

СОДЕРЖАНИЕ

Е

Rocket League
2 стр.

Boom Beach
5 стр.



ROCKET LEAGUE

[Вернутся на
содержание](#)



Rocket League — динамичная гоночная игра в стиле футбола, разработанная и изданная компанией [Psyonix](#) для [PlayStation 4](#), [Xbox One](#)^[1] и [Microsoft Windows](#). Выход игры состоялся 7 июля 2015 года. Эта игра является продолжением игры 2008 года [Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars](#) (сокр. *SARPBC*).^[2] Игровой геймплей схож с игрой *SARPBC* и включает в себя одиночный и многопользовательский (поддерживает режим разделенного экрана) режимы, есть возможность играть по локальной сети, включая [кросс-платформенную](#) игру между PS4 и Microsoft Windows.^[3]

19 февраля 2014 года компания Psyonix подтвердила, что продолжением игры *SARPBC* станет *Rocket League*, которую [IGN](#) прокомментировал как «игра с более простым названием, чем *SARPBC*».^{[6][7]}

С февраля 2014 года игра находилась в состоянии [закрытого alpha тестирования](#) для PC, а позже и в двух [закрытых beta тестированиях](#) для [PlayStation 4](#) с апреля 2015^[8] и мая 2015.^[9]

3 июня 2015 года Psyonix объявляет официальную дату запуска игры для PS4 и PC — 7 июля 2015 года, а эксклюзивную машину Sweet Tooth (из серии [Twisted Metal](#)) можно будет открыть только в версии для PS4.^[10] *Rocket League* стала доступна в [PSN](#) на PS4 для Северной Америки, Европы и регионов Океании.

Музыкальный альбом к игре *Rocket League* стал доступен в разных изданиях 1 июля 2015 года.^{[11][12]} В него вошли оригинальные композиции звукового дизайнера Майка Олта из Psyonix и две композиции Hollywood

Геймплей игры в основном такой же, как и у *SARPBC*. Игроки управляют машинкой с ракетным двигателем и пытаются забить мяч, который намного больше машинки, в ворота, получая за это очки. Напоминает футбольную игру с элементами гонок на выживание.^{[4][5]}



Вернутся на
содержание

- Прием бета-версии игры был очень положительным, игру оценили как «захватывающая и забавная» и графику как «изумительно детализированная». [\[31\]](#)[\[5\]](#) После [E3 2015](#), *Rocket League* получила множество номинаций и выиграла несколько наград, включая PlayStation Universe «Лучшая спортивная игра E3» [\[32\]](#) и GamingTrend «Лучшая многопользовательская игра E3». [\[33\]](#)
- *Rocket League* получила в целом положительные отзывы, с большим количеством обозревателей, хвалящих мультиплеер, называя его забавным, простым и сильно захватывающим, а также одна из лучших конкурентоспособных игр последних лет. [\[18\]](#)[\[34\]](#)[\[19\]](#) Некоторые отмечают, что простые основные понятия противоречат истинной глубине игры, которая происходит из развитого понимания «плавающий» физики и механики управления. [\[17\]](#)[\[15\]](#)

11 июля 2015 года Psyonix объявляет, что в игре находилось от 120,000 до 124,000 игроков на PlayStation 4 и Windows. [\[35\]](#)[\[36\]](#) Уже 14 июля игру скачали более 2 миллионов раз. [\[37\]](#) Спустя три дня это число удваивается до 4 миллионов скачиваний. [\[38\]](#)

К концу июля количество скачиваний переваливает за 5 миллионов, [\[39\]](#) и 179,000 пользователей, находящихся в игре. [\[40\]](#)[\[41\]](#) Psyonix заявляют, что быстрый успех игры *Rocket League* сильно превзошел их ожидания. [\[42\]](#)

[Вернутся на содержание](#)



Boom Beach — это новый проект компании [Supercell](#). В игре присутствует глубокая система модернизации сооружений, юнитов, а так же система военно-стратегического планирования. Основным элементом игры, являются Камни Силы, которые при получении их игроком и определенных комбинаций слияния, дают значительный прирост по многим из внутриигровых показателей. Обширная система рейтингов и достижений, не даст особенно активным игрокам заскучать. Также в игре реализованы система кланов и групповых ивентов, участвуя в которых, можно весело провести время.

Boom Beach — является полностью бесплатным приложением. Разработчиком не предусмотрено абонентской платы или единовременной оплаты за вход. Кроме того, игрок в состоянии достичь наивысших ступеней развития не прибегая к покупке внутриигровой валюты. Тем не менее, игрок имеет возможность осуществить покупку внутриигровой валюты и использовать её для ускорения построек, исследований или покупки недостающих ресурсов.

[Вернуться на
содержание](#)