

Одна из главных фишек Gran Turismo – это реально существующие концепт-кары, которые внешне и физикой поведения полностью повторяют оригинал. В игре доступны лучшие модели Alfa Romeo, Aston Martin, Dodge, Porsche, Mazda и остальных марок, к тому же список будет пополняться.

Машины смотрятся фотореалистично, а вот сами трассы и окружение не так

хороши, как хотелось бы, хотя освещение и насыщенность изображения реализованы на очень высоком уровне. Если телевизор поддерживает HDR, включайте сразу – с ним намного лучше. GT Sport заточили и под модный 4K-формат.

Музыка почти идеальна: есть джаз и расслабляющий лаунж, классическое пианино и откровенный панк-рок. На трассе можно услышать один из хитов от Woodkid, Vince Staples и небезызвестных Young Fathers.



Всё-таки Gran Turismo Sport не для массового игрока. Хотя проект и пытается быть максимально дружелюбным, он вынуждает тратить слишком много усилий и времени. К тому же нужно постоянное интернет-соединение, без которого невозможно даже сохраниться, а для максимального погружения придётся раскошелиться на руль и педали. ■

**ПОРАДОВАЛО:**

- действительно реалистичная физика машин;
- удобное меню;
- грамотная прокачка и подача контента;
- куча самых разных автомобилей;
- отличная музыка;
- возможность стать настоящим гонщиком.

**ОГОРЧИЛО:**

- не идеальная графика;
- отсутствие карьерного режима;
- вынуждает к покупке дорогих аксессуаров;
- неприветливость к казуальным игрокам.

**ВЕРДИКТ**

Gran Turismo Sport сделала ещё один шаг к смешению реального и виртуального автоспорта. Фанаты могут ликовать, а новички – попробовать себя в новой части культовой гоночной серии.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**8,5**  
«Отменно»





ЖАНР Квест РАЗРАБОТЧИК Epic LLama ИЗДАТЕЛЬ Buka Entertainment  
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет ПЛАТФОРМА PC НЕОБХОДИМО 2,5 ГГц, 2 ГБ, видеокарта

# DARKESTVILLE CASTLE

БЁРТОН ВСТРЕЧАЕТ ШЕЙФЕРА

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Почти с самого рождения обаятельный демон-сирота Сид то и дело нарушает безмятежное спокойствие городка Даркествилль. Однажды он так достал жителей своими проказами, что они наняли банду охотников на демонов. Вместо того чтобы утихомирить главного даркествилльского забияку, головорезы по ошибке забрали рыбку Сиды, заперев её в сундуке с другой нечистью. Попытавшись выручить маленького друга, Сид навлек на город целый набор потусторонних бед – с ними нам и предстоит разбираться.

## ДЬЯВОЛЬЩИНА В ГОРОДЕ N

Рассказ о демоническом озорнике словно взят из черновиков Тима Бёртона. Сид – демон, ещё младенцем его принесла на землю упавшая звезда. С рождения его лицо напоминает маску с застывшей улыбкой, которой позавидует сам Джокер, но смертные почему-то посчитали это уродством, отчего ребёнок вырос ещё той занозой. Сид отдалённо напоминает более серьёзного демонического коллегу из отечественной визуальной новеллы **One Day in London** – тот тоже был не прочь подначить главного героя, но, в отличие от последнего, сверхъестественными способностями не обладал.

Согласно классике жанра, Сид обитает в мрачном замке, из которого выбирается только для того, чтобы устроить оче-



### КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем  
НА ЧЁМ: PC  
СКОЛЬКО: 5 часов

НЕКОТОРЫМ УЛЫБКА СИДА очень даже по душе

реднюю пакость: насыпать соли в колодец или украсть у жителей по одному носку – так или иначе, но на мировое господство он не претендует. На самом деле в глубине души (если таковая у демонов есть) Сид по-настоящему одинок и шутками пытается привлечь к себе внимание.

На Сиды навлек беду его сосед Дэн Тибот, которого тот долгие годы терроризировал своими розыгрышами. Из-за него на демона охотится банда Ромеро: непо-

воротливый танк Морж, дамагер Мангуст и самая очаровательная – хилер Лиса. Из ребят получился хрестоматийный отряд из любой RPG, да и ведут они себя под стать своей специальности: рослый Морж решает проблемы кулаками, Лиса осторожничает, Мангуст охотится на опасных животных.

У остальных персонажей тоже есть своя любопытная фишка, отчего они легко запоминаются. Продолжительная болтов-





**ПЛЮШЕВЫЙ МЕДВЕДЬ** Баттонс и рыбка Доминго – единственные настоящие друзья Сиды

### БЁРТОНОВСКОЕ БЕЗУМИЕ

В бёртоновскую картинку влюбляешься с первых кадров: тут есть и дружелюбные привидения, и оборотни, и демоны всех сортов. Каждая глава исполнена в собственном стиле и не успевает наскучить. Интересно, что локации двух глав полностью совпадают, но из-за разного наполнения в итоге получилось две параллельных вселенных.

Из общего стиля выбиваются только охотники за демонами, которые как будто вырваны из другой игры. И это понятно, ведь это могучий MMORPG-отряд, нежданные пришельцы в тёмном мире Сиды. И всё же их фигурки выглядят совсем уж нелепо на фоне сказочных локаций.

Музыкальное сопровождение и озвучка органично вписались в мир Даркествиля: все диалоги, что на русском, что на английском, звучат бодро и разнообразно, а под ненавязчивую музыку ломать голову над ребусами намного приятнее.

Хотя «Бука» проделала большую работу над локализацией, в игре всё же осталось несколько ляпов. Самый явный – это надпись над значком беседы с персонажем в виде фразы «Обратиться. Адресат». Как до такого додумались переводчики – загадка посложнее приколов Сиды. Да и канцелярский шрифт кириллицы выглядит отталкивающе по сравнению с утончённым английским аналогом.



Если вы любите классические квесты и фильмы Тима Бёртона, а также готовы прислушаться к творческому началу, то на Darkestville Castle непременно стоит потратить пару вечеров. ■

ня прохожих совсем не утомляет: диалоги прекрасно написаны, наполнены сатирой и гротеском. Время от времени герои отпускают уморительные комментарии в адрес игрока, напоминая, что они живут в своём собственном фантастическом мире, где мы – сторонние наблюдатели, которым повезло избежать безумия, свалившегося на Даркествиль.

Сам городок вызывает в памяти сразу все фильмы Тима Бёртона: тут есть и кладбище с комичными надгробными надписями, и весьма нестандартный потусторонний мир, а по улицам разгуливают местные фрики. На локациях полно деталей, хочется заглянуть в каждый переулок и прочитать каждую надпись, отчего в Даркествиль со всеми его курьёзами *веришь*.

Но за бесконечными шутками кажется, что квесту не хватает глубины: персонажи яркие, но их прошлое не прописано, а об истории городка и вовсе ничего не известно. И ладно бы, будь то обычный проходной квест, но узнать, откуда взялся тот или иной артефакт, действительно хочется. Остаётся надеяться, что разработчики не забросят идею и расскажут новые истории о похождениях озорного демона.

### Я ХУДОЖНИК, Я ТАК ВИЖУ

Механика игры аналогична механике любого классического квеста от LucasArts: герой методично исследует локации, общается с обитателями города и суёт в карман всё, что плохо лежит, – где-нибудь да пригодится. По сложности головоломки отчасти превосходят шедевры 1990-х, заставляя работать правое полушарие мозга, отвечающее за творческое мышление.

Гадать над необычным применением обычных вещей придётся на каждом шагу: после долгих размышлений сперва совсем нелогичная разгадка становится очевидной. К середине квеста приходит полное понимание абсурдного мира игры, и вот уже впихнуть фигурку лошади в голову селёдки кажется единственно правильным и логичным решением.

Сюжетные предметы гармонично распределены по локациям, они не сливаются с окружающей средой, но сильно не выделяются. Вот только вытягивать их из инвентаря не очень удобно: сундук расположен в левой части игрового поля, и, чтобы достать нужный предмет, нужно протащить курсор через весь экран.

#### ПОРАДОВАЛО:

- нетривиальный сюжет;
- в меру остроумный и упоротый юмор;
- харизматичные персонажи;
- отличная озвучка;
- ностальгия по квестам 1990-х.

#### ОГОРЧИЛО:

- история героев не раскрыта;
- недочёты в локализации;
- неудобный инвентарь.

#### ВЕРДИКТ

У Epic Llama получился прекрасный гротескный квест с толикой безумия. А оно, как известно, в малых дозах полезно для здоровья.

#### РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

**7,5**

«Достойно»

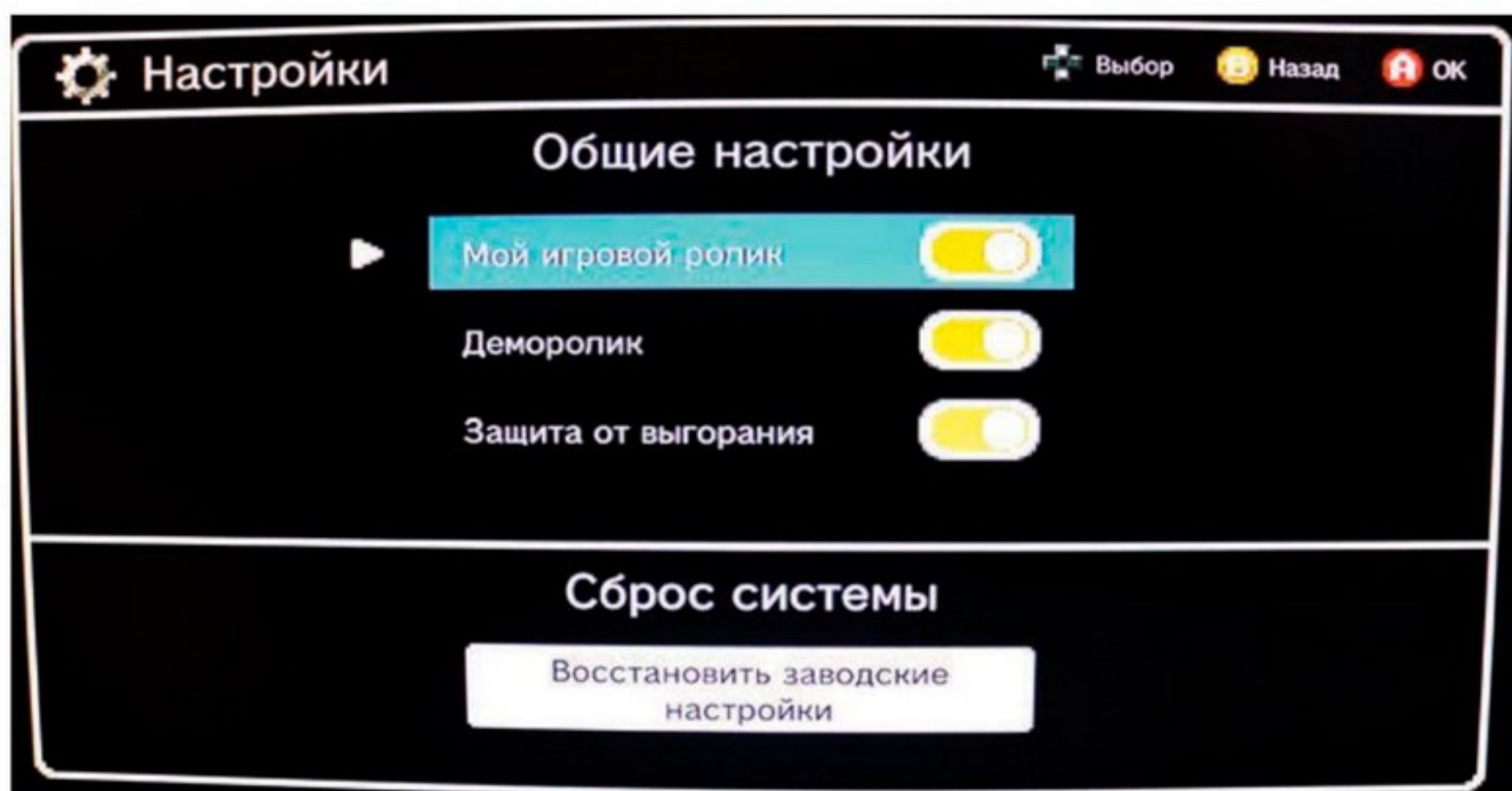




# NINTENDO CLASSIC MINI: SNES

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

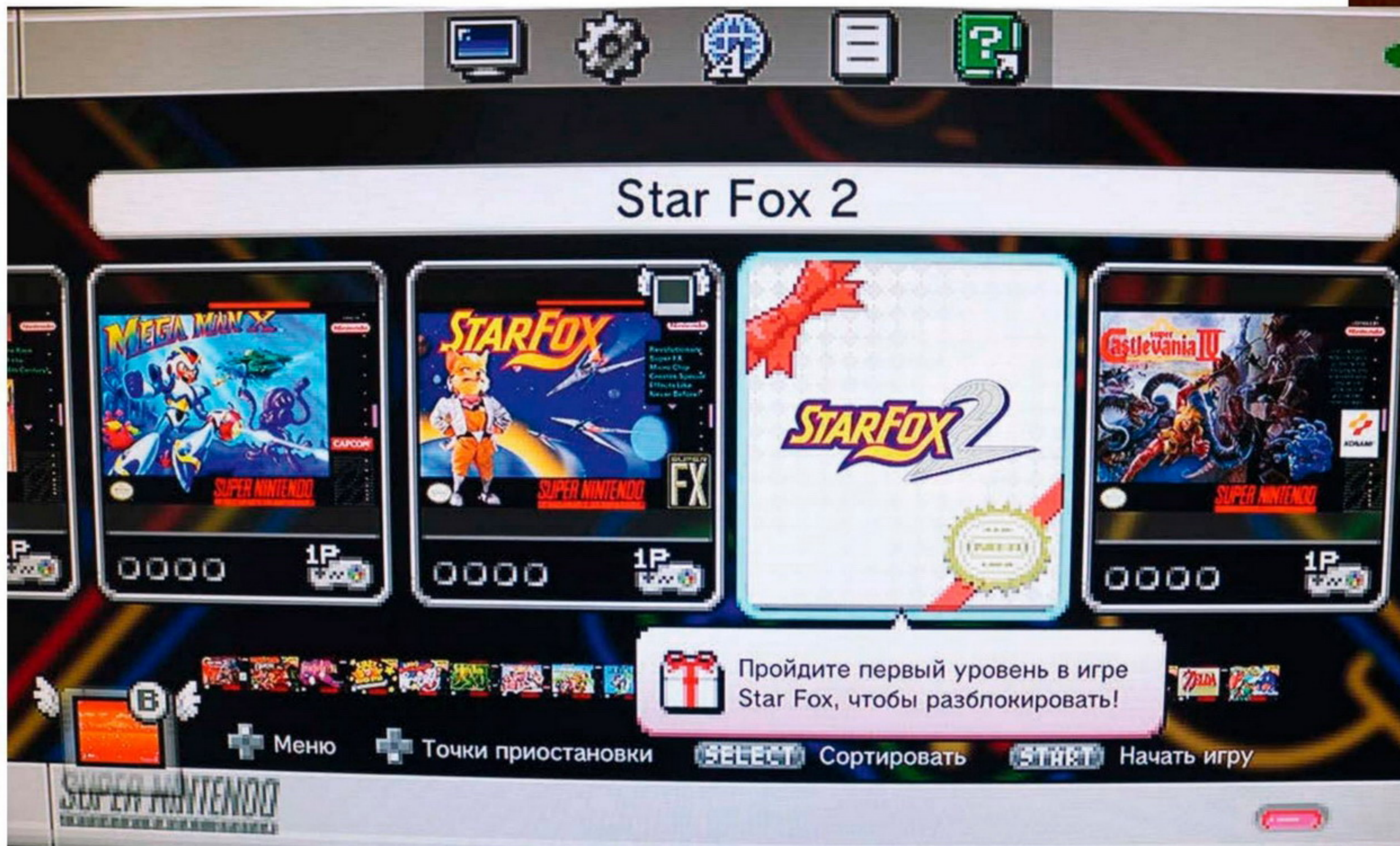
РОДИОН ИЛЬИН



**N**intendo Classic Mini: SNES появилась в продаже – в том числе в России. Для тех, кто не в курсе, поясню, что это такой внешний пластмассовый эмулятор классических игр Nintendo из 1990-х и их тогдашних партнёров-издателей (например, **Squaresoft**, ныне известной как **Square Enix**).

Главный прикол гаджета в том, что не нужно устанавливать на компьютер всякие глючные программные эмуляторы, а потом выламывать себе пальцы, пытаясь совладать при помощи мышки и клавиатуры с тем, что некогда затачивалось под джойстики, – вместо этого «коробочка» подключается к телевизору в гостиной и используется как домашняя консоль. По сути, это она и есть.





**ПО УМОЛЧАНИЮ** Star Fox 2 на Nintendo Classic Mini: SNES заблокирована, и сперва нужно одолеть первый уровень в оригинальной Star Fox, если вы хотите увидеть продолжение саги. Эдакий хардкорный tutorial

#### КЛАССИКА ЖАНРА

Nintendo Classic Mini: SNES продолжает начинания своей предшественницы – Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System. Напомним, что «Большая N» перевыпустила классическую приставку NES ограниченным тиражом в прошлом году, а в этом уже приостановила производство. Нынче устройство в жутком дефиците (ходят слухи, что станки заработают вновь), и это неслучайно: по цене одного «большого» Switch-проекта (примерно 5000 рублей) игрок получает целую плеяду пусть и старых, но всё ещё таких увлекательных классических игрушек!

Если на Nintendo Classic Mini: NES было записано тридцать проектов – культовые «Марио», **The Legend of Zelda**, **Пас-Ман**, – то на переродившейся SNES вы обнаружите двадцать одну игру. Впрочем, жаловаться на сокращение списка нет смысла, ведь здешние развлечения куда ближе современному игроку: 16 бит, как ни крути, это вам не шутки! Тут вам и экшен-платформер **Contra 3: The Alien Wars**, и приключение **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, и файтинг **Street Fighter 2 Turbo**, и трёхмерный рельсовый шутер **Star Fox**. Более того, Nintendo наконец-то выпустила **Star Fox 2** (не прошло и двадцати двух лет!), который в своё время был отменен из-за надвигающегося запуска приставки Nintendo 64.



**NINTENDO CLASSIC MINI: SNES** поддерживает HD-качество изображения и частоту обновления экрана в 60 Гц

#### А КАК ЭТО ВСЁ РАБОТАЕТ?

У многих в детстве и юности была оригинальная 16-битная Super Nintendo Entertainment System, и её уменьшенная копия волей-неволей заставляет вспомнить те самые ощущения и эмоции.

При первом вскрытии коробки с новинкой в голове проносится примерно следующее: «Батюшки, да она ещё и выглядит один в один как американская (и наша

русская) версия той самой консоли из девяностых!» В Японии приставка могла похвастаться, кстати, другим корпусом, и сейчас перевыпущенная для японского локального рынка малютка тоже имеет иной дизайн.

Зато технических различий между ними нет, в коробке вы найдёте саму приставку, два (и это важно) контроллера Super NES Classic (для Nintendo Classic Mini: NES второй приходилось докупать





ПРИСТАВКА почти одного размера с iPhone 7 Plus, а весит и того меньше. И совсем (вообще) не греется. Что любопытно, отсек для картриджей на сей раз просто бутафория



СТОП-КАДР из игры с крыльями – это как раз быстрое сохранение

отдельно) – в этот раз многие игры рассчитаны на совместное прохождение, – кабель HDMI для подключения к телевизору и провод питания USB–mini-USB.

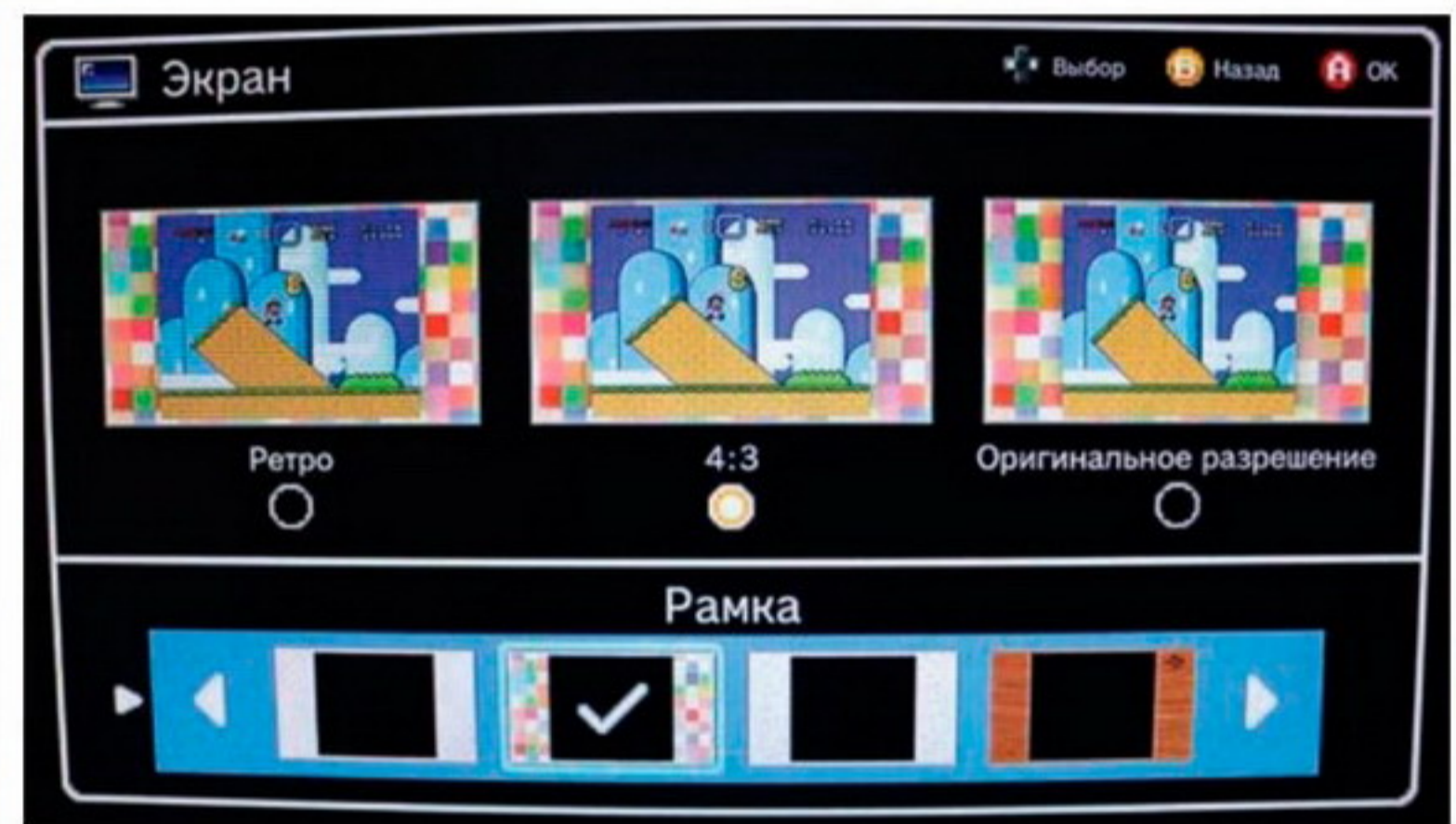
Как и в прошлый раз, вилку, рассчитанную на розетку 220 вольт, в коробке вы не обнаружите. И это не баг, а вполне себе фича: приставка потребляет настолько мало мощности, что на ура питается от USB-порта самого телевизора. Хотя в розетку, если очень хочется, воткнуть устройство тоже можно – для этого подойдет USB-зарядник от любого мобильного телефона. Уверен, сейчас у каждого дома несколько таких пылятся в шкафу. Впрочем, в продаже есть и официальный блок питания от самой Nintendo для законченных перфекционистов.

А теперь немного погрустим. Для пушечки аутентичности ощущений главный недостаток (или тот нюанс, на который многие жаловались в случае с Nintendo Classic Mini: NES) решили сохранить: уже упомянутые





**ПОЯВИЛАСЬ ФУНКЦИЯ ПЕРЕМОТКИ** до пяти минут игрового процесса с момента последнего сохранения. Визуально это выглядит так, словно вы мотаете старую VHS-кассету на «видеке»



**В ЭТОМ ЖЕ МЕНЮ** можно выбрать так называемую рамку, которая будет обрамлять игровую картинку. Настройка позволит закрасить чёрный экран по сторонам от геймплейного «окна», например, цветастыми кубиками

джойстики не поддерживают беспроводные технологии передачи данных. Придётся сидеть носом в телевизор, как в старые добрые: провода геймпадов очень короткие и до дивана в девяноста процентах случаев не дотянутся. Так, например, мне пришлось поставить стул по центру комнаты (хотя чуть позади кресло и диван) и сидеть на расстоянии двух метров от телевизора. Не очень приятно, признаться. Спина устаёт, а глаза напрягаются.

**ПАРА СЛОВ ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ**

А вот что действительно сделано по уму и на совесть, так это внутренний интерфейс приставки и логика выбора желаемой игры. Меню почти не изменилось (если сравнивать с Nintendo Classic Mini: NES) и выглядит все так же аскетично, но функционально. Перед нами снова две полоски прокрутки: одна с большими иконками игр, помогающими в деталях рассмотреть жела-

емое, а вторая – с крошечными; она нужна для понимания своей позиции в общей ленте игр. Кнопка «Select» на джойстике помогает отсортировать проекты по количеству поддерживаемых игроков, по давности запуска той или иной игры и ряду других характеристик. Удобно!

Никуда не делись и настройки экрана. Режим «Ретро» – самый классный, как по мне, – симулирует картинку с оригинальной приставки 1990-х, со всеми подёргиваниями, изредка пробегающими «полосками» и прочими артефактами. Режим «4:3» позволяет чуть растянуть игровую картинку, сделав её шире на современных телевизорах. Наконец, «Оригинальное разрешение» выводит игры «as is»: в этом режиме игровой экран самый узкий и неудобный, но самый аутентичный.

Переехала на консоль и функция быстрого сохранения в любой момент, даже если в оригинальной игре это было невозможно. Больше не нужно стирать пальцы

до крови, стараясь сразу одолеть уровень или босса, – достаточно нажать одну кнопку на теле самой приставки. Игра свернётся, и система предложит записать сохранение в один из четырёх доступных слотов. Если пользуетесь приставкой не в гордом одиночестве, сохранение можно заблокировать, чтобы другие домочадцы его случайно не перезаписали или не удалили.

Наконец, последнее, что хочется отметить: если приставку оставить на некоторое время включённой, усатый водопроводчик всё так же начнёт развлекать вас демороликами разных проектов. Ретрогейминг, признаться, завораживает даже тогда, когда на него смотришь в записи!



Лично для меня Nintendo Classic Mini: SNES стала, как бы рекламно это ни прозвучало, покупкой месяца. Ждём продолжения серии – Nintendo Classic Mini: Nintendo 64! ■





# STARCRRAFT: REMASTERED

МАШИНА ВРЕМЕНИ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

За окном шёл 1998 год. Необычный год. Последние рождённые в СССР дети шли в первый класс, Роман Жуков планировал рассказать своей крошке, как он по ней скучает и писем от неё не получает, а Россия ещё не знала мрачного слова «дефолт».

В это же время где-то по ту сторону Атлантического океана компания **Blizzard** создавала игру, во многом определившую облик своего жанра. Называлась она **StarCraft**, и первое время многие ошибочно воспринимали её как «Warcraft в космосе».

В 2017 году Blizzard решила сделать невозможное — создать машину времени и вернуть геймеров в их юность.

## ТЫСЯЧУ НЕДЕЛЬ ТОМУ НАЗАД

С момента релиза StarCraft прошло чуть более девятнадцати лет — огромный срок

для RTS, пусть даже и очень популярной. За это время сменились целые поколения компьютерного железа. Меняется и подход к созданию игр любых жанров, аудитория становится всё требовательнее. Но старые, раз и навсегда полюбившиеся, уже заняли своё место в геймерских сердцах. Частенько встречается мнение о том, что раньше игры были «душевнее» и не так «заражены» коммерцией, как современные AAA-проекты.

StarCraft навевает приятную тоску по сотням часов, проведённых в компьютерных клубах. На этом фоне одна только мысль о ремастере заставляет утереть скупую слезу, а заодно скрестить пальцы. Ведь можно как улучшить классику, доведя до идеала, так и испортить её неосторожным апгрейдом. К счастью, со **StarCraft: Remastered** всё получилось очень хорошо, хотя и не без изъянов.

Особых танцев с бубном не потребуется, StarCraft: Remastered устанавливается и запускается почти идеально, если не обращать внимания на слетающие настройки графики. Наконец-то это случилось. Переход в ностальгическое состояние оказался очень резким. В мозгу словно произошла подмена реальности: вот ты сидишь перед широкоформатным монитором, а на экране прошлый век в его лучших проявлениях.

## НЕСКОЛЬКО МИНУТ ТИШИНЫ

Ты уже толком не помнишь, почему все так боялись зергов, но догадываешься об этом на подсознательном уровне. Проходишь миссию за миссией, но не потому, что тебе надо написать текст, а потому, что действительно интересно. Вспоминаешь, как выглядела игра тогда, и замечаешь,





**ПРИБАВИВ В СОЧНОСТИ** и яркости, зерги отчего-то стали менее отвратительными. Не пушистые зверьки, конечно, но теперь играть за них... нормально

**ТАИНСТВЕННЫЙ ПРЕДВЕСТНИК** будущего кошмара

как бережно Blizzard перенесла родную графику на новые платформы, приукрасив её новым разрешением текстур и яркостью красок. С одной стороны, игру можно узнать с полувзгляда, с другой – Remastered смотрится свежо и не пугает внешним видом новичков.

Вспоминаешь, как игроки относились к ней раньше, как незаметно для себя просиживали ночи и ночи. Вспоминаешь, каким был сюжет, заставляющий вчитываться в диалоги и перепроходить обе части вместе с дополнениями. Ведь, только вникнув во всю историю, можно понять, что именно значила для Рейнора Сара Керриган.

И таких «точек воспоминаний» в StarCraft: Remastered очень много. Игра обладает каким-то невообразимым магнетизмом, который отводит взгляд в сторону от тех-

нических проблем. Например, от низких познаний солдат в географии. Они способны заблудиться меж нескольких построек и не найти широченную дверь. И не потому, что они такие плохие, просто в 1998 году стандарты и критерии ИИ были другими. Как и у интерфейса. Его, конечно же, подтянули под современные стандарты, по крайней мере визуально, но для многих нынешних игроков тот факт, что в одну «рамку» можно поместить только дюжину юнитов, будет очень непривычным.

### ВETERАНАМИ ДЛЯ ВETERАНОВ

У StarCraft: Remastered по умолчанию уже есть три заслуги: интеграция с Battle.net, русская локализация и адаптированная под современные системы графика и произво-

дительность. Во многом этот ремастер можно назвать идеальным, ведь он даёт возможность поиграть в хит прошлого с комфортом, без установки дополнительного софта и поиска руководств по оптимизации.

От него не стоит ждать чудес в виде свежих катсцен (3D-видеоролики остались полностью оригинальными) или чего-либо совершенно нового в геймплее и сюжете (правда, некоторые диалоги всё же переписаны). Игра просто берёт тебя за провод мышки и ведёт по полям боевой славы сектора Копрулу, показывая всех ключевых персонажей серии и раскрывая их душевные тайны.

■ ■ ■

Этого будет достаточно, чтобы ветераны пошли за носовым платком, а новички прониклись и поняли, почему их старшие собраты-геймеры взяли на работе отпуска по собственному желанию. StarCraft: Remastered – самый недорогой билет на машину времени класса люкс за всю историю игровой индустрии. ■

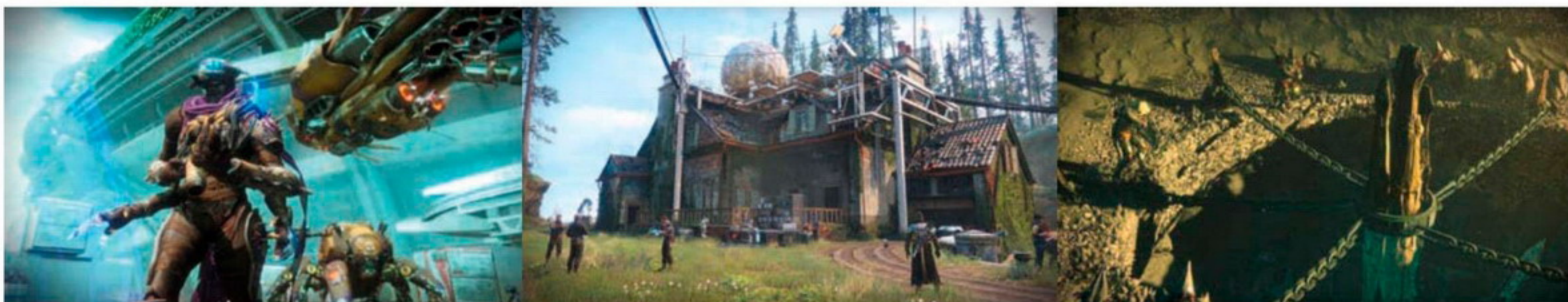




# DESTINY 2 ДЛЯ ПК

ФЛАГМАН 4К-РАЗРЕШЕНИЯ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Эпоха 4К ещё не наступила, но, как говорится, уже вот-вот. На рынке хватает переделанных в Ultra HD фильмов – это разрешение поддерживается в обновлённой PlayStation Plus и скоро появится в Xbox One X. Да и на компьютерах в большинстве современных видеоигр его вполне себе можно испробовать.

Почему же столько шума именно вокруг **Destiny 2**? Во-первых, шума вокруг неё всегда хватало, к тому же серия перестает быть консольным эксклюзивом и перебирается на ПК. А во-вторых, она просто

бессовестно красива, что особенно заметно именно в 4К.

## ПРИРОДА НЕ ТЕРПИТ ПУСТОТЫ

С высоким разрешением гораздо больше проблем, чем может показаться. При увеличении числа пикселей и чёткости изображения в глаза начинает бросаться пустота на экране. Включив в 4К ту же **FIFA**, вы, скорее всего, заметите, что поле стало выглядеть неестественно. Слишком плоско, слишком гладко. На отшлифованной пла-

стиковой поверхности мозг не станет автоматически додумывать траву.

С таким эффектом сталкиваются не только разработчики игр. Например, YouTube-передача «This is Хорошо» обзавелась новой студией ровно после закупки более качественных камер – при возросшей чёткости ведущий на белом фоне казался совсем одиноким.

Или, скажем, графические моды на старые игры типа **Morrowind** могут добавлять сколь угодно качественное освещение и подробные текстуры – без дорисовки





ПОДО ВСЕМИ СКРИНШОТАМИ  
можно ставить универсальную  
подпись: «Думаете, обои?  
Ан нет, скриншот!»



**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ** на искры, на размытие, на огонь и гильзы. Да на всё обратите внимание!  
Правда, видеокарта потребуется соответствующая – хотя бы GeForce 1060 для 1080p и GeForce 1080 Ti для 4K

объектов в поле зрения (кустов, деревьев) игровой мир станет голым.

Если вы хотите махом увеличить разрешение в четыре раза, нужно пропорционально подтянуть и число деталей на экране. И вот это уже потребует о-го-го каких вычислительных мощностей и затрат на оптимизацию.

Destiny 2 как раз выступает этаким флагманом ультраразрешения. Мы подтверждаем: графика на персонажах с мощной видеокартой просто-таки изобилует объектами и спецэффектами. Локации прорисованы очень тщательно, а выстрелы, взрывы и применение сверхспособностей заполняют экран уймой частиц. Вдобавок по сравнению с консольной версией резко выросла дальность прорисовки – теперь можно подолгу разглядывать пейзажи, ранее скрытые за непроницаемым туманом. Карточки от **NVIDIA**, кстати, добавляют и своих эксклюзивных спецэффектов.

## И ТУТ ЭТОТ ХОЛИВАР

Эффект «очень одинокого петуха» вторую Destiny обошёл стороной – это та

самая игра, ради которой хочется обзавестись 4K-экраном. А управление с клавиатурой и мышкой делает её чрезвычайно комфортной для тех, кто вырос на «квейке с анрилом», но так и не научился мастерски обращаться с геймпадом. Местами даже *чересчур* комфортной. Если на геймпаде всё-таки приходится тратить время на то, чтобы аккуратно прицеливаться (особенно когда врагов целая толпа), то на ПК попадания в голову следуют одно за другим. Впрочем, те, кто изначально привычен именно к геймпаду, утверждают, что это как раз *с мышью* всё слишком сложно.

На презентации мы даже вывели теорию, что дело в моторной памяти: консольщики знают, что левая рука отвечает разве что за перемещение, в то время как на правую ложится основная нагрузка – и прицеливание, и стрельба, и все дополнительные функции. Ну а у компьютерщиков наоборот: правой рукой наводишь да целишься, а левой делай всё остальное. И привычка эта выработывалась годами – вот и не сходятся во мнении два похожих, но таких далёких друг от друга лагеря. Кстати, главная проблема, возникшая при переносе игры на ПК,



заклучалась в том, что среди разработчиков сплошные консольщики. Забегая вперёд: всё у них отлично получилось.

Контент будет ровно тем же – никаких эксклюзивных локаций или видов оружия. И точно так же тут всё появится не сразу: сначала основа, потом подтянутся рейды и прочее. Когда версии сравняются, разработчики начнут выпускать дополнения для обеих платформ, а пока придётся играть с тем, что есть. И, увы, несмотря на идентичное наполнение, играть в одном мире с ПК и консоли не выйдет. Нельзя даже просто импортировать персонажа – только начать заново.

Впрочем, с учётом привычного управления прокачка и сбор снаряжения должны идти гораздо быстрее, так что есть шансы догнать и перегнать. Единственное, что вызывает опасения: как бы не пошло всё *слишком* быстро. А то раскочаются люди, соберут все легендарные шмотки, да и забросят игру, посчитав пройденной. MMORPG в первую очередь держатся на игроках, в опустевший мир новички не придут.

■ ■ ■

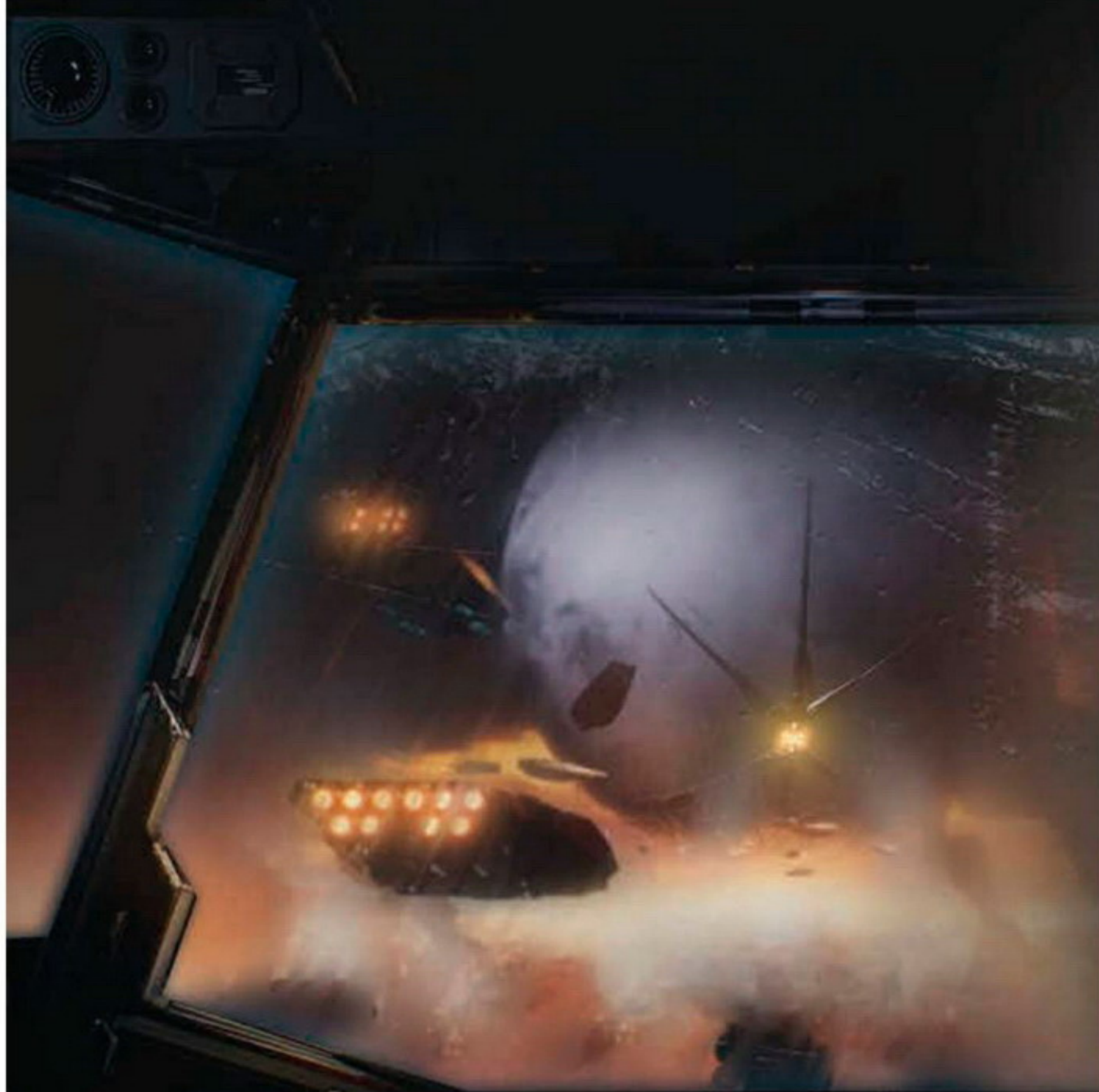
Как бы то ни было, разработчики обещают регулярно пополнять список развлечений, как в PvP, так и в PvE, да и студия **Bungie** – мастера делать игры, в которых приятно даже просто стрелять. Как они добиваются такой тактильности – уму непостижимо, но работает. Что на геймпаде, что на клавиатуре. Не верите – попробуйте сами. ■



# ПОМОЩЬ БЛИЗКО

КОГДА ВИДНО ВСЁ И СРАЗУ, УСПЕТЬ ВОВРЕМЯ ГОРАЗДО ПРОЩЕ

КОГДА МЫ РИСОВАЛИ ЭТУ КАРТИНКУ, я очень хотел, чтобы художник как-то обозначил, что монитор надёжно закреплён к столу. Космический корабль, перегрузки, невесомость – ну не может он просто так стоять на столе! В итоге визуально это никак не отображали, чтобы не нарушать винтами или клёпками дизайн этого космического **UltraWide-монитора LG**, но вы знаете: он надёжно прикреплён к столу силой футуристических технологий. Решайте для себя сами, супермагниты его держат, наноклей или мини-гравитаторы. Главное, он никуда не сдвинется и не упадёт. Мы об этом позаботились.







GHAUL



STATUS: Entered the atmosphere. Earth.  
ALTITUDE: 4127 ft  
DESCENDING. READY TO DEPLOY IN 00:05:47:0742



**ВСЕ НА БОРЬБУ  
С КРАСНЫМ ЛЕГИОНОМ!**



# КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ

ПРОГУЛКА ПО ЛОКАЦИЯМ DESTINY 2

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

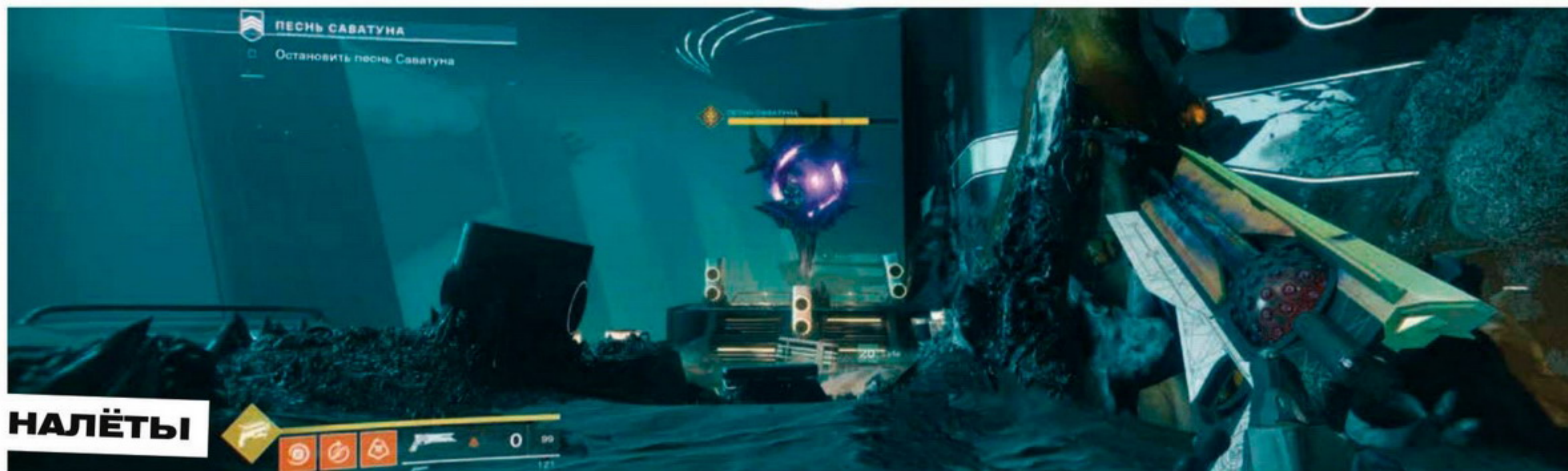


Думаете, раз Красный легион повержен, а Доминус Гоул убит, то всё, можно расслабиться? Как бы не так! После завершения сюжетной линии жизнь в **Destiny 2** только начинается. И чем сильнее ваш страж, тем более заманчивые и сложные испытания будут перед ним открываться. Награды соответствующие – от легендарной экипировки до экзотиков всех сортов. Система активностей в **Destiny 2** сильно отличается от того, что мы видели в предыдущей игре, и в первую очередь – разнообразием занятий и изобилием нюансов, о которых можно даже не догадываться. Поэтому мы вкратце расскажем вам о том, чем и как стоит заниматься после достижения двадцатого уровня, чтобы получить больше удовольствия и пользы.

## КОСМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВМЕСТЕ С LG ULTRAWIDE

**Destiny 2** – очень красивая игра. Нам не раз и не два хотелось остановиться на минутку, чтобы просто полюбоваться окружающими видами – или внимательно осмотреть очередную машину вексов. С помощью монитора LG UltraWide с соотношением сторон 21:9 вы сможете погрузиться в миры **Destiny 2** с головой.

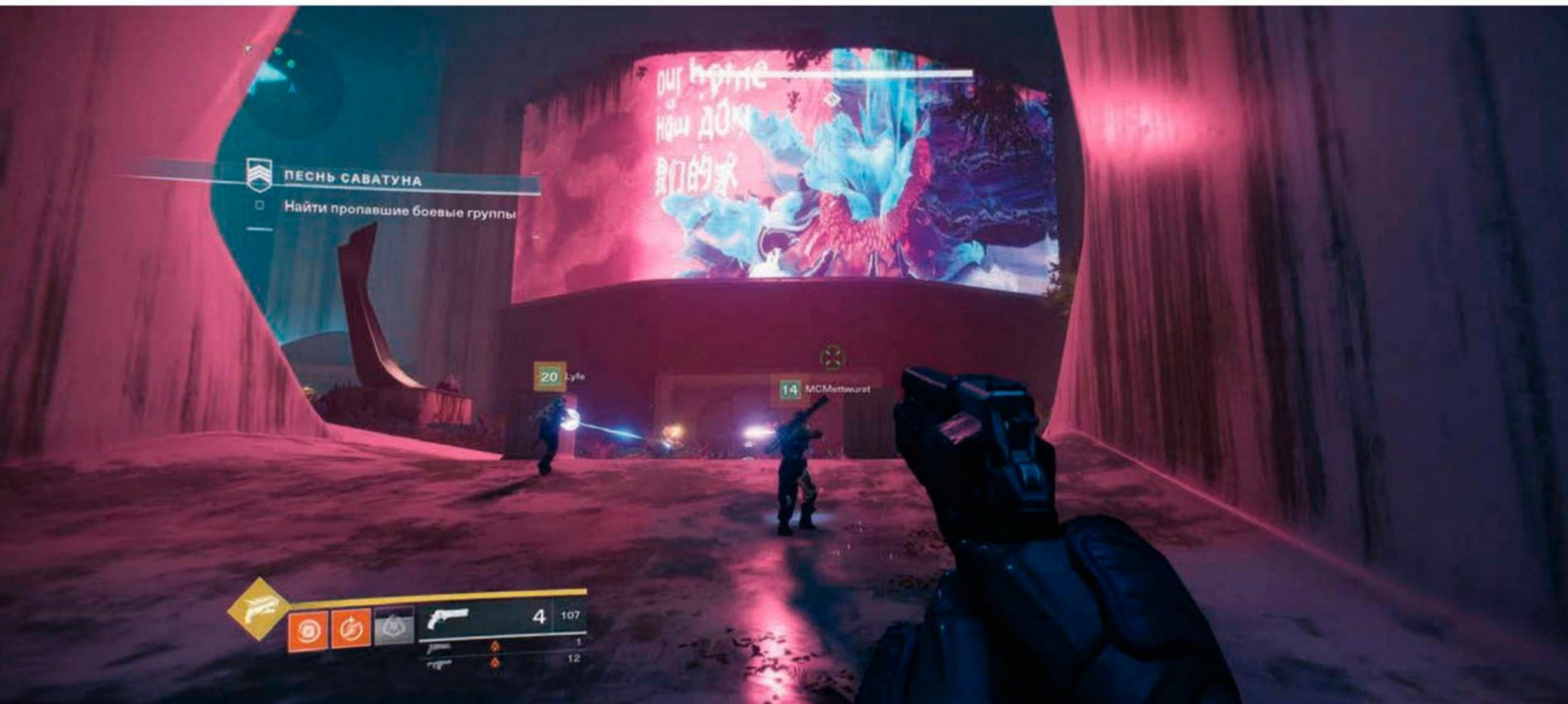
Игра устроена таким образом, что вы будете регулярно возвращаться на знакомые локации. Может быть, бушующее море Титана в четвёртый раз и не окажет на вас такое же мощное воздействие, как в первый, но с широкоформатным монитором вы точно увидите больше красот и заметите больше деталей. Широкий формат – просто-напросто тот самый вариант, что позволяет в полной мере оценить старания разработчиков, создавших эту яркую и живую вселенную.



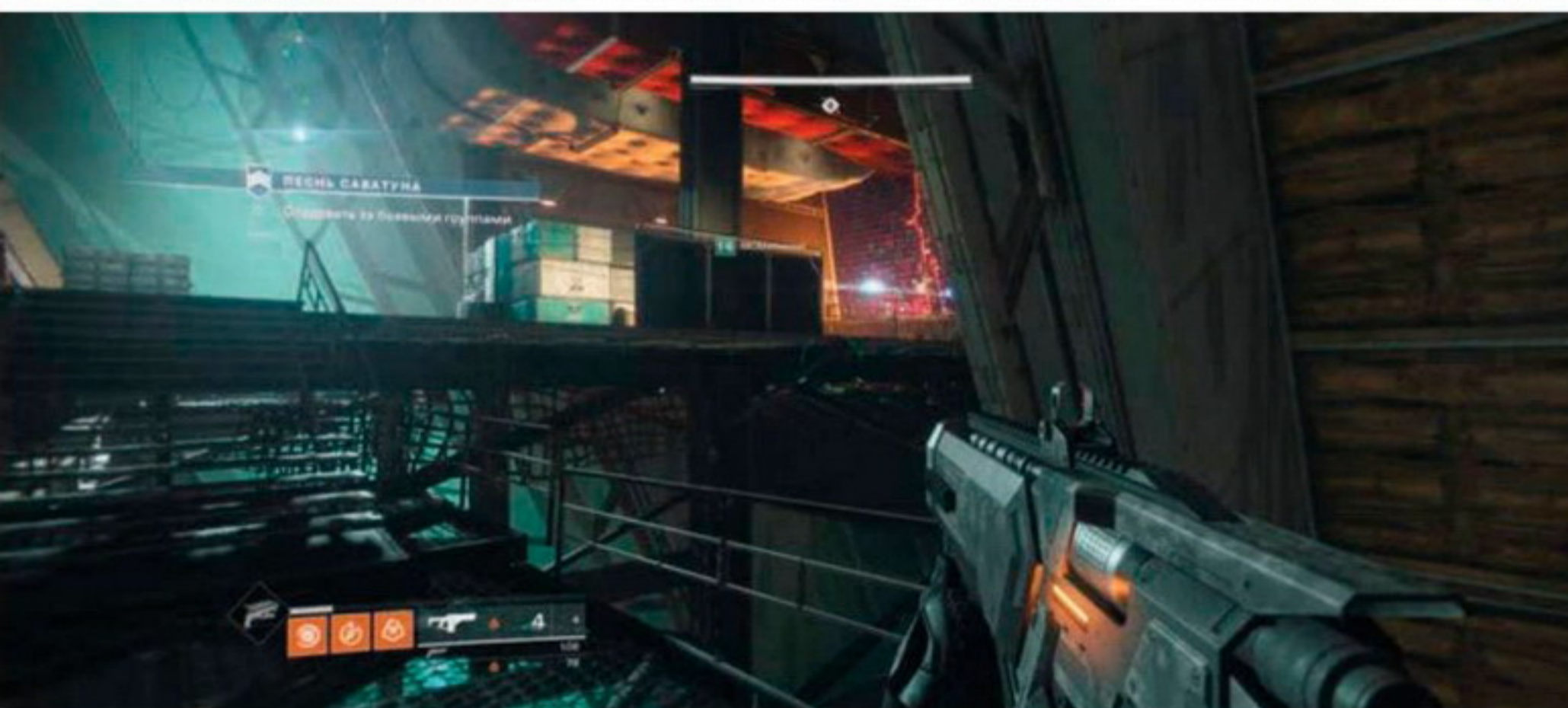
## НАЛЁТЫ

**НАЧНЕМ С САМОГО ОЧЕВИДНОГО** – с налётов. Это местный аналог инстансов из традиционных MMO-игр – компактные испытания для отряда из троих стражей, и там **Destiny 2** проверяет, насколько хорошо вы стреляете, находите позиции в бою и координируете свои действия с действиями товарищей. У каждого налёта свой мини-сюжет, набор целей и тактических тонкостей, а иногда и механик. К примеру, в налёте «Вывернутый шпиль» стражам придется действовать с предельной ловкостью, маневрируя рядом с гигантским буром кабалов и прыгая по летающим развалинам вексов.

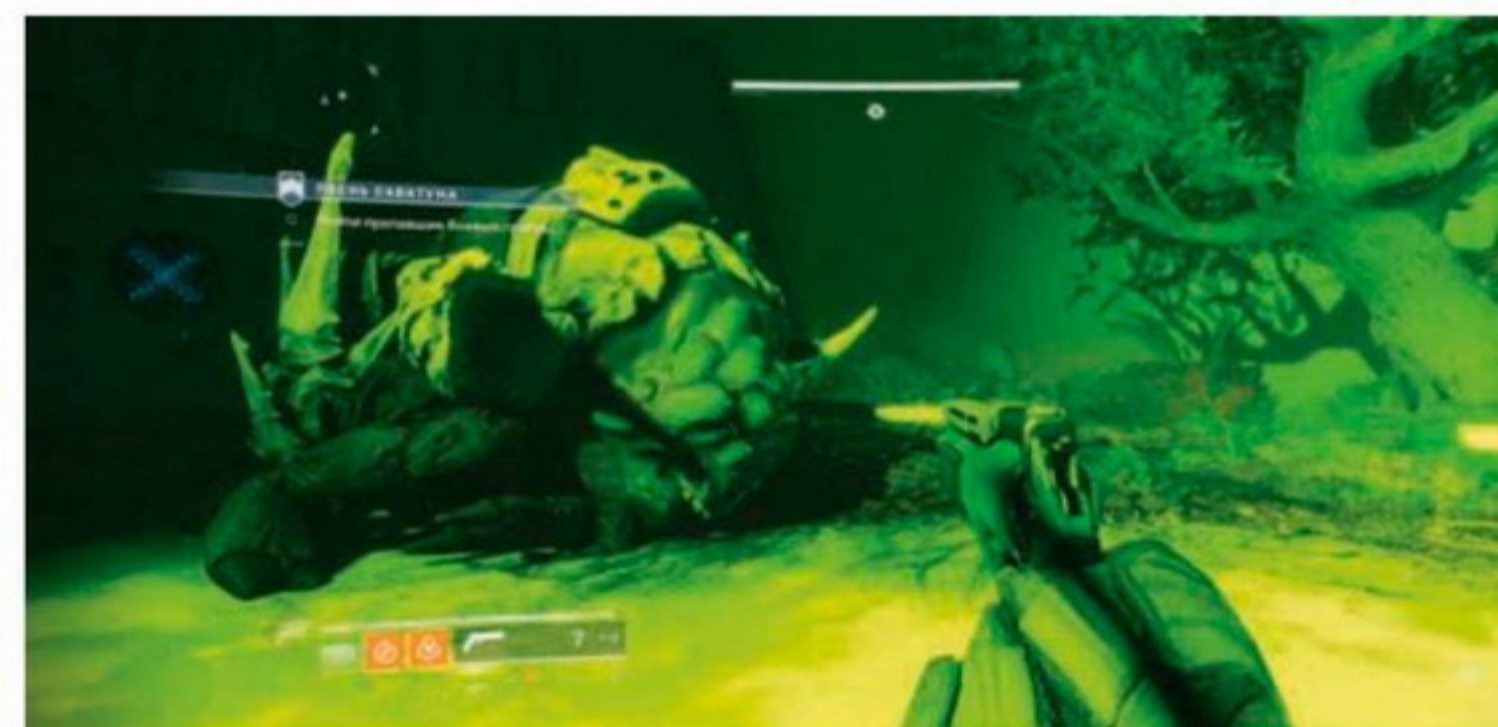




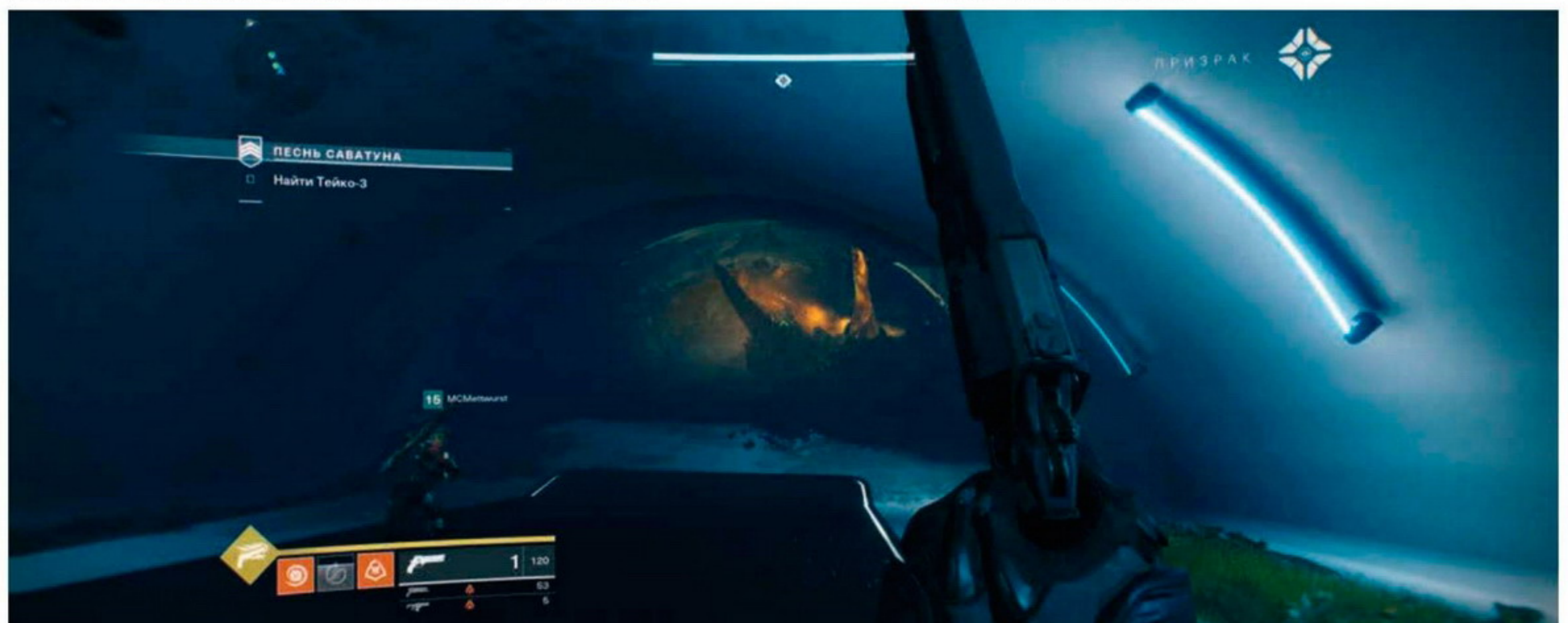
**НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ** всегда ждёт босс. Как правило, с течением боя условия схватки меняются: враг обретает новые способности, а на поле брани появляются новые угрозы. Чем дольше длится бой, тем сложнее сражаться, поэтому нужно победить босса до того, как он задавит стражей своей мощью. В награду за ваши старания игра подарит сундук с экипировкой. Внутри будет минимум один предмет – и это не считая тех энграмм, что выпали из случайных противников в ходе налёта.



**УНИВЕРСАЛЬНОГО СЕКРЕТА УСПЕХА НЕТ.** Нужно просто выкладываться на все сто и надеяться на товарищей – так что будет лучше, если вы возьмёте с собой двоих друзей.

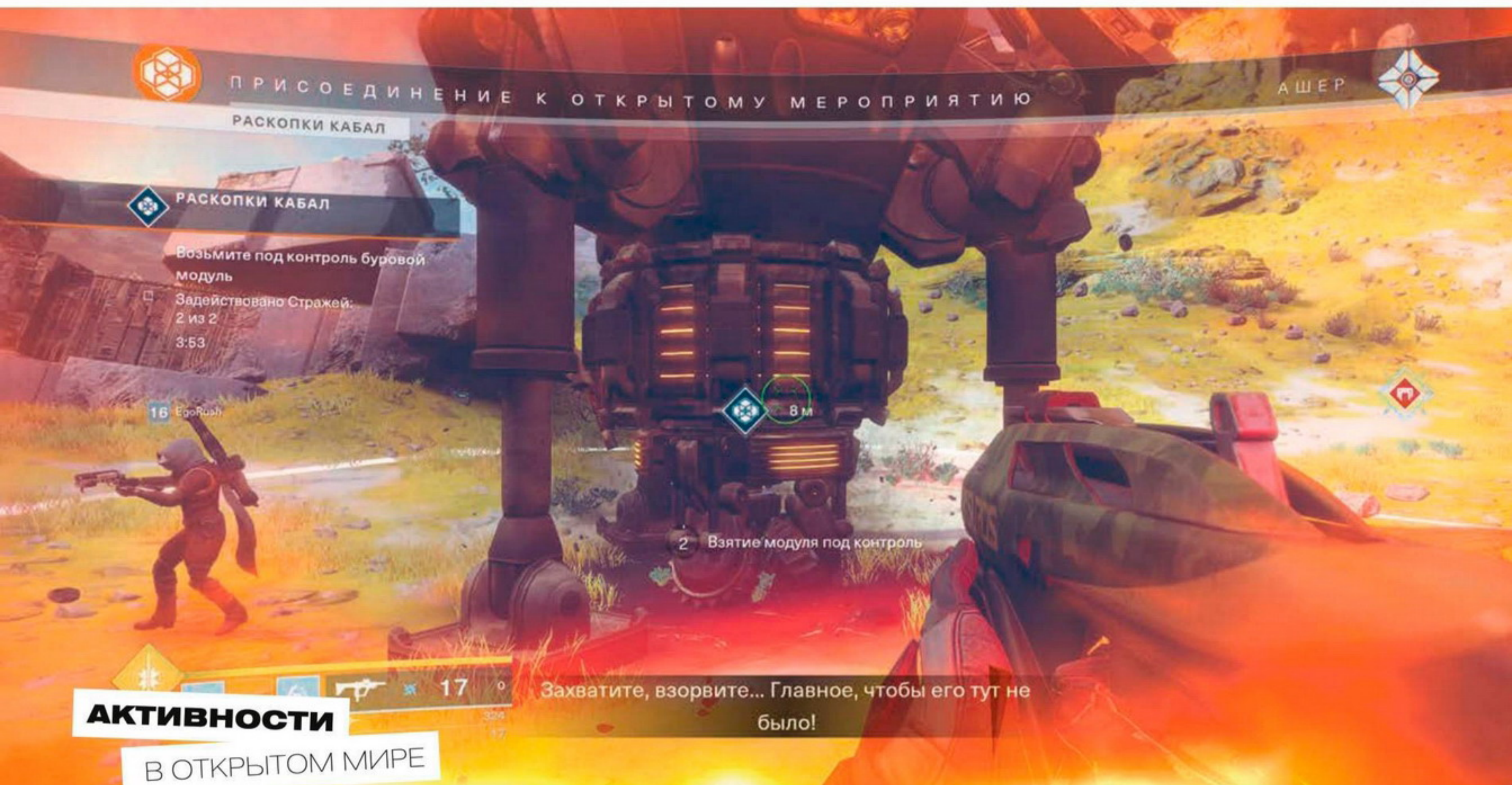


**ОДНАКО ЕСТЬ ПАРА ВАЖНЫХ МЕЛОЧЕЙ.** Каждый день игра генерирует три задания, которые можно выполнить исключительно в налётах: победить определённое количество врагов, задействовать нужный стихийный урон, провести серию убийств и так далее. Не забывайте выполнять такие задания, за них дают блестящие энграммы, внутри которых часто можно найти экзотические предметы.



**ВТОРОЙ СОВЕТ:** как только уровень Света позволит вам броситься в самое пекло, смело идите в сумеречные налёты. Это более сложный тип квестов, такие можно пройти раз в неделю. Помимо более сильных врагов, в «сумерках» есть особые модификаторы, капитально меняющие подход к сражениям: враги могут оказаться невосприимчивы к оглушению, стихийный урон определённого типа значительно усилится или у стражей будет жёсткое ограничение по времени. Место и условия налёта меняются еженедельно. Прежде чем идти в бой, советуем «одеться по погоде» – взять нужные пушки, броню и умения. Поверьте, когда начнётся драка, у вас на это уже не будет времени.





## АКТИВНОСТИ

В ОТКРЫТОМ МИРЕ

**ПАТРУЛИ – ЭТО ПУСТЯКОВЫЕ МЕЛКИЕ ЗАДАНИЯ.** Их можно взять у маяков, разбросанных в открытом мире. «Выхлопа» от них немного. Как правило, вас попросят очистить округу от врагов или просканировать местность. Награда – глиммер и репутация. Звучит так себе? Не спорим. Однако патрули вынуждают игрока постоянно перемещаться с места на место, а вместе с этим растёт шанс наткнуться на публичные события.



**СТРЕСС НЕ ДЛЯ ВАС?** Не проблема. Налёты – не единственный способ получить новенькое обмундирование. Вы всегда можете приземлиться на одной из планет и развезать по живописным просторам, выполняя мелкие поручения тут и там.

**НА ПОВЕРХНОСТИ** планет можно найти множество занятий, но лучше не сосредотачиваться на чём-то одном. Делайте всё понемногу, так вы постепенно наладите стабильный приток наград: от предметов и репутации у фракций до глиммера (основная валюта игры). Вдобавок, как и в случае с налётами, игра постоянно генерирует для планет особые задания – чем не повод спуститься с небес на землю?





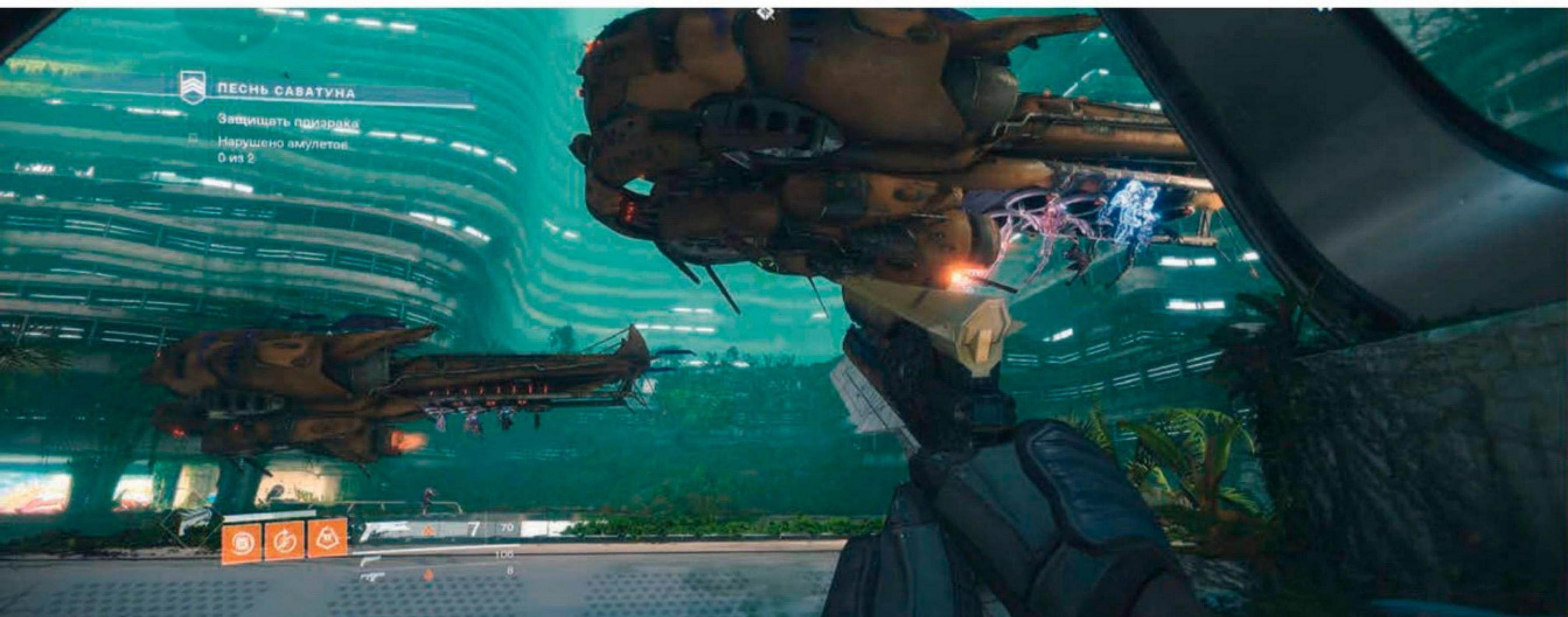
**ЭТО УЖЕ ИНТЕРЕСНЕЕ.** Публичные события – это случайные квесты, на них можно наткнуться в открытом мире. По карте планеты есть возможность заранее понять, где и когда случится очередное событие, чтобы успеть к его началу. К выполнению этих квестов может присоединиться любой страж, проходивший мимо. Здесь всё довольно просто – чаще всего нужно очистить область от врагов, победить мини-босса или удержать точку до истечения таймера. За ваши труды игра подарит сундук с лутом и внушительную долю опыта, так что публичные события отлично подходят для быстрой прокачки запасных подклассов в сжатые сроки.



**СОБЫТИЯ НЕСЛОЖНО ЗАВЕРШИТЬ**, и они приносят ощутимый доход. Уже неплохо... но может быть ещё лучше! Прямо по ходу квеста можно запустить его усложнённую, героическую версию! Скорее всего, придётся попотеть, но и результат соответствующий: больше снаряжения, денег и репутации. Подвох только в том, что механизм «включения» скрытой сложности у каждого события разный. Сначала придётся догадаться, как это сделать.

**БОЛЕЕ ТОГО**, каждую неделю в игре появляется новая горячая точка – планета с повышенной активностью сил Тьмы. Пройдя через достаточное количество публичных событий в точке, вы получите ещё больше добычи и блестящую энграмму!





**ЕСЛИ ВСЁ ЭТО НАЧАЛО ВАС УТОМЛЯТЬ**, отправляйтесь на приключения – миниатюрные миссии с собственным сюжетом. Советуем оставить максимум приключений на двадцатый уровень. Репутация фракций, которую даст вам прохождение этих квестов, очень пригодится для прокачки. А уж хорошая экипировка и высокий уровень Света вам точно понадобятся – ведь в рейды пускают только самых отчаянных.



## РЕЙДЫ

**ВОТ ОН. ГРАНД-ФИНАЛ ВСЕЙ ИГРЫ.** Главная ступень, отделяющая зелёного стража от матёрого воина Света. Рейд – это чертовски сложное испытание для полного отряда из шести стражей. Умножьте один сумеречный налёт на десять, и на выходе вы получите лишь малую долю трудностей, ждущих вас в рейде. Здесь вам сначала придется разобраться, что нужно делать, а потом ещё и умудриться проделать всё без единой ошибки. «Левиафан» – первый доступный рейд Destiny 2 – велик, сложен и эпичен. В этом он нисколько не уступает своим собратьям из предыдущей игры.



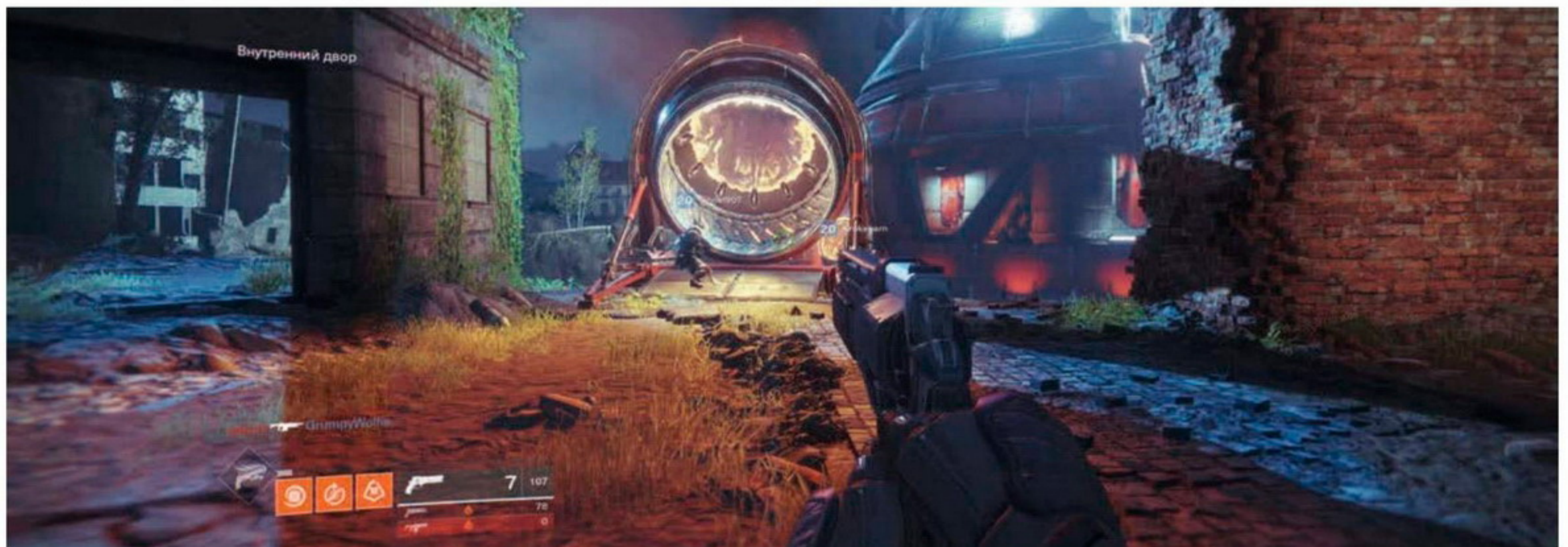
**ВМЕСТО СПОЙЛЕРОВ** дадим вам несколько советов. Во-первых, повысьте уровень Света минимум до 260, иначе будет слишком тяжело. Во-вторых, в рейде (пока) нет привычного матчмейкинга. Придётся либо собрать компанию друзей, либо найти группу на любом игровом форуме или в соцсетях. В-третьих, в первом своём рейде, возможно, имеет смысл нарочно испортить себе сюрприз. Заранее прочтите, как работают все фазы рейда, или посмотрите ролики-руководства. Чего игра ждёт от стражей, на что стоит обратить внимание... Чтобы пройти «Левиафан», нужно знать, как он работает, во всех деталях. А уж награды за ваш труд не заставят себя долго ждать.



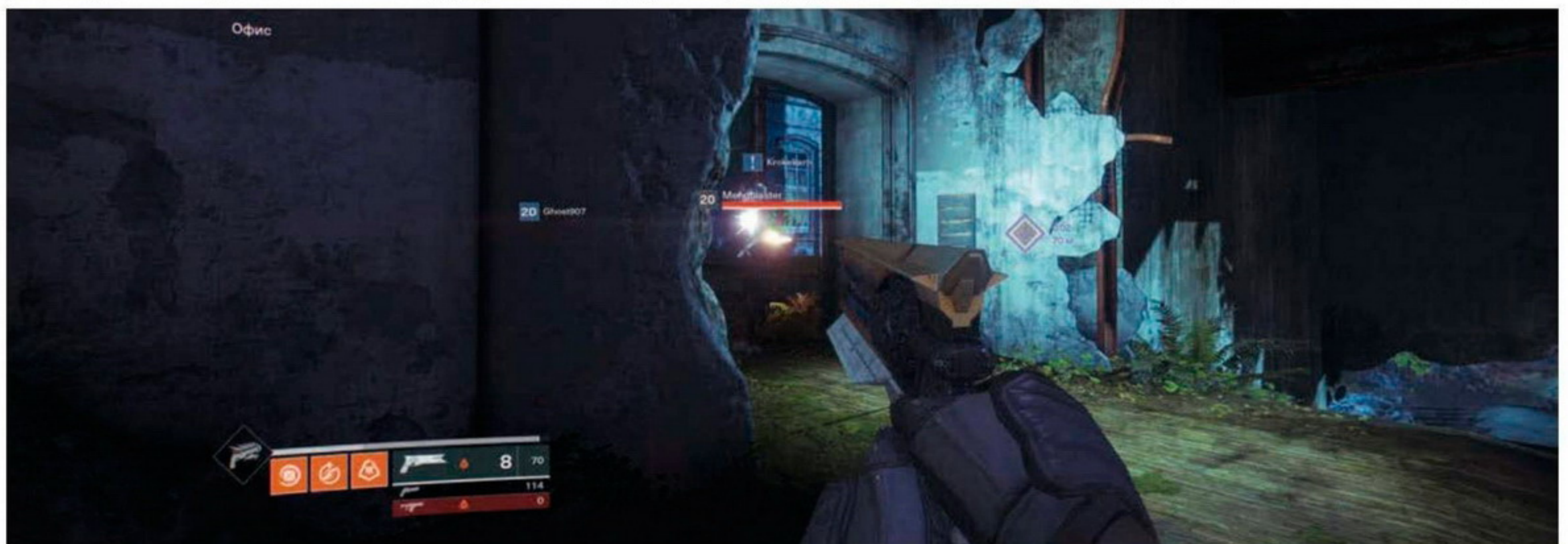


## БОИ В ГОРНИЛЕ

**НЕ ОДНИМ РВЕ ЖИВЁМ!** Если надоест драться с порождениями Тьмы, всегда можно отправиться в Горнило, чтобы проверить свои силы в сражениях с игроками в формате четыре на четыре. Чем лучше вы себя проявите, тем выше шанс получить хороший лут в конце каждого матча. Но даже если вы не стали машиной смерти, сыгранные матчи все равно повышают репутацию, а уровни репутации приносят тот же лут. В любом случае вы в плюсе. В Горниле есть два «плейлиста» на выбор. В «Быстрой игре» можно побегать в привычном deathmatch или контроле точек. В соревновательном режиме правила чуть более строгие – на счету каждый фраг. Особенно в режиме «Отсчёт», который проходит почти по правилам Counter-Strike.



**ЕСЛИ ВЫ РЕШИЛИ** прочно обосноваться в PvP-мире Destiny 2, ни в коем случае не пропускайте регулярные события Горнила. Первое из них – еженедельные Испытания Девяти. Во время них команды-претенденты сходятся на определённой карте в заданном режиме, а игра ведёт учёт ваших побед и поражений. Проиграли три раза – вылетели. Выиграли семь раз без поражений – поздравляем. Вам не только дадут уникальные награды, но и откроют доступ к особому социальному хабу – месту, куда могут войти только чемпионы Девяти.



**ЕСЛИ ТАКОЕ СУРОВОЕ СОРЕВНОВАНИЕ ДЛЯ ВАС УЖЕ СЛИШКОМ,** можно дождаться ежемесячного Iron Banner. Это режим, работающий по обычным правилам Горнила, но с одной поправкой: автобаланс уровней Света отключён. Это значит, что решающую роль здесь играют ваш уровень и грамотно подобранная экипировка, а поединки не всегда будут честными. За участие в «Баннере» вы получите особые жетоны, которые позднее можно обменять на уникальную броню или оружие.



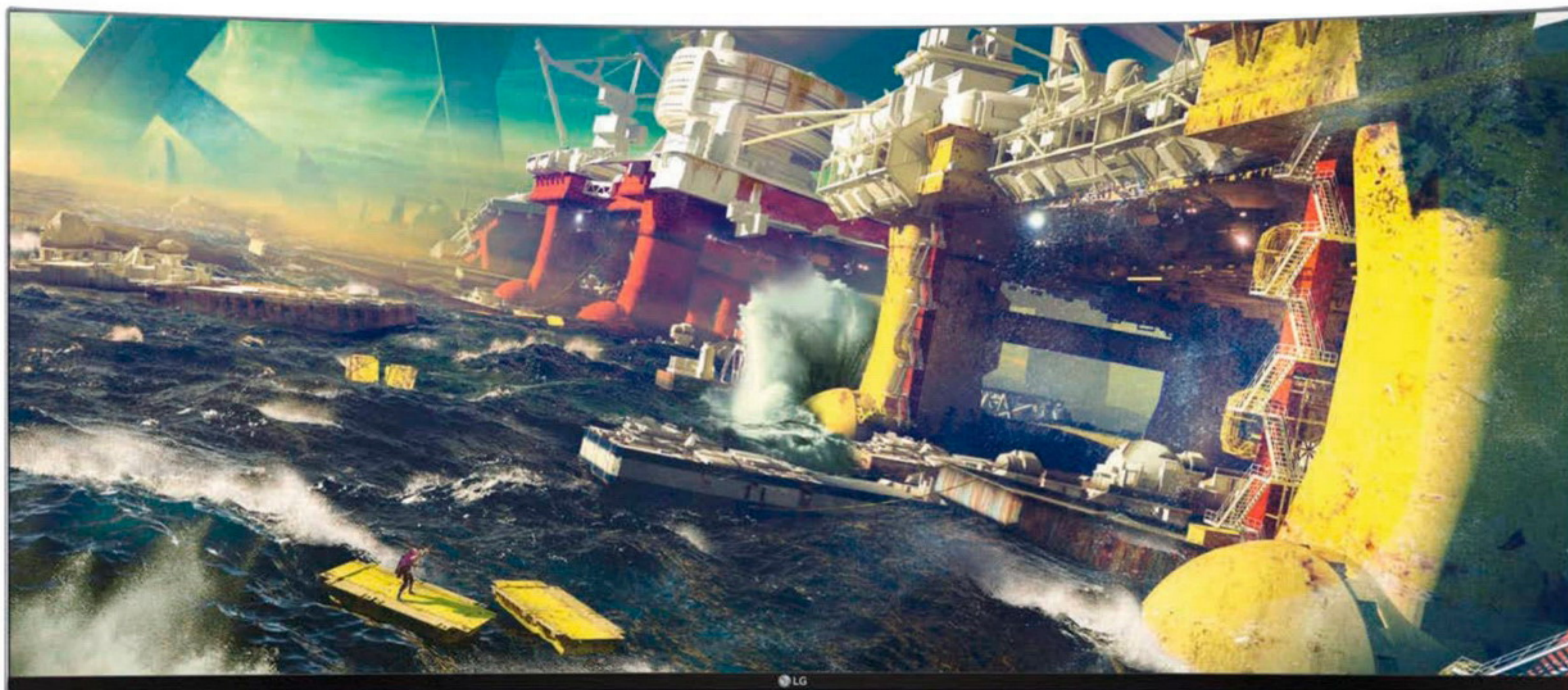
**НУ ВОТ ТЕПЕРЬ ВЫ ИМЕЕТЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ,** чем занять себя после получения двадцатого уровня. Будьте быстрыми, меткими, решительными – и пусть удача сопутствует вам!



# КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ

ПРОГУЛКА ПО ЛОКАЦИЯМ DESTINY 2

ДЕНИС ПАВЛУШКИН



**Н**и одна космоопера не обходится без таинственных и таких притягательных миров, и **Destiny 2** не исключение. В борьбе с Красным легионом стражам предстоит посетить четыре больших уникальных планеты. Отличаются они не только внешне: у каждого места своя флора, фауна и, что куда важнее, своя роль в истории мира **Destiny**. А чтобы вы не потерялись во всём этом великолепии, мы подготовили для вас небольшой туристический гид по планетам **Destiny 2**.

## КОСМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВМЕСТЕ С LG ULTRAWIDE

**Destiny 2** – очень красивая игра. Нам не раз и не два хотелось остановиться на минутку, чтобы просто полюбоваться окружающими видами – или внимательно осмотреть очередную машину вексов. С помощью монитора LG UltraWide с соотношением сторон 21:9 вы сможете погрузиться в миры **Destiny 2** с головой.

Игра устроена таким образом, что вы будете регулярно возвращаться на знакомые локации. Может быть, бушующее море Титана в четвёртый раз и не окажет на вас такое же мощное воздействие, как в первый, но с широкоформатным монитором вы точно увидите больше красот и заметите больше деталей. Широкий формат – просто-напросто тот самый вариант, что позволяет в полной мере оценить старания разработчиков, создавших эту яркую и живую вселенную.



## ЕВРОПЕЙСКАЯ МЁРТВАЯ ЗОНА

**НЕСМОТРЯ НА ЗАПУЩЕННОСТЬ**, Зона не такая уж и мёртвая: после Коллапса, который изрядно проредил население планеты, природа достаточно быстро вернула себе свои владения. Теперь ЕМЗ – один из самых живописных уголков постапокалиптической Земли.

Здесь повсюду раскинулись хвойные леса. Меланхолический пейзаж дополняют развалины в восточноевропейском стиле, брошенные лесопилки и горные разработки. Жизнь в этом регионе началась задолго до XXI века. Наверное, поэтому многих стражей так тянет к ЕМЗ. Это место – напоминание о былых временах.





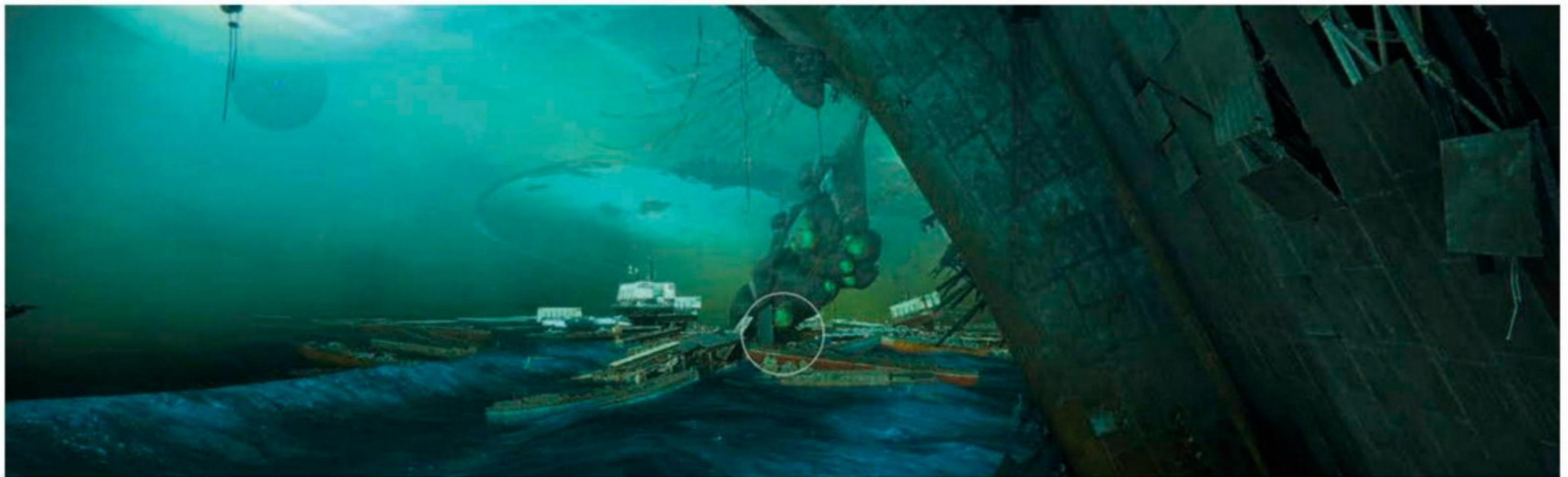
**ГЛАВНАЯ МЕСТНАЯ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ** и одновременно причина повсеместной разрухи – осколок Странника. В конце Золотого века он рухнул на землю и изменил ландшафт до неузнаваемости. А где Странник, там и множество заинтересованных сторон. Падшие водились тут ещё со времен Войны падших. Теперь с ними грызутся одержимые, лишившиеся короля. Ещё и Красный легион после захвата Башни перебросил сюда войска. Словом, выходя на прогулку, лучше запаситесь предварительно патронами.

А гулять по этим лесам вы будете много. Ферма, сокрытый оплот стражей, совсем неподалёку, но отсидеться за стенами последнего приюта стражей не получится – в EM3 вас ждут дела. Например, визит к осколку Странника, который до сих пор источает Свет.



**ПРЕДСТАВЬТЕ НЕФТЕДОБЫВАЮЩУЮ ВЫШКУ ПОСРЕДИ ОКЕАНА.** Представили? Добро пожаловать на Титан. Поверхность луны Сатурна занята вечно бушующим океаном. Глядя на заброшенные столетние платформы, легко забыть, что когда-то Титан был настоящей утопией.

Да-да! Во времена Золотого века, когда пришествие Странника ускорило технологический прогресс человечества, именно на Титане города-утопии выросли один за другим. Весь цвет просвещённого общества стекался на границу Солнечной системы, подальше от строгих законов Большой Земли, чтобы изучать и творить в своё удовольствие. По одному из таких городов, Аркологии, можно прогуляться и сегодня.

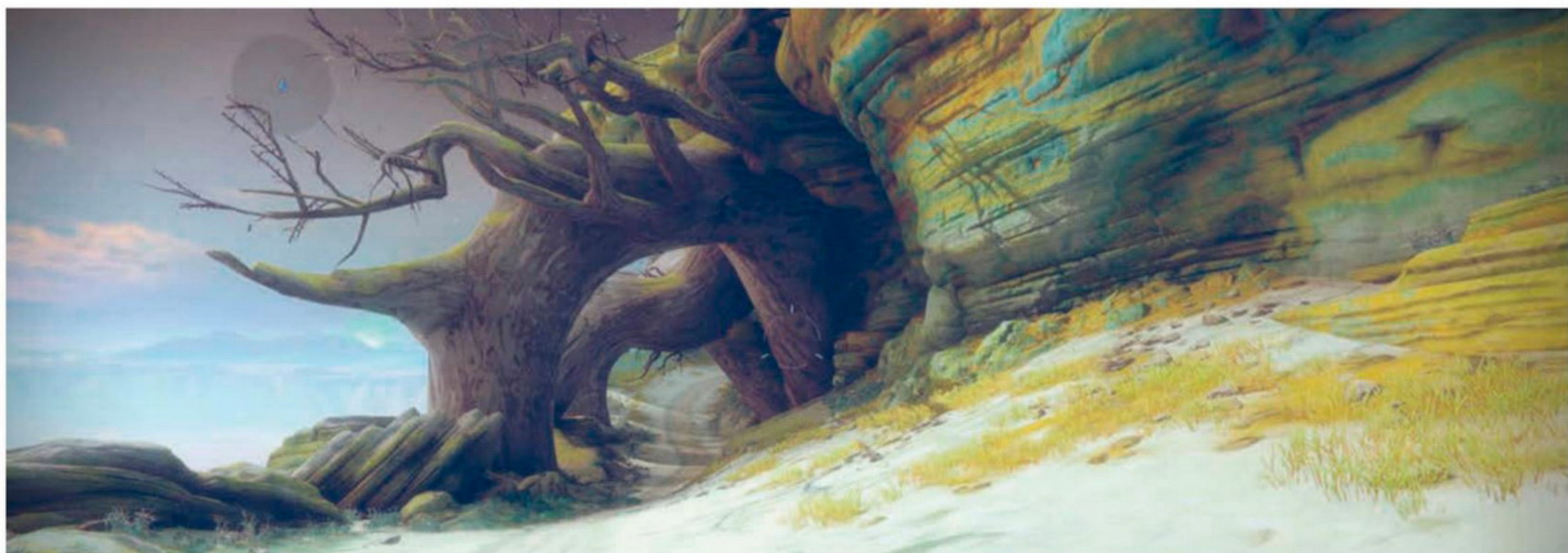


**НО НЕ РАССЧИТЫВАЙТЕ НАЙТИ** там райский уголок. Удалённость Титана от Солнца сыграла с планетой злую шутку – она стала первой точкой на пути вторжения Тьмы в нашу систему. Люди в спешке покинули утопию, и та с течением времени стала лишь тенью бывшего величия. После нападения Красного легиона командор Завала рассчитывал обустроить на Титане временную базу, но очень скоро обнаружил, что покинутую луну уже обжил Рой Саватуна, таинственная секта пришельцев. Вдобавок по следам Завалы планету нашли Падшие, поэтому теперь в утопии идёт постоянный трёхсторонний конфликт. И наконец, согласно легендам, Титан – родина Девяти, таинственных левиафанов, обитающих за пределами видимого космоса. Жаль, торговец Зур ничего об этом не рассказывает.





**Ио, ОДНА ИЗ ЧЕТЫРЁХ КРУПНЫХ ЛУН ЮПИТЕРА,** стала для стражей священным местом. Это место было последним впитавшим свет Странника в Золотом веке. Прибыв сюда, он собрался терраформировать Ио, но не успел довести дело до конца: армии Тьмы были уже у границ Солнечной системы. Теперь о Свете напоминает только странный монумент, который можно увидеть с горы Меза. В наши дни многие стражи регулярно совершают паломничество туда.



**ЛУНА** не была преобразена полностью, и это заметно. Чуждые неземные пейзажи сочетаются с более или менее привычной растительностью – редкой травой и костлявыми деревьями. Каньоны похожи на земные, но оттенок и форма скал сразу выдают их инопланетную природу. Кроме того, на Ио остались следы вексов. Самый большой из них – гигантский кубовидный Пирамидион. Стражи до сих пор полностью не исследовали этот таинственный монумент разумных роботов.



**А УЖ ОХОТНИКОВ ДО СЕКРЕТОВ ЛУНЫ ЮПИТЕРА ДОСТАТОЧНО.** Вексы хотят превратить её в один из машинных миров. Красный легион и одержимые пришли сюда за остатками света Странника и организовали масштабные раскопки – всё ради того, чтобы вытянуть энергию из ядра Ио. Никому, кроме стражей, нет дела до святости этого места – чужаки явились сюда за ресурсами, а не за спокойствием духа. Так что вам придётся показать им, как сильно они ошибаются, и восстановить покой на планете. А потом можно и помедитировать, любуясь голубовато-зелёными равнинами.

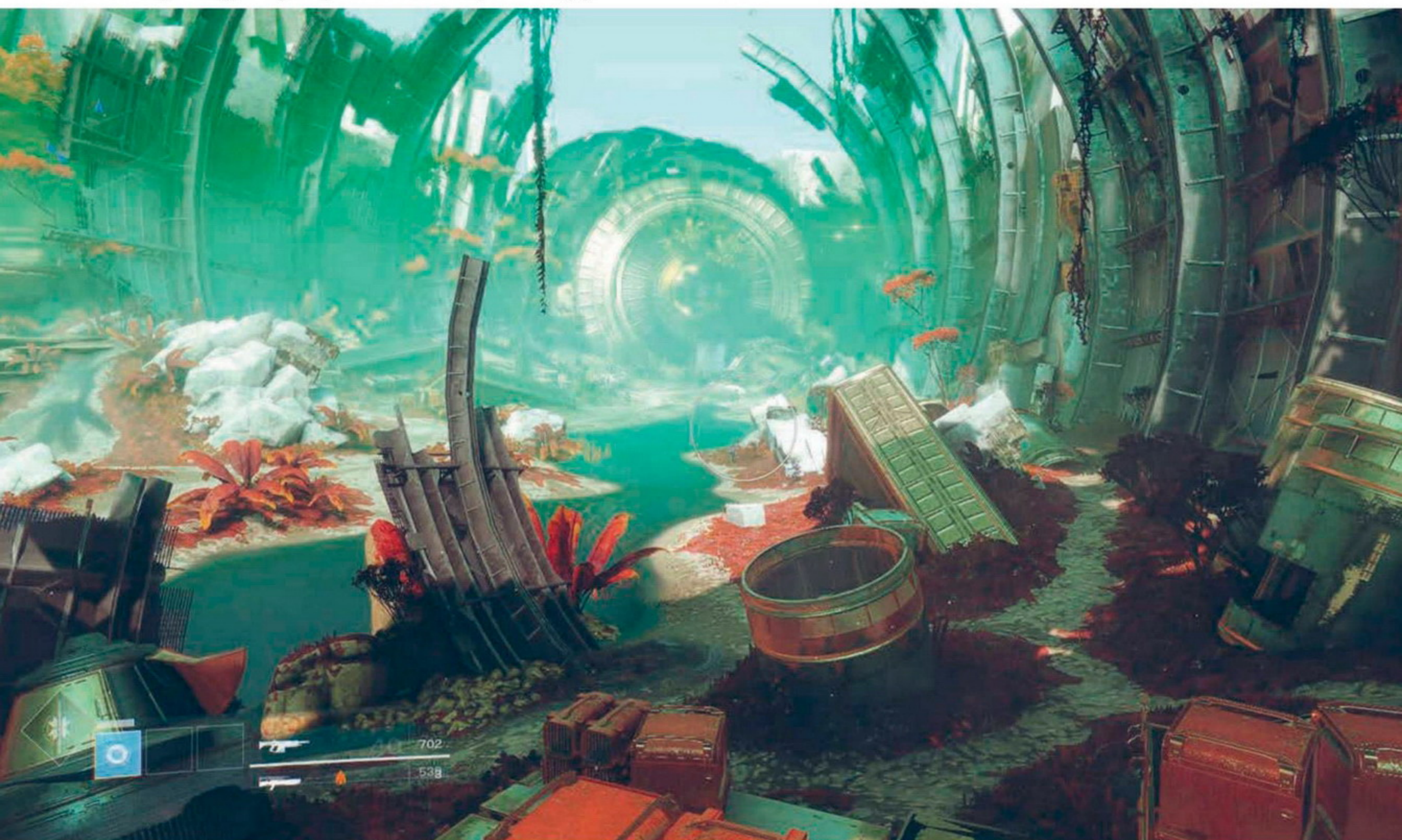




## НЕСС

**ЯРКИЙ И ПЫШУЩИЙ ЖИЗНЬЮ** кентавр Несс издали выглядит как самые настоящие райские кущи. Тут и огромные леса, и водопады, и лабиринты природных пещер с внутренними источниками... Только вот одна загвоздка – планету уже давно облюбовали вексы. Настолько давно, что успели превратить Несс в один из своих машинных миров. И это не так уж и плохо. По крайней мере, если вы случайный турист или охотник за приключениями. Здесь можно посмотреть на причудливую архитектуру вексов во всем её великолепии: кубические структуры машин ни с чем не спутаешь.

Только будьте осторожны с водоёмами, полными «молочной» жидкости. Это радиолярий, «мыслительная жидкость» вексов; в определенном смысле – их мозг. Наступать в этот «мозг» не рекомендуется. Лучше прокатитесь по этим озерам на «Спэрроу».



**В ОБЩЕМ, МЕСТО КРАСИВОЕ**, но беспокойное. Если в этом хаосе вам станет совсем одиноко, поговорите с Нейроматрицей – ИИ корабля, некогда потерпевшего здесь крушение. Только поосторожнее. У неё, км, винтиков в мозгу не хватает.



**НА ЭТОМ** наш краткий тур по миру Destiny 2 подходит к концу. В путешествии по Галактике вас ждёт уйма опасностей, и единственное, что поможет остаться победителем, – это меткая стрельба и верные товарищи. Впрочем, как бы ни сложилась ваша судьба, приключение точно будет ошеломительно красивым. Так что не забудьте закинуть в походный рюкзак космический Polaroid! ■





# ЛЕГЕНДА О КОЛОВРАТЕ

## ТРИСТА РЯЗАНЦЕВ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

**СТРАНА:**  
Россия  
**РЕЖИССЁР:**  
Джаник Файзиев  
**ПРЕМЬЕРА:**  
30 ноября 2017



**СЕРЖ ТАНКЯН**  
из культовой  
System of A Down давно  
хотел написать музыку для  
эпического блокбастера.  
«Легенда о Коловрате»  
показалась ему  
подходящим вариантом

О российской кинофантастике хочется говорить или хорошо, или ничего: не те бюджеты, не та публика, с Голливудом тягаться не выйдет. «Хорошо» выходит лишь в тех случаях, когда добавляю что-то невозможное и невероятное в известную формулу. «Притяжение» вот легко превращается в романтическую историю о любви к иностранцу. «Легенда о Коловрате» — по сути, кинокомикс, героическое фэнтези. Только снятый совсем по-другому. С оглядкой не на «Ледовое побоище» и классику про Великую отечественную, как привыкли у нас, а на «300 спартанцев». И это может сработать.

### ТЁМНЫЕ ВРЕМЕНА

Эпизод из истории выбран удачно. Орда (как и персы в фильме Снайдера) хорошо подходит на роль вселенского зла. Монголо-татары действительно были жестоки, держали Русь в страхе добрых три века и начали завоевание страны с разорения Рязанского княжества и сожжения его столицы. Евпатий Коловрат к битве за Рязань не успел и застал только остывшие угли. Безнаказанно уйти врагу не позволил, собрал небольшую дру-

жину и всех желающих отомстить, нагнал татар в поле и разбил крупный отряд. С высланным по его душу багатуром Хостоврулом тоже разобрался. Но, когда подошли основные силы монголов, небольшой отряд не мог долго сопротивляться — большая часть воинов героически погибла, а остальных отпустил ошеломлённый Батый. Если фильм следует сюжету легенды, будет что показать: остановить русичей монголы смогли только с помощью осадных орудий. Обязательный для исторического фильма патриотизм, из которого и состоят монологи Евпатия Коловрата в трейлере, здесь как нельзя уместен. Сложное было время и тёмное. В отличие от неоднозначного князя Владимира (и его вольной интерпретации в «Викинге»), рязанский богатырь вполне подходит на главную роль в славянском фэнтези, где сразу ясно, кто плохой, а кто хороший. Главное, чтобы не увлеклись slow-mo и сюжет был внятним.

Традиция снимать дорогое историческое кино на Западе постепенно изживает себя, создавать такое регулярно решаемся только мы и китайцы. «Легенда о Коловрате», к слову, сильно напоминает современный китайский фильм, и это комплимент. В Пекине (равно как в Дели и Джакарте) тоже любят древнюю историю и не жалеют государственных денег на костюмы и декорации. Союз Запада и Востока часто преподносит нам сюрпризы. Брутальный «Рейд», сериал «Марко Поло» на Netflix, вторая часть «Вия» с путешествием в Китай — две культурные традиции вместе всегда выглядят интересно, даже если сценарий слаб (как это было в «Великой стене»). «Легенда о Коловрате» может похвастаться красивыми зимними и особенно осенними пейзажами. Сцены с опавшими листьями из трейлера напоминают сразу и полотна импрессионистов, и богороци из «Игры престолов». Музыка от Сержа Танкяна и приличная массовка вместе с работой постановщиков сочетаются очень гармонично. За визуальные эффекты отвечала студия Main Road Post,







**МОНГОЛЫ** в фильме изображены совсем уж комиковыми – стильными и странными – злодеями



**АЛЕКСЕЙ СЕРЕБРЯКОВ** в роли рязанского князя может добавить в картину изрядную порцию драмы

выпустившая «Сталинград», «Дуэлянта» и «Притяжение», так что фильм получится как минимум стильным. Надеемся, в динамике эта красота будет радовать не меньше, чем на стоп-кадрах. Обрывки боевых сцен из промоматериалов пока не внушают особого доверия – скорее танец с саблями, чем настоящий бой. Правда, и сравнивать в отечественном кино их не с чем, не с «Волкодавом» же, в конце концов.

#### МСТИТЕЛИ НА РУСИ

На главную роль пригласили Илью Малакова, фактически дебютанта. В списке его работ лишь незначительные роли в не самых известных сериалах. Похоже, продюсерам было важно дать своему герою новую, не вызывающую ассоциаций с другими ролями внешность. Не то чтобы Евпатий Коловрат – сложный персонаж, но от исполнителя требуется определённая брутальность, поэтому ожидаешь, что на такую роль сыщут кого постарше. Сдюжит ли?

В любом случае с актёрами поддержки у фильма всё в порядке. Александр Ильин уже не первый раз выходит из образа хамоватого интерна Лобанова. В драмах он убедителен не меньше, чем в комедиях, и старается выбирать разные роли. В недавнем сериале «Таинственная страсть» он изобразил поэта Роберта Рождественского. Актёр (и панк-рокер, кстати) будет

разряжать обстановку юмором висельника. «Кто ж их всех хоронить-то будет?» – горько усмехается в бороду его герой. К фильму на сложную тему с печальной концовкой не так легко подобрать подходящие шутки, но в этот раз нам, кажется, повезло. Ещё один заметный актёр второго плана, Тимофей Трибунцев, вполне может перетянуть всё внимание на себя. У него огромный опыт театральных ролей, да и на телевидении он появляется постоянно. Его персонажи непременно эксцентричны и яркие. Чего только стоят пироман Пиночет из «Метода» и вежливый, но пугающий работник КГБ из «Фарцы». Этот актёр умеет и шутить, и вживаться в роли полных отморожков. Над фильмом работали Джаник Файзиев – успешный продюсер и режиссёр «Турецкого гамбита», и молодой постановщик Иван Шурховецкий, который активно трудился над лентой во время постановочного и съёмочного периодов.

Подводя итог: «Легенда о Коловрате» может стать красивой картиной об эпохе, которая не часто появляется на больших экранах. Ни в коем случае не серьёзной исторической драмой, но эдаким кинокомиксом, в котором патриотизм и пафос уместен. С актёрским составом не всё гладко, но второстепенные персонажи вполне могут вытянуть фильм. Если его вообще нужно будет вытягивать. ■





## МАСТЕР МЕЧА

БЕСЕДУЕМ С ПОСТАНОВЩИКОМ ТРЮКОВ  
АЛЕКСАНДРОМ САМОХВАЛОВЫМ

ФЁДОР КОКОРЕВ



**АЛЕКСАНДР САМОХВАЛОВ**  
Да, фотографии в кольчуге  
не нашли

Став взрослыми, многие смиряются с тем, что всё-таки не станут Зорро, Чудо-женщиной, мушкетёрами или Стражами Галактики, — и становятся врачами, переводчиками с фарси или разработчиками игр. Многие, но не все. Потому что существует как минимум одна профессия, которая максимально близка к детской мечте о прыжках с люстры и дерзких погонях, — профессия каскадёра.

Совсем скоро на экраны выходит фильм про условную Древнюю Русь — «Легенда о Коловрате», где каскадёрам было где развернуться. По этому случаю мы решили побеседовать с ключевым участником съёмочного процесса. С режиссерами и актёрами беседуют часто, поэтому мы пошли немножко другим путём: в этот раз наш собеседник — человек, который отвечал за каскадёрские работы и бои, постановщик трюков Александр Самохвалов.

### ПО СЛЕДУ ИСТОРИИ

**Насколько достоверны боевые техники, показанные в фильме, или вы создавали их с нуля специально для проекта?**

**Александр:** Единственный источник о Евпатии Коловрате — «Повесть о разорении Рязани Батыем». Это литературное произведение, которое написали почти через две сотни лет после событий, о которых там говорится, а не летопись или хроника. Никаких реальных источников, описывающих боевые техники того времени, просто не существует. Кроме того, по замыслу режиссёра, фильм является не историческим произведением, а легендой. Он так и называется — «Легенда о Коловрате». Всё это дало нам возможность самостоятельно придумывать стилистику боя.

Вместе с тем необходимо отметить, что костяк нашей трюковой команды составляли каскадёры из команды **Shadow Squad**, которые специализируются на реальном контактном боевом фехтовании. Кроме того, чем больше занимаешься самим фехтованием, тем отчётливее становится ясно, что наши предки могли владеть мечом, топором, копьём и щитом просто виртуозно! Если актёр с нуля за три месяца тренировок может достаточно комфортно владеть мечом, работая как правой, так и левой рукой, а каскадёр за то же время осваивает новое для себя оружие (например, копье или лук), то можете себе представить, как владели оружием люди, профессиональные воины, которые занимались этим хотя бы лет пять! Для нас такой уровень недостижим.

Другой пример — стрельба из лука. Перед проектом мне попала на глаза техника стрельбы из лука в исполнении бельгийского мастера Ларса Андерсена. В отличие от классической школы, он накладывает стрелы с внешней стороны, что неимоверно повышает скорострельность. За пару месяцев наши каскадёры и актёры тоже освоили этот способ стрельбы, который с чисто практической точки зрения оказался







**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ**  
воины могут и согреться  
одним костром на всю  
дружину, и от души  
навалить превосходящим  
их числом силам  
противника

**ТРАВМ УДАЛОСЬ**  
избежать, хотя при  
работе с животными  
от неожиданностей никто  
не застрахован

очень эффективным и точным. И ещё можно поспорить, как на самом деле в те времена стреляли чаще — классическим способом или как предложил Ларс. Мы для себя решили, что и так, и так, — профессиональный воин должен был уметь стрелять любым способом. А для всадника это вообще жизненно важно, так как поворот туловища при стрельбе подразумевает наложение стрелы с разных сторон, если, конечно, скорость имеет значение. Можно добавить, что многие каскадёры после двух месяцев тренировок могли с десяти

шагов выпустить пять стрел за пять секунд с точным попаданием в мишень размером с коробку из-под обуви. Вообразите, на что был способен лучник, практикующий стрельбу пару лет. Подводя итог, осмелюсь предположить, что нам до боевых техник наших далёких предков ещё далеко.

**Расскажите о школе боевого фехтования, которую вы использовали. Как относитесь к Иншакову, Белову (Селидору), Вадиму Кондратьеву?**



**РУСИЧИ**  
выглядят очень  
колоритно



**НО, КОНЕЧНО,**  
ордынцы ещё колоритнее

**Александр:** Я знаком с английской, французской и итальянской школами фехтования, которые применяются в кино. Чтобы было понятно различие, приведу несколько примеров.

В большинстве советских, а позднее и российских фильмов в основном используется французская школа, подразумевающая соблюдение дистанции между партнёрами, которая не позволяет нанести удар. «Угроза» создаётся преимущественно за счёт углового расположения камеры («Д'Артаньян и три мушкетёра», «Гардемарины», «Чёрный тюльпан» с Аленом Делоном).

Британская школа построена на необходимости актёрам быть в кадре на профильных планах. В этом случае удары наносятся чаще, чем уколы (эта школа больше подходит для сабельного боя и боя на мечах), и движение оружия изначально происходит по траектории мимо тела противника. Иллюзия «угрозы» тоже возникает за счёт движения камеры, но в данном случае диапазон движений шире. Эта школа очень широко применяется в современном кино (от «Звёздных войн», «300 спартанцев» до «Пиратов Карибского моря» и «Властелина колец»).

Есть ещё итальянская школа, она отличается быстротой движений и работой «в контакт». Её также любят поляки. Она чаще используется для постановочных боёв и требует высокого навыка фехтовальщиков, так как подразумевает больше импровизации, чем другие школы.

В проекте «Легенда о Коловрате» мы в основном опирались на британские методики и в отдельных движениях изредка использовали элементы французской школы. Но во время подготовительного периода все актёры, которые участвовали в боевых сценах, интенсивно тренировались и изучали упражнения из британской школы, так как они подразумевают специфические движения кистью, далёкие от реального фехтования, и повышенный контроль с точки зрения безопасности. Добавлю, что на проекте мне помогали постановщик трюков Тарас Кашинский, сам в прошлом профессиональный фехтовальщик – саблист, и Яков Ефимов, имеющий богатейший опыт фехтования с реальным оружием и работающий в различных стилях. Так что у нас был широкий диапазон.

А ни с одним из перечисленных постановщиков трюков мне, к сожалению, не доводилось работать. Я знаю только про Александра Иншакова, к которому отношусь с огромным уважением как к человеку, который сделал очень многое для развития и сохранения трюкового кино, особенно в тяжёлые для кинематографа 1990-е годы.

#### РЕАЛЬНОСТЬ УГРОЗЫ

**На каком этапе создания фильма придумываются трюки? Они прописываются в сценарии?**

**Александр:** Трюки продумываются после написания сценария, в подготовительный период, на стадии создания раскадровок проекта. Это совместная рабо-





та режиссёра, который определяет замысел, концепцию и задачу каждой сцены, постановщика трюков, который предлагает конкретные элементы, работающие на визуализацию и воплощение такого замысла, художника-раскадровщика, который фиксирует эти разработки в виде конкретных кадров, и – в отдельных случаях – супервайзера по компьютерной графике, если в сцене подразумевается её использование. После этой работы при необходимости могут возникнуть изменения в сценарии, костюмах и декорациях.

Все трюки обязательно тестируются, иначе у нас в картине было бы огромное количество травм! На основании тестов часто изготавливают специальное оружие или аксессуары. Например, брёвна, которые в фильме падают на головы монголов, должны были быть достаточно тяжёлыми, чтобы сбивать с ног, но при этом мягкими, чтобы не травмировать каскадёров. Часть стрел была с мягкими наконечниками, а для других использовались специальные мишени и сетки-уловители. Задача постановщика трюков – максимально исключить риски, создав такой запас прочности, чтобы не допускать травм исполнителей. На мой взгляд, никакой проект не стоит жизни и здоровья людей и животных. Кино – это всё же мир иллюзии.

**К слову, об исполнителях и травмах. Как вы обычно оцениваете способность актёра выполнить трюки самостоятельно? Насколько это рискованно – ста-**

**вить трюки с человеком, который не является профессиональным фехтовальщиком?**

**Александр:** Способность актёра выполнять трюки самостоятельно определяется тремя основными факторами: его физическая форма (в том числе пластичность, мышечная масса, выносливость), его желание работать над трюками и время, необходимое для подготовки сцен и разучивания движений. Время часто является важнейшим фактором, так как для работы с тяжёлым оружием, к тому же в доспехах, актёру, как правило, необходимо набрать дополнительную мышечную массу (а это 3–4 недели) и при этом не потерять в эластичности мышц, чтобы избежать травм и сохранить скорость движений. Отмечу, что на проекте «Легенда о Коловрате» продюсеры отнеслись к этому с пониманием и у нас было время для полноценной подготовки.

У актёров не было дублёров – все боевые сцены они исполняли самостоятельно, зачастую работая с достаточно тяжёлым оружием. И тот факт, что никто не получил травму, говорит об их профессионализме и о том, что у нас был правильный тренировочный период. Конечно, никто из них не делал никаких опасных трюковых элементов (конных падений, падений с высоты или даже жёстких приходов на поверхность). Но работа с оружием – это само по себе довольно опасное мероприятие, где малейшая небрежность может привести к серьёзной травме.

Теперь о рисках работы с непрофессионалами. Актёры должны выполнять только те трюки, которые

**ЕСЛИ ТВОЙ ДЕНЬ**  
не задался – гори оно всё  
рыжим пламенем!





не только контролируемы и безопасны, но и отлично отрепетированы всеми исполнителями, которые работают в сцене. Для всего остального есть дублёры.

**Была ли разница в подходе для постановки трюков ордынцев и русских дружин?**

**Александр:** Трюки – это в том числе падения, приём ударов, акробатические элементы. На долю монголов их выпало больше: им предстояло получать больше жёстких ударов, чаще катиться со склонов, падать. Разница была в стилистике боя и некоторых особенностях владения оружием, а также действиях в отряде.

#### МАГИЯ ИЛЛЮЗИИ

**Как современные животные реагировали на доспехи? Это осложняло работу?**

**Александр:** Работа с животными всегда подразумевает дополнительные временные затраты. Но в нашем случае использовались хорошо подготовленные трюковые лошади.

Большинство сложных конных трюков в картине были выполнены под руководством очень опытного постановщика – Евгения Артёмовича Богородского. На его лошадях работали и актёры, и каскадёры. Он также занимался с актёрами верховой ездой. Вместе с ним мы придумали все конные элементы.

Самой сложной для животных была сцена, когда главные герои продираются сквозь сильную метель, ведя коней под уздцы. Дело в том, что метель создавалась при помощи мощных вентиляторов, а в качестве снега использовалась пена, которая сильно раздражала лошадей, попадая им в глаза. Кроме того, под-

#### ПРОТИВНИКИ.

С таким гримом к бою быстро не подготовишься







«ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ  
действий отретировал?»  
– «А то!»

нималась пыль от лежащего на земле мелкого гравия, который имитировал снег. Но и с этой задачей лошади справились.

Также в проекте участвовали низкорослые лошади монгольской породы, привезённые из Казахстана другим постановщиком трюков – Жайдарбеком Кунгужиновым. Команда Жайдарбека **Nomad Stunts** исполняла большое количество трюков, изображая монгольских воинов. Это очень профессиональная группа, и, разумеется, с их лошадьми тоже не было никаких проблем.

**А как вообще строилась и координировалась работа такой большой международной каскадерской группы?**

**Александр:** Как-то один американский постановщик трюков сказал: «У нас отличный проект. Надо собрать людей, которые умнее меня, и его сделать!» Я стараюсь следовать в своей работе таким же принципам и благодарен, что на «Легенде о Коловрате» работал с такими постановщиками, как Тарас Кашинский, Евгений Богородский, Жайдарбек Кунгужинов, каждый из которых в определённом аспекте гораздо более сильный специалист, чем я. При этом все они – профессионалы с большой буквы. А это значит, что между нами было полнейшее взаимопонимание.

**Как вам кажется, за обилием трюков и экшена не теряется психологическая глубина событий?**



**ГОРИТ?**

Ну и ладно. Лошадь абсолютно спокойна

**Александр:** Вообще, это определяется жанром. Вспомните комедии с Джеки Чаном – о какой глубине событий может идти речь? Зритель идёт на аттракцион, как в цирк. Если мы говорим про «Коловрата», то тут трюки вторичны и должны быть выразительным средством, работающим на усиление основной истории главного героя. В фильме трюков не так уж и много, но – по меркам российского кино – много поединков. Я знаю, что и для режиссёров и продюсеров драматическая составляющая намного важнее, и совершенно с ними согласен. ■





# ОНИ ЖИВЫ!

ПОЧЕМУ ЛЮДИ ПРОДОЛЖАЮТ ИГРАТЬ В БРАУЗЕРКИ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

**И**гровая индустрия – это во многом погоня за красивой картинкой. Виртуальная реальность стала коммерчески успешной, стандарт 4K сменяет Full HD, мониторы из чёрных квадратов превратились в ну очень уж вытянутые прямоугольники. Но раскошелиться на железо для игр AAA-класса (да ещё и обновлять его каждые несколько лет) готов не каждый. Именно для таких геймеров когда-то были созданы браузерные игры – проекты, не требующие от компьютера особых мощностей и даже не претендующие на место на жёстком диске.

Их расцвет пришёлся на нулевые, но и сейчас браузерные игры живы и активно прогрессируют. Вспоминаем самые шумевшие в рунете проекты и пытаемся понять, почему даже в 2017 году люди продолжают играть в браузерки.

ОНИ ЗДЕСЬ ДАВНО...

Тетрис и пасьянсы появились на сайтах почти сразу, как позволили протоколы, – найти самый первый случай будет тяжело. Но настоящий бум игр в браузере начался с появлением Flash и Java: в начале 2000-х были очень популярны короткие игры-приколы, высмеивающие актуальные события (в основном, конечно, политику).

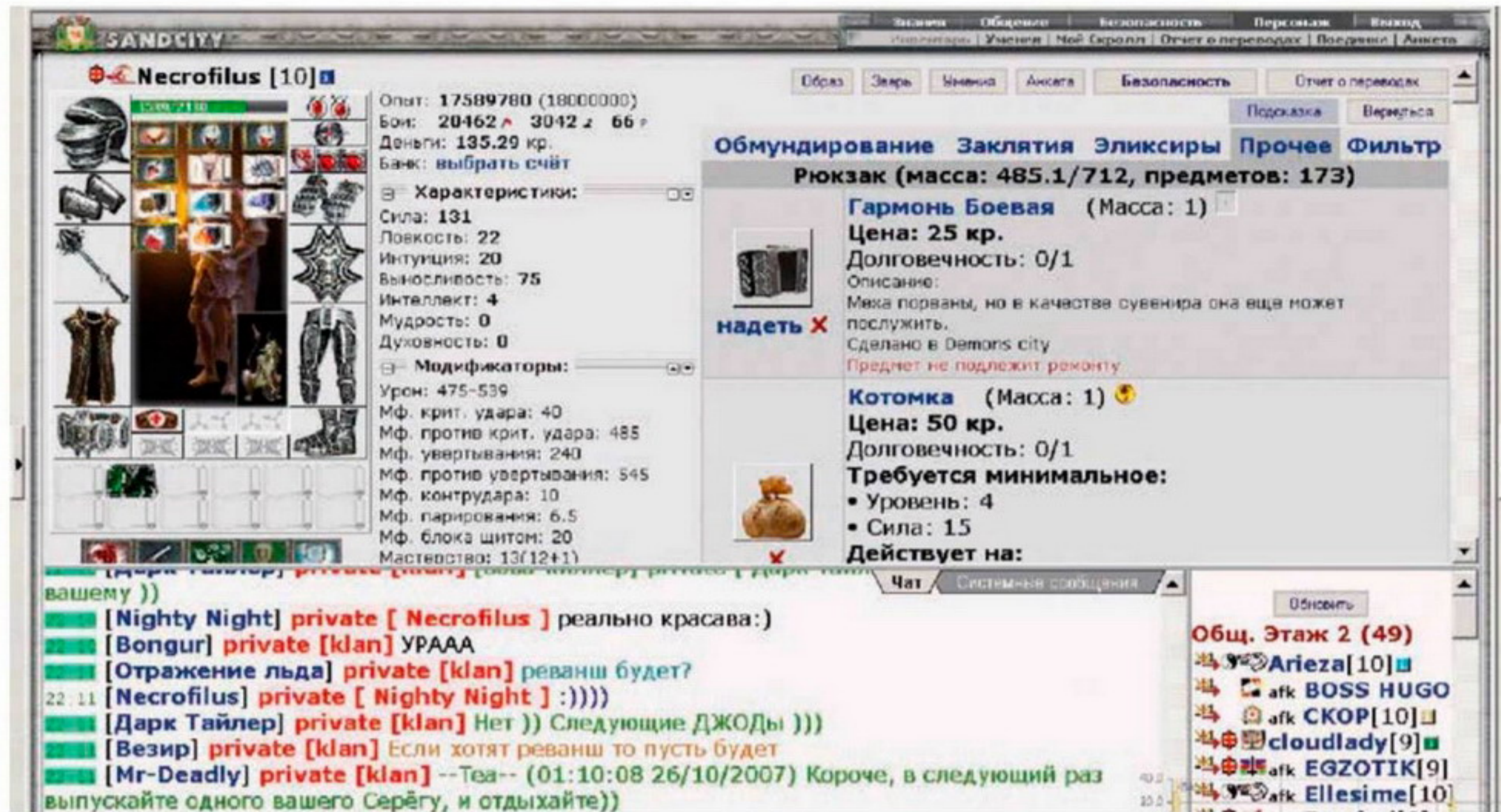
А привычные нам браузерные игры появились даже раньше – во второй половине девяностых. Уже тогда они разделились на основные жанры: стратегии с обязательным захватом мира (**Earth: 2025**), 3D-чаты (**Habbo Hotel**), RPG с пошаговой боёвкой и порты стареньких клиентских игр. Правда, тогда ограничения софта и железа не позволяли проигрывать анимации и вообще перебаривать что-то, кроме текста.

С появлением соцсетей браузерки развернули борьбу за casual игрока. Очень быстро рынок стал насыщенным, хотя и до сих пор дальние родственники «Счастливого фермера» собирают дань в «Одноклассниках». Сейчас, когда на многих рабочих местах «ВКонтакте» и остальные соцсети отключены, идёт новая волна игр с отдельными сайтами. С возможностями Unity через браузер можно играть не только в «посади картошку», но и в 3D-шутеры с гонками. Некоторые условно-бесплатные проекты даже пытались отказаться от клиентской части ради большей аудитории (например, **Full Metal Wars**). Динозавр браузерных MMO, RuneScape, регулярно обгоняет на Twitch конкурентов.

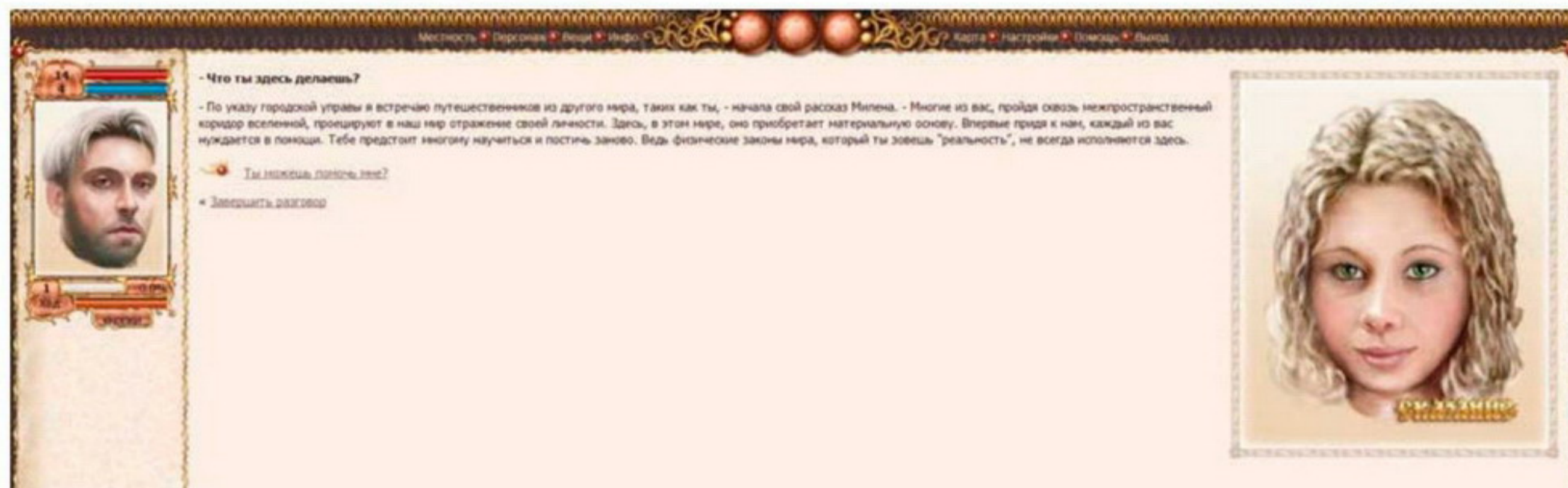


«ХАББО»,  
социальная сеть  
с закрытыми бассейнами





«БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ». После похорон тёщи сломался реквизит



«СКАЗАНИЕ». Даже после редизайна Tale похожа на текстовый квест



## ...И НАДОЛГО

Первые отечественные браузерки выросли из MUD, текстовых приключений. Те, кому тесно было в **Ultima Online**, искали приключений в многочисленных roguelike-играх со сгенерированным случайными числами миром. Первой подобной ласточкой стала **Tale**. По механике она от MUD отличалась мало, основу игры составляла прокачка персонажа и бои с нейтральными монстрами – подраться с другими игроками можно было только на арене.

Но, как выяснилось, возможность бить морды везде и при любом случае очень хорошо монетизируется. К 2004 году ещё не закончилась эпоха компьютерных клубов: играть по сети в **Warcraft** или **Counter-Strike** за пределами крупных городов могли позволить себе не все. А потому вкладывали кровные в браузерки-файтинги. Феноменальный успех «Бойцовского клуба» поро-

дил целую волну подражателей – в частности, «Арену». Пиратские диски того времени часто ставили её домашней страницей в браузере, если вовремя не снять галочку. Серьёзную конкуренцию «Бойцовскому клубу» создавала **TimeZero**, примерно в то же время у нас стала популярна немецкая «Травиан».

Серьёзное преимущество браузерных игр – они долго живут. Все упомянутые в предыдущем абзаце игры до сих пор существуют. Разработчики браузерок не свернут успешный проект просто потому, что нужно выпускать новый продукт и освобождать ресурсы. Пока есть игроки (и донат, куда же без него), серверы не выключат.

## ОНИ ОБЪЕДИНЯЮТ

Игры для одного пользователя из правила стали исключением. Даже в серии традиционно одиночных игр пытаются продвинуть сетевой режим (вспомните **Dragon Age: Inquisition**). Но большинство многопользовательских новинок – сессионные игры. Вы объединяетесь с друзьями или случайными людьми, стреляете друг в друга часа полтора и можете больше ни разу не собраться тем же составом. Большие кланы в десятки и сотни игроков остались только в MMORPG... и в браузерках. Для рейда в **World of Warcraft** нужно сорок человек. Чтобы удержать на плаву клан в браузерке среднего пошиба – втрое больше.

Кооперация в стратегиях необходима нешуточная. Возьмём, к примеру, «Пути истории» – браузерную «Цивилизацию». Для победы по классическим

ТРАВИАН, или просто трава. Народное название намекает, сколь нешуточно может увлечь данная игра



## COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCES.

Семь таких укрепленных точек – главная цель игры



«ГЕРОИ ВОЙНЫ И ДЕНЕГ».  
Турнир на выживание:  
tower defense на механике  
HoMM 5

правилам требуется отправить корабль в космос (сейчас ввели миры и с другими условиями победы). В одиночку этого добиться просто невозможно. Начав с поселения каменного века, вы должны строить города вблизи источников ресурсов, прокладывать торговые пути, развивать технологии, воздвигать чудеса света и каким-то чудом избегать нападений соседей. Например, договариваться с ними.

Механика игры такова, что три игрока, распавшись между промышленностью, войной и наукой, неизменно выступят хуже трёх специалистов разных профилей. Минус игры в том, что, если новый мир стартовал, селиться в нём уже поздно. Если, конечно, вы не хотите побороться копейщиками против танков. Ещё одна популярная «игра в города» – **Forge of Empires**, акцент в ней смещён с клана на самого игрока.

Не всем нравится играть в компании, но если вы жаждете настоящей командной игры – ищите браузерку по душе и готовьтесь вставать по будильнику, чтобы отражать атаки и строить домики. Более развитое, чем в браузерных играх, социальное взаимодействие осталось только в **EVE Online**.

### ОНИ ВОЗРОЖДАЮТ ЛЮБИМЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Значительная часть классики эпохи 1990-х доступна и в браузере: **Prince of Persia**, **Doom**, **Zelda** и другие. Есть проекты, монетизирующие ностальгию: популярность

«Танков Онлайн» во многом связана с выросшим поколением Dendy, и пусть схватки машин перенесли в три измерения, на фоне конкурента от **Wargaming** это такая же несерьёзная аркада. Есть сайты-агрегаторы с цифровыми версиями настольных игр. Boardgamearena.com предлагает больше 120 настолок, включая те, у которых давно закончился тираж. Правила «вшиты» в игровой сайт – игра сама раздаст нужные компоненты.

Есть и более интересные примеры возрождения старых игр в виде браузерки. «Герои войны и денег» умудрились переложить механику популярной стратегии лучше, чем впоследствии сделала **Ubisoft** в своей «Меч и магия: Герои Онлайн». Сейчас в «Героях денег» можно начать игру персонажем одной из девяти фракций (замки из HoMM 5 плюс варвары из третьей части). Основа геймплея – бои с нейтралами и другими героями. Армию не нужно собирать по карте: число отрядов зависит лишь от уровня героя и выбранной специализации. На ранних и средних уровнях игры, где не требуются сильные артефакты, все игроки равноправны. Есть и совместные бои (2x2 и 3x3), для каждой фракции имеется по три-четыре игральные стратегии. Можно, например, вложить очки навыков в магию света и усилить союзника, прокачавшего атаку. Регулярные события (вроде нападения нейтральных существ) и турниры вовлекают всех игроков, а не только достигших высших уровней, – скучать не приходится. В перерыве между боями можно сыграть партию





**IMPERIAL HERO II.**  
Квесты, квесты повсюду.  
И до каждого ещё нужно  
добраться

в «Две башни» (она же **Arcomage** из серии **Might and Magic**) в таверне.

Жанр стратегий переживает не лучшие времена, но браузерные игры остаются его верным оплотом. Если «Герои» вам не близки, присмотритесь к **Command & Conquer: Tiberium Alliances** и штурмуйте Цитадели забытых. Или садитесь за штурвал «Пегаса» и спасайте человечество в **Battlestar Galactica Online**.

### ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ БЫТЬ ПЕРВЫМИ

Люди тщеславны по своей природе. Нам нравится демонстрировать превосходство, пусть и виртуальное. Награды, достижения, высокие характеристики и уникальные облики персонажей – в браузерные RPG играют без перерыва годами не потому, что там оригинальный геймплей. У казуального игрока нет ни времени, ни желания разбираться в мете, тренировать rocket jump и штудировать гайды. Надел артефакт, нажал кнопку – игра сама всё посчитает.

Возьмём для примера **Imperial Hero II**. Герой путешествует по красочной, но статичной карте в одиночку, выполняя всё новые и новые задания. Из убитых шакалов, бандитов и мини-боссов выпадает золото, предметы одежды и драгоценности – прямо мечта героя **The Bard's Tale**. Бои автоматические, но на высоких уровнях требуется подбирать экипировку и правильно расставлять силы на поле. Со старта можно прокачивать

пять характеристик и шесть навыков, с 15-го уровня открываются специализации.

Игра откровенно офисная: зашёл на сайт, квест-другой, и опять за работу. Ничего сложного и кардинально нового в механике не водится со времён Tale.

Остальные браузерные RPG сделаны по схожей схеме, отличаются они обычно только сеттингом. **LAVA-Online** – типичный постапокалипсис с лёгким привкусом **Fallout**, **Sky2Fly** – стимпанк, но мы обвешиваем свистелками корабль, а не персонажа. Несколько отличаются игры про зомби: в той же **Zombie Pandemic** персонажи погибают гораздо чаще – жанр обязывает.



Браузерные игры в 2017 году чувствуют себя прекрасно. Ориентация на широкую аудиторию позволяет им обеспечить в десять раз больший онлайн, чем у самых популярных игр для гиков. Не стоит относиться к ним предвзято: браузерки формируют активные сообщества, возвращают к жизни старые игры и милостиво кормят наше тщеславие, не требуя взамен ни высоких мощностей железа, ни масштабных вложений времени и денег. Пока крупные студии-разработчики гонятся за некстгеном и выпускают проекты весом по 100 ГБ, браузерные игры развиваются в принципиально ином направлении – и всё равно прогрессируют. Кто знает, во что они превратятся ещё через десять лет... ■





# ЗИМА НЕ БЛИЗКО

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ОЖИДАНИИ ВОСЬМОГО СЕЗОНА «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ»

ДАРЬЯ БУДАНОВА

**Д**жордж Мартин создал огромный фэнтезийный мир с многовековой историей и жестокими порядками, подготовив для фэндомов благодатную почву, — на ней и вырос один из самых популярных сериалов в истории телевидения.

С видеоиграми дело обстоит хуже: из трёх попыток перевести «Песнь льда и пламени» в интерактивный формат только одна оказалась удачной. В итоге, пока Мартин писал «Ветра зимы», а в HBO снимали новые сезоны, изобретательные фанаты придумали себе свой Вестерос с кайвассой и куртизанками, будь то целая игра или небольшой мод. Пришло время рассказать о проектах, которые вмиг излечат тоску по Вестеросу.

## К ИСТОКАМ

Сеттинг «Песни льда и пламени» отлично подходит для ролевой игры. Первыми это заметили разработ-



**КСТАТИ**, повстречать тут можно не только сериальных персонажей, но и самого Джорджа Мартина!

чки из **Cyanide Studio**: хотя их стратегия **A Game of Thrones: Genesis** с треском провалилась, второй проект, под лаконичным названием **Game of Thrones**, оказался чуть более удачным. Конечно, на ролевой блокба-





ИГРА ПОЛУЧИЛАСЬ  
мрачная – как раз  
в духе сериала



**КОГДА ИГРОК СОПРОТИВЛЯЕТСЯ** оригинальной сюжетной линии, один из Форрестеров вполне может отправиться на покой. Обидно, зато напоминает, что один человек – букашка в войне королей

стер уровня третьего «Ведьмака» рассчитывать не приходится, ведь бюджеты у команды были не в пример меньше. Оттого и графика устаревшая (даже по меркам пятилетней давности), и механика иной раз хромает.

И всё же история вышла занятная, достойная пера Мартина. Действие разворачивается незадолго до смерти Джона Аррена, десницы короля Роберта Баратеона: пока Морс Вестфорд, один из лучших разведчиков Ночного Дозора, разыскивает дезертиров за Стеной, на другом конце земли Алестер Сарвик, Красный жрец, после долгих лет скитаний возвращается домой в Риверспринг. Время от времени пути героев пересекаются, а их судьбы оказываются плотно переплетены. В игре есть магия, варги, герои, срисованные с актёров сериала, а повороты сюжета в паре мест даже покруче, чем в оригинале!

А тем, кто не выносит разлуки с сериалом, как Джорах Мормонт – расставания с Матерью драконов, следует приобщиться к **Game of Thrones**, интерактивному кино от **Telltale Games**. На этот раз от игрока зависит то, как сложится судьба дома Форрестеров. Действие начинается с Красной свадьбы, после которой преданным вассалам Старков придётся несладко.



Изнурительных сражений ждать не стоит – вся боёвка, как принято у Telltale, сводится к нажатию пары кнопок, – а вот попасть в водоворот политических интриг можно на каждом шагу. Это отличный симулятор выживания в мире Джорджа Мартина: игрок переключается между пятью персонажами, судьба каждого из которых неизвестна и напрямую зависит от принятых решений. А выборов в игре полно, и каждый может стоять Форрестеру головы. В эпизодах можно повстречать Беса, Серсею, Джона, Маргери и других любимых (и не очень) персонажей. Беседовать с ними особенно приятно – роли озвучивали актёры из сериала.





**В НАЧАЛЕ ИГРЫ**  
все пока ещё живы –  
сюжет начинается  
с середины Войны  
пяти королей

## ЛИКИ МНОГОЛИКОГО

Чтобы воссоздать любимую вселенную, поклонники франшизы часто экспериментируют с движками разных игр. За время существования книг и сериала накопилось немало модов, причём некоторые из них тянут на звание самостоятельных проектов.

Тем, кто любит масштабные баталии вроде Битвы бастардов или сражения с белыми ходами, понравится фанатское дополнение **Mount & Blade Warband: A Clash of Kings**. В оригинальной M&B безродный рыцарь, едва получив ржавый меч, отправлялся на четыре стороны искать приключений. В дополнении всё так же, только шишки набивать придётся в Вестеросе и Эссосе. Игрок может основать собственный дом, поучаствовать в исторической битве и присоединиться к одной из армий, будь то войско старших домов Вестероса или кхаласар дотракийцев. Авторы не пожалели сил: в пустых коридорах разваливающейся крепости Харренхолл воет ветер, на севере одичалые взбираются по Стене, спасаясь от долгой ночи, а вероломный Уолдер Фрей впутывает игрока в очередную интригу. Авторы постоянно обновляют библиотеку игры, а потому вскоре стоит ждать новые квесты и объекты.

**Crusader Kings 2: A Game of Thrones** – удачная попытка воссоздать мир «Песни льда и пламени» на базе игры от **Paradox**. Во время работы над проектом его создатели консультировались с разработчиками оригинальной игры: чтобы воплотить идеи команды, пришлось создать новые механики.

И не зря – мод вышел отменный. Играть можно почти за любого персонажа, когда-либо жившего в Весте-

**ПО МЕХАНИКЕ** игра – оригинальный Total War с пошаговой картой и боями в реальном времени

росе и Эссосе, – история уходит корнями во времена, когда на континент только прибыл Эйгон Завоеватель. Стратегических задач тут полно: это и кампания против восстания Роберта Баратеона, и покорение Семи Королевств, да что там – навалить можно даже Королю Ночи! В мирное время тоже не соскучишься: пока игрок трудится над планом по уничтожению строящегося флота противника, коварный сюзерен готовится ударить ему прямо в спину.

Стратегия **Westeros: The Age of Petty Kings** – это мод к **Medieval 2: Total War**. Первая версия стратегии рассказывала о Войне пяти королей, но возможности движка оказались слишком слабыми, в результате проект заглох.

Позже один из разработчиков команды сделал новую версию, в которой перенёс действие на тысячу лет назад. Из-за этого за молодые дома вроде Грейджоев поиграть не получится, зато остальные – Баратеоны, Болтоны и даже одичалые – порадуют уникальными юнитами. К тому же это отличный учебник





по истории Вестероса: стоит захотеть, и персонажи поведают много сказаний о стародавних временах.

Есть и пара модификаций к культовым стратегиям. В **Civilization V: A Mod of Ice and Fire** получились достойные соперники: Дейенерис грозит натравить драконов, Петир Бейлиш подумывает подослать наёмных убийц, а на севере докучают белые ходоки, совершающие набеги на ближайшие поселения. Как и в мире «Игры престолов», в моде не последнюю роль играет религия: привычные варианты дополнения **Gods & Kings** здесь заменили богами Вестероса и Эссоса, так что каждый найдёт веру по душе.

Поклонники серии **Age of Empires** тоже не остались в стороне: в моде **Game of Thrones: War of the Five Kings** мир стоит на пороге Войны пяти королей, перед тем, как все силы Семи Королевств вяжутся в кровопролитную борьбу за Железный трон. Мод пока находится в разработке.

**The Elder Scrolls V: Skyrim** тоже сильно напоминает мир Джорджа Мартина: пока северные земли разрывает гражданская война, огромные драконы уничтожают урожай, а по подземельям бродят драугры – местная версия обращённых Иными. С модом **The Game of Thrones Adaptation** игра станет неотличима от Вестероса: Солитьюд превратится в Королевскую гавань, Виндхельм перейдёт во владения Старков, а далеко на севере вырастет высоченная ледяная Стена. Авторы мода добавили и новые локации – от Медвежьего острова Мормонтов до Драконьего камня и лагеря Молодого Волка. Братья Бури стали Старками, а имперцы – Ланнистерами. А чтобы герою в странствиях не было одиноко, один из пятидесяти персонажей (вроде Пса, Бриенны, Тириона или Арьи) составит ему компанию.

Вот только и этот мод пока не готов: Kualan, автор проекта, признаётся, что, как и Мартин, не любит дедлайны, но постарается начать бета-тестирование уже в ноябре.

ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ придётся обзавестись чуть ли не всеми модами

АНИМАЦИИ У ПРАВИТЕЛЕЙ, к сожалению, нет, зато в остальном получилась оригинальная Civilization

THE WALL

LORD BERIC DONDARRION





МОЖЕТ БЫТЬ, скоро сделают мод и к «Игре престолов»



### С СЕВЕРА НА ЮГ

В мультсериале целых три эпизода – 1707, 1708 и 1709 – посвящены «Игре престолов».

Кому совсем надоели фантастика и фэнтези во всех проявлениях, тот обязан поиграть в **South Park: The Stick of Truth**. Игра по одному из самых безбашенных мультсериалов высмеивает всё, начиная от «Властелина колец» и заканчивая «Игрой престолов». Безумное глумление над всеми современными франшизами, которым поклоняются миллионы, дорогого стоит!

### К НОВЫМ ОТКРЫТИЯМ

Для тех, кто от «Игры престолов» всё же подустал, на выбор есть несколько других вселенных, не менее мрачных и полных интриг.

Лучшая альтернатива – серия «**Ведьмак**» от польских разработчиков из **CD PROJEKT RED**. За плечами Геральта из Ривии три полноценные ролевки, самостоятельная карточная игра «**Гвинт**», которая затягивает не меньше кайвассы, пара мобильных проектов и настолка. Всё это основано на саге Анджея Сапковского, в которой протагонист охотится на чудовищ из славянского фольклора и негодяев похуже – что-то, а орудовать мечом Геральт умеет. От ремесла ведьмака отвлекают друзья, то и дело втягивающие его в очередной политический конфликт, – местные власти тоже не чужаются грубых методов.

Но куда опаснее политики женщины, ещё одна страсть Белого Волка: выбор между нежной Трисс и изобретательной Йеннифер перессорил многих фанатов. В игре полно отсылок к «Песни льда и пламени»: так, в лунной камере заброшенного замка можно найти труп карлика, подозрительно похожего на везучего в иной вселенной Беса.

Ещё одна серия, в которой полно магии, драконов и моральных терзаний, – **Dragon Age** от **BioWare**. Идея всех игр франшизы одинакова: герой исследует Тедас вместе с разношёрстным отрядом, сражается с созданиями Тени, некоего параллельного мира духов, и охотится на драконов.

По пути придётся принять немало решений, от которых зависят не только повороты сюжета, но и отношение сопатриотов. Как и в **Skyrim**, на драконах здесь не летают, зато есть запрещённая магия крови, к которой обращалась мейгега Мирри Маз Дуур.

В третьей части на плечи игрока возложат и груз ответственности правителя: Инквизитору придётся не только выступать на военных советах, но и разрешать передраги селян. Досадно только, что к финалу серия потеряла нелинейность, подводя игрока к двум базовым сценариям.

Кому по душе зрелищные дуэли в духе боя Бриенны и Пса, наверняка понравится **For Honor**. Сюжет тут прост: однажды фракции викингов, рыцарей и самураев разругались из-за нехватки ресурсов и развязали войну. С этого момента игрок последовательно месит врагов и проходит цепочки арен, отвлекаясь на коротенькие ролики, – да и вообще история немного наивна.

А вот над тактикой придётся поломать голову: где у противника слабое место, как лучше нанести удар, как задействовать окружающую среду – например, столкнуть врага в пропасть или приложить об камень... Но самое увлекательное – это мультиплеер, где можно попробовать свои силы в бою с реальными игроками, которые часто ведут себя менее предсказуемо, чем Григор Клиган в схватке с Красным Змеем, так что придётся работать над собственной тактикой.

Сколько ни пытайся отыгрывать отступника в **Mass Effect**, капитан Шепард всё равно получится душкой. В **Tyranny** быть добрым, как ни старайся, не получится: игрок выполняет волю могущественного и жестокого владыки мага Кайроса, грозного тирана, который огнём и мечом завоевал полмира. Протагонист – лейтенант зловещего правителя, а потому завоевать расположение простых людей тоже непросто: в большинстве значимых сюжетных развилок выбор стоит между плохим и очень плохим. Впрочем, Кайрос строг, но справедлив, чего не скажешь про его противников: благополучие своего народа их мало волнует, а устроить для своих союзников нечто в духе Красной свадьбы – это им за милую душу. Необязательно сносить головы с плеч, образумить предателей можно и переговорами – диалогов тут хватает, отчего игра напоминает первую **Dragon Age** и **Neverwinter Nights**. Правда, не известно, чем такая стратегия обернётся в следующий раз.

Для любителей политических интриг и мобильных игрушек есть отличная игра **Reigns** студии **Nerial**,





ХОТЯ ТЕДАС — плод воображения сценаристов, мир получился интересным



С ПОМОЩЬЮ КОНСТРУКТОРА магических формул можно изобрести даже мощный файербол против белых ходоков!



ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ THE BANNER SAGA случайные события, требующие внимания предводителя, происходят ещё чаще

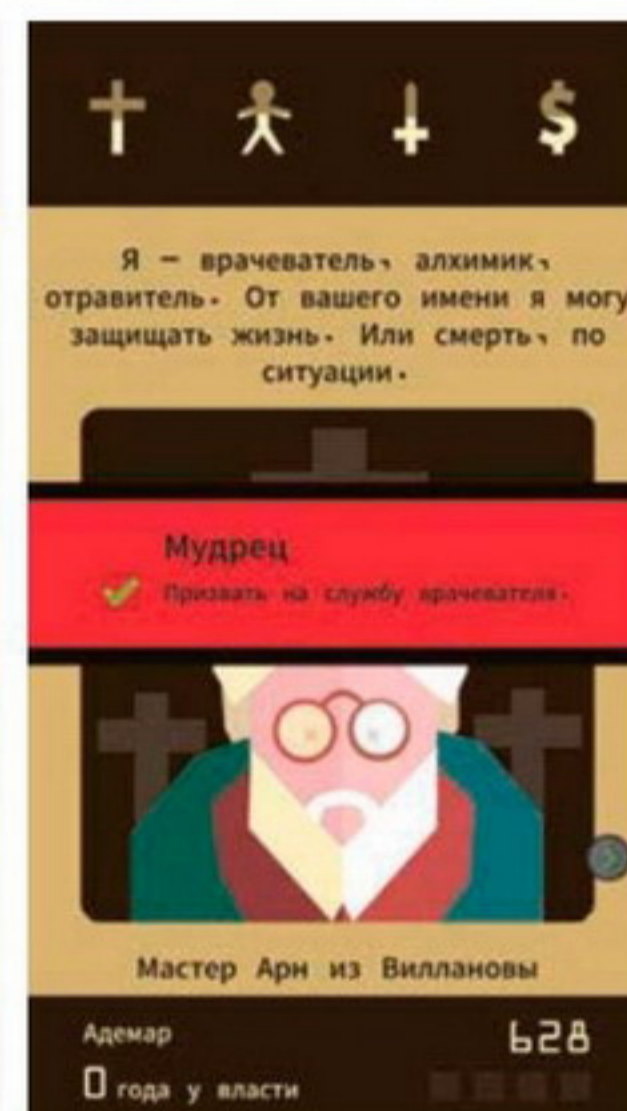
симулятор короля, которому выпало принимать важные решения. Поначалу игра кажется совсем простой и больше походит на Tinder: хочешь войти в долю с алчным преподобным — смахни влево, пойти на свидание с таинственной незнакомкой — вправо.

Жизнь короля — это баланс четырёх составляющих: церковь, армия, народ и полнота казны. Прокачать что-то одно, поддерживая остальное на минимуме, не выйдет: окажись население слишком счастливым, наступит анархия, а если кладовая доверху наполнится золотом, король умрёт от чревоугодия. Можно на время забыть о королевских обязанностях и отправиться в подземелья поедать галлюциногенные грибы — это тоже окажется выбором с целой цепочкой связанных событий.

**The Banner Saga** от **Stoic Games** — это долгий изнурительный поход, полный боли, отчаяния и веры. Два викинга, варл Хакон и пожилой охотник Рук, ведут за собой свой народ, надеясь обрести новый дом. С каждым днём пищи становится меньше, люди умирают от голода, и на ослабленный караван нападают враждебные племена. Время от времени предводитель принимает решения, каждое из которых может стоить жизни одному из персонажей, — а к ним, как и в «Игре престолов», успеваешь привязаться. Эта тяжёлая история заставляет сердце разрываться от безысходности и напоминает один из печальных рассказов Старой Нэн о долгой зиме.



Геральд 603  
0 года у власти



Адемар 628  
0 года у власти

ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ долго скучать не придётся — к концу года разработчики обещают продолжение



Ждать финала мучительно долго. А ещё грустнее от того, что это конец сериала. И не будет больше остроумного Тириона, мудрого Брана и проворной Арьи... Зато останутся любимые игры, для которых в томительном ожидании последних двух книг можно сделать уйму новых модов! ■



### БЛИЖЕ К ИСТОРИИ

Одна из самых ожидаемых ролевых игр следующего года — **Kingdom Come: Deliverance**. Конёк игры чешских разработчиков **Warhorse Studios** в исторической точности: доспехи срисованы с музейных экспонатов, а реконструкции сражений соответствуют фактам. Игра начинается во время правления короля Чехии Вацлава I, незадолго до того, как его сместит родной брат Сигизмунд.

Здесь не будет фэнтезийных элементов, только подлинная история, которая, впрочем, намного интереснее и кровавее многих выдуманных миров, да и без магии путь «из грязи в князи» окажется куда сложнее. Всё согласно постулатам самого Джорджа Мартина, который черпал вдохновение трудах по истории средневековой Европы.



# УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

ПАВЕЛ БОКАЙ



**Е**сли вы пришли в **PUBG** из **Counter-Strike**, самое время вспомнить фразу: «Забудьте всё, чему вас учили до этого». Кроме, возможно, скорости реакции. Формула победы в **PUBG** – это нестабильная смесь из стрельбы, тактики, удачи, хорошего соединения и грамотных напарников, если вы играете в команде. И по каждому пункту есть важные мелочи. Начнём с основ, а дальше напрямиком в гору.

## ОСНОВЫ НАВИГАЦИИ

Посмотрим на карту: это площадь 8 на 8 километров, размеченная на квадраты как при общем обзоре, так и на мини-карте. В первом случае каждая ячейка вмещает квадратный километр, во втором – 100 квадратных метров. **Постарайтесь как можно раньше решить, куда будете приземляться.** Скоординируйтесь с товарищами и поставьте цветные отметки правой клавишей мыши на большой карте (горячая клавиша **M**).

Преимущество на земле обычно получают игроки, которые раньше всех пикируют вниз, успешно приземляются и подбирают первое попавшееся оружие. Чтобы достичь земли быстрее, проведите мышкой до упора вниз, тогда ваш персонаж войдёт в «крутое пике». Скорость достигнет 234 км/ч, и вы выиграете ещё несколько метров, пока будете открывать парашют. А если хотите улететь максимально далеко от места прыжка с самолёта, «задирайте нос» персонажа и планируйте. **Правильный баланс между пикированием и планированием позволит вам оказаться в нужной точке за как можно более короткий промежуток времени.**

Если рядом есть противники, перелёт или недолёт может стоить вам или соратнику жизни и поставить под угрозу весь раунд. Обычно цель для приземления находится в радиусе 1–2 квадратов от траектории самолёта. Всё, что дальше, потребует большего времени на полёт. А значит, особо ушлые и уже вооружённые игроки могут

легко наказать вас за подобную глупость. Они просто придут (или, ещё хуже, приедут) к месту вашей посадки и устроят засаду, пока вы болтаетесь в воздухе.

Зону высадки обозначили, теперь нужно правильно приземлиться. **Не метьте в высокие крыши, деревья и крутые горы.** Во всех этих случаях велик риск застрять, сорваться и вообще усложнить раунд и себе, и товарищам. Если вы играете за достаточно слабой машиной, советуем упасть на какой-нибудь пустырь или за дом, чтобы текстуры успели прогрузиться. Те, кто не дожидается полной загрузки карты, нередко оказываются заперты внезапно появившимися ящиками или, ещё хуже, под полом. В такие моменты оптимальный выход – избавить персонажа от мучений, потому что выбраться из такой западни почти невозможно. Надеемся, что со временем разработчики поправят эти баги.

## РАДИОПЕРЕГОВОРЫ

Вторая важная вещь – компас. Цифры и стороны света отображаются в верхней части игрового интерфейса. **Компас – ваш коллективный ориентир, когда нужно обозначить потенциальные места лута и подсвечивать противников.** Переговоры звучат примерно так:

- SE-150, вышка, один лутает второй этаж, один стоит снаружи. Можно работать.
- Машина движется от W к 285 в сторону холма, два квадрата.
- Стрельба на E. Школа.

И так далее. **Оперативность и достоверность полученной информации – один из залогов хорошего и продуктивного раунда.** Будьте хладнокровными и не путайте цифры во время переговоров. Совет вроде бы очевидный, но многие игроки регулярно дают неправильные координаты из-за волнения или скачка





адреналина. А ближе к третьей-четвёртой зонам такая ошибка будет стоить жизни всему отряду.

**Если вы играете для победы, а не для развлечения – не флудите в канал.** Разумеется, у каждого найдётся крутая история или хорошая шутка. Но любой шум в групповом разговоре мешает вам с товарищами услышать шаги противника, звук стрельбы или машину. Вот возьмёте топ – тогда и делитесь мыслями и впечатлениями. А во время игры нужно предельно концентрироваться.

## РАБОТА С ЗОНАМИ

Раз в несколько минут боевая зона на карте будет сужаться, заставляя всех игроков кучковаться на всё меньшей территории. Белый круг – место будущей зоны; синий круг – динамически сужающаяся область. С ней вам придётся бегать наперегонки, если вы оказались у её границы. Каждое следующее сужение (или, для простоты, «следующая зона») происходит всё быстрее и наносит больше урона здоровью. Часто некоторые игроки умирают просто потому, что не успели войти в нужную зону, о чём игра с удовольствием сообщает в логе смертей. В переговорах зоны обычно нумеруют: «первая», «вторая» и так далее. Обычно дальше четвёртого сокращения игра не продолжается. Хотя бывали случаи, когда в кругу диаметром десять метров шла ожесточенная дуэль двух особо упёртых противников.

Зонирование в PUBG направлено на то, чтобы все выжившие собрались в одном месте и перерезали друг друга. Кроме того, оно эффективно отсеивает тех, кто решил сходить за лутом подальше. Зона каждый раз располагается случайным образом, но схему её сокращения довольно часто можно заставить работать на вас, даже если ситуация кажется безвыходной. Главное – иметь в запасе пару-тройку аптечек, болеутоляющее или энергетик и какой-никакой, но всё же транспорт. Бывало, что наша команда выбиралась из третьего ограничения, пронеслась несколько километров на паре багги, а затем брала топ.

**Если у вас не очень хорошо с оружием, зато неплохо с провизией, не торопитесь уходить из первого ограничения.** Пока у вас есть хотя бы одна аптечка и болеутоляющее, вы спокойно можете потратить ещё пару минут на лут. Правда, как только вы выберетесь из первой зоны, придётся сразу бежать к следующей, но в большинстве случаев это не доставляет проблем.

**Если хотите рискнуть и забрать весь лут на пустой территории за первой зоной, заранее обзаведитесь транспортом, а если играете вчетвером, то двумя машинами.** Во-первых, так вы собьёте с толку противников, которые ориентируются на звуки, ведь подъехать к точке можно с двух сторон. Во-вторых, даже если одну машину взорвут, половина отряда выживет. Шансы на такой исход небольшие, но упустить хорошие возможности не стоит.

Если же вам действительно повезло с зонами, лучше **не раскрывайте своё положение до последнего момента. Ждите, пока другие группы выживших не расправятся друг с другом.** Последний герой принесёт вам самый ценный лут. Впрочем, если у вас есть пара глушителей, процесс можно в несколько раз ускорить: с ними вас никто не услышит и не раскроет.

Обязательно работайте с ландшафтом. Естественные укрытия сохраняют вам жизнь, пока не останется последняя дюжина игроков, а возвышенности прекрасно работают точками обзора. Кроме того, их можно использовать, чтобы обходить врагов, заходить в тыл или прикрывать себя, если попадёте под перекрёстный

## КООРДИНАТЫ

хорошо различимы как на карте, так и на мини-карте. Не заблудишься





**ИНОГДА ЗОНЫ** сокращаются совершенно вразрез с планами, да ещё и в сторону воды

**НАГЛЯДНО О ТОМ,** почему стоит дожидаться прогрузки всех текстур

огонь. Если играете на солнце – выбирайте участки с тенью и проводите как можно меньше времени на равнинах и полях. Ну а если зона в последние минуты боя оказалась akurat через поле, да ещё и в домах... Надеемся на лучшее и готовьтесь к худшему.

### ДРОП – И ПОЧЕМУ ИНОГДА НЕ СТОИТ ДРАТЬСЯ ЗА НЕГО

Зловеще-манящие красно-синие ящики с лутом могут здорово помочь вам в бою – или окончательно вогнать вашу группу в отчаяние. Да, M24 или AWP с восьмикратным прицелом, безусловно, стоят того, чтобы подраться за них с парой непутёвых оппонентов. Но будет предельно обидно потратить время и аптечки, да ещё и опоздать в будущую зону – и всё ради не очень полезного третьего жилета и какого-нибудь прицела x15, который к концу игры только оттягивает карман. **Здорово оцените риск проверки груза**, особенно если у вас уже по двести патронов на человека и полный комплект прицелов и прокачанного вооружения. А вот ловить неосторожных искателей сокровищ рядом с этим ящиком Пандоры – совсем другое дело. Но имейте в виду, что фортуна иногда бывает неожиданно щедра и груз может упасть вам прямо на макушку.

Если ящик находится не дальше пары километров, а вы не можете устоять, оцените примерное местоположение противников и выдвигайтесь к сокровищу на любом доступном транспорте. Ящик послужит естественной защитой и потенциально даст вам четыре-пять секунд, чтобы проверить его и удалиться восвояси. Но мы считаем такие действия неоправданными и советуем использовать подобную тактику, только если вам уже вообще нечего терять.

### ТРАНСПОРТНЫЙ КОЛЛАПС

Разработчики обещают добавить гораздо больше видов транспорта на новой карте. А пока что мы можем кататься на багги, двух вариантах мотоцикла (с люлькой и без неё), двух вариантах джипов (открытом и закрытом) и, конечно же, на замечательной Dacia. **У всех транспортных средств, кроме мотоциклов, есть турборежим, который активируется клавишей Shift.** Он помогает



передвигаться быстрее, а взамен жрёт гораздо больше топлива. Но если впереди прямой участок (или у вас полно горючего), то смело врубайте турбо.

Мотоцикл – это самый быстрый, но крайне нестабильный транспорт. Одно неверное движение – и вы на полной скорости насмерть разбиваетесь после красивого сальто-мортале. Ситуацию немного спасает возможность маневрировать в воздухе с помощью **Ait** и «пробега». Вариант с люлькой управляется чуть лучше, но только если вы действительно садитесь втроём.

А вот джип менее скоростной, но управление ощущается гораздо лучше: на нём и по среднему бездорожью можно гонять без проблем. Dacia спокойно разгоняется до предельных 119 км/ч (быстрее не умеет, мы пробовали) по прямой дороге и с четырьмя пассажирами – в режиме турбо, разумеется. Что касается багги, то они хороши во всем, но лучше всего на них ездить в одиночку. Дело в том, что второй пассажир занимает сидение на крыше и становится живой мишенью для всех, кто помнит, как стрелять (включая ваших товарищей).

**Транспорт можно использовать не только по прямому назначению – ему есть масса альтернативных применений.** Во-первых, это отличное укрытие, когда нет других вариантов. Если машина взорвётся, вы, скорее всего, погибнете, но лишние три-четыре секунды защиты могут очень помочь. Ту же самую машину всегда можно использовать как приманку. Два-три багги отлично работают заграждениями, если нужно перекрыть вход в дом, переправу на мост или единственный непростреливаемый выход в зону. Джип послужит отличной лест-





ницей в места, куда просто так не запрыгнуть. Наконец, можно просто гонять на машинах в кастомных играх, разыгрывая сцены похлеще, чем в «Безумном Максе».

Что касается водного транспорта, то тут нас ждёт пятиместный скоростной катер. Зачем он нужен? В первую очередь для того, чтобы быстро преодолевать водные преграды, минуя мосты. Это особенно пригодится, если мост стерегут ребята с винтовками. С того же катера можно добывать грузы из воды. Есть и приятный бонус для любителей серьёзных дополнительных испытаний: попробуйте как-нибудь взять катер и уплыть на крайний остров в правом верхнем углу карты. **Катер, как и багги (и мотоцикл), особенно уязвим перед пулями, поэтому не прите напролом. Используйте его с умом.**

**Но не забывайте, что транспорт издаёт много шума, а стёкла, колёса и сама машина в целом – отличная цель для ваших врагов.** Так что не стоит лишний раз привлекать к себе внимание и нарезать круги по последней зоне. И не забывайте про горючее! **Всегда лучше взять лишнее, чем оказаться на нулях в сотне метров от следующего ограничения.**

#### СТАНДАРТНЫЙ НАБОР ПРОВЕРЕННОГО ТОПЕРА

За примерно 150 часов игры с напарниками мы заметили достаточно много закономерностей в поведении игроков. Скажем, у каждого обнаружилась своя любимая пушка. Один замечательно отработывал снайперскую позицию с Kar98k, другой всем остальным стволам предпочитал АК. А мы раньше везде разыскивали M416 и обвес на него, но после обновления игры почти влюбились в миниатюрную снайперскую винтовку Mini-14 – больно она удобная и скорострельная.

В качестве второго оружия обычно предпочитают пятизарядные S1897 или «Сайгу». Если повезёт, то с чок-бором на первом и увеличенным магазином на втором. А нам больше нравится прокачанный UMP-45: эта крошка способна уделать долгие и тяжелые дробовики, причём как по урону на расстрелянный магазин, так и по дальности стрельбы. К тому же на неё можно

нацепить четырёхкратный прицел. Конечно, это не полноценная винтовка, но если нужно аккуратно обработать оппонента на соседнем холме – то, что надо.

Второй слот пригодится, если вначале с оружием проблемы и приходится обыскивать с напарником целый квадрат. **Взял оружие во второй слот – передал менее удачливому напарнику.** Вообще, умение делиться и правильно распределять полученный лут – одно из ключевых при игре на победу. Вот вы забыли в рюкзаке обезболивающее, а оно могло помочь кому-то продержаться такие важные десять-двадцать секунд.

Таскать 250+ патронов и десяток аптечек почти никогда не имеет смысла. В среднем вы расстреляете за игру максимум три-четыре автоматных обоймы, а если бегаєте со снайперской винтовкой – и того меньше. Это среднее значение, ситуации бывают разные. **Но главное – не брать больше, чем вам может понадобиться.** Лучше взять лишнюю канистру с бензином или пару-тройку гранат, если вам повезло с рюкзаком. А может случиться так, что кто-то из ваших товарищей до конца игры будет бегать с первой сумкой.

#### ТАКТИКИ КОРОЛЕВСКОЙ БИТВЫ

Существует четыре основных тактики игры в PUBG. Остановимся на каждой поподробнее.

##### 1. МЯСОРУБКА

**Цели приземления:** военная база и все большие поселения.

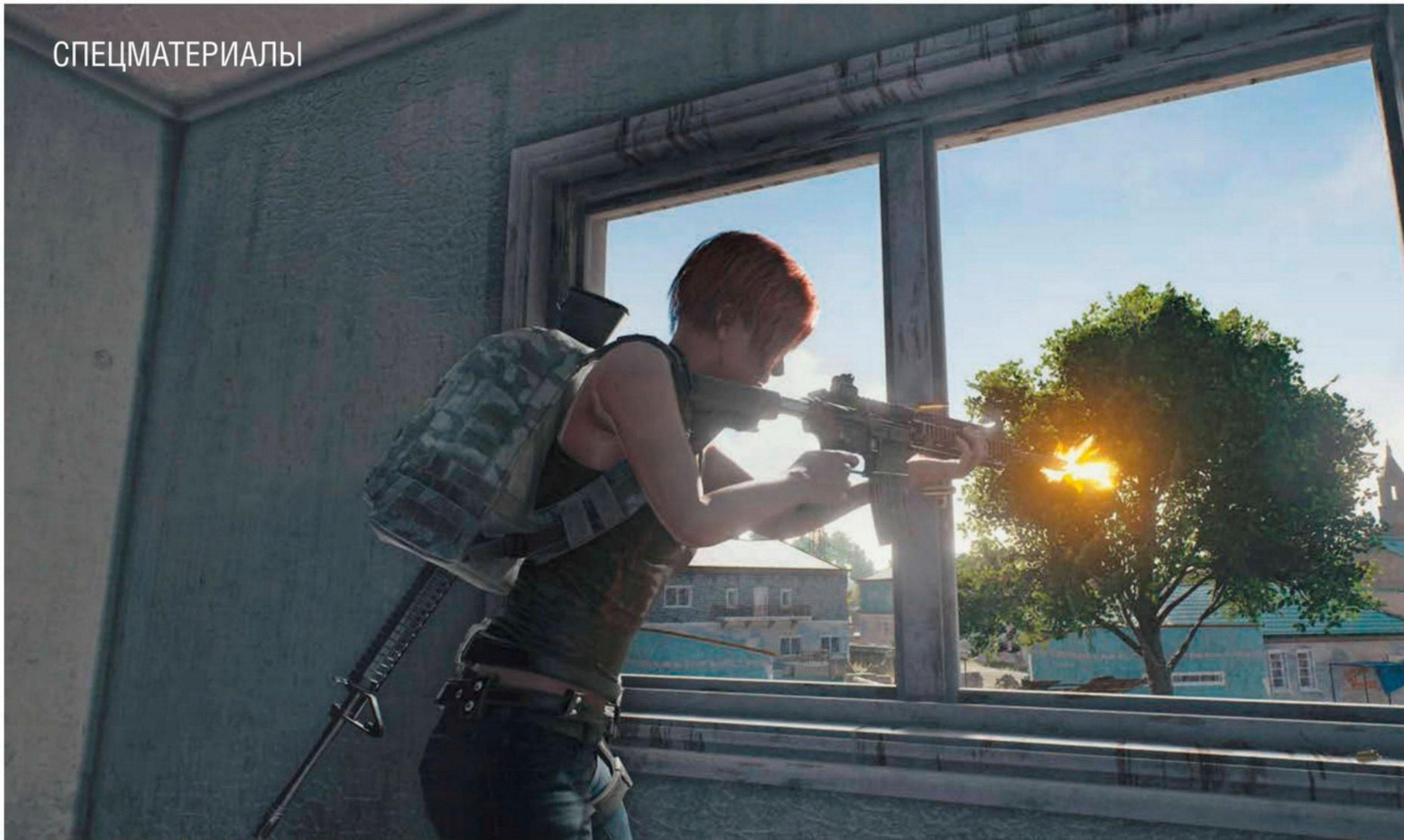
**Лут:** гарантированное вооружение троих человек в 90% случаев.

**Шанс наткнуться на врагов:** 99%.

**Описание:** для тех, кто предпочитает играть «по фану». В большинстве случаев вы задержитесь в игре на 10–12 минут: выбраться живым из заварушки в целевом месте невероятно сложно. Зато можно просто пострелять в своё удовольствие и пойти по своим делам. А если вы не только хорошо играете, но и с удачей

ЗНАКОМЬТЕСЬ,  
баггицикл





**КОРОЛЕВСКАЯ**  
штурмовая гвардия  
к стрельбе готова!

в ладах – вы не только выживете, но и соберёте сразу весь возможный спектр вещей с павших оппонентов. После этого вам почти гарантировано попадание как минимум в топ-20.

## 2. МЕНЬШЕЕ ИЗ ДВУХ ЗОЛ

**Цели приземления:** ближайшие места рядом с «мясорубками».

**Лут:** возможность перейти в режим «бомж-сафари» (см. ниже) с шансом 50/50.

**Шанс наткнуться на врагов:** 35–40%.

**Описание:** подбирайте всё, что найдёте, и тихо ждите, пока ваш «блокпост» не окажется следующим на пути выживших из «мясных» мест. Такая игра, как правило, выходит долгой и слишком сильно зависит от удачи, – а она в PUBG очень капризна.

## 3. БОМЖ-САФАРИ

**Цели приземления:** безлюдные точки вдали от поселений, но с двумя-тремя домами.

**Лут:** вы почти наверняка пробегаете с пистолетом до первого боя.

**Шанс наткнуться на врагов:** около 0%.

**Описание:** режим максимального выживания. Режим для настоящих хардкорщиков. Режим для тех, кто любит долгий и нудный путь до топа. Если повезёт, сможете вооружить минимум одного члена отряда, а потом двинуться к следующей пустой точке. Так можно постепенно одеться, а заодно дождаться, когда половина соперников прикончит друг друга. Как ни странно, и при таком раскладе мы иногда выходили в топы. Но в этом режиме никуда без терпения.

## 4. В ОСАДЕ

**Цели приземления:** поселения рядом с двумя мостами на базу.

**Условие:** первая зона сдвигается хотя бы примерно в сторону базы, так что половина прыгнувших (и уехавших) охотников за лутом оказывается отрезана от основного острова.

**Лут:** 50/50.

**Шанс наткнуться на врагов:** 35–40%, но большая часть противников, как правило, едет на базу.

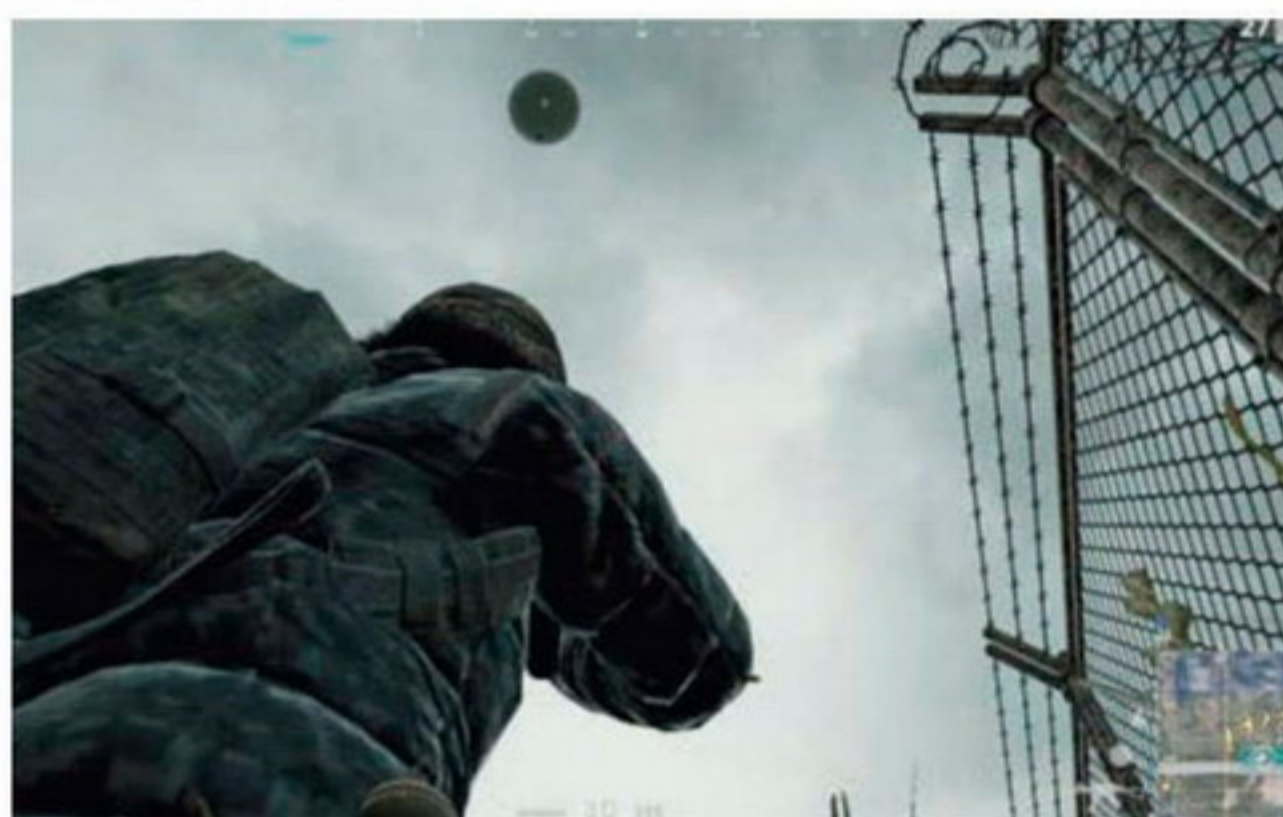
**Описание:** находим машину и лут, блокируем мост. По нашему опыту, для выживания достаточно трёх дробовиков с чок-борами. Пять точных выстрелов уничтожают машину противника и позволяют полностью экипировать ваш отряд. Если повезёт найти несколько транспортных средств, можно уйти в полный отрыв и полностью заблокировать мост. Дальше лучше прятаться в ожидании противников. Особенно хорошо будет иметь под рукой хотя бы одну винтовку с четырёхкратным прицелом, тогда вас ждёт настоящее развлечение. Но не забывайте, что вы не одни такие умные.

## (НЕ)ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ

Всё, что вы прочитаете ниже, мы усвоили на собственном опыте, после сотни-другой смертей и пары оглохших от воплей союзников и соседей.

- **Не топчитесь на месте в зданиях.** У персонажей всё-таки достаточно большой хитбокс, – и, если вас положат где-нибудь на лестнице, вы заблокируете проход соратникам и сильно упростите задачу оппонентам.
- **Закрывайте за собой двери.** Звук в игре очень важен, и двери здесь работают по принципу ловушки из битого стекла. Вы вошли, услышали, как за вами открылась дверь, развернулись и выстрелили первыми.
- **Не флудите в голосовой чат.** Скорость и качество коммуникации, помните?
- **Слушайте окружающий мир.** В дождь задача чуть усложнится, но любой выстрел даст вам больше информации, чем слепое разглядывание пикселей.
- **Следите за плашками своих соратников.** Чтобы от испуга не выпустить половину обоймы в своего товарища, обращайтесь внимание на голубую плашку у него над головой. Серьёзно. Пожалуйста.
- **Используйте «умные» маршруты сбора лута.** В целом после шести-семи часов игры в команде у вас





**ПРЯМО ПО-ЦАРСКИ!**  
Ещё чуть-чуть, и полный кайф! Предупреждая вопросы: белая куртка особенно эффективна в тумане. Ну, мы так считаем

**НУ, ВЫ ПОНЯЛИ,**  
что надо быть тем парнем, что внизу и с винтовкой

уже и так сформируется тактика сбора лута. Не забывайте о ней.

– **Не гонитесь за лутом.** Лучше старенький UMP, чем пустой дом за зоной и две потерянных аптечки.

– **Не переоценивайте восьмикратный прицел.** Он сильно ограничит вам угол обзора, если враг ближе пары сотен метров. Проблему могут решить напарники, которые прикроют вам спину.

– **Контролируйте подходы.** Разделите между собой 360 градусов окружающего пространства и возьмите каждый по сектору. Будет очень глупо, если трое из четверых человек будут смотреть в одну сторону, а в это время вам в тыл зайдёт целый отряд.

– **Запасайтесь транспортом.** Попробуйте отыскать транспорт ещё во время прыжка и по возможности следите за ним. Если повезёт, он не раз спасёт вам жизнь.

– **Не торопитесь.** Всегда лучше прийти на место с очередной зоной и быть уверенным, что со спины никого нет, чем оказаться под перекрестным огнём последних групп.

– **Играете на победу – не жадничайте.** Лучше отдать Kar98k тому, кто умеет из него стрелять. И лучше пустить за руль хорошего водителя, чем наvertнуться на первой же кочке на 119 км/ч.

– **Играете ради фана – не переживайте.** Игра должна доставлять удовольствие. Поэтому определите, зачем вы играете, и либо расслабьтесь, либо сосредоточьтесь до предела. Если вся группа будет играть по-разному, о топе не стоит и мечтать.

– **Не брезгуйте гранатами.** Вот лежишь ты такой весь мёртвый – и вдруг вспоминаешь, что в рюкзаке оста-

лась пачка «дымов», «флэшка» и осколочная. А ведь они могли бы спасти жизнь всему отряду! В последних зонах кинутая наугад граната может несказанно удивить оппонентов.

– **Не забывайте про «задержку дыхания».** Если на пушке есть коллиматор, помните, что волшебная клавиша Shift не только позволит выжать максимум из штатного 1,5-кратного прицела, но и уберёт тряску, а значит, обеспечит лучшее качество стрельбы.

– **Не разбегайтесь.** Пожалуй, самая частая ошибка новичков. Держитесь в паре десятков метров друг от друга. Потерянный член команды – минус 20% шансов победить. «Там был лут», «я что-то видел» и всякие «там очень крутая позиция была» – самые частые причины абсолютно глупых проигрышей.



На момент написания гайда PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ещё не вышла в полноценный релиз. Мы до сих пор наблюдаем проблемы с оптимизацией, читерами, пингом (хоть и редко) и «пластилиновой» прогрузкой локаций. Помните, что фактически вы тестируете не до конца готовый продукт. Поэтому старайтесь с пониманием относиться к редким заглобленным играм, когда вас в очередной раз сбilo багги, хотя вы прятались за камнем, или прикончило забогванным мотоциклом, на который вы попытались сесть. Будем надеяться, что с появлением нормальных серверов и релизом игра станет гораздо чище. ■

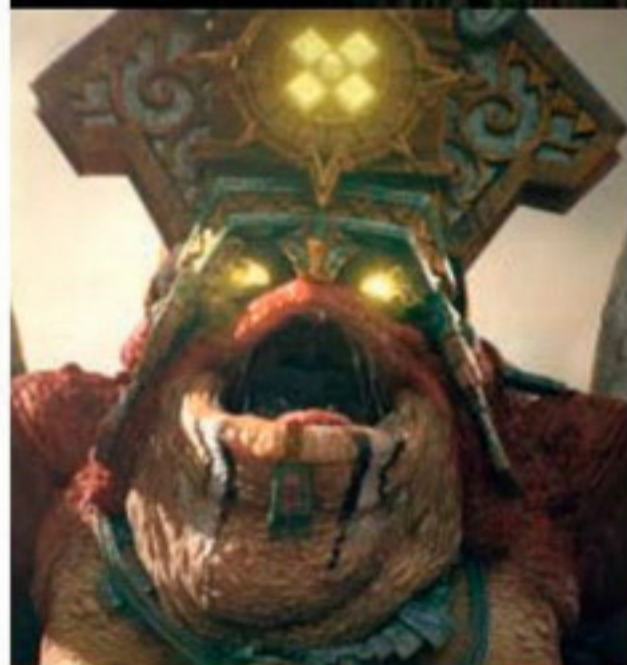




# НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

ГАЙД ПО ТАКТИКЕ В TOTAL WAR: WARHAMMER II

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ



ЛОРД МАЗДАМУНДИ,  
мужчина в расцвете сил

После глубокого погружения в новую игру **Creative Assembly** мы вынырнули с ворохом советов и рекомендаций. Эта информация может быть полезна как новичкам, так и украшенным шрамами ветеранам «Молота войны». Ведь речь идёт о самой глубокой и многогранной стратегии 2017 года, и, будь вы хоть трижды чемпион гвардии высших эльфов, вы могли с легкостью упустить десяток интересных нюансов.

## ЗАВОДИТЕ СОЮЗНИКОВ, НО НЕ ВЕРЬТЕ СТАРЫМ ВРАГАМ

Путь победителя начинается с глобальной карты. Здесь будут приниматься судьбоносные решения, и именно здесь проводят время самые мудрые сланны ящеролюдов и вожди скавенских выводков. В **Total War: Warhammer II** вполне можно играть и выигрывать, не углубляясь в тактическую мясорубку, а отдавая приказы на удивительно красивой глобальной карте.

Первым делом оцените расположение ваших земель и вспомните, что в мареве войны важно вовремя раз-

глядеть знамёна друзей. Дипломатия в новой игре серии Total War стала более гибкой и ещё сильнее влияет на исход войны. В предыдущей части мы могли принимать дипломатические решения, не дочитав до конца очередную депешу, но в землях Нового Света этого делать нельзя ни в коем случае!

Старайтесь укрепить дружбу с ближайшими соседями, так вы сможете защитить свои земли броней из дружественных войск, а братский народ придёт на помощь, если вас возьмут за горло очередные захватчики. Дружить с дальними странами тоже удобно и выгодно – с ними можно торговать, получая небольшой, но стабильный доход. На большинство предложений мирного характера стоит ответить утвердительно: врагов хватает в любом случае.

Другое дело, когда мирный договор вам пытаются подsunуть вчерашние агрессоры, которые только что получили по загривку и оказались прижаты к морю вашими войсками. Любая фракция в игре, почуяв, что пахло жареным, попытается заключить мир с вашим





ЛИДЕР ФРАКЦИИ способен  
вершить судьбы народов



войском, стоящим на пороге их ветхих построек. Тут лучше проявите твёрдость и завершите войну уничтожением осаждённых городов. Подписав мирный договор с какими-нибудь блохастыми скавенами и отведя дивизии от их логова, вы вскоре обнаружите в своих деревнях этих же самых скавенов. И что делать? Ваши-то войска уже переброшены в другой регион! В мире Warhammer доверчивые не выживают – помните об этом.

Трезво оцените географические масштабы игры. Если вам объявили войну гордые бретонские рыцари, от которых вас ограждает Великий океан с его водоворотами и штормами, можете смело показать очередному Ланселоту средний палец и забыть о его существовании. Отдалённые страны, объявившие вам войну и возжелавшие вашей крови, нередко сами огребают от соседей и спешат заключить с вами мир, предлагая

при этом денежную компенсацию. Держите и врагов, и друзей поближе; на иных игроков политической арены можно до поры махнуть рукой.

И следите за политическими новостями. Если ваши соседи увязли в войне с недоброжелателями – самое время предъявить претензии на спорные территории!

### ЗАХВАТЫВАЙТЕ БЫСТРО, НО ПОНЕМНОГУ

Даже если вы пытаетесь отыграть пацифиста, проповедуете в своих землях борьбу с безграмотностью, запрещаете каннибализм и создаёте гражданам все условия для зодчества и гармоничной жизни, без войны в Total War: Warhammer II не обойтись. На начальном этапе игры ваша задача – избежать конфликта на два или три фронта.

Несколько врагов, вцепившихся в ваше государство с разных сторон, вскоре приведут к финансовому кризису, недовольству налогоплательщиков и потерянными городами. Часто бывает, что напавший на вас агрессор сам оказывается в плачевной ситуации и просит у вас мира. Если вы воюете на юге с орками, а на севере с викингами из Норски, стоит заключить мир с тёмными эльфами на западе. Но не забудьте оставить на границе хороший гарнизон: вчерашние враги с радостью вспомнят старые обиды и спустят в унитаз договор о ненападении.

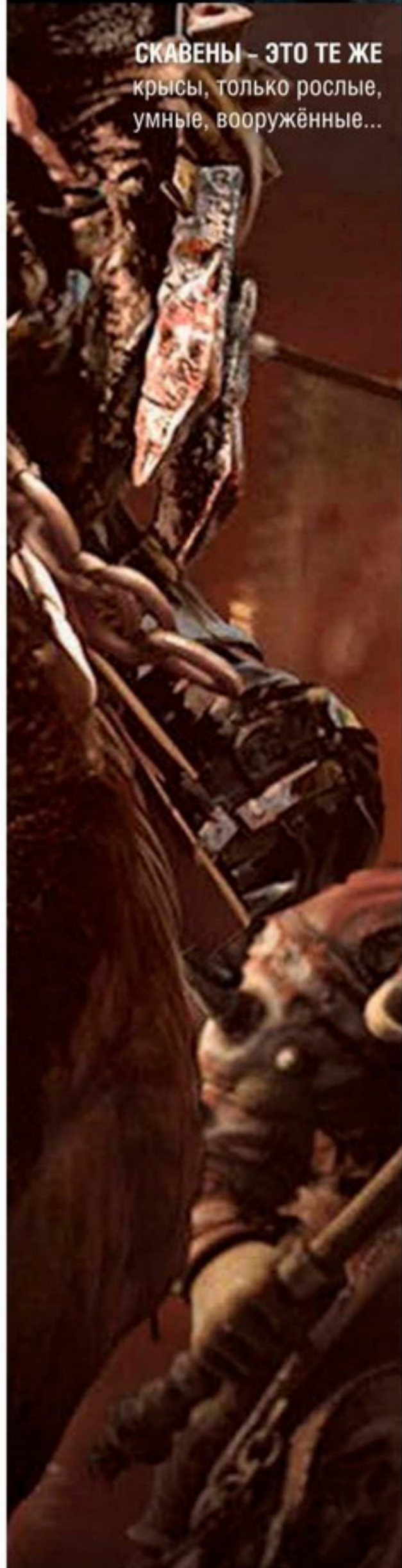
Во время военных действий не забывайте об агрессивной экспансии. Если горделивые эльфы первыми

**В ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЕ**  
поначалу легко потеряться.  
Но здесь всё на своём  
месте, ничего лишнего





СКАВЕНЫ – ЭТО ТЕ ЖЕ крысы, только рослые, умные, вооружённые...



РЕКИ ЗАМЕДЛЯЮТ ВОЙСКА, но основной интерес представляет именно океан

начали кровопролитие, это хороший повод расширить ваши территории. Именно в этом случае стоит проигнорировать советника, дающего обычно дельные советы из окошка в левом углу экрана. Седобородый старикан, скорее всего, предупредит: «Не стоит захватывать этот край! Здесь плохой климат и озлобленное население». Да, можно просто ограбить захваченный город и убраться восвояси, но любая новая территория при надлежащем подходе принесёт в итоге солидные дивиденды. Кроме того, в любом вашем населённом пункте автоматически формируется гарнизон – и именно там потенциальный захватчик может споткнуться на пути к вашей столице.

Война – дело недешёвое, и в Total War: Warhammer II пригодится тактика одного известного немецкого художника, который ставил на «блицкриг» – молниеносную войну. Стремительным броском вырвав у врага пару провинций, нужно отдышаться, восполнить потери и обжиться на новом месте. Неумеренные аппетиты при захвате чужих земель приведут к тому, что

через растянувшуюся линию фронта станут снова отряды неприятеля, учиняя бардак и хаос в ваших мирных селениях. Каждая армия имеет свою зону контроля, мимо которой не может пройти недруг. Но просторы игры обширны, отгородиться от внешнего мира стеной из копий не выйдет.

### НЕ ИГНОРИРУЙТЕ ФЛОТ

Прямоком из легендарной серии **Heroes of Might and Magic** в Total War: Warhammer II пришло увлекательное и крайне полезное исследование морских просторов. Моря и океаны в игре содержат, кроме вечно голодных рифов, массу всего интересного.

На изучение водных территорий следует при первой возможности отрядить парочку лордов. Центрального персонажа нации, будь то мудрый Маздамунди или коварный Малекит, в круиз отправлять не стоит: смертность в море высока, а большая армия принесёт больше пользы на суше. Два-три корабля, отправленные в разные стороны, будут давать вашей фракции более стабильный доход,





чем налоги и торговля. А ещё добавьте к этому залежи артефактов и глобальные бонусы, скрытые на экзотических островах и среди остовов почивших кораблей...

Таскать по морям ораву воинов нет смысла: на воде доступен только автоматический бой, и в большинстве случаев ваш фрегат сможет держаться вдали от недоброжелателей (для этого стоит активировать режим перемещения «Полный вперед»). Снарядите в начале кампании бригаду отчаянных мореходов и шлите их во все концы мира: каждый ход хоть кто-то из капитанов обязательно будет приносить выгоду. Даже если один из них попадет-таки в подлую засаду и отправится на корм рыбам, остальные вернутся с добычей.

## КАЧАЙТЕ СПЕЦИАЛИСТОВ, А НЕ УНИВЕРСАЛОВ

Элементы RPG британские разработчики пытались вставлять в могучее тело своих глобальных стратегий с самого старта франшизы. В **Total War: Shogun 2** появились полноценные линейки развития героев, а в новой игре Creative Assembly ролевые элементы чуть ли не правят бал. Лорды и герои вашего богоизбранного народа получают опыт буквально за всё. Отпихали орду орков на границе? Получите очко развития. Сидите в метрополии и хмурите брови на недовольства налогоплательщиков? Ваш лорд стал влиятельнее, извольте развивать его параметры. Герои и лорды быстрее прокачиваются именно в походах, так что не давайте им скучать в тылу за партией в нарды.

Внимательный подход к прокачке персонажей будет ощутим и значителен. Администраторы, которым повезло не участвовать в битвах, должны развивать своё влияние на уровень правопорядка и борьбу со скверной (той зловерной субстанцией, что разносят адепты Хаоса). Для полевых командиров прокачка ещё важнее. Если вы фанат мастерских засад в глубине джунглей, стоит развить до максимума именно эту способность. Если в вашей армии две трети стрелков – вкладывайте три очка в улучшение метателей дротиков и арбалетчиков. В новой Total War, как никогда ранее,

выгодно создание узконаправленных специалистов: жрец, развивший до максимума единственное своё заклинание, будет полезней, чем мастер на все руки.

Ограниченное количество слотов под броню и артефакты будет занято буквально через два десятка ходов активной игры, потому помните о специализации. Для умелого хозяйственника полезнее слуга-администратор (тоже занимает отдельный слот). Рубаке, возглавляющему каждую лихую атаку, пригодится волшебный клинок, дающий прирост к натиску. Имейте в виду, что предметы могут повторяться и без надлежащего контроля ваш полководец будет вскоре обвешан ненужными и одинаковыми побрякушками. Зачем вам три знамени от летающих врагов, если вы воюете со скавенами? Всем известно, что крысы летают только от хорошего пинка.

Доспехи, оружие и амулеты в игре можно распределять между своими лордами и героями в любой момент, независимо от их расположения на карте кампании. Следите, чтобы особо ценные предметы не пылились на складах, и временами проверяйте свою элиту на предмет оснащения и экипировки.

## ТАКТИКА ЗАЩИТЫ ГОРОДОВ

Центр любой провинции – это город. Там живут налогоплательщики, там скучает гарнизон, там появляются лорды и герои. Захват чужих городов и оборона своих – отдельное искусство.

Помните, что, если ваш «райцентр» стоит на границе страны, ему понадобятся укрепленные стены. Без укреплений город не сможет достойно сопротивляться захватчикам, и битва за поселение сведётся к мордобойю в чистом поле. А вот если вы успели окружить город крепостными стенами, то у вас есть все шансы отбросить самую могучую армию интервентов. До начала осады настойчиво рекомендуем нанять лорда, который возглавит оборону.

Силы защитников нужно стянуть к точке проникновения на вашу суверенную территорию – по штурмовой лестнице может подниматься лишь один отряд

**ВО ВРЕМЯ ОСАДЫ**  
врага следует встречать  
тесными рядами





ЛЕТАЮЩИЕ ЮНИТЫ следует беречь



РАЗБОЙНИКИ НОРСКИ давно повадились грабить Люстрию

захватчиков, а осадная башня доставит на ваши стены тот же самый одиночный отряд. Встретить налётчиков превосходящими силами не составит труда: заранее расставьте защитников так, чтобы никто не прохладился в тылу. Если агрессоры проломил стену, тем хуже для них: поставьте у пролома отряд самых отчаянных бойцов. Дайте атакующим втянуться в пролом и упереться в стену защитников, а затем ударьте врага с двух сторон заранее подготовленными отрядами. Тут подойдут даже не самые brutальные вояки – атакующие с трёх направлений враги и так долго не протянут.

Также при обороне города есть смысл вывести за стены пару отрядов кавалерии. Всадники смогут атаковать неприятеля с его неуклюжими осадными машинами или растерзать артиллерию, оставшуюся без прикрытия.

Используйте тесноту крепостных стен: там обязательно завяжется бой, и вражеская осадная артиллерия начнёт вслепую лупить по стенам, выкашивая больше собственных бойцов, чем ваших. Доходит до того, что «скорпионы» тёмных эльфов сгоняют со стен самих же тёмных эльфов.

Высший пилотаж начинается, если ваш полководец успевает прийти на помощь гарнизону осаждённой крепости: потенциальные оккупанты оказываются между молотом и наковальней. С одной стороны на них налетают свежие силы, а с другой несутся оголодавшие в осаде защитники.

Если после продолжительной битвы ваш город всё-таки пал и захватчики уже наслаждаются победой, постарайтесь найти резервы и незамедлительно отбить город обратно. Во-первых, интервенты будут потрепаны в недавней осаде. Во-вторых, как показал опыт, захватчики сразу же увлекаются мародёрством и забывают о ремонте крепостных стен. Ваша армия с лёгкостью проникнет в город через недавно разрушенные стены.

При штурме пускайте вперёд самых стойких ветеранов. Как только ваши воины окажутся на стенах неприятельской крепости, отправьте отряд захватывать башни и ворота. Самые легковооружённые воины могут брать фортификации – достаточно спустить флаг недруга (происходит автоматически). А через захваченные ворота в город смогут ворваться бойцы



ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ всем своим видом стараются нагнать ужас на врагов. Иногда у них это получается

из числа подкреплений (конечно, если вы заранее озаботились подкреплением).

## РЕЖИМЫ АРМИЙ, ФИЗИКА, МОРАЛЬ

В пылу боевых действий не забывайте переводить армию в подходящий режим. Если дивизия идёт по родным долинам и взгорьям, включите «Марш», и воины смогут пройти гораздо больше километров. Они будут более уязвимы перед врагом, но и врага в сердце родины ещё нужно поискать.

На вражеской территории после очередной битвы подойдёт режим «Лагерь» – так ваши бойцы получат бонус к защите и быстрее восполнят потери. А при активации «Засады» вы сможете со зловещим смехом атаковать колонны уставших врагов, растянувшиеся на марше.

В Total War: Warhammer II нет реалистичной физики, но важно помнить, что каждый солдат в масштабной игре имеет физическое значение. Свора проворных крысолюдов, бросившись под копыта рыцарской кавалерии, остановит их могучий натиск (пусть и ценой своих крысячьих жизней), а ваш лучший лорд-фехтовальщик, завязнувший в толчее своих и чужих солдат, не сможет быстро прибежать в нужную точку. Используйте физику игры с умом: например, бегущего вражеского полководца можно окружить оравой слабых воинов и просто запинать до смерти.





ОРКИ не претендуют на Великий Вихрь. Они просто грабят всех без разбору

И не забывайте о дружественном огне! Если отряд ваших щитносцев будет мутузить одинокого героя вражеских войск, а союзные стрелки попытаются помочь, то большинство стрел достанется именно вашим бойцам.

Боевой дух, одна из коронных фишек серии Total War, в новой игре работает на все сто: колоритные расы Нового Света радуют реалистичным отношением к кровопролитию – тут каждый боец надеется встретить старость у камина. Так что обратить армию в бегство по-прежнему более реально, чем изничтожить на корню. Особо нас порадовали скавены: в ходе обычного боя их переменчивые отряды по несколько раз ухитряются обратиться в паническое бегство, собраться с духом и вернуться обратно.

При сражении с армией скавенов особое внимание уделите расположению ваших войск. Если крысы напали из засады – а для них это особый повод для гордости и отдельное искусство, – поставьте ваши шеренги ближе к краю поля боя (оно отмечено белой линией). Вражеские отряды, обращённые в бегство, будут убежать за указанную линию и вернуться после этого уже не смогут. Подобный финт позволит вам выдержать атаку заметно превосходящих сил.

### ЭКСПЕРИМЕНТЫ СО СПЕЦИАЛИЗАЦИЕЙ ВОЙСК

Стрелки всех рас, на первый взгляд, наносят незначительный урон. Но если вы скомандуете трём отрядам лучников взять в прицел один отряд вражеской пехоты, то неприятелю мало не покажется. В переломный момент драки есть смысл дать стрелкам команду пойти в рукопашную, особенно если их самоотверженный удар придётся в спину недруга.

Особенности некоторых отрядов можно выявить только путём проб и ошибок. Например, метатели дротиков на птеродактилях (ящеролюды – наш выбор) не могут нанести существенного урона отдельному отряду. Но, если скомандовать им обрушиться на врага с небес, есть все шансы обратить врага в бегство.



Упомянутые люди-ящеры, к слову, хороши во всём, кроме строевой дисциплины: завры из числа пехоты могут потерять контроль, если будут атакованы. Крушить всех без разбору они не станут – набросятся на врага, как и положено, но приказы вы им отдавать не сможете. Ставьте таких воинов на острие атаки или же в те места, где им не понадобятся дополнительные инструкции. Потом, после победы, назначите им штрафные работы на кухне.



Все игры Creative Assembly вообще и Total War: Warhammer II в частности – это сложные механизмы, они затягивают на сотни часов, сладко громяхая множеством шестерёнок. И у каждого, кто покорила виртуальный мир и размахивал флагом над вражеской столицей, был свой путь к победе. Одних советов здесь мало, важно учиться на собственных ошибках – так что скорее в путь, покорять Новый Свет. Пусть этот текст будет вам полезен и в жарких джунглях Люстрии, и на холодных камнях Наггарота. ■

### ХАОС

попытаётся доползти до самых удалённых уголков мира





**ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:**  
17,3 дюйма,  
1920x1080, IPS,  
75 Гц
- **Процессор:**  
Intel Core i7-7700HQ  
(4 ядра, 2,8–3,4 ГГц,  
45 Вт)
- **Память:**  
16 ГБ DDR4-2400,  
Kingston  
ACR24D4S7S8MB-8
- **Видеокарта:**  
Intel HD Graphics  
630, NVIDIA GeForce  
GTX 1060,  
1873/10 000 МГц,  
6 ГБ GDDR5
- **Дисковая  
подсистема:**  
SSD 128 ГБ Kingston  
RBU-SNS8180DS3/  
128GH, HDD  
1 ТБ Toshiba  
MQ01ABD100
- **Звук:**  
HD Audio  
(Realtek ALC255)
- **Связь:**  
Gigabit Ethernet,  
Wi-Fi 802.11ac 1535,  
Bluetooth 4.0
- **Разъемы:**  
2x USB 2.0,  
USB 3.0, USB 3.1  
Type C, 3,5-мм  
джек, HDMI, RJ45,  
кардридер SD/  
SDHC/SDXC
- **Операционная  
система:**  
Microsoft Windows  
10 64-bit
- **Дополнительно:**  
веб-камера,  
подсветка  
клавиатуры
- **Комплектация:**  
зарядка, инструкция
- **Батарея:**  
Li-Ion, 48 Вт·ч  
(3,22 А·ч)
- **Габариты:**  
43,2 x 29 x 3 см
- **Вес:**  
2,7 кг
- **Цена на октябрь  
2017 года:**  
107 000 рублей  
(1850 \$)



# ДОСТУПНЫЙ, ЛЕГКИЙ И ПРОЧНЫЙ

Тест игрового ноутбука Acer Predator Helios

Весной Acer представила Helios 300 – самую доступную версию игровых Predator. В линейке появились как 15-, так и 17-дюймовые модели на базе 1060 и 1050 Ti. К нам на тесты попала старшая конфигурация, с которой и будем разбираться.

## Внешний вид

Оба варианта во многом похожи на старшие 15- и 17-дюймовые модели – угловатый матовый корпус с красными вставками. Пятнадцатидюймовые Helios оформлены металлическими крышками, «семнашки» же полностью пластиковые. Экономия во имя доступности? Не в этом случае. Пластик не повлиял на жесткость корпуса, детали отлично подогнаны друг к другу и скреплены винтами, к оперативке и накопителю есть быстрый доступ, а экран держится на паре тугих шарниров.

Дисплей построен на 17-дюймовой матовой IPS-матрице с разрешением Full HD. После калибров-

## СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

### PCMark 8

Overall	4787
Essential	7573
Productivity	6815
Digital Content Creation	5768

### 3DMark

Fire Strike	9201
-------------	------

ки она укладывается в профессиональные нормы, а запаса по яркости хватает, чтобы работать на улице. Частота стандартная, 60 Гц, но шлейфов в играх мы не заметили.

Клавиатура здесь мембранная. Клавиши островного типа, короткоходные, с подсветкой. Благодаря выверенной упругой отдаче печатать комфортно, но в играх к мягкости и малому ходу приходится привыкать, как



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)	
Настройки	1920x1080
<b>Playerunknown's Battlegrounds</b>	
Medium	90
High	79
Ultra	54
<b>For Honor</b>	
Medium	102
High	96
VeryHigh	69
<b>Resident Evil 7: Biohazard</b>	
Medium	130
High	115
Ultra	102
<b>Mass Effect: Andromeda</b>	
Medium	119
High	60
Ultra	53
<b>Ghost Recon: Wildlands</b>	
Medium	69
High	63
VeryHigh	55



и к расположению кнопки питания. Она стоит в верхнем углу цифрового блока, там, где обычно расположена «Delete». Срабатывает только после длительного нажатия, но лучше бы ее просто поставили отдельно.

А вот тачпад в ноутбуке обычный – большая панель-кнопка. Для Windows это нормальный вариант, но в играх отдельных клавиш не хватает. Хотя это не критично, играть все равно надо с мышкой.

То же со звуком. Пара небольших динамиков направлена вниз и работает в средневысоком диапазоне. На YouTube и фильмы хватает, но для игр лучше подойдут наушники или внешние колонки.

### Конфигурация

В нашей версии Helios приближен к старшим Predator: Core i7, 16 ГБ оперативки и GTX 1060 с 6 ГБ памяти. Система, как и полагается, стоит на SSD, а для данных есть терабайтный жесткий диск. За сети отвечают два чипа: один обслуживает проводной 1 ГБ Ethernet, второй – Bluetooth и Wi-Fi 802.11ac.

Система охлаждения набрана парой теплосъемников, тремя трубками и вытянутым вдоль заднего торца радиатором. Обдувают его две низкопрофильные турбины AeroBlade 3D с металлическими лопастями. Их хватает, чтобы процессор держал паспортные 3,5 ГГц

и не нагревался выше 93 градусов, а видеокарта брала десктопные 1845 МГц при 90 градусах.

Отметим, что система охлаждения основательно раскручивает лопасти только после 80 градусов. Этот порог можно снизить в программе Predator Sense, там же разрешают поэкспериментировать с частотами на основных чипах.

### Тестируем

Что же касается производительности, то она обычна для этой связки железа. В Full HD почти все игры стартуют с 50 fps, а при снижении настроек уходят за 60 fps.

На батареек ноутбук тянет игры около 45 минут. В офисном режиме его хватает где-то на 2 часа, а в режиме «печатной машинки» – на 2 часа 40 минут. Не рекорд, но для большинства случаев достаточно.



Подведем итог. Серия Helios 300 получилась крепкой. Технически все выверено до деталей, видеокарта берет десктопные частоты, ну а сам ноутбук выглядит одновременно агрессивно и строго. Цена? За нашу версию хотят около 100 тысяч, а за младшие, на базе Core i5 и 1050 Ti, – от 65 тысяч рублей. ● [Игромания.ру](http://Игромания.ру)





ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-7700
- **Системная логика:** Intel B250 (MSI B250M BAZOOKA)
- **Оперативная память:** DIMM DDR4-2400, 16 ГБ (2x 8 ГБ)
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1070 8 ГБ
- **Накопители:** SSD Intel 238 ГБ (SSDPEKKW256G7), HDD Seagate 2 ТБ (ST2000DM001-1ER164), HL-DT-ST DVDRAM GUD0N
- **Беспроводная сеть:** Wi-Fi 802.11 (Intel AC3168), Bluetooth 4.2
- **Проводная сеть:** 1 ГБ Ethernet (Realtek 8111H)
- **Порты на лицевой стороне корпуса:** USB 3.1 Type C, USB 3.1 Type A, USB 2.0, HDMI
- **Порты на задней панели:** USB 3.1 Type C, 3x USB 3.1 Type A, 2x USB 2.0
- **Звук:** 5.1 HD Audio
- **Блок питания:** 550 Вт 80Plus Bronze
- **Операционная система:** Windows 10 «Домашняя»
- **Габариты:** 48,8 x 45 x 21 см
- **Вес:** 15 кг
- **Цена на октябрь 2017 года:** 110 000 рублей (1895 \$)

# СБАЛАНСИРОВАННЫЙ ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Тестируем системный блок MSI Infinite A



Найти брендовый компьютер – дело непростое: либо конфигураций подходящих нет, либо цена такая, что на неё можно второй комп взять. Но исключения встречаются. К примеру, **MSI Infinite A**. Он и собран грамотно, и стоит правильно.

## Внутри

В основе лежит материнская плата на **B250 Express** и **Intel Core i7-7700**. Топовый камень и бюджетная материнка – ход не популярный, но верный. Вряд ли тот, кто покупает готовый компьютер, будет накручивать тактовые частоты сверх номинала. А стоковых 4 ГГц в связке с 16 ГБ оперативки хватает и для гейминга, и для ресурсоемких приложений.

Аналогично с видеокартой. **GTX 1070** на 8 ГБ набирает 1847 МГц по процессору, и 2003 МГц по памяти.

Операционка (Windows 10 «Домашняя») установлена на 238 ГБ M.2 SSD от **Intel**, а для данных есть жёсткий диск **Seagate** на 2 ТБ. Блока питания на 550 ватт хватает с запасом – пиковая нагрузка не превышает 300 ватт.

Собраны комплектующие в классическом стальном Middle Tower. На лицевой панели размещены базовые органы управления и незаметная кнопка доступа к приводу. Рядом с USB выведен HDMI VR Link для шлемов виртуальной реальности. Он использует штатный выход видеокарты и подключается через комплектный удлинитель.

## Охлаждение

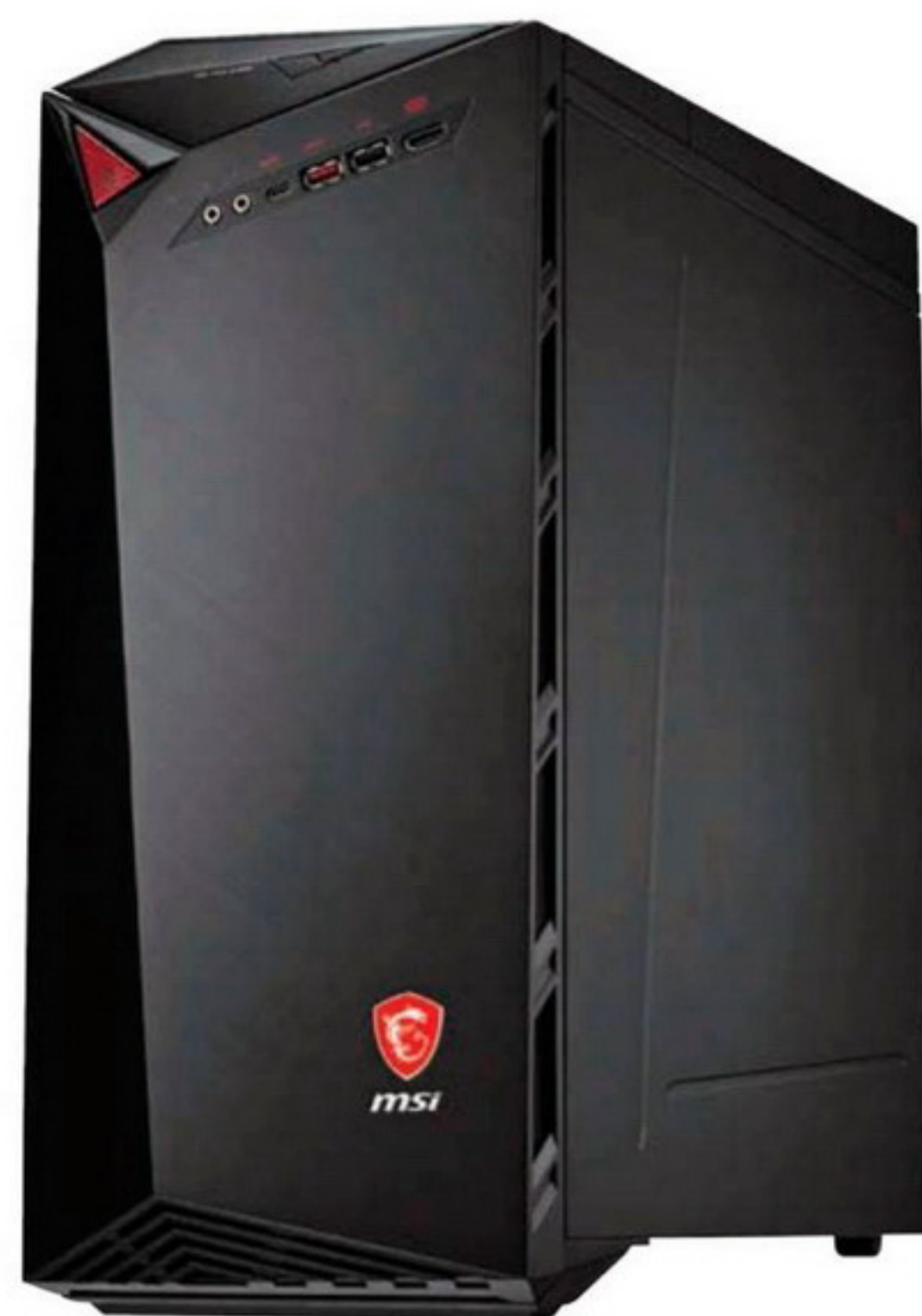
Правая сторона корпуса закрыта металлической крышкой. Левая – по желанию – может быть как стальной,



так и из дымчатого стекла. Обе лежат в комплекте и отстоят от самого корпуса примерно на сантиметр. Выглядит оригинально и исключает многие проблемы с охлаждением.

Внутри корпус разделён пополам, и каждый отсек продувается независимо. Верхнюю часть, которая





### ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	1920x1080	2560x1440
<b>Battlefield 1</b>		
Medium	162	125
High	121	89
Ultra	107	81
<b>Total War: Warhammer II</b>		
Medium	115	73
High	95	61
Maximum	68	46
<b>For Honor</b>		
Medium	155	99
High	147	93
Ultra	114	71
<b>Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands</b>		
Medium	97	72
High	90	67
VeryHigh	78	58
<b>DiRT 4</b>		
Medium	178	126
High	140	110
Ultra	110	79
<b>Playerunknown's Battlegrounds</b>		
Medium	121	82
High	107	74
Ultra	87	56
<b>Mass Effect: Andromeda</b>		
Medium	176	155
High	99	93
Ultra	92	63

с процессором, обслуживает пара 120-мм вертушек. Нижнюю – с SSD-дискон, Wi-Fi-адаптерон и видеокартой – 80-мм вентилятор. Дополнительно сама видеокарта стоит не параллельно, а перпендикулярно полу и сдвинута к боковой стеклянной стенке. Зачем? Во-первых, это красиво. Во-вторых, видеокарта получила прямой доступ к забортному воздуху, стала меньше влиять на температуру системы и не так сильно зависеть от корпусных вентиляторов.

Минус подобного решения – пыль. Под фактически открытую крышку её налетает много, и за этим надо следить: кулеры на процессоре и видеокарте могут быстро забиться.

### В работе

Работает Infinite A тихо, быстро и красиво. Производительности хватает для QHD и Full HD на максимальных настройках, а температуры укладываются в разумные пределы. На процессоре мы получили 61°C в играх и 73°C под Prime95, а на графическом – 73°C при авто-

матической регулировке вентиляторов и 65°C в ручном режиме.

Кстати, по поводу ручного режима. Мониторинг частот и базовые настройки собраны в **MSI Command Center** и **Gaming APP**. За подсветку отвечает **Mystic Light**, за звук – знакомый **Nahimic**. Плюс есть интересная программа **Dragon Eye**, которая выводит поверх игр видео с YouTube или Twitch.



Подведём итог. Infinite A – красивая и тихая игровая система. Мало того, она ещё и грамотно собрана. Конфигурация сбалансированная, температуры хорошие, да и цена правомерна. По сравнению с самостоятельной сборкой она всего на 7–8% выше, что вполне оправдывается гарантией на три года и возможностью самостоятельного апгрейда.

Напоследок отметим, что в продаже есть конфигурация попроще – на базе GTX 1060. ● *Дмитрий Колганов*





### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 5 мс, 1 мс (MBR)
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 250 кд/м<sup>2</sup>
- **Углы обзора:** 170°/160°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 56,8 x 24 x 39–52 см
- **Вес:** 6 кг
- **Цена на ноябрь 2017 года:** 16 100 рублей (275 \$)

# ДОСТУПНЫЕ 144 ГЦ

Тестируем LG 24GM79G-B

**В**сего полгода назад за самый простой монитор на 144 Гц просили от 17 500 рублей. Сегодня за меньшие деньги предлагают уже серьезные модели с хорошими подставками, качественными матрицами и полным набором необходимых функций. Одну из таких сегодня и протестируем – речь о LG 24GM79G-B за 16 100 рублей.

### Внешний вид

Комплект небюджетный: кабель питания, провода на DisplayPort с HDMI и USB Type-A. Аналогично с внешним видом. Во-первых, LG сделала нормальную подставку, которая крепится по VESA-стандарту, крутится по трем осям и позволяет повернуть дисплей в портретный режим. Во-вторых, сам монитор собран из крепкого матового пластика с минимум отвлекаю-

щих логотипов и лампочек. Странно выглядит только управление.

К привычному мини-джойстику LG добавила блок из пяти кнопок-профилей. Решение двойное. Конечно, улучшайзерами картинки будут пользоваться чаще. Но непонятно, зачем LG заблокировала настройки профилей. В трех из пяти регулируется только яркость, в четвертом добавлены контрастность и фирменные технологии, и лишь в пятом разблокированы RGB-ползунки.

По набору разъемов монитор не уступает дорогим конкурентам. Сзади, перпендикулярно столу, распаяны стандартное питание, два HDMI и DisplayPort. Да, DVI нет, зато есть хаб на пару третьих USB и выход на наушники. Качество звука среднее, но при подключении консоли или ТВ-приставки он поможет избежать танцев с проводами.





**КРАСНОЕ НА ЧЁРНОМ** – нестареющая классика!

### Матрица

Теперь поговорим о матрице. Как мы уже сказали, это TN на 24 дюйма разрешением 1920x1080. Развертка – 144 Гц. Отклик заявлен честный – 5 мс от серого к серому с возможностью снизить его до 1 мс.

Делается это через опцию Motion Blur Reduction, которая переводит матрицу в режим стробоскопа. В момент перестроения лампы гаснут и загораются после полного формирования картинки. Уровень яркости падает, но четкость повышается.

Поддерживает монитор и AMD FreeSync, а также технологию Black Stabilizer. На последней построены все игровые предустановки. При включении монитор сбрасывает уровень контрастности и высветляет темные зоны.

Еще одна чисто игровая фишка – возможность вывести поверх игры перекрестие, которое не будет реагировать на движения персонажа и отдачу оружия. Удобно. Жаль, только позиция фиксирована – четко по центру экрана.

Что же касается изображения, то LG установила качественную матрицу. Для TN у нее огромные углы обзора по вертикали, достаточный для помещений запас яркости и достойные цвета. Единственный минус – она не откалибрована на заводе. Из коробки  $\Delta E00$  приближается к четырем даже на самом сбалансированном «фоторежиме». Исправить это можно, но только калибратором. С ним нам удалось уложить отклонения по

цветам в 0,72 и поднять контрастность до 412:1 при яркости в 120 кд/м<sup>2</sup>. Отличный результат для TN.



Подведем итог. К монитору есть две претензии. Первая – заблокированные профили настроек. Вторая – слабая заводская калибровка. В остальном – нормальная подставка, хорошая сборка, качественные материалы и хорошая матрица на 144 Гц. Рекомендуем.

● *Дмитрий Колганов*

### РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕРЕНИЙ

Режим	Яркость	Цветовая температура	Точка черного	Контраст	$\Delta E00$
FPS1	122,3 кд/м <sup>2</sup>	6600 К	1,47 кд/м <sup>2</sup>	82,7:1	7,37
FPS2	131,3 кд/м <sup>2</sup>	6100 К	0,67 кд/м <sup>2</sup>	195,8:1	3,89
RTS	207,7 кд/м <sup>2</sup>	6300 К	2,55 кд/м <sup>2</sup>	81,3:1	4,81
Reader	78,1 кд/м <sup>2</sup>	4800 К	0,39 кд/м <sup>2</sup>	197,3:1	4,49
Photo	221 кд/м <sup>2</sup>	6300 К	1,086 кд/м <sup>2</sup>	203,5:1	3,84
Cinema	240,6 кд/м <sup>2</sup>	6100 К	1,27 кд/м <sup>2</sup>	189,4:1	4,08
Calibrated	121,4 кд/м <sup>2</sup>	6500 К	0,29 кд/м <sup>2</sup>	412,2:1	0,72





**АННА БРАСЛАВЕЦ** ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Друзья, спасибо за все ваши поздравления с юбилеем и письма!  
Нам очень приятно!

# Почта «Игромании»



**ДИМА УЖЕ КАК-ТО ПИСАЛ** про God of War III в рамках рубрики «Почта». Очень уж он ее любит

## ПИСЬМО №1

Здравствуй, редакция «Игромании»! Огромное спасибо за список ста лучших игр за все время существования журнала. Однако немножко огорчило отсутствие в этом списке одной из моих любимых игр, **Neverwinter Nights**, хотя в раздел за 2002 год поместили обложку журнала с персонажем именно из этой игры. Также жаль, что в список по понятным причинам не вошла вышедшая в 1994 году стратегия **Warcraft: Orcs & Humans**, которая, несмотря на жутко неудобное по сегодняшним меркам управление, оказалась способна увлечь меня аж на целых четыре месяца. Прав-

да, пройти пока получилось только кампанию за людей (и под конец немножко с чит-кодами, так как в эту игру я играла впервые). Компьютера у меня в детстве не было, и по-настоящему играть в компьютерные игры я стала только в 2006 году (кстати, самой первой моей игрой была именно **NWN**). «Варкрафт» стал для меня настоящим откровением, и теперь я осваиваю восьмьбитную приставку. В связи с этим у меня появился вопрос: возможно ли появление в «Игромании» постоянной рубрики, посвященной именно таким старым пиксельным играм на ПК и приставках? Заранее спасибо! YULKA Y

**ИМЕННО ЛЕДИ АРИБЕТ** из **NWN** была на обложке восьмого номера журнала за 2002 год



**ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:**



Приветствую! Про рубрику «Ретро» нам пишут с завидной регулярностью – сильны в русском геймере ностальгические настроения, желает он вновь и вновь переживать приятные моменты прошлого. Я, как большой любитель старых игрушек, это хорошо понимаю. Однако тут проявляет себя извечное противостояние: место в журнале весьма ограничено, и хочется отдавать его чему-то новому, о чем счастливые обладатели старых номеров ещё не знают. Иногда удается найти выход, например, когда появляется какой-нибудь ремастер классики. Кстати, в этом номере у нас обзор на **StarCraft: Remastered**. Вот он, законный повод вспомнить, как оно игралось тогда, и сравнить с ощущениями, которые получаешь сейчас. Возможно, в будущем мы придумаем, как поместить в журнал ретрорубрику. Правда, для этого придётся чем-то пожертвовать – допустим, «Почтой». Вы уверены, что оно того стоит? Я вот пока в сомнениях...

## ПИСЬМО №2

Привет, «Игромания»! У меня вопрос с элементом критики: зачем в журнале, рассчитанном в основном на подростковую и юношескую аудиторию, не в обиду будет сказано, на читателей, далеко не с кандидатским и докторским образованием (хотя я, например, магистр после окончания вуза), использовать термины, которые не являются ходовыми в разговорной и печатной речи? Незнакомые и трудно запоминаемые слова не позволяют легко и непринужденно воспринимать текст. По моему мнению, употребляя их, вы раздражаете постоянных читателей, отпугиваете новых. Надеюсь на ответ. Ваш постоянный читатель **RAMAN** из Курска

**АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ:**

Здравствуйте! Приготовьтесь, сейчас мы будем с вами не соглашаться. Активно потрясая доводами и аргументами. По вашей логике получается, что в автомобильных журналах не должно быть слов вроде «клиренс» и «фаркоп». Бедные читатели ведь не обязаны их знать. А как они их узнают, если в журналах не прочтут? У каждого сообщества есть свой сленг, без него никак. И, если мы решим отказаться от международных терминов «survival horror» и «QTE», наш журнал наполнят «страшилки» и «те ситуации, где надо быстро-быстро жать кно-





**КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ**, что история про убийцу и покорителя женских сердец приведет нашего автора к мысли об окончании вуза

почки». Станет ли от этого кому-то лучше? Разве что коллеги погреться, сев рядом со сгорающим от стыда главным редактором.

И то, что мы «рассчитаны в основном на подростковую и юношескую аудиторию», для нас, честно говоря, новость. Видите эти строгие «16+» на обложке? У нас всё по-взрослому! На минуточку, средний возраст наших читателей 27–30 лет.

А прямо сейчас рядом со мной стоит Алексей Шуньков, наш руководитель видеостудии, который говорит примерно следующее: «Пусть посмотрят рэп-батлы (да-да, Лёша недавно открыл для себя рэп-батлы), которые рассчитаны на подростковую аудиторию! Там такие темы поднимаются! Такие отсылки! Такие речевые обороты используют!



**НЕМНОГО THE PUNISHER**, а то вдруг кто забыл!



### НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня это восхитительная **Divinity: Original Sin 2**, предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

### ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, РЕДАКТОР:



К сожалению, говорить о каком-то трепете или ярких восторгах не приходится. Профессиональная деформация, если хотите. Слишком много мы видели игр, слишком много о них знаем, и даже те проекты, на которых лично я рос, спустя годы рассматриваются через призму их значимости для индустрии. Когда-то мне безумно нравился **The Punisher** – боевик от **Volition** по мотивам марвеловских комиксов. Но сегодня я прекрасно понимаю, что это абсолютно вторичный по отношению к тому же **Max Payne 2** экшен, в котором средненькая реализация перемежается с неплохими находками, но не более того. Если же говорить о действительно ярких эмоциях, то на ум приходит, пожалуй, **God of War III**. Я до сих пор считаю, что у этой игры едва ли не лучшее начало в истории. Роскошно анимированные титры, оркестровый саундтрек, а следом экшен, экшен, экшен... Титаны, боги, апокалипсические масштабы происходящего на экране. Всё то, над чем когда-то потешался Олег Ставицкий, на самом деле работает. Я раза три полностью проходил эту игру, но гораздо чаще просто начинал её с начала ради первого часа. Чтобы полюбоваться настоящей эпичностью.

### ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, АВТОР:



В университете на первом курсе я был отличником. Закрывал сессию одним из первых, участвовал в научных выставках. Однако такого запала надолго не хватило. Компьютерные игры и игровая журналистика увлекли меня куда сильнее. Как ни странно, доучиться мне помог третий «Ведьмак», который после выхода стал одним из любимых проектов. Мне настолько понравилось творение **CD PROJEKT RED**, что я зашел к ним на сайт и посмотрел требования для устройства на работу младшего программиста. Одной фразы «бакалавр технических наук» хватило, чтобы, стиснув зубы, закончить свой курс.

И молодые люди это понимают! Они же юные, а не глупые».

И ещё: нам кажется, что журнал, который не расширяет словарный запас читателей, делает что-то неправильно. Вот не знаешь ты, что такое survival horror. Прочитал статью про игру в этом жанре – и понял. Знаний в голове прибавилось. Хорошо же!

### ПИСЬМО №3

*Здравствуйте, «Игромания»! Я являюсь ярким фанатом игр. Обожаю доказывать людям, что игры бывают не только в стиле «пиу-пиу» и «бах-бах», но и, как бы это громко ни звучало, произведениями искусства. С детства играл во все жанры, любил всё и сразу. Но чем старше становлюсь, тем все больше мне нравятся душевные игры, где атмосфера, сюжет и идея стоят на первом месте. Для меня стали настоящим откровением **Life is Strange** и **Firewatch**. Живые персонажи, сильные диалоги, уютная атмосфера – как будто прочитал хорошую книгу. Расскажите о ваших играх-откровениях! Играх, которые вызывают трепет в ваших душах. Анатолий АРТЕМОВ*

### АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ:

Мне кажется, что я уже много писала о своих любимых играх, поэтому сейчас предоставляю слово другим членам редакции.





**ПАРУ НОМЕРОВ НАЗАД** мы принимали поздравления от различных деятелей индустрии. Пришло время поделиться поздравлениями от наших читателей!



# ПРИНИМАЕМ ПОЗДРАВЛЕНИЯ!

## ПИСЬМО №1

Поздравляю с 20-летием журнала! Вы были моим первым игровым журналом, который я стал читать еще в детстве (и продолжаю это делать!). Желаю творческих успехов и всегда оставаться на позитиве. С уважением, О.К.

## ПИСЬМО №2

Я совсем недавно с вами,  
Только третий год идёт;  
С чашкой кофе и зеваёй –  
Утром ваш журнал зовёт.  
А потом и днём, и ночью,  
Ох, люблю я почитать!  
Классно, манит... ну и прочее.  
И читаю, вновь, опять.

Ощущение бумаги,  
Ощущение страниц.  
Словно... нет – вы просто маги.  
Словно нет для вас границ.  
Маги слова и свершенья –  
Как приятно вас читать!  
Вы – источник вдохновенья,  
Чтобы игры созидать (а не только в них играть).  
Я прошу простить за пафос,  
Но такой уж, видно, я.  
Я использую лишь право  
Для «спасибо» от себя.  
Не сердчайте уж за это –  
Просто очень вас люблю!  
И в душе тепло, и лето  
Разгулялося вовсю.

С юбилеем вас, родные,  
И спасибо, что вы есть.  
Отпуск мой, похоже, ныне  
Будет в том, чтоб вас прочесть!  
30.08.2017 Сергей ПОПОВ

## ПИСЬМО №3

Здравствуйтесь! Конечно же, с днём рождения! Отличный журнал, шикарный номер! Суперкоманду «Игромании» – с юбилеем! Спасибо за позитивное настроение в наше непростое время!

Р. S. Издавать такой крутой журнал на бумаге, когда все издания уже закрыты или закрываются, могут только волшебники. Может, я просто в сказку попал?

С искренним уважением, АЛЕКСАНДР





**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**





←→ 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](http://IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG)