



# V.G.F.

Video Game Fever

11(36)

10-11

2017

В номере

"GTA: LCS"

"Worms"

Armageddon"

"Cuphead"

"Lula 3D"





<https://vk.com/bropen>

## [Глас редактора]

Андрей Кочерженко aka Yukio Toge

*Механизм остановился (сам).....4*

## [Под лупой]

Андрей Кочерженко aka Yukio Toge

*Grand Theft Auto: Liberty City Stories.....5*

Аміна Алімерданова

*Cuphead.....7*

Виолетта Приходько aka Vio

*Worms: Armageddon.....10*

## [Тет-а-тет]

Андрей Кочерженко aka Yukio Toge

*Татьяна Кондык и её «Патетичні інтроверсії».....8*

## [Дизлайк]

Виолетта Приходько aka Vio

*Lula 3D.....6*





## Механизм остановился (сам)

Обычно «Бензо» писалась в день публикации номера (зачастую – ранним утром) и подшивалась самой последней. Но, на этот раз, ситуация куда иначе – сверстана лишь половина (!) октябрьского (!! ) номера. Хотя, опять же, если посмотреть на обложку...

Как видите – рубрика получила новое название и переехала на страницу вперед, уступив место так-сказать меню. Подобное произошло, за время нашего отпуска и с другими наименованиями (одной только «Cinema! Cinema!» повезло) . Да и, как можно заметить, выглядим мы тоже немного иначе, чем раньше... Вот только проблема в том, что продолжаться не осталось сил как у меня, так и у других членов штатного состава. Хотя, возможно, так кажется только мне, ибо все сентябрь-октябрь у меня было крайне депрессивное настроение и что-то делать не было вообще ни малейшего желания. Чего уж – даже за данную статью браться не хотелось, но...

Что же будет дальше?

Я не знаю.

Ребрендинг был проведен и это, наверное, главное, чтобы вдохнуть старый воздух новыми легкими. Те материалы, что так и не попали (или не попадут – кто знает... Вдруг, и правда, опять возобновим журнальную деятельность) на страницы – выйдут, думаю, ИЛИ в виде Wiki-статей, ИЛИ как «Обзоры256» (хотя и материалы из прошлых выпусков тоже – не волнуйтесь). Да и ревью фильмов, как кажется лично мне, никуда не денутся и тоже переформатируются в «256» и Wiki (благо, Илонка очень даже за и горит желанием продолжать), как и ревью музыки, аниме, книг (грустный смешок так и просится). А статьи, что могли бы быть в «Вече» перейдут на «Подкасты-НЕобзоры», ибо я вижу, что это даже заходит некоторым.

Какую реакцию мы ждем от вас? Знаете, чувствую, что её просто, в большинстве своём, не будет, ведь уже пошли отписки из групп, да и комментов/донатов я так и не дождался. Конечно, время разочаровываться, но я это сделал еще в сентябре, а потому...

И да – очень надеюсь, что этот номер больше ничем не выдаст, что он «крайний». Материалы подобраны, на редкость, неплохие, несмотря на то, что я (эх, уверенность в технике) запарол интервью и Иваном Андрусяком на «Запорізькій Книжковій Толоці'17» и остуда не будет никакого материала. Зато, вон, запорожская поэтесса Татьяна Кондык мало того, что согласилась ответить на мои вопросы, после презентации своего сборника «Патетичні інтроверсії» - он еще и украсила собою нашу обложку, вкупе с личным автографом (ох как я его выцыганивал – если бы вы знали). Да и Вио (передаю привет этой новоиспеченной полячке) постаралась грамотно изложить мысли, а Ангина Белиб Амина Алимерданова вообще прыгнула выше головы, написав первый, за всю свою журналистскую карьеру (хоть она и не особо долгая) материал на украинском языке, что, согласитесь, заслуживает уважения. А моя статья про «Liberty City Stories»... Ну...

В общем, как-то так... Спасибо, что читали – оставайтесь с нами, ибо контент продолжит выходить, хоть и не в привычном, для вас (и нас) виде. Спасибо за два с половиной года!

Мне не хочется говорить «прощайте», а посему просто напомним о том, что «V.G.F.» - ЭТО НЕ ЛЕЧИТСЯ!

**Ваш Андрей Кочерженко aka Yukio Toge**

**Издатель:** Rockstar Games  
**Разработчик:** Rockstar Leeds  
**Жанр:** Modern Action Adventure  
**Платформа:** PSP, PS2  
**Год выхода:** 2005



Вообще, на месте «LCS» должна была быть «San Andreas», но проблема даже не в том, ведь хронологический порядок выхода этих трёх игр (ведь были еще и «Vice City Stories») немного иной и портативные части франшизы появились немного позже – просто развились «Истории» куда меньше. Поэтому, дабы «обмануть обманщиков» (© Алексей «злобная росомаха» Красильников), на скорую руку, сетка этого (и без того «опоздавшего») номера была подредактирована в пользу Города Свободы.

Стоило ли такое решение подобных изменений? Читайте далее и всё поймете.

## Когда «мамо» не любит капо

По сюжету, нам отводится роль, уже знакомого по «GTA III», Тони Сиприани, который только-только вернулся в Либерти Сити из мест не столь отдалённых. Да – действие разворачивается в 1998-м году, за несколько лет до приключений Клода (в чем и суть диалоги «Stories» - мы узнаём, собственно, предысторию), но некоторых знакомых персов (или тех, кто с ними связан) мы увидим. Сам городок, кстати, тоже ещё не совсем «тот» - некоторые здания еще строятся (к примеру, парк в Портланде) или принадлежат другим владельцам (как стрип-клуб, например).

Графика, по меркам PSP, особо не уступает картинке из «старших» версий. Нет, если играть на эмуляторе, а не портативке – можно получить заряд негатива, но не забывайте, что приставочка имела не самое большое разрешение (всего 480×272 пикселей). Ролики, правда, подкачали, ибо анимации там не особо и много, к сожалению, но сюжетные перипетии объясняют – и хорошо.

Звуко-музыкальная составляющая оставила смешанные эмоции. С одной стороны – великолепная озвучка персонажей (особенно круто получилась мама Тони, которая просто-таки ненавидит сына) и прилично проработаны звуковые эффекты окружения; с другой – на радио слушать решительно нечего, несмотря на парочку новых радиостанций.

Нововведений, в игровом процессе, особо нет – всё осталось с «GTA: Vice City»; разве что между Портландом и Островом Стаунтон запустили паромчик (который планировали ввести еще в «GTA III»). Задания же каким-либо креативным решениям не слишком подверглись – знай себе «убей», «защити», «взорви», «угони», а то и все эти пункты сразу. Нет, конечно, имеется то же задание, где нужно доставить одному товарищу человечинку, но подобных ему довольно мало. Что еще отметить? Ну, к примеру, можно зарабатывать разными способами – к примеру, продажей автомобилей в «Capital Autos», для чего нужно еще пройти мини-игру, покатав клиента так, как хочется именно ему, или традиционными гонками, а то и водилой мусоровоза поработаете. К миссиям «буйства» добавили разновидности (навроде уничтожения всего и вся, посредством пожарной машины, которая «поливает» всё... Огнём), а еще мультиплеер завезли (но его я опробовать не смог – эмулятор, что поделать) – тоже какая-никакая, а малая толика большого Толика. Вот и всё, в общем-то...

## Вывод

«GTA: Liberty City Stories» - продукт, рекомендованный и к прохождению, и к ознакомлению. Лично я считаю, что пропускать эту «историю», несмотря на не самое большое количество нововведений, не стоит.

**Андрей Кочерженко aka Yukio Toge**



**Издатель:** cdu Software Ent.  
**Разработчик:** cdu Software Ent.  
**Жанр:** Плохое порно  
**Платформа:** PC  
**Год выхода:** 2005

Загнать эротику в говно – это, знаете, нужно очень сильно постараться!

Тем паче, франшиза (или даже, можно сказать, бренд) «Lula» и так уже была изнасилована (в прямом и переносном смысле) во все места, с особым извращением. Даже, бдждж, в пинбол «имени себя» умудрились тётку сию запихнуть!

Только вот «Lula 3D»... Это supermegaultrazhopafaceplam!



## Я Лула - кохай мене!

Сюжет здесь незамысловат, как в любом говно-порно (или в текстах женского коллектива «S.M.S», откуда я и спёрла строчку для заголовка, переделав под ситуацию) – Луле придется стать детективом и разыскать тройняшек-эротяшек, для их (ясен красен) спасения и нейтрализации (ну, вы поняли...) злодюков. Правда, графоний тут засунут в такую, глубокую жопу, что найти тут что-то прекрасное сложнее, чем «точку G» при первом сексе – модельки просто рубленые секирой викинга, пальцы Лулы

«тонут» в телефонных трубках, а если вы решите достать «модный» журнал из своего декольте, то обнаружите возможность им внезапно перерезать правую ногу протагонистки (это баг и на движение не повлияет). Озвучка здесь, кстати, тоже на уровне любительского говно-порно и вызывает желание только поскорее «всунуть, плюнуть и уйти», несмотря на проблески стараний у актрисы, отработывавшей на-точке роль Лулы.

Но кого это интересует, если тут полнейший сракотан Наи Джэкс (фанаты рэстлинга меня поймут), в плане геймплея!

Нет, поначалу, бегать по локациям с дурнуватим бассетом Дасти, точа лясы, дерясь (да-да) и играя в мини-игры, даже весело, вот только осознаёшь, что «эротику» сюда привязали просто, дабы покрыть малое разнообразие времяпровождения (да и она больше пошлая, чем высокохудожественная). А сколько здесь багов... Про фатальный глюк с телескопом (а его не исправили даже в локализации), о котором можно спокойно почитать в Сети, я даже говорить не буду. Однако здесь вас еще ждут и несрабатывания скриптов, и падения сквозь текстуры/застревание в текстурах, и зависание игры (если вы пошли «не туда»)... Складывается впечатление, что «деловоперы» бросили все силы на создание порнографической части «Lula 3D», а про оптимизацию остального как-то позабыли.

Хотя, возможно, игру делали одной рукой, а второй...



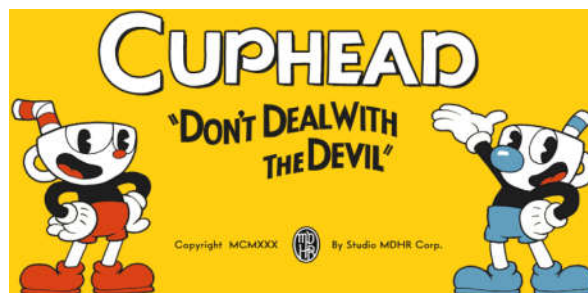
## Приговор

Это не просто «провал» - это громадный экскаватор земли, который и закопал всю франшизу раз и навсегда. А, спустя столько лет, уже сомневаешься, что серии (да и бренду, чего уж) дадут второй шанс – слишком много ~~сн~~ воды утекло...

**Виолетта Приходько aka Vio**



**Видавець:** StudioMDHR Ent. Inc.  
**Розробник:** StudioMDHR Ent Inc.  
**Жанр:** Run'n'Gun+Shoot'em'Up  
**Платформа:** PC, XOne  
**Рік виходу:** 2017



Блін... Мені, можливо, здається – це вперше, за усю історію видання, коли на рев'ю знаходиться гра, яка вишла у цьому ж році? Я, звичайно, лишаю собі право на помилку, але...

Але кого це хвилює, коли проект, який створювали не один рік, таки вийшов!

Та не просто він «вийшов», ні – він просто вистрілив і виніс мозок кожному, хто у нього пограв!

Хоча чи могло бути інакше, коли будь-які недоліки одразу забувалися, під впливом олдскульного геймплею – на відміну від тупої «Super Mario Odyssey» (так, деграданти церкви «великої N»?), «Cuphead» має у собі замах на «Гру 2017 року».

Зав'язка тут дуже проста, але й цікава – наші Чашкоголові програвалися у казино. Програла взагалі все і свої душі включно! Щоб уникнути лихої долі, вони погоджуються на угоду з дияволом, який пропонує їм «співпрацю» і тепер нам потрібно допомогти Капхедам забрати астральні проекції інших «клієнтів» казино, що опинилися у такій-же ситуації. Все це подано у вигляді книги казок, але з «дорослими» (тобто, не як у «Шреці») ілюстраціями. Нажаль, лише інтро виконали у такому ось стилі, але про це одразу змушують забути, бо коли перед тобою з'являється перший рівень – щелепа падає дотолу...



«І тільки кліщі здивовано лупали очима» (© Лесь Подерев'янський)

В чому секрет? Усе виконано у дусі мультфільмів 30-40-х років, де навіть камінь та квіточки мали своє обличчя та характер, не кажучи вже про сонечко. Якщо б додали ефект старої плівки (щоб деякі місця були «засвічені») – напевно, я б змокрила ще швидше. Хоча я і так змокрила, бо складність тут дає такого заряду солі по дупі, що психувати тільки встигни! Загалом, ми маємо два види геймплею – run'n'gun a-la «Contra» та shoot'em'up a-la «Gradius», які будуть постійно змінюватися між собою. Доречі, рівнів тут не так і багато, а отже гру можна пройти дуже швидко (особливо, якщо ви олдфаг, якому складність – море по коліно), навіть не дивлячись, що деяку тактику до босів ви будете підбирати... Ну, м'яко кажучи, доволі довго, хоча можу (і буду дуже рада) й помилятися.

## Висновок

«Cuphead» - дуже складний, але й, водночас, дуже драйвів представник «правильного» олдскульного продукту. Так, попец буде дико бомбити – а чи не за цим скучила більшість гравців, які ще пам'ятають восьми- та шістнадцятибітні часи?

**Аміна Алімерданова**

## Татьяна Кондык и её «Патетичні інтроверсії»

*Авторское примечание: Все авторские права на фотографии, использованные в материале и на обложке принадлежат Дарье Стешкиной.*

*(Это интервью было взято в запорожском стейк-пабе «Chikago Blues», где Татьяна Кондык представляла свой сборник стихов «Патетичні інтроверсії». И вот, когда всё завершилось, с трудом найдя более-менее тихое место, мы усаживаемся на диванчик, возле гримерной, из-за двери которой постоянно слышится смех, и начинаем разговор, не обращая внимания на довольно удивленных официантов)*

**V.G.F.:** Ну, что ж, Татьяна Александровна, поздравляю вас... Я, вообще, хотел начать официально, но решил, раз уж такая атмосфера, зарядить стихотворением, про одного нашего хорошего знакомого.

**Татьяна Кондык (далее – ТК) (начинает смеяться):** Ясно...

**V.G.F.:** Евгения этого я помню давно.

Не так и много было в нем хулиганского.

Я считал его лучшим другом своим,

А он стал пиарастом Хованского.



**ТК (очень искренне смеется):** Ой, аплодисменты в зале, Андрей...

Зачем же так жестоко...

**V.G.F. (тихо, про себя):** Жизнь такая – он такой. (перехожу на нормальную тональность голоса) Давайте начнем разговор с того, что узнаю – с чего вообще возникла идея и желание создать ваши «Патетические интроверсии»? Что сподвигло взяться за перо, сесть за клавикурд?

**ТК:** Ну, пишу я, на самом деле, с детства. И, естественно, если говорить о том, какие были стихи, в раннем, да, творчестве, юношестве – они, естественно, отличались от того, что есть сейчас, после прожитых лет, нажитого опыта (в её голосе слышится заметная ирония), пережитых событий и историй с эмоциями... Ну, пишу я, если не всю жизнь, то, наверное, с периода, когда писать еще не могла, но могла уже говорить. И говорить, и рифмовать. Эм... Что сподвигло? Сподвигло желание, знаете, сделать своё творчество осязаемым. В принципе, проходят вечера, проходят какие-то «литературники», но это всё заканчивается, да, эмоциями от зрительного зала, но продукта какого-то осязаемого (того, что останется на память), что увековечится, нет. И (она вновь начинает улыбаться) было принято решение написать и создать сборник стихов... Это, наверное, в первую очередь. И насобиралось уже то количество произведений, которое должно было вылиться во что-то серьезное. И ты понимаешь, что с возрастом... Хотя какие наши годы (смеется вместе)... С возрастом, стихи твои становятся иными – более взрослыми, более зрелыми, более интересными, возможно, даже... Просто, да, «любовь-морковь», хоть и это тоже имеет место быть. И, видимо, пришел тот период времени, когда вот именно оцей доробок, да, вот это вот собрание нужно было сделать осязаемым. Потому что идет время дальше, пишутся новые стихи и они, возможно, уже отличаются от предыдущих. Это, знаете, рубикон на пути к новому. Потому что есть уже ряд произведений, которые войдут во второй сборник (на её губах появляется загадочная улыбка, но сразу исчезает), но они значительно отличаются от тех, что есть – это более какая-то интимная, женс-



кая, драматическая лирика, то... Сейчас, наверное, идут стихи какие-то философские, жизненные, такие вірші-роздуми, знаете, якщо можна їх так назвати...

**V.G.F.:** Но любое стихотворение, ну, и не только, стихотворение, а любое творчество проходит тщательную огранку. Как много ваших алмазов так и не заняли место в бриллиантовом сборнике поэзий (ТК тихонько смеется) и почтили в небытии?

**ТК (с улыбкой на губах и иронией в голосе):** Вы хотите сказать – о невошедшем, да? Есть стихи, конечно, которые, возможно, слишком личные, слишком интимные и которые, наверное, даже и не следовало... Может быть... Не то, что не включать в сборник – в сборник их и можно включать, но не читать сегодня. Ну, из-за концепции – собралась аудитория разная. Это были и родители, и дети, ну, то есть, такая, знаете, цензура была легкая. Да, есть часть стихотворений, которые не вошли в сборник, но основная часть, всё-таки, здесь и... Основная часть, да, стихов здесь... (осознает, что запуталась и опять начинает срываться на смех) Основная часть стихов здесь...

**V.G.F.:** Часто ли случалось, что вы, просидев за листом битые часы так и не удосуживались написать хотя бы пару строчек. Как стараетесь бороться с отсутствием вдохновения?

**ТК:** Вот – это то, о чем я не договорила, отвечая на первый вопрос. Такого никогда абсолютно не происходит. Это не потому, что я хочу сказать, что я гений (последнее слово она произносит так громко, что на нас оглядывается официант) и пишу легко и просто. Я... Я не знаю, кого благодарить за своё умение, но вдохновение – оно приходит... Оно может прийти в маршрутке, на кухне... Не знаю... В душе, во сне... Это как какие-то снисхождения такие. Откуда – я пока не разобралась... И они просто рождаются эти стихи, правда. Не было, наверное, случая, когда мне нужно было взять бумажку и я такая пишу и думаю: «Сегодня я напишу стих... Так... Я хочу написать стих о любви... Это любовь какая-то трагическая... С каким-то завершением...Так... Теперь я рифмую... Любовь... Кровь... Не получается...» Нет – такого процесса у меня нет. Естественно, есть какая-то мысль, которую ты, как вы правильно и красиво очень сказали, ограняете, да... Как ты хочешь ситуацию описать, исходя из своих переживаний. Да, бывает, иногда, что играешь какими-то словами, но концепция появляется сама.



*(В этот момент, к нам подходит официант и сообщает, что заведение закрывается. Ну, что же – мы люди рискованные и остальная часть вопросов прилетает Татьяне уже под холод осеннего Запорожья)*

**V.G.F.:** Имеется ли у вас «творческая болезнь», от которой вы стараетесь вылечиться, но никак не получается побороть её полностью?

**ТК:** Творческая болезнь... Бывает, приходит в голову образ, интересные метафоры, какие-то хорошие идеи - зарифмовываешь четыре строчки, а дальше не идёт, такое себе недописывание стиха, губительно для нового, так и не рожденного произведения. Ну, это из ряда откладывать всё на потом, ленности и прочих наших недостатков. Бороться с ними конечно необходимо, но не стоит быть и слишком фанатичным, иначе может выйти наоборот. Если что-то не идет, лучше отойти, выдохнуть и снова за дело.

**V.G.F.:** Не удержусь от избитого штампа - что вы пожелаете всем, кто будет ознакамливаться как с этим интервью, так и с вашим сборником поэзий?

**ТК:** Придумывайте самые смелые мечты, не бойтесь их осуществлять, всё делайте в любви: семья, творчество, бизнес, что угодно, только тогда это будет жить! Андрюша, спасибо за Вашу душевность и участие!

*(Я теряюсь, что ответить, а Татьяна умело пользуется моментом и запрыгивает в авто, где её уже ждут родственники и уезжает)*

**Андрей Кочерженко aka Yukio Toge**

## WORMS ARMAGEDDON

**Издатель:** Microprose

**Разработчик:** Team 17

**Жанр:** Симулятор червячной войны

**Платформа:** PC, PS1, DC, N64, GBC

**Год выхода:** 1999

После первой, отгремевшей в 1995-м году, и второй, появившейся в 1998-м, частей червячных боевых действий, геймеры хотели продолжения банкета. Прямо ложкой лупили по столу и требовали! Осознав, что их франшиза очень даже успешна, Team 17 и Microprose выкатили продолжение событий прошлого. А название дали вполне намекающее – «Worms: Armageddon».

### Аллилуйя!.. Бэдыщ!!!

Сразу же, как входим в игру, то заметны нововведения – к примеру, сюда, наконец-то, завезли обучение. Правда, с ним связана еще и неприятная вещь – чем больше пройдете заданий там, тем масштабнее будут одиночные сражения. Короче, придется это всё осилить в принудительном порядке, что лично мне очень не понравилось (не люблю когда заставляют!).

Сама менюшка тоже выглядит довольно задорно и приятно глазам. Да и сама игра смотрится не хуже – всё теперь более мультяшное (что не всем зайдет) и, вдобавок, еще более аркадная (таки так – «Черви'95» были... Пореалистичнее, что ли) с налётом детскости.

А еще нам подкинули видов вооружения да разных утилит. Мы имеем такие орудия смерти, как лук (два выстрела за ход – в умелых руках, будет дюже страшна вещь), огнемет, суицид (гы-гы), топор-двуручник (при умелой атаке – сразу минус 75% НР, блин!), овцемёт, аква-овца (она не тонет), кротовая

бомба (аналог супер- и аква-овцы, но подземный и более неуклюжий), скунс (опять аналог овцы), минный удар (по типу авиа-удара), эскадрон кротов (это лучше увидеть!), французские овцы (напалмовые овены, бегущие по «Марсельезу» - ребята, это...), землетрясение, правосудие (уравнивание здоровья), индийское испытание (теперь еще и заражает) и армагеддон (метеоритный дождь, уничтожающий всё, что находится на  $\frac{3}{4}$  карты). А еще появились невидимость, анабиоз, шпионаж, множитель времени, двойной урон, лазерный прицел, быстрая ходьба, джетпак, низкая гравитация и прочее...

В техническом плане, игрулька похорошела (не идеал, но...) – выглядит всё более красочно и цветасто, звучит всё задорно (это же «Черви», народ, блин!). Кроме того, черви не поскупятся на острые комментарии...

### Приговор

«Worms: Armageddon» отлично подойдет всем – и новичкам, желающим приобщиться к классике, и профи, которые вмиг подомнут под себя обучалку, и любителям погонять червячков, на вечеринке с друзьями.

Воистину – франшиза на все времена!

**Виолетта Приходько aka Vio**

<http://www.old-hard.ru/>

[https://uk.com/old\\_hard](https://uk.com/old_hard)







# EmuGamer

[vk.com/Dmitry\\_Aleksov](https://vk.com/Dmitry_Aleksov)

История

Подборки

Обзоры

*Новое видео каждую неделю!*