

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ШТМЛ!

Мы с тобой одной крови

№4 2013



ВЫИГРАЙ
PS3
БОГА
ВОЙНЫ!

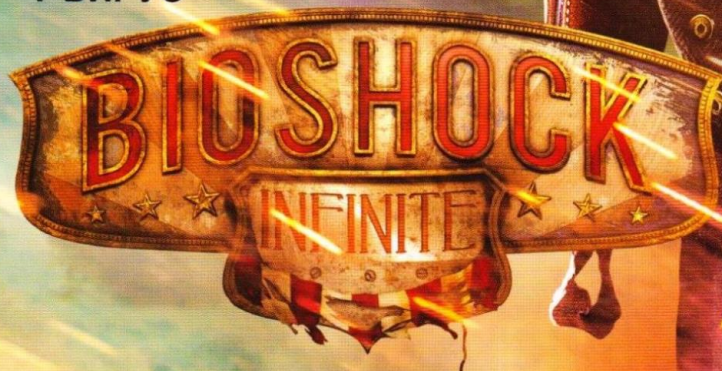


STAR CRAFT II:
Heart of the Swarm
СЕРДЦУ ПРИКАЖЕШЬ

TOMB RAIDER
ВЫЗЫВАЕТ
ЛАРКОЗАВИСИМОСТЬ

RESIDENT EVIL 6
КОМПЬЮТЕРНЫЙ
Т-ВИРУС

STAR WARS
1313
СИЛЫ НЕТ —
МЕЧА НЕ НАДО



ЗАОБЛАЧНЫЙ
АТЛАС



«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (134), квітень 2013 р.

Видавець: ТОВ «Шарп Віжн»
Україна, Київ, 2013 р.

Директор
Ірина Жданенко

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Ростислав Малько
rost@shpil.com

Креативний реактор
Дмитро Язовицький
editor@shpil.com

Дизайнер
Олександра Заславська

Начальник відділу збуту
Ігор Краснопольський
igor_k@seti-ua.com

Начальник відділу реклами
Аркадій Заславський
advert@seti-ua.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Ми їх їмо.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 27.03.2013.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано у друкарні
ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1
тел.: (044) 451-48-03

Друк офсетний
Формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня
ТОВ «Новий друк»

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 01021, м. Київ,
вул. Печерський узвіз, 13, оф. 3а
Тел./факс: (044) 280-92-90
Тел.: (044) 38-411-38
E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Шарп Віжн», 2013
Свідчення N KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Передплатний індекс – 23852
з DVD-дискон – 01727

Над номером працювали:
Олег Скубицький, Дар'я Бережнова, Іван Басанець, Юрко Мисак, Влад Тучин, Сергій Гальонкін

Подяки:
Дякуємо кінцю світу за те, що він все-таки прийшов

WWW.SHPII.COM.UA

INTRO

XD

Или вот еще одна штука, за которую я ненавижу колонки редактора, – это апрельские выпуски. В теории, тут нужно жесть напалмом, извергая потоки остроумной сатиры, жгучей иронии и уморительного сарказма. Или хотя бы пошутить про белую спину или про то, что редакция не ворует шутки из интернета. Но, знаешь, эта весенняя погодка за окном никак не располагает к искрометности в Intro. Нет, я, конечно, все понимаю, но эта рекламная кампания третьего сезона «Игры Престолов» уже как-то слишком затянулась. К тому же, с недавнего времени у меня жуткие комплексы по поводу собственного чувства юмора. Стоило бы рассказать об этом своему психологу, но, увы, у меня нет психолога. Так что я поделюсь этой бедой с тобой, дорогой читатель. А чтобы тебе было вдвойне противно: мне за эти строчки еще и платят.

Так вот, дело в том, что Илья Толмачев, широко известный в весьма узких кругах как Илья (ну, тот который был арт-директором адд-онов к S.T.A.L.K.E.R.'у) недавно дал мне немного поиграть в долгожданную Cradle. Игра – бесспорный шедевр, но тебе она, конечно, же не понравится. Ты же у нас любишь цефалоподов отстреливать из нанолука, куда тебе до высокого, прекрасного, вечного... Так вот, в Cradle есть пасхалка в виде игрушечной лошадки на палочке с реактивным двигателем. Игрушечная, блин, лошадка, блин, на палочке, с, блин, реактивным, блин, двигателем! Это самая крутая вещь, которую я когда либо видел в играх. И заодно – самая смешная.

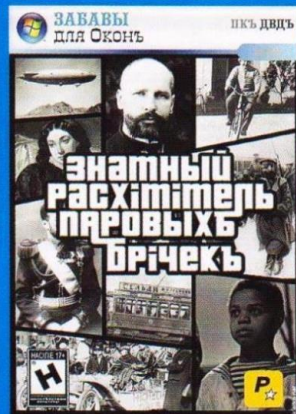
Так что я решил: в этой колонке редактора – лучше не позориться. Поэтому речь пойдет об очень серьезных вещах, о чем-то действительно важном. Например, я открыл для себя кое-что покруче Steam (пользуясь случаем, хотелось бы отметить, что Origin – фекаляшка). Открыл уже давно, но все никак руки не доходили поделиться радостью. Но потом меня выпустили из психбольницы, и я нашел время написать об этом. Итак, дамы и господа, барабанная дробь – PS Plus для PlayStation. Это самый крутой сервис, который Sony делали за всю историю своего существования. Подписчики PS Plus (подписка стоит 500 гривен в год) получают уйму скидок на новинки в PSN и что самое главное, – бесплатные игры. Не какие-нибудь мелочи вроде Limbo, хотя Limbo там тоже есть, а большие проекты. Например, совсем на шару дают God of War, inFAMOUS 2, Mortal Kombat, Motorstorm: Arocylapse, Bioshock 2, Sleeping Dogs и еще десяток других крутых игр сразу. За 500 гривен, так его! Вообще, находка гениальная: по сути, Sony – продавцы воздуха – эти игры вряд ли кто-нибудь будет покупать спустя такое количество времени после выхода. Но все равно – безумно приятно и от всей души рекомендовано плейкофилам.

Надеюсь, Sony и Илья Толмачев не забудут мой добрый жест в виде искренности в лучших традициях скрытой рекламы и перечислят на мой счет хотя бы по 100 долларов.

Так вот, хоть в колонке я решил пообсуждать действительно важные вещи, по случаю первоапреля, все остальные материалы в выпуске содержат удвоенное количество шуток. Ты можешь сказать, если у тебя, конечно, есть странная привычка разговаривать с журналом, что 0*2=0... Но прости, математика никогда не была нашим козырем. Подробнее об этом – в статье на какой-то странице.

И, конечно же, нельзя забыть о традиционном редакторском финальном пожелании. Почаще проделывай себе жизнь и не переключайся! Все-таки, уже со следующей страницы начинается путешествие по лучшим из реальностей.

By Khaj-Tosin



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

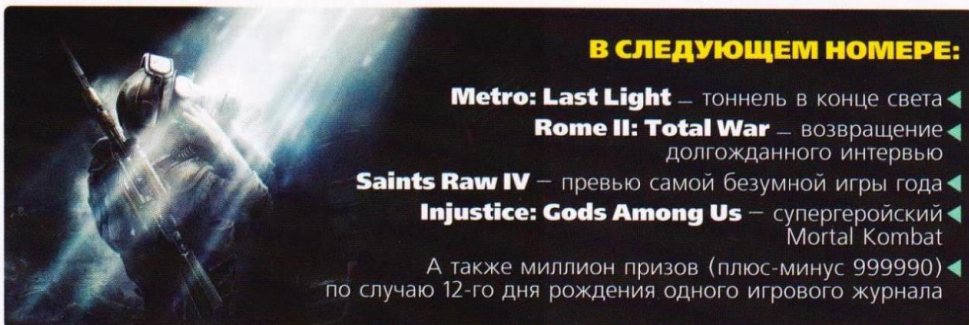
Metro: Last Light – тоннель в конце света ◀

Rome II: Total War – возвращение долгожданного интервью ◀

Saints Row IV – превью самой безумной игры года ◀

Injustice: Gods Among Us – супергеройский Mortal Kombat ◀

А также миллион призов (плюс-минус 999990) по случаю 12-го дня рождения одного игрового журнала



Как мы тестируем

Кроме отдельных случаев, тестируемые игры мы проходим на 100%, вне зависимости от того, шедевр это или пациент рубрики «Ацтой». Под отдельными случаями подразумеваются онлайн-игры; те, прохождение которых полностью является невозможным из-за концепции; или те, в которых полное прохождение не влияет на вердикт. Главным критерием для выставления оценки служат игровой процесс и атмосферность происходящего, а также то, насколько удобно игра управляется и доволен ли автор жизнью в момент написания рецензии. Визуальная и звуковая составляющие редко играют ключевую роль в формировании вердикта.

Система оценивания

- 0-2 разработчикам стоит родиться обратно
- 3-4 ацтой обыкновенный
- 5-6 чем-то пахнет...
- 7-8 на любителя
- 9-10 отличная игра, но не без изъянов
- 11 шедевр, который грешно пропустить
- 12 такие игры выходят раз в несколько лет и становятся легендами

Шпильки

- можно с удовольствием пройти несколько раз
- без активации мозга не обойтись
- зашкаливающая расчлененка и кровавость
- атмосфера и ощущение присутствия
- сильный кооперативный режим
- настоящая революция!
- игровой процесс затягивает не на шутку
- ржунимагу
- изящно, индивидуально, стильно и со вкусом
- исследование сюжета приносит немало удовольствия
- игру выпустили сырой и недоделанной
- такого мы уже повидали
- количество глюков непростительно
- что-то в геймплее бесит, раздражает и злит
- скучнее, чем «Война и Мир»
- проект не оправдал ожиданий
- размер имеет значение: игра слишком короткая
- проходится слишком легко
- сложность неоправданно высокая
- монотонность и однообразие

INTRO

Самая серьезная колонка редактора за историю существования журнала. Серьезно, серьезнее нее только наше желание поработать мир 1

INFO

Вы находитесь здесь 2

КОНКУРС

Выиграть PS3 гораздо проще, чем оторвать все руки гекатонхейру 3

Игропанорама

Новости, которые мы придумали сами, потому что в игровой индустрии как всегда ничего не происходит 4
 Результаты конкурса от CD Projekt RED. Да, ты заждался, мы знаем.
 Но согласись, мы сработали оперативнее, чем Ньюэлл с Half-Life 3 6

MegaGame

[**Bioshock Infinite**] Выключи телефон, забудь о работе, учебе и долге. Замори хомья голодом, потеряй семью и девушку. Infinite вышла! 8
 [**God of War: Ascension**] Еще одна причина никогда не переходить дорогу спартамцам, если тебя почему-то не убедил фильм «300» 12
 [**StarCraft II: Heart of the Swarm**] В этой статье мы ни разу не пошутили про тетю Сару. А ведь могли! 15
 [**Metal Gear Rising: Revengeance**] Встать! Резня идет 18
 [**Tomb Raider**] Случается, душа просит романтики, а задница – приключений. Лара Крофт решила не обделять ни одну часть организма 22

To play or not to play

[**Brutal Legend**] Бывает злой рок. А бывает тяжелый рок. Когда они совмещаются, получается нечто легендарное 37
 [**SimCity**] Мы до последнего надеялись, что это просто опечатка в названии, и нас ждет игра по Sin City... Но оказалось, что SimCity – тоже неплохо 38
 [**Resident Evil 6**] В последний раз мы радостно приветствовали 6-ю «Резу» залпом гнилых фруктов в рубрике «Ацтой». Но Т-вирусная база нашего компьютера успешно обновилась, и мы немного пересмотрели свое мнение 40
 [**Sniper: Ghost Warrior 2**] Потому что не все польские разработчики – CD Projekt RED 42
 [**Sine Mora**] World of Warplanes, ранняя альфа-версия 44
 [**Retrovirus**] Вот такая вот зараза 46

DLC

[**Dead Space 3: Awakened**] Проснись и взвлей. Но не от ужаса, а от скуки 47

Ждем-с

[**Star Wars 1313**] Скоро-скоро, на полках недалеких магазинов 48

InDus3

Время делать игры, и время делать ноги: уход Ричителло из EA 52

Unreal Обитания

Лара Крофт: долгий путь от треугольного бюста к анимированным волосам 54

Железный бум

Мы протестировали несколько SSD-дисков для геймерских ПК, и заодно узнали, что это вообще такое 60

Outro

Bioshock Infinite в цифрах. Потому что буквы не достойны описывать эту прекрасную игру 64

На диске

- ▶ **Шпиль! TV:** обзоры, новости
- ▶ **ВИДЕО:** ARMA 3, Bioshock Infinite, Call of Juarez: Gunslinger, Dead Island: Riptide, Deadpool, Diablo III, Guncraft, Payday 2, Resident Evil 6, Saint Row IV, Splinter Cell: Blacklist, TMNT, Warface, Warframe, Wargame: Airland Battle, World of Tanks, Zeno Clash II
- ▶ **ПАТЧИ:** Assassin's Creed III, Far Cry 3, Ghost Recon: Future Soldier, Trials HD
- ▶ **ДЕМО:** Conflict of Heroes, Eleusis, Pressure, Pandora, The Pit

ЭТО СПАРТА!

Ребята из PlayStation так обрадовались возвращению нашего любимого злюки Кратоса, что решили с нашей помощью подарить тебе парочку крутых призов. Мы, в свою очередь, обрадовались и кровожадности спартамца, и щедрости PlayStation, так что сразу предложили Sony организовать призы в духе игры – например, разыграть кишки минотавра, намотанные на клинки Хаоса, или голову Медузы Горгоны. Впрочем, у Sony оказались куда более интересные тематические сокровища. Итак, тебя ждут: **500 гигабайтная PlayStation 3 SuperSlim** с **God of War: Восхождение**, набор **PlayStation Move Starter Pack** и диск с лицензионной игрой **God of War: Восхождение**. Разумеется, все это счастье гарантируется не просто так, а лишь в том случае, если ты займешь одно из трех призовых мест в нашем конкурсе. Для этого придется попотеть.



PS3

PlayStation 3

А. Придумать смешную подпись к этой картинке:



Наша подпись:

Чтобы критика лучше воспринималась, ее нужно заканчивать положительной фразой. Например: ты подонок и тварь, но у тебя красивые щупальца.

Б. Сделать комикс про Кратоса.

Ты можешь нарисовать его или сложить из скриншотов и артов из интернета – нам не важно. Важно, чтобы комикс состоял, как минимум, из трех картинок и был смешным. Или, например, интересным.

В. Отправить это все нам

Подпись и комикс мы ждем по адресу konkurs@shpil.com до 20 апреля 2013 года. Победителей определит жюри с компетентным чувством юмора, а имена призеров будут оглашены в журнале «Шпиль!» №5/2013. Не забудь написать в теме письма «Это Спарта!» Заодно можешь указать свои контактные данные, чтоб два раза не вставать.

Внимание: редакция не ведет переписку с ящика konkurs@shpil.com. Жюри не важны возраст участника, состояние его здоровья и сила желания получить приз на шару. Призы высылаются победителям сразу после получения этих самых призов от компании, которая предоставляет призы.

Командная виртуальность

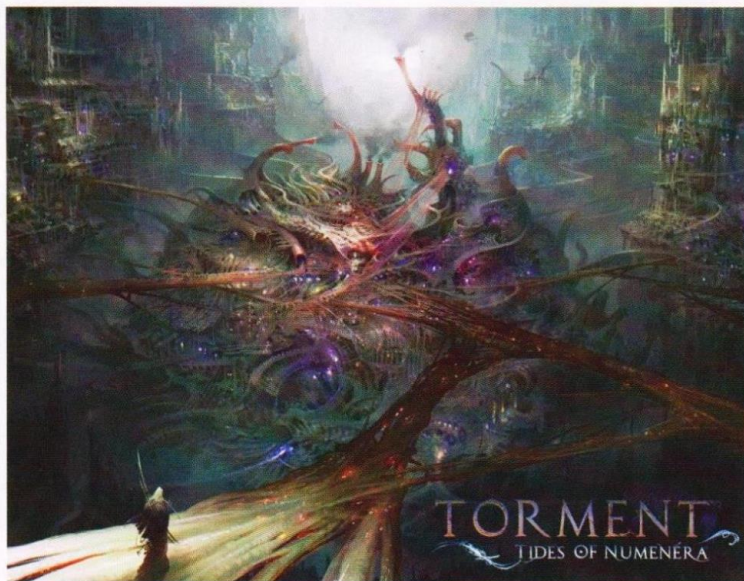


Шок: Valve любят экспериментировать. Причем не только с геймплеем, но и с устройствами на рынке. Именно поэтому компания наняла (и неизвестно почему уволила) немало инженеров за последнее время, поэтому компания тестировала управление Left 4 Dead с Wi-подобным сенсорным контроллером от Razer, поэтому она разрабатывает Steam Box и, самое главное, поэтому заинтересована в шлемах виртуальной реальности, за которыми видит потенциальное будущее индустрии.

На данный момент самым громким в сфере виртуальной реальности является приспособление Oculus Rift, и именно с его производителем Valve заключили партнерство с целью дальнейших экспериментов в сфере полного погружения тебя в игровой мир, из которого и без того бывает нелегко выйти.

Тесты будут проводиться на любимом подопытном кролике компании — Team Fortress 2, игроки которого давно привыкли к многочисленным апдейтам и экспериментам в области геймплея, баланса, игровой экономики и моддинга. На вопрос, какой реакции от игроков ожидает компания, Valve дали свой фирменный ответ: «Мы не знаем, посмотрим». Но мы-то знаем, что все будет как обычно: часть комьюнити проклянет разработчика, обвинит его во всех смертных грехах и объявит голословный бойкот на его игры, а другая упадет на колени и начнет молиться на икону Гейба Ньюелла, пока тот обдумывает, как лучше интегрировать в виртуальную реальность TF2 новые шапки.

Когда карманы трещат по швам



Мы придумали новый способ разбогатеть. Нужно всего-то навсего сменить паспортные данные, назвав себя Брайаном Фарго и стартовать проект на Kickstarter. Точно неясно, что именно, но что-то в этом человеке чуть ли не гипнотизирующе говорит «дайте мне свои деньги», а десятки тысяч людей послушно и радостно следуют его просьбе.

На этот раз он запустил кикстартер для Torment: Tides of Numenera — духовное продолжение культовой РПГ Planescape: Torment. Просил он на игру всего-навсего \$900 000 и рассчитывал набрать нужную сумму за месяц. Но в итоге, уже по привычке, побил рекорды Kickstarter. Причем на этот раз не просто по играм, а по всем проектам сайта.

Всего за 6 часов 21 тысяча обезбашенных фанатов игры Planescape: Torment, студии InXile Entertainment и просто лица Брайана порвала в клочья поставленную цель и докинула еще \$200 000 сверху, оставляя впереди 30 полных дней для дальнейшего увеличения денежной горы.

За всю историю сайта ни один проект не набирал \$1 миллион с такой скоростью. До этого рекорд держала базированная на Android консоль Ouya, заработавшая ту же сумму за 8 с половиной часов.

С такими результатами со стороны Фарго будет глупо не использовать хотя бы крошечную часть этой суммы для покупки, ну, скажем, позолоченного унитаза.

Вечная виртуальная память

Чуть меньше года назад благотворительная организация The Willow Foundation вышла на связь с комьюнити менеджером Creative Assembly Крейгом Лейкоком, спрашивая его о возможности показать офис студии некому Джеймсу — фанату серии Total War, страдающему раком печени. Крейг был тронут предложением и с удовольствием согласился, организовывая полноценный тур по студии, в котором активно принимали участие и другие сотрудники, показывая Джеймсу различные аспекты игры и давая протестировать ее ранние версии.

Узнав, что, по прогнозам врачей, Джеймсу остается жить недолго, один из моделлеров персонажей предложил использовать лицо верного фаната в одной из игровых моделей.

19 марта в студию поступила весть о том, что болезнь взяла верх, и Джеймс скончался. Но теперь он виртуально увековечен в Total War: Rome 2. Спасибо ребятам из Creative Assembly за добродушие и человечность. Кстати, нашему главному редактору что-то тоже нездоровится...



Новый закон Ньютона

Помнится, 10 лет назад мы заворуженно восхищались реалистично разлетающимися от выстрелов жестяными баночками в Max Payne 2, а выход второй «Халфы» и вовсе вынес игрокам мозг своим использованием физики в геймплее, совершая настоящую революцию и знаменуя переход в новое поколение. Аплодисментов за это заслуживают создатели физического движка Havok, который творил невиданные на то время чудеса и держал планку качества на протяжении следующих двух игровых поколений.

Недавно компания Havok перешла на ступень выше с выпуском второй версии физического движка, на которую ушло 5 лет разработки и тестирования. По словам гениальных умов и рук, создававших Havok 2, новая версия лучше предшественника не только в качестве и реалистичности симуляции физики, но и в простоте использования для разработчика, утилизации памяти, общем улучшении производительности и прочих страшных запутанных терминах. Компания рассылала прототип многим крупным разработчикам, и те докладывали о десятикратных объемах сэкономленной памяти и двукратных увеличениях производительности. На словах впечатляет, и еще больше будет впечатлять, когда мы увидим это в играх.

Например, в Half-Life 3. Да, Гейб? Гейб?...



БУДУ КРАТОК

Saints Row IV релизится практически нога в ногу с **GTA V**, но разработчики **Volition** ничуть не обеспокоены этим фактом.

Ш!: Несмотря на схожесть жанров, серия SR ушла так далеко от серьезности оригинала, что сравнение с GTA мягко говоря неуместно. Тем более, отличный способ засветить себя и, возможно, переманить пару-тройку фанатов GTA.

Джейсон Вест, один из основоположников Infinity Ward, покидает студию Respawn Entertainment по семейным причинам.

Ш!: Винс Зампелла остался один, но за его спиной все еще костяк бывшего IW. С нетерпением ждем, когда нам покажут, чем новая студия готова ударить по козырной карте бывшего издателя.

Клифф Блезински выступил в защиту EA и их планов по практикам микротранзакций.

Ш!: Бедному Клиффи после ухода из Epic явно не хватает внимания, и он изо всех сил старается компенсировать это подобными заявлениями троллингового характера. Ну а если он серьезно, то его уход из Epic — к лучшему.

У Crytek на руках была рабочая версия Crysis 3 на WiiU. Но игра не попала на платформу из-за отсутствия заинтересованности как со стороны EA, так и Nintendo.

Ш!: Издателя еще можно понять, а вот Nintendo нужно из кожи вон лезть, чтобы отхватить как можно более жирный кусок хардкорного рынка. Тем более, если «Кризисом» можно было показать мощь платформы. Глупо, Nintendo.

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ НА АПРЕЛЬ

Название игры	Дата выхода*	Жанр	Платформа			
			PC	X360	PS3	WiiU
Defiance	2	TPS	✓	✓	✓	
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	2	Slasher		✓	✓	
Painkiller: Hell & Damnation	5	FPS		✓	✓	
Age of Empires II HD	9	RTS	✓			
ShootMania Storm	10	FPS		✓		
Injustice: Gods Among Us	16	Fighting		✓	✓	✓
Dead Island: Riptide	23	FPS	✓	✓	✓	
Star Trek	23	TPS	✓	✓	✓	

*Даты выхода игр могут измениться по решению разработчиков и издателей

Президент Square Enix Ёити Вада подал в отставку в связи с неудачными финансовыми показателями компании и убытками в 105 миллионов долларов. Hitman: Absolution, Sleeping Dogs и Tomb Raider продаются хуже ожидаемого.

Ш!: Спрашивается, где справедливость в этой индустрии? Компания честно старается с качественными перезапусками классических серий, собирает положительные отзывы, но денег все равно не хватает. Вот и имеем клоны «Колофудути» по безопасной отработанной формуле... Кушайте, не обляпайтесь.

Flying Cafe For Semianimals рассказали, что работа Cradle идет полным ходом. Сейчас разработчики делают маски травы, по которым движок определяет, где какой сорт травы сажать в игровом мире.

Ш!: Сотрудники отдела по борьбе с наркотиками уже выехали за сотрудниками Flying Cafe For Semianimals.

Гарри Лодер, владелец инвестиционной группы Onlive, заявил, что слухи о «смерти» сервиса и банкротстве компании сильно преувеличены. На данный момент компания насчитывает 90 сотрудников и продолжает как предоставлять «облачные» услуги, так и добавлять игры в магазин сервиса.

Ш!: Приятно слышать! Первый блин, может, и комом, но остальные могут оказаться идеальной формы, размера и вкуса. Время cloud будущего в игровой индустрии, возможно, еще не наступило, но пророчить его приход никто не смеет, чем Onlive и пользуется, вставая с колен.

Финал конкурса от CD Projekt RED

SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!

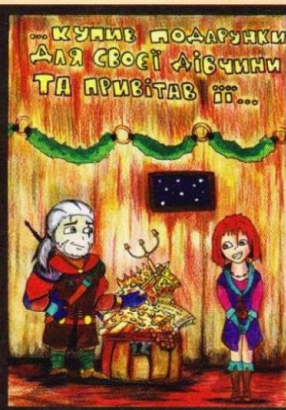
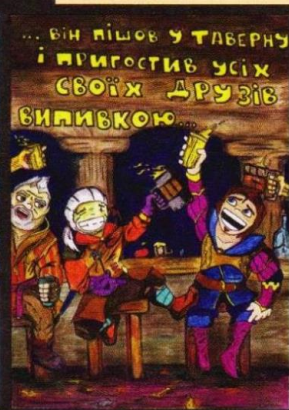
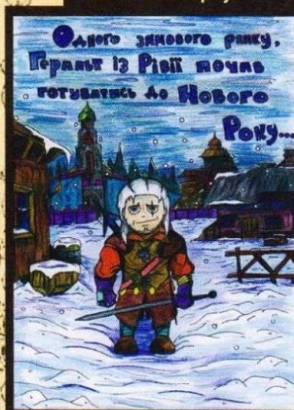
Как ты помнишь, в первом номере журнала «Шпиль» за 2013 год мы вместе с гордостью славянского игропрома, студией CD Projekt Red (создатели теперь уже трилогии The Witcher и Cyberpunk 2077), пообещали тебе подарить что-нибудь крутое, связанное с Ведьмаком. Тебе всего-то и нужно было, что написать короткую историю (или сделать рисунок) о том, как Геральт из Ривии празднует Новый Год. И вот, пока весной неожиданно настал январь, самое время определить победителей конкурса и наградить их.

Как ты помнишь, мы обещали выпросить у ребят из CDPR побольше призов, если ты примешь активное участие в конкурсе. Ты молодец, сактивничал, и в отместку создатели «Ведьмака» выделяют 10 крутых ведьмаковских амулетов. С артбуками не сложилось, прости — остались только на французском. А поскольку ты не манж па си жур, то будешь гордо носить амулет. Кстати, и вот десятка счастливых победителей, которых мы просим прислать свои контакты нам на ящик konkurs@shpil.com.

Почти все среди 400 твоих историй, которые ты нам прислал, сводились к беспробудному буханию. Поэтому выбрали наиболее вменяемые истории и относительно безобидные картинки. Вот такие мы молодцы. И ты тоже молодец, мы тобой гордимся и вместе с CD Projekt Red благодарим за участие.



Коля Шинкарчук



Станислав

Наступил канун Нового года, и собрались в доме в центре Вызимы великие деятели Тиверии: певец Лютик, колдунья Трисс, краснотолд Золтан и сам хозяин дома, ведьмак Геральт. И собрались они отведать праздничные блюда — оливье из ласточкина зелья, утопца под шубой и знаменитую настоянку Трисс, сделанную из высококачественного алхимического спирта и сорокаградусного зелья Белая чайка. И началось застолье, а тем временем к героям наведался сам король Тиверии, но после пробы новой выпивки он поспешил откланяться, сказав, что ему требуется сделать некоторые дела, на что Геральт высокоинтеллектуально заметил: — Блеть захотелось!

А затем Лютик исполнил свой новый хит под названием «Орра, Vedmak style», чем неимоверно перевозбудил хозяина дома, который тут же порывался пойти на охоту. И вот настал час для предновогоднего выступления короля Тиверии, и обещал повышение зарплат учителям, то есть магам и монахам, и повышение социальных стандартов, и вступление в Организацию Объединенных Королевств, и отдачу долгов Международному золотособирательскому фонду, и многие другие сказки, но Геральт уже ничего не слышал, поскольку ушел в праздничную медитацию, не вынимая головы из лечебного оливье.

Юра Скиба

«О, Wiedźmin, ты наш Gameboy!» — воскликнули две прекрасные девушки после успешно проведенной новогодней ночи с Ведьмаком.

«Playboy» — подумал Геральт про себя и, пошатываясь чернотелым силуэтом на фоне цветной новогодней елки, сказал вслух: «Хорошо что хоть не Gameboy Color...».



Антон Стенюк

Здравствуйте, я Геральт. Нет, не пациент психбольницы, а именно тот Геральт. Увидев конкурс в вашем журнале, я решил вкратце рассказать, как же я собираюсь (вероятнее всего вы получите мое письмо уже после Нового года) провести этот замечательный праздник. Многие считают, что такие герои как я проводят даже Новый год как обычный день — спасают Родину, принцесс или же делают более важные дела...например, бабушку через дорогу перевести. Но это не так! Я буду праздновать Новый год со своей любимой женщиной, сидеть с ней возле камина, пить шампанское, а потом и в игры можно поиграть (нет, ну что вы — не в компьютерные конечно).

Вот вы читаете эти строки и даже не догадываетесь, что уже сейчас я иду к вам в редакцию, чтобы поздравить вас с наступающим и забрать свои вещи: медальоны и свои фотки из Турции, которые какого-то заклятья оказались в артбуках, до встречи!

Инна Афанасьева

AdminHibarín

От AdminHibarín мы получили весь-ма сатирический комикс, который мы не можем показать крупным планом из-за большого количества пропаганды алкоголя и других богопротивных вещей. Но медаль-он, так и быть, дарим.



Игорь Стеценко



Виктор Заец

Где-то вдалеке слышался шум деревни, гулянья шли полным ходом. На некоторое время все затихло, остался только хор нетрезвых голосов, скандирующий «Один, два, три...» «Двенадцать, – прошептал про себя Геральт, опустошил бутылку и ухмыльнул-ся, – еще один год долгой жизни позади, и, если сегодня повезет, не последний на моем веку». По мышцам пошла судорога, послышался едва различимый скрежет на фоне продолжающегося галдежа в поселке. Зелье начало действовать.

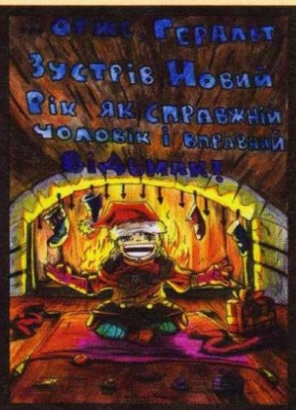
Александр Безимов

Геральт из Ривии сел в кресло, обтянутое кожей василиска, вытянул перед собой ноги в сапогах из шкуры химеры, отхлебнул немного ведьмачьего галлюциногена.

Рядом, что-то напевал себе под нос мертвецки пьяный Лютик.

Его взгляд уперся в елку, вставленную в череп тролля:

– Новый год... И опять не удалось украсить верхушку елки головой Императора Нильфагарда...



Командор Шепард не сидів без діла, а прикрашає ялинку.. замінивши зірку надпотужним маяком..



Перед вечіркою Еціо та Дженсен допомагали Геральту в прибиранні..



А Корео разом із паціюками готували різноманітні новорічні страви...

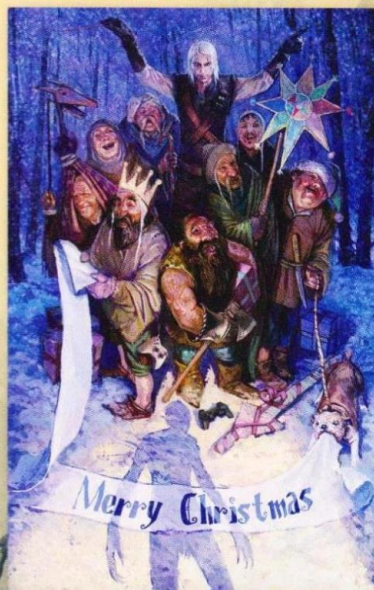


На вечірці перед Новим роком було багато змагань. Швидке поїдання вареників, гра в карти, боротьба на руках та багато іншого..

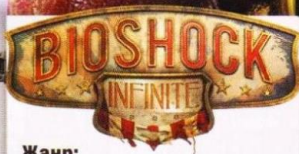
ЗУСТРІЧАЙТЕ НОВИЙ РІК З БЛИЗЬКИМИ ДЛЯ ВАС ЛЮДЬМИ
ГЕРАЛЬТ ІЗ РІВІЇ ТА ЙОГО ДРУЗІ ВІПІСУЮТЬ ВАС..
З НОВИМ РОКОМ!



Олег Розман



ПЕРЕХВАТЧИК ДЫХАНИЯ



Жанр:
FPS

Разработчик:
Irrational Games

Издатель:
2K Games

Издатель в СНГ:
1C

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
2,4 ГГц/ AMD Athlon X2
2,7 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ ATI Radeon
HD 3870/NVIDIA 8800 GT
20 ГБ на жестком диске



PC | PS3 | X360



Сейчас в мейнстриме – искусство. Ну, это такая бессмысленная штука ни о чем, на которую принято долго и внимательно смотреть и кивать одобительно и понимающе – ай, автор молодец, ай, передал точкой посредни пустого холста столько мыслей и эмоций! Но есть один сегмент искусства, который не растерял значимости, красоты и насыщенности. Это, конечно же, видеоигры. И если ты позавчера приехал из глухого села, в котором до сих пор нет интернета, света и добывают огонь методом трения – не беда. Вот тебе Bioshock: Infinite – яркий образец современного игрового искусства во всей своей пугающей глубине и ярком протесте против уныния, однообразности и заскорузлости мышления. А еще Bioshock: Infinite оторвет тебе голову и оставит неизлечимо приятный шрам в душе. И за это ты скажешь ему большое спасибо.

В восторге вне Восторга

Снова из крайности в крайность: прощай, подводный город Восторг из первых двух «Биошоков» – здравствуй, парящая в небе Колумбия! Никакой клаустрофобии и морской болезни – только открытый мир, тоталитарные религиозные психопаты и развезжающие по воздушным рельсам народные ополченцы. Ты – Букер ДеВитт, бывший пинкертоновский сыщик, который должен добраться до угнанной много лет назад Колумбии и разыскать там барышню Элизабет. Непосредственно процесс попадания в Колумбию сходу дает понять: впереди тебя ждет не то что самая необычная игра года, а скорее – самая необычная игра десятилетия. И настолько же захватывающая. Девушка в беде, в руках револьвер – делов-то! Ага, все было бы очень просто, если бы Bioshock был обычным шутером.

Оружие массового воображения

Есть категория игр, которые строят пустые картонные декорации с единственной целью: чтобы было где с веселым улюлюканьем уничтожить полчища глупого пушечного мяса. Оно прет – ты нажимаешь на кнопку – агрессия выходит – адреналин стекает по ногам – все довольны. А есть Bioshock. В нем каждый пиксель не просто так, и каждая декорация наполнена смыслом и целью. И это совсем не тот случай, когда автор строкой «На ветру колыхались синие занавески» хотел сказать, что именно синие именно занавески именно колыхались именно на ветру, и ни грамма больше смысла заложено не было. Нет, Кен Левайн, духовный отец и создатель серии Bioshock, любит подтекст, сатиру, заставляя тебя читать между строк и играть между строк. Кто-то найдет для себя в летающем городе Колумбия высмеивание человеческого высокомерия, кто-то – пародию на людей, которые доводят такую полезную вещь, как вера, до разрушительного фанатизма. Кто-то поймет нереальность любой утопии, которая, увы и ах, всегда размывает грань с антиутопией. Кто-то будет бродить по улочкам Колумбии, впитывая восхитительную архитектуру и сочный дух ретро. Кто-то восхитится полетом человеческой мысли (в прямом смысле) и смелости фантазии. Но людей, которые ничего не найдут в Infinite, просто не существует.

Выше облаков

В Колумбию можно придти с разными целями и желаниями, но в любом случае город запустит в твоём сердце процесс холодного синтеза, а в голове – термоядерную цепную реакцию, которая приведет прямехонько к раскалыванию черепной коробки изнутри сильнейшим взрывом. А все потому, что этот город – живее, чем пейзаж у тебя за окном, даже если твой дом стоит на центральной улице, где бушует жизнь. Колумбия завораживает и влюбляет. Колумбии веришь, а ее обитателей воспринимаешь как живых. Дети скачут и смеются в бьющем из брандспойта потоке, продавец хот-догов нахваливает свои сосиски, вывески рекламируют штаны последней коллекции, а группа музыкантов подплывает в летающей гондole к балкону, чтобы выступить перед влюбленными парочками. Первые минут двадцать ты просто ходишь по городу, рассматривая все и любясь каждой мелочью. Ты напрочь забываешь, зачем ты вообще сюда пришел – к черту эту, как ее

там, которую нужно спасти! Тебе хочется впитывать атмосферу этого диковинного места каждой клеточкой и поблагодарить разработчиков за то, что они не сразу послали тебя на передовую, а позволили побыть наедине с этим летающим чудом. А потом неожиданно начинается мясо.

Насилие? Ты выше этого!

Еще минуту назад ты, наслаждаясь праздником жизни, и думать забыл о том, что играешь в шутер. Ты, словно обычный зевака-турист, шлялся вокруг, как вдруг сердце резко ушло вниз. Что-то не так. Что-то сейчас будет! Предчувствие целиком пророческое: еще миг – и разработчики бесцеремонно швыряют тебя из состояния сытого умиления прямехонько в экшн. Экшн, не прикрытый страхом потерять аудиторию или расстроить особо ранимых граждан, – чудом диковинный гаджет оказывается у тебя в руках, и вот он через секунду перемалывает голову неожиданно оказавшегося рядом врага в кро-



Ise

Если коротко: Bioshock Infinite – это вообще лучшее, что я когда-либо видел в играх или в кино. Кен Левайн сотворил невероятное: дидрамы Колумбии воспеты, где только можно, о таинственной девушке Элизабет слышаны даже люди, не интересующиеся играми вообще, а о куче подтекста, аллюзий и почвы для размышлений и рассказывать не надо – вы все это видели в предыдущих двух частях.

Infinite превосходит предшественников во всем: начиная от эксплоринга, заканчивая перестрелками с противниками (которые не очень-то и важны в общей концепции серии Bioshock). Но самое главное, игра поражает сознание сценарием, сюжетными поворотами и неповторимым финалом, который останется у всех в памяти надолго, вне всяких сомнений. Да и если честно, в жизни не видел такого оригинального поворота сценарной стези, а художественных произведений я просмотрел достаточно – тем больше ценность Bioshock Infinite для игровой культуры.

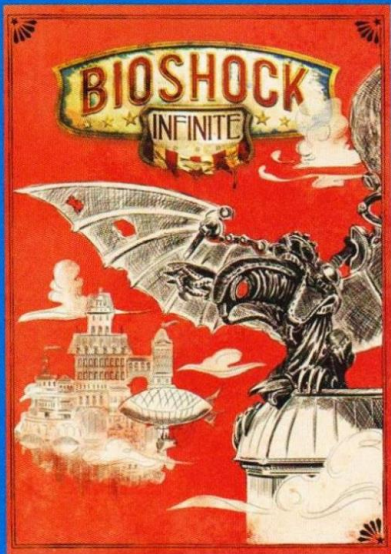
В общем, играть обязательно всем, 12\12, GOTY, ну вы понимаете.



3 вещи, которых лишился Bioshock Infinite

1. Мультиплеер. Изначально в игре планировался мультиплеер, но полгода назад разработчики объявили, что не успевают прикрутить его к финальной версии. Конечно, Bioshock все любят за атмосферу и глубину, но все-таки погонять по воздушным рельсам с друзьями было бы очень весело. Хотя многие фанаты восприняли новость об отмене мультиплеера с облегчением: все боялись, что из-за дополнительных временных затрат на мультик пострадает одиночная часть.

2. Обложка. В этих ваших интернетах начался настоящий шторм из-за обложки игры в стиле милитари-шутеров (суровый дядя со стволом, смотрящий вниз угрюмым взглядом). Разработчики пошли на уступки и нарисовали несколько альтернативных обложек, дав проголосовать народу за лучший вариант. Геймеры могут распечатать победивший вариант (он украшает этот текстовый блок) и заменить им оригинальный арт в коробке с игрой. Кен Левайн выступил с объяснением, что это вынужденное действие, поскольку выбранный банальный ракурс поможет игре лучше продаться, а он хочет, чтобы в игру поиграло как можно больше людей. Мол, да – попса, но извините, мы тоже хотим продать свой продукт.



3. Экранизация. Кен Левайн ударил по тормозам, и отменил экранизацию Bioshock, над которой вот уже пятый год думает Universal. Сперва режиссером должен был стать автор «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински, но его не устроил бюджет – его урезали с 200 миллионов долларов до 80 000 000. В 2010-м режиссером назначили Хуана Карлоса Фреснадильо («28 недель спустя»), но взгляды режиссера и Левайна не совпадали. К тому же, Universal хотели ограничить насилие в фильме, чтобы расширить аудиторию. Кен не захотел прогибаться под изменчивый мир и за несколько недель до выхода Infinite отменил экранизацию.

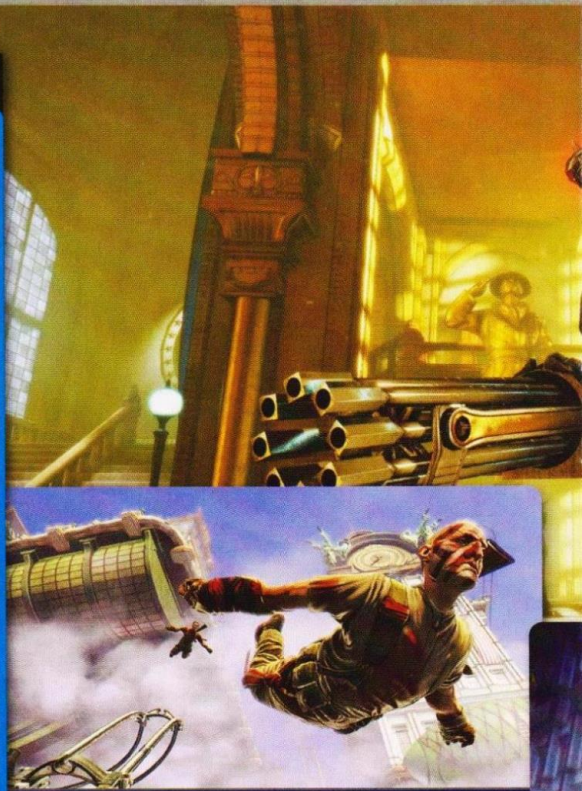
вавый фарш. Никакой передышки – противники не дают опомниться, и вот ты уже отбиваешься от полудюжины негодяев. Игра совсем не церемонится и опрокидывает тебя с головой в гущу событий, задавая таким образом динамику всем твоим дальнейшим приключениям. Дуализм так и прет со всех щелей. Сила – это слабость. Свобода – это рабство. Оруэлл плакал бы от гордости, играя в Bioshock: Infinite. Не сбавляя обороты мочиловы, игра попросту не перестает бесцеремонно водить тебя за нос. Она надевает на тебя розовые очки, чтобы тут же их снять и бросить пыль в глаза, чтобы потом протереть их и устроить еще что-нибудь, вызывающее когнитивный диссонанс. Черт, как же не хватало игр, которые не стесняются брать тебя прямо за подсознание и тыкать туда раскаленным угольком, чтобы привести мысли в броуновское движение, заставить расшевелиться и по-другому взглянуть на мир, переосмыслив ценности! И при этом, Bioshock – как та мечущаяся обезьянка из анекдота про зверей, поделившихся на «красивых» и «умных». Infinite умна, красива и неотразима в плане крышесносного экшна.

Шоковая терапия

Выступая как оголенный нерв игрового искусства, бьющего по башке, Bioshock:

Infinite не стесняется показывать вещи такими, какими они есть. Если вставить огромный миксер в голову врагу – ее порвет на крошки. Если поджечь негодяя – он будет орать от боли, размахивая обугливающими руками. Квентин Тарантино обожает в процессе перестрелок вымазывать стены в своих фильмах вареньем. Кен Левайн не любит варенье. Он любит кровь и не собирается щадить твои нервы. А еще он обожает натравливать на недругов орду злобных механических голубей.

В целом, боевая механика покажется родной и близкой всем знакомым с предыдущими двумя играми: в одной руке мощный огнестрел, в другой – какое-нибудь заклинание, способное поджечь, поработить или поднять в воздух недруга. Для более тесного общения – уже упомянутый миксер, которым безумно приятно бить людей. В общем, все, как доктор прописал. А еще в рецепте – безумные поездки по воздушному путепроводу – рельсам, натянутым между летающими зданиями. Даже самые крупные в мире американские горки на их фоне смотрятся как школьный спортзал. Перепрыгивать с рельсы на рельсу, попутно уворачиваясь от проезжающих мимо психов и стреляя в недоброжелательно настроенных граждан Колумбии, – вот это я понимаю, аттракцион!



Экшн забористый, динамичный, постоянно меняющийся и не особо прощающий любителей позевать во время перестрелки. Конечно, со времен Bioshock 2 все стало слегка проще. Больше никаких выматывающих танцев с противником: в Infinite вражина умирает быстро и с удовольствием от нескольких метких попаданий. Правда, Букер ДеВитт тоже не способен остановить грудью пулеметную очередь. Любителям игры пожестче очень рекомендуется включить тяжелую сложность, хотя порой приходится попотеть и на средней. Кстати, Infinite крайне либеральна в плане настроек. Считаешь подсвечивание собираемых предметов детским садом? Изволь отключить это в установках игры. А заодно – полосу, показывающую, сколько здоровья осталось у противника. Любители покопаться в настройках – то есть, все сознательные ПК-геймеры – могут многое подогнать под свои предпочтения, включая, слава небесам, угол обзора.

Окрыленные смертью

Кстати, поскольку враги тоже не стесняются угодить тебя и свинцом и спецэффектными суперспособностями, и дубинкой по уху, разработчики превратили Элизабет из говорящей куклы-NPC в самого настоящего брата... вернее, сестру по оружию. Она не только безумно мила и прямо-таки мечта, но еще и помогает в твоём нелегком деле своими[®] супер-





силами. Искусственный интеллект красоты и работа аниматоров вместе с голосовой актрисой – выше всяких похвал. Даже больше – в реальной жизни я не встречал настолько добрых, умных и замечательных девушек. Противники, к слову, тоже не перестают удивлять своей сообразительностью, разнообразностью и агрессивностью. В общем, пока что Infinite врезается в тройку лидеров по красочному многоборью среди FPS, полихивая локтями Dishonored. Хотя кое в чем Dishonored обходит Bioshock на полкорпуса.

Чудо небесной красоты

Если для тебя в играх прежде всего важно количество полигонов на джипе – то квадратные тарелки из Bioshock скорее всего доведут тебя до инфаркта. Даже если выкрутить настройки на ultra high, Infinite в драке с каким-нибудь Crysis 3 огребет по полной программе и уползет зализывать раны. Правда, Bioshock не нуждается в фотореалистичной графике и никогда к ней не стремился. Он берет проработанностью мира и любовью к мельчайшим деталям. Здесь показали красивое отражение героя с озаренным молнией лицом, тут – он взглянул на руки, с которыми что-то происходит. Вот валяется рекламная брошюрка, а

Вердикт

Это абсолютный, беспрекословный, категорический, безупречный, чистокровный, безукоризненный, неоспоримый, безусловный, априорный, безупречный, полный, безапелляционный, неопровержимый, совершенный, безоговорочный, улетный шедевр.

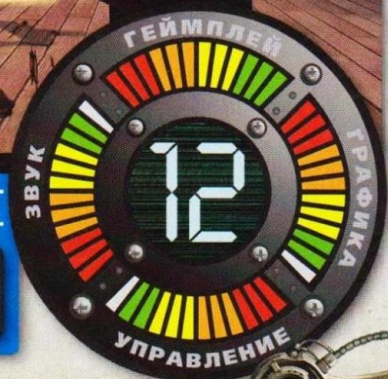
Колумбийские элексибароны

События Infinite никак не связаны с событиями первых двух частей серии, но происходят в той же вселенной. В 1900 году Америка, находясь на пике технологического развития, построила огромный летающий город Колумбию, который должен был стать гордостью американской нации и большим чудом среди творений человека. Однако, через некоторое время, в городе произошло восстание, Колумбия вышла из-под контроля и улетела, не пообещав вернуться. Теперь там продают элексир, дающий суперспособности.



вот – любовно ухоженная клумба. Огромное количество мелких деталей нагнетают и насыщают атмосферу до такой густоты, что становится трудно дышать. Конечно, Dishonored, который теперь навеки обречен на сравнение с Bioshock, хотя игра, в общем-то, о другом, даст Infinite фору по насыщенности и стилю – как-никак, из-за коренастых плеч Корво Аттано торчит Виктор Антонов. Но уж по детализации и искренности Bioshock уделает кого угодно. Она невероятно красива. Она прекрасна. Извините за простоту слога, но эпитетов похлеще я найти не могу. Наверное, вообще стоит умолкнуть, потому что красота нового творения Кена Левайна – по ту сторону слов.

Khaj-Tosin



GOD OF WAR
ASCENSION

Жанр:
спешер

Разработчик:
Santa Monica Studio

Издатель:
SCEE



ЕХАЛ ГРЕКА ЧЕРЕЗ РЕКУ КРОВИ

Идеальная прическа, безжизненная белизна и полыхающий в крови гнев. Спартанский капитан Кратос вернулся, чтобы в очередной раз устроить поистине мифическую резню – даже царь Леонид, глядя на такое безобразие, восторженно воскликнул бы: «Вот это – Спарта!». И на этот раз Кратос вместе с тобой вернулся в прошлое.

Белоснежка и семь тысяч трупов

Дело в том, что система олимпийского правосудия очень напоминает судебную систему в Украине. Если ты бог – ты можешь нахлобучить кого угодно, и ничего тебе за это не будет. А если ты простой смертный и решишь ответить божественному обидчику – тебя проклянут и приговорят к какой-нибудь замечательной пожизненной пытке. Мстительного Кратоса, которого обманом заставили убить собственную семью, такая несправедливость совсем не устраивала. Поэтому могучий спартаец решил сперва надеть на огромный меч подлеца Арея, а по дороге нанести большое количество тяжких телесных и несовместимых с жизнью увечий остальным богам-олимпийцам – исключительно для профилактики. Под раздачу попали еще кентавры, грифоны, минотавры и вообще весь остальной древнегреческий зоопарк. По дороге без парочки жизненно важных органов остались заодно нерадивые мифические герои, а также те, кто косо посмотрел на Кратоса, или кому не посчастливилось иметь на крыльях некрасивый с точки зрения злобного спартамца узор на перьях. Приблизительно так разномастная шваль из греческих мифов и стала жить только в мифах, проследовав по пути динозавров. Только вместо метеорита на их головы обрушились огромные клинки. И то – если повезет. С менее везучими Кратос разбирался голыми руками, причем в особо извращенной форме. Поскольку после третьей части God of War убивать спартамцу уже было совсем некого, а крови чудовищ геймерам все еще хотелось, ребята Santa Monica Studio решили

раскрыть немного предыстории серии, а заодно – раскроить черепашки очередной порции представителей древних легенд. Так на свет появилась God of War: «Восхождение», полностью оправдывающая свое название: Кратос восходит по горе трупов прямехонько на трон короля спешеров.

Греческий салат

Игра, не мудрствуя лукаво, сразу дает тебе то, зачем ты сюда пришел. 3 минуты заставочного бубнежа в духе «В предыдущих сериях, а теперь возвращаемся в прошлое», и вот ты уже браво рубишь полчища жукоподобных мутантов, после чего незамедлительно начинаешь сражаться с монстром размером с город... и выглядящим, как город. Да, в общем-то, это и есть город, только в небе и с тысячами рук. Говорят, глядя на звездное небо летней ночью, можно почувствовать себя крохотной, ничего не значащей песчинкой в огромном океане жизни. Полный бред! Песчинкой можно себя почувствовать, глядя на огромные залы, гигантские уровни и исполинских боссов в God of War. При этом песчинка прикладывает все усилия, чтобы океан жизни быстро превратился в океан смерти, залитый кровью. Размах заставляет поверить, что у ребят из Santa Monica Studio стопудняк какие-то комплексы, но когда ты знакомишься поближе с местной фауной – разработчиков даже начинаешь побаиваться. Ей-богу, лично мне не хочется встречаться с создателями God of War на темной узкой тропинке безлюдной ночью. Мы очень надеемся, что Sony держит этих психов на





Как закалялся Кратос

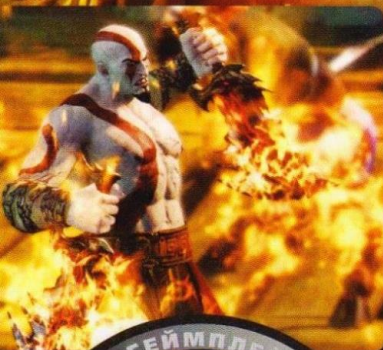
Благодаря «Восхождению», ты узнаешь многое о прошлом Кратоса. Но только «Шпиль!» расскажет тебе, как спартанец на самом деле появился на свет. Главная идея заключалась в том, чтобы придумать персонажа, который выглядел бы «брутально», но в то же время отличался от классических греческих героев. Внешний вид персонажа должен был выражать его ненависть и импульсивность. На начальных этапах разработки лицо Кратоса было полностью закрыто маской, но эта идея была отброшена, так как такой дизайн предполагал «бездущность» главного героя, отсутствие у него характера. В течение процесса разработки создатель Twisted Metal и God of War Дэвид Джаффе сфокусировался на главном для персонажа факторе – его «брутальности». Все классические доспехи были изъяты, для того чтобы показать его отличительность. Изначально Кратос мог вполне быть африканцем или греческим воином времен войны с Троей. Были даже вариации Кратоса, который нес на спине какое-то существо. В конечном итоге всем понравился полуголый белый качок, присыпанный пеплом убитых им же родных.

цепи в смиренных рубашках в комнатах с мягкими стенами и выпускает только очень редко – чтобы они нарисовали очередной безумный концепт какого-нибудь изуверского чудовища. Полет фантазии дизайнеров Santa Monica Studio иногда совершает прямой рейс в такие запредельные дали, что чудики Американа МакГи (напомним, это человек, сделавший игру про кровавую психопатку, которая стреляет по ожившим картам с мечами из кислотного чайника) выглядят образчиками адекватности на фоне монстров из God of War. К счастью, это только подливает масла в огонь, повышая до температуры плавления титана градус желание убивать чудовищ.

Богам по зубам

Создателям God of War удалось еще с первой части придумать удачную формулу боевой системы – кстати, именно она является одной из причин бешеной популярности серии (не считая очень разгневанного главного героя и возможности оторвать руки Гераклу). Так что от части к части разработчики лишь слегка меняли переменные, потихоньку улучшая, что поскрипывало. Это – невероятно мудро, потому что можно, конечно, изобрести квадратное колесо, которое будет очень милым и необычным, вот только зачем – если уже есть круглое, которое работает идеально? В «Восхождении», похоже, боевая система совершила самый резкий эволюционный скачок, но как-то хитро: вроде поменялось много, а с другой стороны – все по-старому. Арсенал Кратоса слегка ограничился, но при этом получил возможность куда более широкого применения, особенно после ряда апгрейдов. Спартак научился подбирать чужое оружие и швырять его во врагов, совсем как Принц Персии, а также подтягивать негодяев плеткой-хвостиком, как герои дилогии Prototype. Но от перемены слагаемых сумма не изменилась. По-прежнему, не имеет значения, зазубришь ли ты немудреные комбо или просто тарабанишь по кнопкам в произвольном порядке – тебя все равно ждет зрелищная массакра с кровавым вихрем и литрами адреналина. Именно через боевую систему как раз и подается сюжет. Кратос приходит в новое место,





ему обещают ужасную расправу, Кратос злится, после чего угрожающий договаривает последние слова своей угрозы, пока Кратос расплющивает его голову об каменную глыбу. А потом все в округе тоже умирают. Что ни говори – идеальный сценарий как для слешера. Правда, если ты уж совсем эстет – не бойся, в «Восхождении» есть место не только рубилову. Походив по окрестностям, можно узнать многое из истории древней Греции и ее обитателей, которых наш герой без проволок отправляет в ад. И опять-таки, любо-дорого смотреть, как спартанец раз за разом ловко отделяет то отряд простых негодяев, то какого-нибудь переувешенного стероидов слонopotама. Впрочем, это не единственное, на что в God of War приятно смотреть.

Развеять миф прахом по ветру

Пока Кратос организывает из горы трупов второй Олимп, мимо тебя проплывают самые невероятные пейзажи и виды. Иногда пролетают. Иногда проносятся. Но они всегда настолько шикарны, что хочется даже на минутку прекратить мясорубку, чтобы насладиться работой дизайнеров в тишине и спокойствии. Локации сменяют друг друга как на американских горках: они не устают удивлять, а ты уже даже устаешь удивляться. Эпические строения, традиционные битвы прямо на пузе какого-нибудь очередного юбер-чудовища, фантазмагорические ландшафты и эпические пейзажи вызывают стойкое желание похлопать дизайнерам – но это сложно: в руках геймпад, а на Кратоса, как всегда, прет какой-нибудь красавчик с шестнадцатью руками и головой вместо пиписьки. Камера ловко крутится, выдергивая сочные

ракурсы и демонстрируя, как лихо дизайнеры подчеркивают атмосферу того или иного места ловкими штрихами и деталями. Пожалуй, God of War – это лучший способ увидеть Грецию. И на билетах сэкономишь, и многое лично превратишь в скучные развалины, от которых так прутся приезжающие в Элладу туристы.

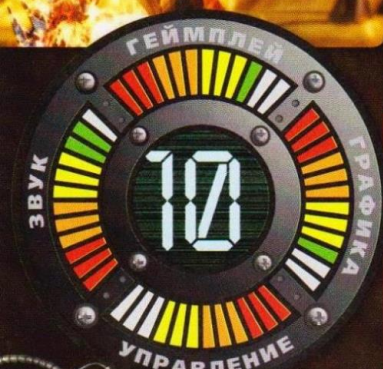
Белый, но не пушистый

Обычно разработчики очень боятся, что их игру вернут в магазин сразу после прохождения, и поэтому добавляют в традиционно однопользовательские игры мультиплеер, от унылости, ненужности и корявости которого хочется вены перетереть напильником. Santa Monica Studio – как раз не из этого жадного стада, и поэтому внедрение мультиплеера затянулось аж до «Восхождения», седьмой по счету игры в серии God of War. И мультик здесь – не просто для галочки: он пример идеального переноса ключевых ценностей сингла в многопользовательскую резню. На выбор – 4 режима, из которых только вариация на тему Capture the Flag – ни к селу, ни к городу, зато все остальные оставляют приятное послевкусие кровавого винегрета. Смертные сражаются друг с другом за благосклонность богов и делают это с большим энтузиазмом и жестокостью. Оторванные конечности, большие мечи и возможность превратиться в жуткого нагibatеля – публичный парк аттракционов «Восхождения» имеет все твои любимые карусели и веселухи. Даже арены тут должным образом интерактивные. На одной можно оседлать цербера, на другой – отковырять циклопу глазик. Благодарить!

Sylar

Вердикт

Можно, конечно, очиститься через страдания, но Кратос предпочитает запачкаться через удовольствие. В прямом смысле. И тебе стоит обязательно помочь ему в этом нелегком деле. Чтобы влюбиться в «Восхождение», не обязательно быть поклонником серии. Достаточно любить сочное насилие, красивые панорамы и завести дома PS3. А мы будем надеяться на продолжение банкета – вон в Египте и Скандинавии тоже хватало мифической швали: может, через год-два Кратос захочет наведаться куда-нибудь с гастролями?



Мой отец пожертвует любой фигурой, чтобы добраться до королевы
Валериан

СЕРДЦЕЕДКА

STAR CRAFT
HEART OF THE SWARM

Жанр:
RTS

Разработчик:
Blizzard Entertainment

Издатель:
Blizzard Entertainment

Системные требования:

Процессор: Intel Pentium 4 2.2

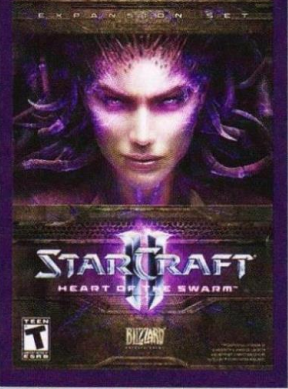
GHz / AMD Athlon XP 240

ОЗУ: 1 ГБ

Видео: 128 МБ nVidia GeForce

6600 / ATI Radeon X800

8 ГБ на жестком диске

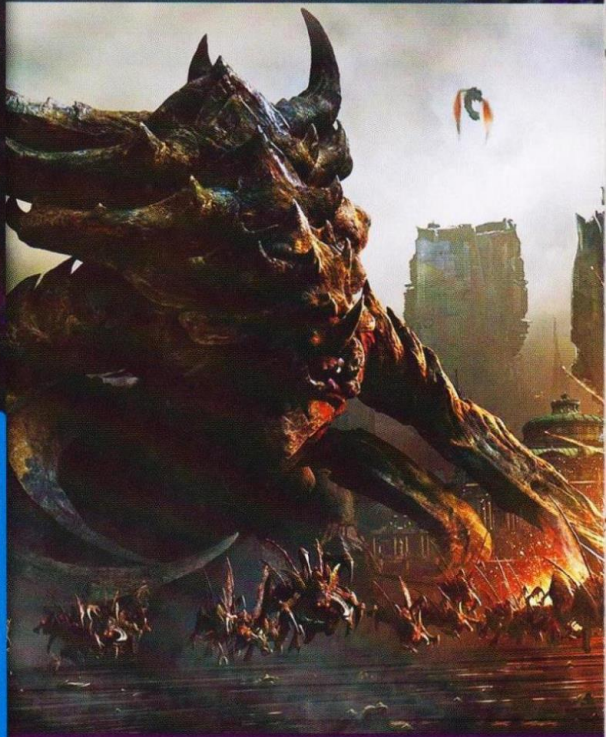


Все поклонники Blizzard знают: уже несколько десятков лет студия черпает ресурсы себе на хлеб из трех раскрученных вселенных. И если когда-то нужда в хлебобулочных изделиях у разработчиков была чуть ли не ежедневной, то за последние 10 лет они реально зажались и обленились – ведь хлебзавод теперь стоит у них в каждой комнате и печет почему-то исключительно золотые батончики. Поэтому Diablo 3 мы ждали дюжину годов, выход StarCraft II растянулся на 7 лет, а когда игра с горем пополам таки оказалась на прилавках магазинов, то почему-то в обрезанном виде: с кампанией только за терранов. Дополнение Heart of the Swarm тоже пришлось ждать немало – 3 года. Но разве ты не простишь лентяев за затянутые сроки? Ведь они и сюжет закрутили, и персонажей проработали, и вообще твою любимую психопатку Сару Керриган сделали главным действующим лицом.

Клиновый сироп

О Саре Керриган для тех, кто вчера впервые вышел из пещеры

Сара Керриган впервые появляется в стратегической игре реального времени StarCraft как офицер одной из воюющих сторон — расы терранов, человеческой империи. Всю жизнь она посвятила служению своей расе, хотя жизнь у нее была не сахар: когда ты могущественный псайкер, обладающий телекинезом и способный контролировать разум других, личная жизнь разваливается, словно картонный домик. В результате предательства ее же руководства, барышню захватывает другая игровая раса — насекомоподобные зерги, которые превращают ее в жуткое злобное существо — Королеву Клинов, гибрид террана и зерга. В ходе развития сюжета игрового дополнения StarCraft: Brood War она освобождается от контроля своих создателей и сама захватывает власть над Роем зергов. В новеллизациях Uprising и Liberty's Crusade более подробно описана жизнь Керриган до ее преобразования, в то время как роман Queen of Blades дополняет ее образ Королевы Клинов. История красотики продолжается в игре StarCraft II: Wings of Liberty, в финале которой герои возвращают Саре Керриган человеческий облик.



все не забыли свою королеву и как ни в чем не бывало, подчиняются ей и дальше — ну и что, что ее сексуальные тентакли куда-то делись. Бедняжка Сара, которую сначала гадко предали и бросили на растерзание врагу, потом превратили в чудовище, потом объявили врагом №1, потом превратили обратно в человека, но все равно не дали покоя, — так вот, бедняжка Сара всеми силами старается покончить с ужасным прошлым и порвать все связи с космическими насекомыми. Это у нее получается с переменным успехом ровно до того момента, как Менгск сообщает, что ее возлюбленный Рейнор мертв. Тогда Королеву Клинов переключивает, она собирает ораву побольше и отправляется натягивать терранские седалища на зерговские щупальца. И ты всем сердцем будешь ей в этом помогать. Всем сердцем Роя.

Величество давит количеством

Все внимание в Heart of the Swarm приковано к одиночной кампании за зергов. Разработчики делают акцент на том, какую же все-таки классную кампанию им удалось сделать, и всего-то за 3 года! Посмотреть в сингле действительно есть на что: завораживающие ролики, превосходные арты во время загрузки и знатный набор новых колоритных персонажей. Дихака зациклен на эссенции, Загара мечтает о славе Роя, Абатур — настоящий патриот своей расы — ну прямо тебе кунсткамера. Персонажей полно, как в каком-нибудь качественном фантастическом сериале, хотя в плане саспенса и интриги StarCraft II вот уже второй раз может смело конкурировать вообще с любым тематическим коллегой по цеху. Каждую миссию ты проходишь с мыслью «что же будет дальше?», ожидая продолжения истории, как новой серии любимого сериала. Что ни говори, остался еще порох в пороховницах Blizzard, хоть его уже не так много, да и промок слегка. На этот раз кампания стала чуть-чуть короче, и проходит легко на любом уровне сложности. Но все же, она кишит уникальными и интересными моментами. Кроме обычных заданий, а-ля «продержаться несколько минут», «уничтожить противника», «проскакать галопом через всю карту, отбиваясь от врагов», разработчики не стесняются постоянно подбрасывать необычные и



Боже, храни нас от королевы!

История HOTS продолжается практически с того места, где ты вытирал с мохнатых щек слезы нежности и катарсиса перед финальными титрами Wings of Liberty. Только теперь сюжет еще сильнее обрел очертания космической мелодрамы с участием Сары Керриган, Джима Рейнора и помехи в их отношениях — весьма кровавого монарха Артура Менгска. После событий оригинала Сара, наконец, стала похожа на человека, попыталась избавиться от тяги к массовым убийствам, хотя все свои сверхъестественные способности она так и не растеряла. За что, в принципе, ее и хотят наказать силы Доминиона. Одержимый попытками самовыразиться, Менгск готов даже пустить в расход своего сына Валериана, с которым в некоторых моментах ведет себя примерно как Иван Грозный на известной картине. Впрочем, зерги, как всегда, страдают от астигматизма: они во-





непохожие друг на друга миссии. Захватить целый экипаж огромного корабля протоссов не хочется? А получите, распишитесь! Тут начинается прямо Aliens versus Predator: нужно заражать противников по одному, прятаться от больших патрулей, эволюционировать в существо побольше и помощнее. Легкий отпечаток, похоже, оставило и соседство команды HOTS с сатанистами, которые делали Diablo в соседней комнате: некоторыми моментами Heart of the Swarm начинает напоминать action/RPG с убийством боссов. Нововведение, конечно, хорошее, но из-за исконно-стратегического управления иногда уж очень сложно маневрировать по карте от атак недруга.

Перед каждым заданием нас сопровождают приятные рассказы о могуществе Роя, который скоро всех убьет, прошлом Керриган и сюжете вселенной в целом. Пообщавшись с подчиненными, можно узнать, что вообще происходило в предыдущей части (кстати, HOTS требует наличия Wings of Liberty) и выведать немало нового о происходящем во вселенной. Упускать такие моменты категорически нельзя, потому что в StarCraft II сюжету отведена действительно значимая роль, а самое главное – он, зараза, затягивает.

Рой другим могилу

Правда, между миссиями есть занятие и поважнее, нежели болтовня с подчиненными

Керриган. За выполнение основных и дополнительных заданий тебя по традиции снабжают очками опыта, которые потом по бартеру можно обменять на улучшения. Здесь, как и в Wings of Liberty, тебя обрекают на муки выбора. На что же потратиться – на вот эту штуку, которая будет нагибать вообще всех, или вот на ту штуку, которая тоже будет нагибать вообще всех? Набрав определенное количество уровней, ты встретишься лицом к лицу с очередным выбором – на этот раз между тремя полезными навыками. Параллельно можно прокачивать свой Рой, улучшив один из видов войск. Кусать потом локти, жалея о потраченном не туда заветном очке, не придется – разработчики встроили в игру несколько дополнительных миссий, позволяющих опробовать все виды улучшенных юнитов непосредственно в мясорубке, а уж затем выбрать апгрейд по вкусу.

Как бы сильно не делался акцент на кампанию в Heart of the Swarm, для любителей киберспорта (а также для бесчувственных негодяев, которым нет дела до душевных терзаний красавицы со щупальцами) – это всего лишь тренировочная площадка для игры за зергов в мультиплеере. Проходя сингл миссия за миссией, ты будешь осваивать азы бытия Королевы Роя, хотя добрая половина заданий и юнитов в одиночной кампании уникальна. Впрочем, все

полученные знания о новом балансе и хитростях местной стратегии помогут тебе, когда ты выйдешь в люди.

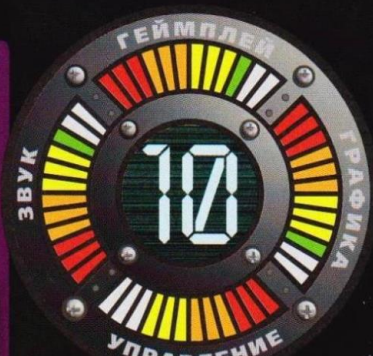
Зергут

Многопользовательский режим не претерпел глобальных изменений: что к чему – разберется и новичок, и даже человек, последний раз участвовавший в сетевом мочилове зергов, протоссов и терранов еще во времена Brood War. Blizzard, как всегда, ухитрились перелопатить баланс так тонко, чтобы оставался привкус новизны и лесных ягод, но при этом тебе не пришлось бы заново искать победные стратегии. По большому счету, все осталось, как и прежде, пережив разве что косметический ремонт. Несколько новых карт, парочка свежих юнитов для всех рас, новые способности, изменения характеристик бойцов и несколько вкусностей для профессионалов – вот и весь набор новинок. Bethesda на месте Blizzard просто бы вместили это все в один патч. Правда, есть и действительно крутые новшества: например, запуск своей или чужой сыгранной игры с любого момента для переигрывания (хоть где-то ты наконец-то сможешь все исправить) или расширенная послематчевая статистика для сравнения всех параметров.

Влад Тучин

Вердикт

Blizzard в очередной раз доказали, что даже стратегия может превратить игрока обыкновенного в пучеглазика с вывихнутой челюстью, который боится дышать, чтобы не пропустить, что там будет дальше в очередной заставке. Каждая из них как всегда круче, чем набор CG-трейлеров у пяти других игр. Конечно, внутриигровая графика уже слегка сморщилась и припылилась, но ведь в играх, как и в девушках (в случае с Сарой Керриган) – главное не красота, а то, что внутри. А внутри у нас незабываемая атмосфера, отточенный баланс, невероятные приключения и нашествие жуков, против которых ни с тапком, ни с Рейдом не попрешь.



METAL GEAR RISING

Жанр:
Action, hack'n'slash

Разработчик:
Platinum Games

Издатель:
Konami

PS3 | X360



РУБИ ДРОИД



Так уж получилось, что серия Metal Gear занимает в моем сердце намного больше места, чем все остальные игры вместе взятые. Поэтому я ждал выхода новой игры серии с трепетом, некоторой долей скептицизма и, признаюсь, со страхом. Уход от разработки отца-основателя, смена студии и вообще абсолютно новый жанр могут огреть по темечку даже самого стойкого фаната! Так что трудно описать облегчение, когда Metal Gear Rising: Revengeance наконец-то вышла, развеяв все опасения: честь и смысл серии не поставлены под удар катаны, MGS не посрамлена, и вообще Revengeance оказалась не на шутку забористым слешером. Но давай немного поподробнее.

Выпад в сторону

Первым делом стоит намотать на могучий геймерский усиче, что Revengeance – это никак не продолжение, а спин-офф от основного сериала Metal Gear Solid. То есть как бы часть серии, но танцует отдельно, и вообще на это бодрое танго забыли пригласить главного танцора – Твердого Змия. События игры происходят через 4 года после концовки Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, но при этом проект является полноценным членом вселенной Metal Gear. Это вовсе не означает, что нужно быть в курсе всех событий предыдущих частей: история для Revengeance скорее вспомогательный инструмент и не сильно требует подсказок в стиле «ранее в сериале». Сюжет практически автономен, так что ты не потеряешься. В MGR:R мир потихоньку выходит из состояния затяжной хитросплетенной войны, в которой главную роль играли частные военные корпорации. Тем не менее, обывателям до сих пор трудно представить мир без всей этой веселой канители заговоров и смертоубийств. Даже новый старый герой, Райден, знакомый нам по MGS2 и MGS4, работает в одной из таких контор охранником. Время от времени ему приходится обучать зеленых солдат военному искусству в одной неназванной африканской стране, которая отстраивается после гражданской войны. Как и полагается, премьер-министра далекой Мумба-мамбии похищают люди частной корпорации Desperado Enterprises, после чего бедолагу и вовсе убивают, оставляя самого Райдена тоже в достаточно плохом состоянии здоровья и с большим количеством лишних отверстий. Отсюда сюжет начинает плясать вокруг мести с долей самурайского подтекста и

с прожектором, наведенным на прошлое Райдена – настоящего ребенка войны. Попутно придется посетить кучу стран, включая Абхазию, и победить роботизированного волка, который в будущем сыграет немаловажную роль.

Фарш-бросок

Metal Gear Solid: Rising, как изначально называлась Revengeance, попала из объятий Кодзимы в руки Platinum Games и дошла до релиза с неким скрипом. В определенный момент бессменный идеолог всего шпионского сериала MGS, Хидео Кодзима, чуть было не отменил игру, хотя вовремя спохватился. Ведь самое интересное – Platinum Games смогли не только сохранить главную заявленную фишку Metal Gear Solid: Rising с рубкой всех и вся в салат, но и внесли в ураганный экшн эксцентричную частичку, дикий эссенцию Metal Gear. Приветов, отсылок, самовысмеивания и просто правильной атмосферы хватит любому закоренелому фанату походов Снейка. Например, в игре можно встретить врагов, прячущихся по коробкам в разных уголках уровней. Райден в один прекрасный момент начинает шастать в сомбреро и пончо, да и сам не брезгует подкрадыванием к врагу со спины с последующим почти шпион-стайл устранением, пока где-то рядом мычит разваливающийся Гекко. Не обошлось и без разговоров по Кодеку, которые появились еще в первом Metal Gear. Однако в виду нового жанра они здесь короче и несут меньше смысловой нагрузки, чем раньше, хоть и заставят не раз улыбнуться





внимательного игрока. Впрочем, если весь этот абзац тебе показался набором очень странных слов, и вообще Metal Gear Solid ты раньше в глаза не видел и не особо собираешься исправлять это – не страшно. Revengeance заслуживает твоего внимания как минимум потому, что в ней ты превращаешься в злого шизанутого ниндзя-робота, который крошит на мелкие ошметки все – от автомобилей и людей, до роботов и вертолетов.

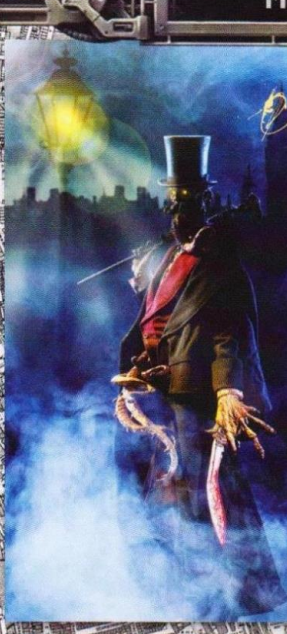
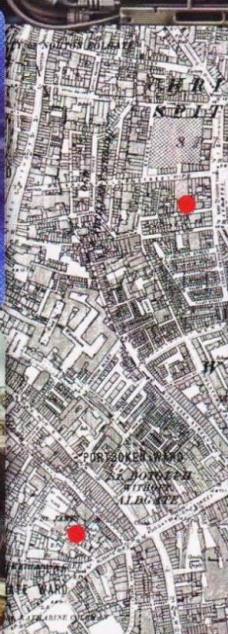
Накосикасукасена

В общем, главная причина, ради которой стоит покупать MGR: Revengeance – это совершенно сумасшедший, быстрый и затягивающий геймплей. Райден скачет по уровню, шинкуя противников в мелкую крошку. Разрубиванию подвергается вообще все, причем с особым цинизмом. Platinum Games не стесняются джибсов и настоящего безумия. В то время как все другие игры про мечи едва оставляют на вражине кровавую полосу после дюжины ударов лезвием, Revengeance устраивает хоровод настоящего безумия. Конечности летят, тела разрубиваются на десятки кусочков покруче, чем в фаталити Скорпиона из Mortal Kombat. Увидев этот аттракцион в трейлерах, многие были приятно шокированы обезбашенным рубиловом, но смотреть со стороны и принимать в этом непосредственное участие в случае с Revengeance – небо и земля. Когда ты сам получаешь контроль над злокой-Райденом и его умением разобрать на запчасти любой встретившийся объект, челюсть на реактивной тяге чистейшего восторга тут же отправляется бороздить дальний космос.

Салют, салат!

Помимо привычной механики слешера с необычайно крутыми сопровождающими эффектами, использованием очуменной катаны и разнообразных видов холодного оружия, полученного от поверженных бос-

сов, в наличии еще есть восхитительный, вернее даже кишкороразбрасывающий режим Blade Mode. В этом режиме расходится специальная шкала, заполняющая в процессе обычного сражения или при взаимодействии с костным мозгом вражины. После активации Blade Mode время вокруг игрока замедляется, и ты получаешь самый настоящий симулятор нарезки капусты или чего ты там больше любишь. Как во Fruit Ninja, только рубишь ты не один раз, а пятьсот, да и вместо фруктового сока – реки кровищи. Управлять процессом проще некуда: вращая правым стиком в любом направлении, ты вынуждаешь Райдена совершать массу ударов, которые нарезают врагов и предметы окружения в абсолютно разных пропорциях и сочетаниях, заливая все красным соусом. И да, хочется сказать об этом еще раз: обилию кровяки позавидует даже старый садист Тарантино! Чувства при созерцании данного процесса переполняют и накачивают в виде цунами адреналина. Это именно тот элемент, который просился в слешеры на протяжении многих лет, и вот, наконец, на его настойчивый стук Platinum Games открыли дверь, заставив рыдать геймеров от счастья, а врагов – от боли, причем кровью и не только из глаз. И что самое интересное – даже после прохождения желание рубить, рубить, рубить и еще раз рубить совсем не пропадает. Но поскольку, увы, игры не вызывают мотивацию выйти на улицу и повторить в реальности увиденное в виртуальности (а еще в реальности ты не робот-ниндзя и не можешь останавливать время), придется перепроходить Revengeance. Благо, дополнительные режимы сложности и секреты очень способствуют реиграбельности – как, впрочем, и обилие рубилова, от которого просто не устаешь. В отличие от предыдущих игр во вселенной, MGR:R действительно обезбашенная: еще на первом уровне ты встретишься с большинством врагов, поймешь специфику режима нарезки и прохождение становится очень естественным. А еще – это единственный Metal Gear, в котором встреча с, собственно, Метал Гиrom, главной занозой в твоей заднице во время предыдущих походов, происходит уже на первом уровне с последующим разрубанием железного наглеца на части. Если тебя это шокирует (по крайней мере, тебе следовало бы проникнуться), то знай: это даже не самое крутое на этом уровне!



Миф, который построил Джек

Райдена в игре не раз называют Джеком Потрошителем – этот псевдоним закрепился за ним еще в детстве. Настоящий Джек Потрошитель – один из самых известных серийных убийц в истории. Он орудовал в Лондоне во второй половине 1888 года, унес жизни около 15 человек и так и не был пойман. Даже больше – полиция не знает наверняка, какого пола был Джек Потрошитель и вообще действовал ли он в одиночку. Основными жертвами Потрошителя были проститутки из трущоб, которым убийца перерезал горло перед тем, как вскрыть брюшную полость. Извлечение внутренних органов, по крайней мере, у трех жертв вызвало предположение, что убийца обладает определенными анатомическими знаниями, свойственными профессиональному хирургу. При этом убийца всерьез увлекся перепиской – он отправил немало писем различным издательствам и Скотланд-Ярду. К знаменитому письму «Из ада» была приложена человеческая почка, принадлежавшая одной из жертв. Имя «Джек Потрошитель» было взято из письма, которое прислали в агентство новостей, автор которого взял на себя ответственность за убийства. Многие эксперты считают письмо фальсификацией и упорно называют Джека.

Заставим заставки заставляться

Ребята из Platinum Games попытались сделать ролики в духе оригинальных игр серии. Не скажешь, что получилось у них плохо, но время от времени заставки напоминают жалкую пародию на великое. Это уже не говоря о том, что игра любит переходить к видео как раз тогда, когда игрок только-только разогрелся и принялся усердно ждать очередную пачку вражины. Эти моменты, во многом – так называемый фансервис: для сюжета не важно, но добавлено, чтоб фанаты поржали. В то же время, в игре реализована возможность проходить некоторые эпизоды настолько тихо и незаметно, насколько это позволяет сам жанр. В моменты конфронтации с большими группами противника ты рано или поздно будешь вынужден начинать любую драку с подкрадывания – потому что иначе врагов будет слишком много. Ведь здесь противники не привыкли смиренно ждать, пока их товарищей по очереди убьют, как в Assassin's Creed – они наваливаются всем скопом. Что касается схваток с боссами, то они на порядок сложнее и интереснее недавнего DmC, да и более логичны. Все боссы – члены группы Winds of Destruction, которая входит в Desperado Enterprises. Все они – в первую очередь личности, в результате чего вполне логично развиты их умения и поведение. Каждое сражение становится уникальным, запоминающимся и требующим особо подхода: не один раз вражины негодные перцы больших размеров будут удивлять все новыми и новыми способностями. Даже больше – игра попросту заставляет тебя учиться удивляться заново, постоянно подбрасывая что-нибудь необычное и совсем из ряда вон. Взять ту же битву с Мунсун, у которого все тело сегментировано, так

что здесь не прокатит фишка с тупыми и хаотично направленными ударами. Уж будь добр поломай голову.

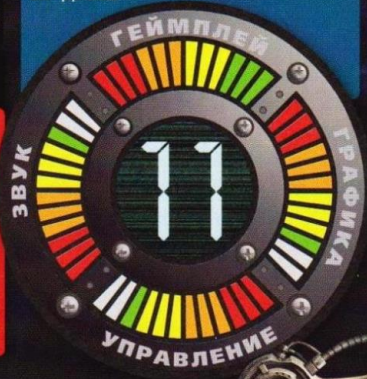
Кунст-камера

Однако недостатки забираются и в такие, казалось бы, шедевральные игры, как сам знаешь о чем речь. В первую очередь, нужно упомянуть ненавистную систему парирования, которая в MGR не закреплена за простой кнопкой. Защита реализуется нажатием «легкого удара» и наклоном левого стика в направлении атакующего в момент, когда его атака вот-вот пройдет. Чтобы отточить эту схему, придется изрядно потрудиться, а заодно – побеситься. А вместе с невероятно удобной камерой (пытаясь прикинуть из середины двухтысячных, придется страдать не только врагам, но и тебе. Особенно когда куча противников зажмут тебя возле стены, а камера неожиданно сменит ракурс дабы охватить битву или показать тебе саму стену в мельчайших подробностях, забыв вставить в кадр непосредственно протагониста и брутальную мясорубку. Прощай геймпад, прощай возможное парирование! Вместе с тем, учитывая то, что Райден вооружен, по большому счету, только модной катаной, и все действия нужно совершать очень быстро и точно, система блокирования ударов с последующей контратакой может расцениваться как элемент поддержания игрока в напряжении. Ведь самурай и вообще воин должен быть постоянно сосредоточен и действовать максимально резко и правильно – а не разбросать катаной несколько сотен тысяч врагов. Но это оправдание все равно не спасет проклятую камеру.

BoVVeR

Вердикт

Metal Gear Rising: Revengeance однозначно стоит покупки. Она понравится и любителям основной серии игр, и новичкам, которым охота сыграть во что-то не столь медитативное. В то же время, не стоит ожидать от MGR тройного дна или еще чего-то в этом духе. Это игра совершенно про другое – но это другое придется по вкусу любому поклоннику рек крови в мясных берегах.



TOMB RAIDER

Жанр:
Action

Разработчик:
Crystal Dynamics

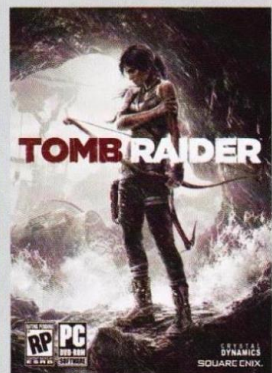
Издатель:
Square Enix

Издатель в СНГ:
1C

Системные требования:

Процессор: AMD Athlon64
X2 2,1 ГГц (4050+) или Intel
Core2 Duo 1,86 ГГц (E6300)
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: AMD Radeon HD 4870
или NVIDIA GTX 480, 512 МБ
10,5 ГБ на HDD

PC | PS3 | X360

РАСХИТИТЕЛЬНО!

Бывает, второй час топчешь брусчатку перед памятником, сжимая в руках букет чахлах гвоздик, и почему-то зря клянешь непунктуальную подружку. Ничего не поделаешь – девушки опаздывают на свидания. Но ведь исключительно ради тебя – чтобы после дополнительных танцев у зеркала выглядеть, словно модель с обложки мужского журнала. Тебе конечно, приятно, но ждать-то не легче. Правда, бывают и более веские основания для опозданий – нога там у нее в капкан попала или пришлось отбиваться от стаи очумевших негодяев при помощи дробовика. Парочка таких отмазок нашлась и у Лары Крофт – ведь она шла на встречу с тобой долгих три года. Но все-таки пришла: потная, грязная, побитая и с вывихнутой ключицей. Ну как тут не влюбиться!



Ларкомания

То, что серия Tomb Raider начинает потихоньку стареть и покрываться плесенью, многим было понятно еще лет пять назад. Экшн-платформер старой закалки в мире современного вау-фактора смотрелся, как бабулька, которая пытается исполнять брейк-данс. Особенно это бросалось в глаза на фоне новенького Uncharted, этакой эксклюзивной версии Tomb Raider для PS3 с расхитителем вместо расхитительницы, красивыми видами и большим количеством взорванных достопримечательностей. Создателям Uncharted, студии Naughty Dog, удалось сделать настоящий приключенческий боевик, по зрелищности не уступающий фильмам об Индиане Джонсе – по крайней мере, третья часть похождений Натана Дрейка давала в свое время фору любому конкуренту. А Лара тем временем все так же прыгала с одного уступа на другой и кормила свинцом вымирающих тигров из пистолетов с бесконечным боезапасом. Нужно было срочно что-то менять, причем кардинально, а не только – как раньше – размер груди главной героини.

Ре:формы

Издатель Square Enix мудро решил, что пациентку легче подвергнуть эвтаназии и подыскать ей новую замену, чем пытаться протиснуть ее в стремительно развивающийся мир игровой индустрии. Другими словами – необходимо было сделать полный перезапуск серии. Так Tomb Raider начала активно двигаться в сторону Uncharted, которая по иронии когда-то зародилась как раз как клон Tomb Raider. Но ребятам из Crystal Dynamics удалось не то что выбрать правильное направление – они уделали коллег Naughty Dog по полной программе. Tomb Raider получилась куда более мрачным и зрелищным приключенческим боевиком. Игра не устает шокировать: то выбивает землю из твоих ног, то выкачивает воздух из легких, то оправляет табун мурашек по спине чеканить стро-

Потеряли яму

В новой Tomb Raider Лара оказывается на диковинном острове, заваленном бомбардировщиками периода Второй мировой и набитом древними японскими руинами. Лара прибыла сюда, чтобы найти Яматай – реально существовавшее, но ныне затерянное государство. Если верить энциклопедиям, Яматай – японское раннегосударственное образование периода Яей (не путать с яойем), которое упоминается в китайской исторической хронике Саньго-чжи. Согласно этому источнику, страной Нью-ван-го с резиденцией в Яматай руководила женщина-правитель Химико, в царствование которой велись постоянные войны за должность главы государства – верховной жрицы. После смерти Химико, Яматай опять захлестнула междоусобица, которая закончилась избранием новой верховной жрицы-правительницы Тое.

Существует две теории относительно местонахождения страны Яматай. Защитники первой утверждают, что Яматай находился в современном регионе Кинки и развился в страну Ямато в IV-V веках. Их оппоненты располагают Яматай на острове Кюсю, ссылаясь на раскопки городища Есиногари. Кроме этих двух традиционных теорий существуют гипотезы, смело размещающие Яматай на островах Окинавы и даже на Гавайях. А найдет ли Лара Яматай – ты узнаешь, пройдя Tomb Raider.



Остров Лесбос

Недавно Рианна Пратчетт, дочь того самого Терри Пратчетта и сценаристка Tomb Raider, призналась, что сперва хотела сделать Лару... лесбиянкой...



евои шаг, а то и проделывает все это одновременно. Соответствует происходящему и новая старая главная героиня. Больше никакой пышногрудой и пухлопопой порноактрисы, способной во время двойного сальто с переворотом попасть макаке в пупок (автоприцеливание, о рэввар!) – теперь Лара естественна и свежа, как утренняя роса. Впрочем, не огорчайся: размер груди героини особо не уменьшился – просто разработчики привели в соответствие реалиям другие области организма: например отказались от 20-сантиметровой талии. Уход от нарочито вызывающей внешности не помешал игроделам каждый раз с горделивостью умелого пекаря приближать камеру к хлебобулочным изделиям Лары, когда она карабкается куда-нибудь. Параллельно развязывается история о том, как героиня превратилась из студентки-комсомолки в символ феминизма. Впервые попав под твое управление, она еще совсем юна и неопытна – 21 год как-никак – да и пистолет в руках прежде не держала. Правда, очень быстро Ларино «Я только что убила человека!.. Какой ужас. Я чувствую себя отвратительно!» эволюционирует в «Я только что украсила мозгами и кровью трех негодяев экран игрока при помощи дробовика. Я чувствую отдачу». И мы имеем тебе сказать, что быть свидетелем перевоплощения мисс Крофт из пай-девочки в терминатора – одно сплошное удовольствие.

Чудо-остров

«Ты на острове, полном шизонутых придурков, которые пытаются тебя убить. У тебя нет ни еды, ни воды, ни безлимитного интернета – тебе придется выживать!» – с огоньком в глазах говорили разработчики в многочисленных предрелизных интервью. Но на самом деле нам достался шиш с маслом, а не выживание. Да, на первых порах Ларке действительно придется туго: оружия нет, а каждый неровно лежащий сук так и норовит проткнуть ей что-нибудь. Да так, что стрела в колене покажется безобидной зубочисткой. Но потом мы находим лук, пистолет, дробовик и понеслась... Лариса Терминаторовна Робинзон выходит на охоту, а выживать уже приходится неразумно оккупировавшим территорию злобным психопатам-культистам. Кстати, другой элемент выживания – охота на животных – также в наличии только для сбора дополнительной экспы. Аппетит у мисс Крофт просыпается лишь один раз за всю игру, после чего бегающие по лесу зайчики и сохатики превращаются в беспощадно уничтожаемых гриндилок и причину нервоза у организаций по защите прав животных. Никакой романтики, а ведь так хотелось вечером покритичить кабачка на вертеле и попеть песни под гитару!

Набор «Юный Археолог»

Впрочем, Crystal Dynamics умело компенсируют сомнительное удовольствие побыть охотником куда более захватывающими занятиями и вещами. Например, лук, который сейчас новый-суперовый тренд в играх (хотя, насколько помним, как раз ранние ролики Tomb Raider и запустили эту моду) приносит больше кайфа при отстреле негодяев, чем при убийстве невинных зверушек. Оружия, кстати, всего 4 вида, не считая кирки, которая и залезть повыше поможет, и врагу дырку в организме нарисует. Небольшой размер арсенала вдоволь компенсируется



Butcher



Как для приквела, пытающегося поведать историю о хрупкой, беззащитной и ранимой девушке, ставшей бесстрашной воительницей и мастером паркура задолго до того, как он стал мейнстримом, новый Tomb Raider дает себе слишком много свободы в ситуациях, в которые попадает молодая мисс Крофт. Тут тебе и дикая природа, и хищные звери, и острые капканы, и темные пещеры, и высокие скалы, и вооруженные головорезы, и кровожадные аборигены – в общем, полный набор «счастливого туриста». Преодоление всего этого действительно показывает процесс крещения огнем, но как-то слишком просто:

– Лара, нужно уничтожить этот лагерь, убить 150 вооруженных бандитов, вскарабкаться на 100-метровую скалу, прыгнуть с нее на обломки самолета и починить его.

– Я не могу, я беззащитная и слабая!

– Ты можешь, Лара, ты храбрая и сильная!

– Ок...

Все это, конечно, подано в невероятно красивой обертке с завораживающей графикой, на удивление глубокой как для игры от третьего лица атмосферой и интересной историей... Но игры как таковой здесь мало, а особенно – качественного томбрайдерского платформинга. Тем не менее, это отличный интерактивный фильм, сумевший подать игроку линейный сюжет с живописными пейзажами, не приковывая его к рельсам чрезмерной линейности.

P.S.: Не слушайте его, он зажрался! – прим. глав. ред.

его мощью. Каждый ствол начинаешь любить, как любимую игрушку – особенно после пятого апгрейда. А выстрел из дробовика в упор, превращающий голову злопыхателя в кровавое облако, и вовсе заставляет маленького садиста внутри тебя радостно хлопать в ладошки.

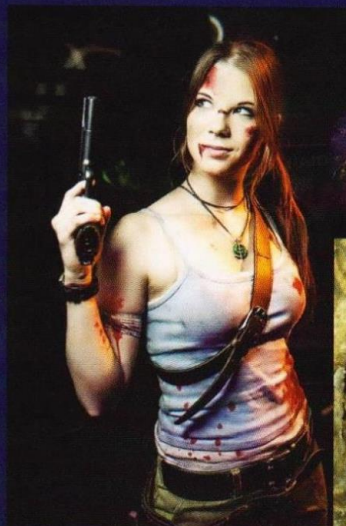
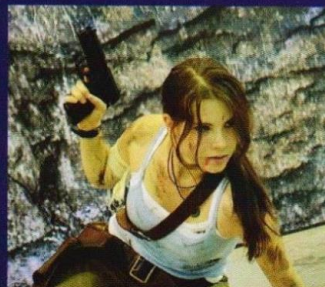
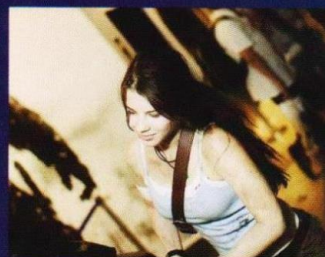
Ларец с сокровищами

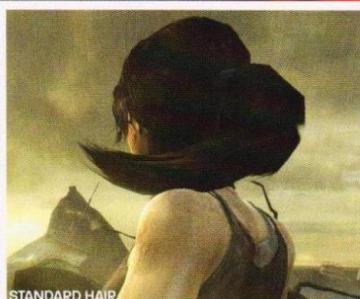
Игра отныне не делится на уровни: в нашем распоряжении целый остров с лесами, горами и набережной. Быстро перемещаться между уже разведанными локациями можно благодаря новой системе Fast Travel – при-



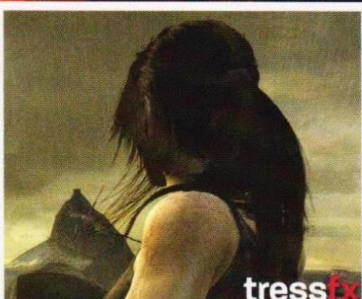
Косплеер **Анастасия Зеленова** живет в Москве, но это не помешало ей поделиться с нами крутыми фотками и своим мнением о новой Tomb Raider.

«Я всегда с нетерпением жду каждую игру серии Tomb Raider. И эта часть не исключение. В начале мысль о перезапуске серии заставила поволноваться, так как я совершенно не представляла чего ждать. По самым первым артам игра напоминала какой-то Resident Evil: монстры, мрачная атмосфера, но когда я увидела первый трейлер, я поняла, что ошиблась. Хотя было непривычно видеть Лару без ее верных парных пистолетов и шортиков. Сама сюжетная линия действительно захватила меня: ты по-настоящему соперничаешь Ларе. Эта настоящая история становления характера юной Лары Крофт. Ей приходится выживать вопреки всему, а все убийства, потери и трудности делают ее сильнее. Атмосфера игры также не может оставить равнодушной, разнообразие локаций и мест безусловно радует. Хочется отметить и нововведения, которых не было ранее – оружие, новая система прицеливания – изменили игру и сделали более современной. В целом игра поразила меня – ее хочется проходить снова и снова.»

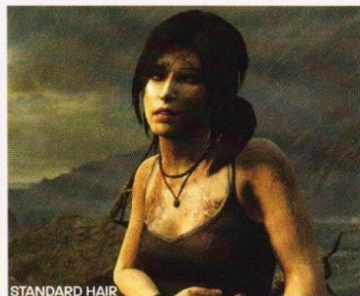




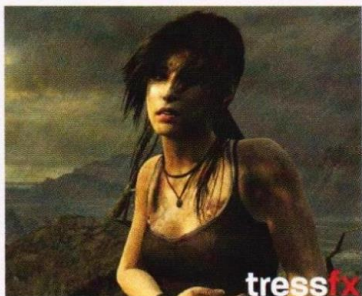
STANDARD HAIR



tressfx



STANDARD HAIR



tressfx

Новая видеокарта против перхоти

Владельцы карточек AMD серии Radeon HD 7000 смогут в полной мере оценить красоту Лариной прически. С помощью технологии TressFX Hair волосы героини становятся мягкими и шелковистыми, красиво развиваясь на ветру. А вот владельцам видеокарт от nVidia придется наблюдать сухие и ломкие пакли – спасибо хоть за то, что не лысину.

сел у ближайшего костерка и телепортировался в другую часть острова. Тут же, в лагере, не отходя от кассы, можно вложить очки опыта в изучение новых способностей или сделать небольшой апгрейд оружия. Как следует поднастрел, наша симпатяшка может научиться изымать стрелы из убитых врагов и животных, проводить смертоносные контратаки, изготавливать стрелы с разрывными наконечниками и многое другое. Экспа сыпется на тебя рекой: главное бегай по округе и исследуй.

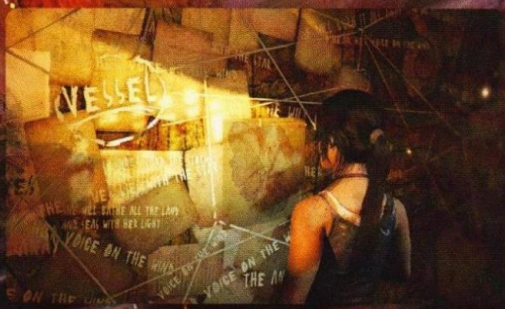
Достопримечательно

Красота локаций не устает поражать. Ты поправляешь челюсть, съехавшую к пупку от очередного захватывающего вида а-ля «кладбище кораблей» или «монастырь в горах», и думаешь, что больше тебя уже ничем не удивишь. А игра только разогревается, готова для тебя еще более головокружительные панорамы, невероятные красоты и зубодробительные заскриптованные сценки. Да, дизайн уровней стал куда проще по сравнению с предыдущими частями, но на фоне того же линейного Uncharted, левел-дизайн новой TR выглядит невероятно вольготно и свободно. Игра постоянно ловко жонглирует открытыми локациями и коридорными моментами в лучших традициях Call of Duty, когда вокруг все взрывается, пол обрушивается, и весь мир вместе с Ларой летит в тартарары. Причем разработчики практически не повторяются, постоянно подсовывая новые и чертовски зрелищные аттракционы. Да, порой реализмом в них и не пахнет. Но как-то плевать: ведь красота требует жертв, а в случае с Tomb Raider мы готовы на любое жертвоприношение. А самое приятное – разработчики не сажают виртуального оператора на электрического быка, включив полную скорость. Никакой голливудской трясушки и отдельных размытых конечностей в кадре, символизирующих «КРУТОЙ АКШЭН!!!». Tomb Raider не пытается быть крутой – она ею является. Сочные плавные кадры, вращение камеры вокруг оси, лучшие ракурсы во всей красе – половина современных киноблокбастеров умрет от зависти.

Прогулка удалась

Вообще, если скакать галопом напрямик и ничего не собирать – знай себе глядеть на взрывы и падения с большой высоты – игру можно пробежать часов за 6. Но играть в Tomb Raider и не искать секреты – это как купить Феррари, чтобы ездить в магазин (хотя многие люди поступают именно так – чтобы все видели, на чем именно ты приехал за хлебом). Секреты действительно стоящие, собирательство – увлекательное, и к тому же можно немало почерпнуть из реальной истории древнего Востока и узнать больше о предыстории этого дивного места. Так что сутки чистого геймплея тебе точно обеспечены.

Еще на открытых уровнях можно поломать голову над вопросом «как попасть вот отсюда во-о-он туда?». Как в Prince of Persia: Warrior





Within и Metroid Prime, оказавшись на локации, ты не можешь облазить ее сразу всю. Кое-куда позволят забраться чуть позже, когда найдешь новый гаджет вроде стрел с веревкой или когда отыщешь аптечку. А то когда ты истекаешь кровью — тут не до экскурсий по достопримечательностям.

Warcraft

За всю игру Лара убивает такое количество негодяев и переносит столько бед, травм, падений и других весьма жестких моментов, что в грядущей экранизации ее должен играть как минимум Джейсон Стэтэм. А кто сказал, что искательница приключений всегда ходит на каблуках и в вечернем платье? Что даже после побега из разрушающегося храма она должна выглядеть, словно только что шесть часов простояла у зеркала в окружении трех стилистов, визажиста, парикмахера и тренера по моральной устойчивости? Вот в Tomb Raider — правильная искательница приключений: вывалена в грязь, покрыта свежими шрамами и вообще орет от боли, когда попадает в волчий капкан или протыкается острым суком насковозь.

Вердикт

Tomb Raider — как погружение в какой-то новый дивный мир, находясь в котором боишься дышать и ловишь каждый миг. Вдох-выдох. Перезапуск удался. Новая Лара — великолепна. Игра засасывает как черная дыра, не давая ни малейшего шанса не то, что остановиться, — даже поставить на паузу и пойти попить водички. Вдох-выдох. Сюжет захватывает, приключения завораживают, а за героиню переживаешь на полном серьезе. Остается только радоваться, что не все археологи проводят свои исследования в стиле Лары Крофт (Индианы Джонса, Натана Дрейка — нужно подчеркнуть) — иначе очень скоро на Земле не осталось бы исторических памятников.



Кстати, подобные brutальные сцены воспринимаются как что-то само собой разумеющееся в экшн-фильмах про больших накачанных чуваков. Ну, знаешь, у которых крутости в тысячу раз больше, чем мозгов, а металл, из которого сделана их карманная базука, не тверже стали, из которой сделаны их фаберже. Когда они, мужественно скрипя зубами, прижимают свежую рану раскаленным лезвием — это норма. Но когда это делает хрупкая милашка Лара — это вынимает из головы мозг и кладет туда гранату без чеки, после чего твое мировоззрение и порог шокоустойчивости катапультируются в стратосферу в формате мелких осколков. Создатель Beyond: Two Souls Дэвид Кейдж недавно жаловался, что нет серьезных взрослых игр... Закрой рот, нытик! А вы, дорогие друзья, получите-распишитесь — в Tomb Raider все взрослее некуда. Как, кстати, и в Sleeping Dogs с Deus Ex: HR — недавних проектах Square Enix. Издатель потихоньку из азиатского фрика, которого ценили разве что фанаты японских РПГ, превратился во всенародного любимчика, поставляющего геймерам правильные, интересные, неодноразовые и неполсовые игры.

Гробницы грабить вместе веселей

Мода на добавление мультиплеерных режимов в проекты, которые годами считались сингл-only, не обошла стороной и Crystal Dynamics. «А почему бы не сделать мультиплеер? В Uncharted'e он есть, а мы что самые лысые?» — подумали создатели TR. Мысль с делом не разошлись в разные стороны. Сетевой режим получился неплохим, но он вряд ли удержит игроков надолго. Его следует воспринимать скорее как небольшой бонус, способный растянуть удовольствие от игры после прохождения одиночной кампании. Вроде бы и обычные перестрелки от третьего лица, но скалолазание, спуски по канатам и установка всевозможных ловушек делают свое грязное дело — на первых порах оторваться от мультя сложно. Но можно... особенно, когда противники начинают буквально летать по карте, а попадания наотрез отказываются регистрироваться. Сетевой код игры был явно не доведен до ума — остается лишь надеяться, что проблему вскоре заштукатурят ближайшими патчами.

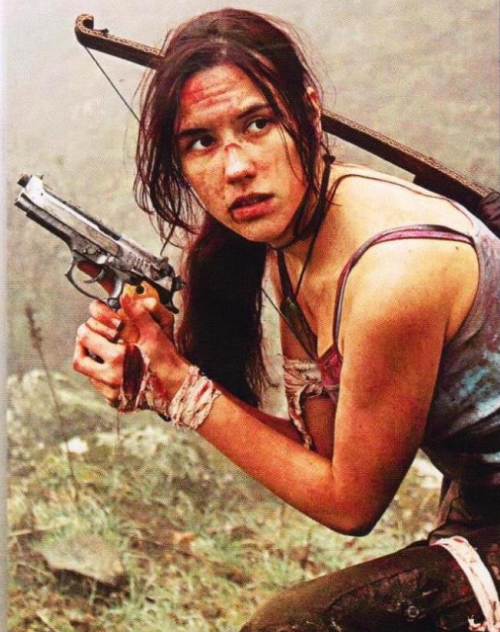
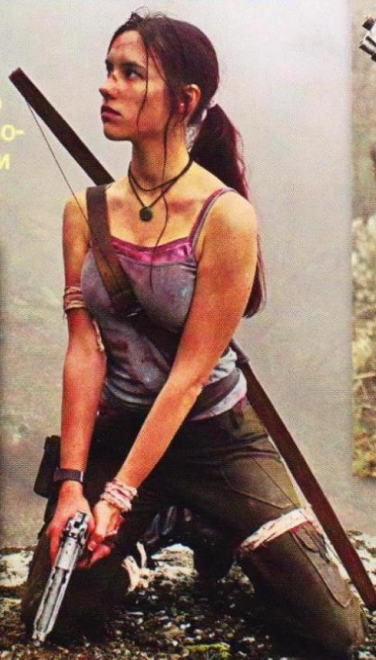
Khaj-Tosin, Prince



Таня Крофт

о новой Tomb Raider

Обычно мы пишем рецензии сами, но в этот раз не удержались и попросили известную украинскую косплейщицу Таню Крофт поделиться своим мнением по поводу новых приключений Лары. И не забыли порадовать тебя новой фотосессией Тани.



Когда сменили разработчиков Tomb Raider, мне Лара перестала нравиться. В ней стало слишком много пафоса и ненужных наворотов в геймплее, вроде PDA, микрофона и магнитного крюка... Я знаю, что последнюю трилогию не завершили, и меня этот факт очень порадовал. По поводу перезапуска Tomb Raider я тоже не питала особых надежд и готовилась к разочарованию. Мне не верилось, что перезапуск оставит что-то от образа прежней Крофт. Однако в результате получилось нечто необыкновенное – финальная версия игры оказалась для меня большой неожиданностью. Мне очень нравится новая Лара – пусть она молодая и не совсем опытная, но я всеми руками за то, чтобы начать историю заново именно так. Да, героиня очень изменилась внешне, но теперь она более... настоящая. А самое главное – приключений стало еще больше. Главные элементы, пускai, и преобразились, но все еще есть: арсенал, лазанье по стенам и веревкам, интерес к исследованиям гробниц (что стоит ее фраза «ух-ты!» при расхищении сундуков!). Неопытность пройдет – Лара еще всему научится, и при этом безумно интересно ей в этом помогать. Сеттинг грим-энд-гритти тоже оказался очень кстати: немного мрачной атмосферы никогда не помешает, так даже интереснее становит-

ся играть. Главное, чтобы в следующих частях разработчики этим не увлеклись и делали упор на исследование и загадки. Во время прохождения я переживала за Лару почти всегда. Были резкие и неожиданные моменты, когда видеоролик переходил в интерактивную заставку, и я, не понимая, где эта грань наступала, нервно нажимала на клавиши, чтобы уберечь героиню от обломков самолета или жестокого охранника. Местами было очень грустно, местами – светло, но всегда – интересно. А еще – очень веселили реплики Лары во время боя. И забавно ругать ее, когда она не допрыгивает до нужной точки. Плюс ловит: музыка в игре великолепна; несмотря на избитый сюжет, наблюдать за развитием событий было интересно; локации настолько разнообразны, что совсем забываешь – ты находишься на одном и том же острове; со временем одежда изнашивается и рвется. Разумеется, хватает недостатков – малое количество загадок, частое отсутствие логики, редкое нытье Лары.

Но, в общем, после Tomb Raider Legend и Tomb Raider Underworld сделать перезапуск всей серии было, пожалуй, самым лучшим решением. Игра настолько затягивает, что периодически ловишь себя на мысли, будто бы ты смотришь захватывающий фильм. Однозначно 12 из 12.

ИЛИМА!



USE DESIGNATED
TOOL TO REMOVE
FASTENER



ANISIMOV

THE NEW ERA



TOMB RAIDER



ШТМЛБ!



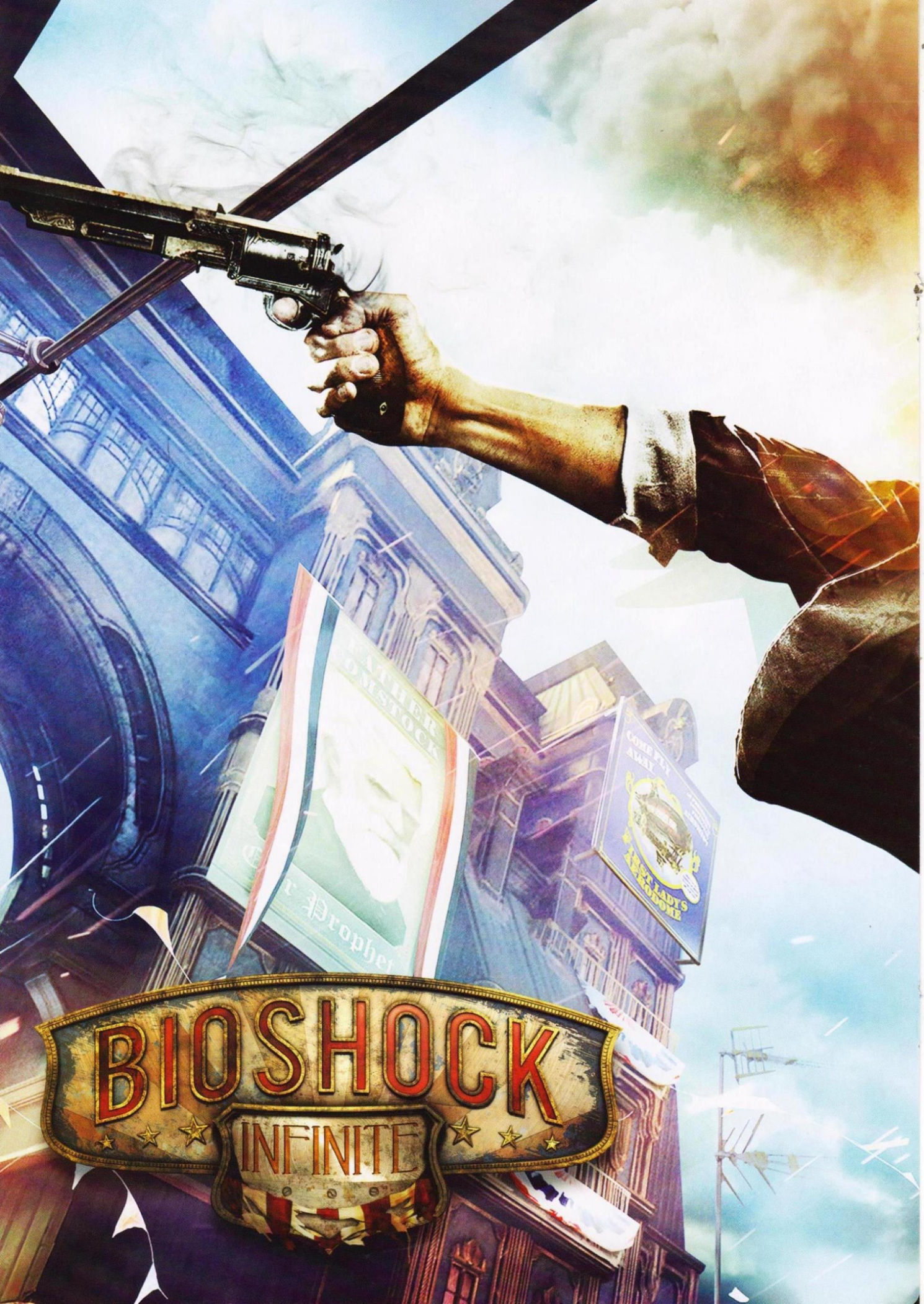


GOD OF WAR

ASCENSION™

II

IMMORTAL



BIOSHOCK

INFINITE

FATHER
DUNSTON
Prophet

COME FLY
AWAY
LADY'S
SALOON



BRÜTAL
LEGENDЖанр:
Action/RTSРазработчики:
Double FineИздатель:
Electronic Arts

Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
8 ГБ на жестком дискеРАССТАВИТЬ
ТОЧКИ НАДУ

Писать этот обзор мне было сложнее, чем обычно, по нескольким причинам. Во-первых, у меня нет немецкой раскладки на клавиатуре, и букву U мне приходилось копировать из интернетов, вставляя ее каждый раз, когда упоминается название игры Brutal Legend. Ведь, видите ли, это не просто Брутальная Легенда – это Брутальная Легенда. А во-вторых, я очень люблю игры Тима Шейфера, образ Джека Блэка и звучание хэви-металла. Так что дать объективную оценку игре, которая сочетает в себе все эти элементы в одно целое, – задача нелегкая, тем более, когда игра, наконец, выходит на ПК спустя 3 года ожиданий и молитв.

Там, где пальцы всегда
веером

Мало игр начинают очаровывать своей харизмой еще в главном меню, но ведь ни Тим Шейфер, ни Джек Блэк не славятся уподоблением массам. Оформленное в виде киношного мини-скетча главное меню игры ведает тебе о брутальной легенде, название которой написано непосредственно на пластинке в музыкальном магазине. Таким небольшим интро игра смазывает дорогу для более плавного проскальзывания в виртуальный мир, являющийся розовой мечтой любого металлиста. Мир, полный демонов, шипов, тяжелой музыки, кожаных курток, мотоциклов поднятых в небо «коз».

Именно в такой мир попадает Эдди Риггз – роуди, озвучиваемый и отчасти олицетворяемый Джеком Блэком. Движимый целью спасти этот самый мир от тирании злого императора Довикулуса, кем бы он там ни был, Эдди использует огромный топор для уничтожения недругов, а электоргитару – для призыва могучих заклинаний и освобождения местных хэдбенгеров, с последующим рекрутством их в свою армию.

Вердикт

Brutal Legend – неловкий, но очень оригинальный гибрид сэндбокса, слэшера и стратегии реального времени. Но оценивать его нужно не по жанровой принадлежности. Если для тебя «коза» – рогатый скот, роуди – кличка пса, а хэдбенгер – монгольская версия хэдкара, то искать тебе в этой игре нечего. А вот металлистам Брутальная Легенда прописывается как обязательная профилактика.

Нержавейка

Начало игры может ввести тебя в заблуждение, заставив подумать, что перед тобой экшн в стиле God of War. Но вскоре перед тобой расстилается открытый мир с возможностью исследования, выполнения квестов и просто катания вокруг да около на очень крутой тачке. Да не бесцельно, а чтобы набрать толковую армию и постичь истинную суть игры, которая лежит в элементах риа тайм-овой стратегии. Только микроменеджментом ты занимаешься, не кликая на юнитов мышкой, а командуя ими непосредственно на поле боя. Твоя база – сцена, твой ресурс – фанаты, твоя цель – построить армию и разрушить сцену противника.

Неординарность юнитов как с точки зрения дизайна, так и геймплейных способностей, ярким прожектором освещает талант Шейфера в работе, легкий юмор выделяет стиль Джека Блэка, а потрясающий графический стиль делает каждую локацию похожей на обложки альбомов Iron Maiden. Присутствие в игре таких титанов металла, как Оззи Осборн (Black Sabbath),

Лемми Килмистер (Motorhead) и Роб Халфорд (Judas Priest), вообще заставляет сердце любого металлиста биться чаще, чем сучит по барабанам драммер Children of Bodom.

Металлодетектор

К сожалению, металлисты найдут в этой игре куда больше, чем просто проходящие мимо геймеры, безразличные к музыкальному жанру. Кампания весьма скоротечна и не несет существенной геймплейной ценности; вторичные задания практически бессмысленны, а мир, хоть и красив – пуст и неинтересен с точки зрения контента.

Реиграбельности здесь мало, но повод испытать свои стратегические навыки есть в отличном мультиплеере, где ты пытаешься разрушить сцену противника. Делать это, правда, нелегко – в первую очередь, из-за слабо адаптированного под клавиатуру с мышью управления. Но если ты неровно дышишь к хэви металлу, за все страдания твоих пальцев уши скажут тебе спасибо.

Butcher



SIMCITY

Жанр:

градостроительный симулятор

Разработчик:

Maxis

Издатель:

EA

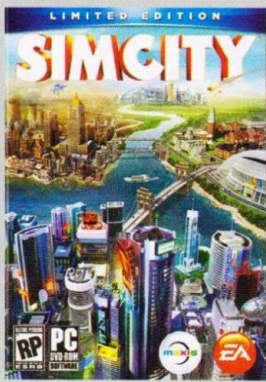
Системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 256 МБ

HDD: 12 ГБ



ПОВОД ДЛЯ ГОРОДОСТРОИТЕЛЬСТВА

Даже если ты больше всего любишь игры за возможность намотать кишки трех тысяч орков на огромный топор – все равно где-то глубоко в тебе прорастает что-то созидательное. Вот признайся честно – сколько раз ты смотрел в окно на унылые хрущевки и мечтал построить свой город – с блекджеком и шлю... огромный и красивый, с домами до небес, широкими проспектами и ухоженными клумбами? И если гигантоман-архитектор все-таки сидит где-то глубоко в тебе, то новая SimCity... оставит тебя несолоно хлебавши.

Сокращения штатов

Увы и ах, похоже, у Maxis после ухода из студии Уила Райта, основателя серии SimCity, развилась агорафобия – боязнь открытых пространств. Они переосмыслили концепцию своего градостроительного симулятора и по этому поводу даже забыли пририсовать пятой части SimCity соответствующую цифру: нате вам ребут. Отныне – никаких гигантских городов: тебе придется довольствоваться небольшой территорией, на которой застройку надо будет вести плотнячком, потому что каждый пятак земли дороже, чем участок в центре Киева. Впрочем, можешь не сильно плакать в обнимку со своим внутренним любителем больших размеров: отсутствие старого фана вовсе не означает, что игра не удивит тебя новыми интересностями. Например, Maxis сделали упор на социальную составляющую и кооператив. Поскольку каждый метр твоей крохотной зоны теперь на счету – не удастся построить город, который будет обеспечивать себя сам, заниматься сразу всем и разрастаться, словно задница от сидения на диване. Зато товарищ может построить свой городишко под боком – а дальше уже можно делить обязанности: один подает воду, другой занимается уборкой. Друзья из Origin автоматически становятся твоими соседями, при условии, что у них тоже есть SimCity – и это очень удобно.

Дружба организмами

Можно не только помогать друг другу товарообменом и услугообменом, но и сотворить хором какой-нибудь шедевр архитектуры или даже космический корабль. При этом каждый мэр поставляет из своего



поселка определенный ресурс, доступный только в его владениях: руду, нефть, уголь и другие ценные ископаемые. Вот тебе еще одно преимущество игр над реальностью: если в жизни об обилии нефти в твоём регионе узнает Пентагон – в твой виртуальный город тут же прилетят тяжелые бомбардировщики с несколькими килоотонами демократии.

Конечно, можно играть и соло, самому застроив всю территорию небольшими городами, и превратить их таким образом в мегаполис. Но с товарищами, конечно, куда веселее. Конечно, если у тебя нет друзей, то придется довольствоваться либо соло-режимом, либо тараторящими китайцами. Так что SimCity – еще одна причина наконец-то обзавестись хотя бы парочкой френдов.

На Руси – две беды. Одну решает асфальтоукладчик, а что делать с дорогами – до сих пор непонятно

Дороги, в свою очередь, перетерпели ряд существенных изменений. Фанаты старых частей будут

Everything is Wright!

Уилл Райт, создатель SimCity, сначала не очень вдохновился переделанной пятой частью, но потом сменил гнев на милость. Он сказал, что визуальная составляющая игры просто великолепна, а небольшой размер городов, поначалу казавшийся ему клаустрофобическим, на самом деле привносит новую атмосферу и долгожданный новый смысл.





Нагородили

В процессе разработки EA всячески настаивали, что без привязки к интернету новая SimCity просто не может существовать. Геймеры скрипели зубами от бессильной злобы, но переубедить издателя было невозможно. Отчасти EA, конечно, не лукавили: новые кооперативные элементы чертовски хороши, но вот по поводу того, что игра не может работать без подключения — прибрехали. Конечно же, сразу после выхода повторилась ситуация с Diablo 3 — серверы SimCity упали под натиском миллиона игроков и несколько дней не подавали признаков жизни. Умельцы, кстати, быстро нашли способ все равно поиграть в игру: изменение всего одного слова в файле настроек преспокойно запускало SimCity без интернета. Получается, EA попросту решили прикрыть защиту от пиратства необходимостью онлайна. Впрочем, интернет-составляющую SimCity быстро починили и даже больше: EA смогли превратить падение в эффектный трюк. Издатель выдал всем пострадавшим владельцам SimCity по одной бесплатной игре из Origin — причем в списке шары были настоящие крутотенечки: Battlefield 3, Dead Space 3, Need for Speed: Most Wanted и многое другое. Да, возможно EA идет по той же скользкой дорожке, что и Ubisoft, но делает это в разы галантнее и потихоньку возвращает себе славу и уважение. На этом моменте хотелось бы передать привет Anno 2070, в которую многие покупатели не могут поиграть до сих пор.

если зодчество тебе чуждо настолько, что по субботам вы собираетесь с друзьями для издевательств над архитекторами и сжигания учебников по строительству дорог.

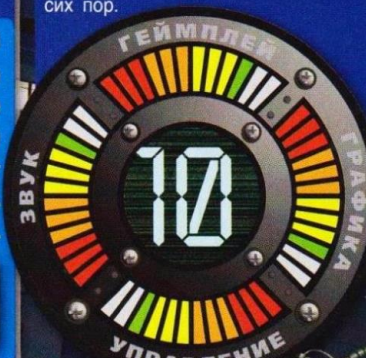
Чернь жаждет живота

Электорат чутко реагирует на малейшие изменения в городе. Забудь о секретаре — жители сами раздают тебе задания и даже оккупируют газончик у мэрии, чтобы рассказать, например, что город вообще-то называется не Газенваген, и давно пора бы прекратить превращение воздуха в ароматные выхлопы фабрик и заводов, почему-то поставленных по соседству со спальными районами. В то же время, с увеличением количества населения, эволюционирует и мэрия. С каждым новым уровнем появляется возможность пристроить к основному зданию какое-нибудь министерство — например, образования или коммунальных услуг. Подобные пристройки добавляют новые функциональные здания нового уровня — к примеру, после постройки министерства образования, можно разместить не только начальную, но и среднюю школу и даже колледж. Как до этого обыватели жили даже без начального образования — непонятно, но черт с ним. Мы слышали о странах, в которых с таким раскладом можно и президентом стать. Или примырам.

Олег [MaGoDeOz] Орлов

Вердикт

Размером поменьше, с катастрофами повялее (нет, ну серьезно, в 2013 году могли бы придумать побольше бедствий, а не только скудный набор с метеоритными дождями и уморительными пришельцами — и сделать это все куда эффектнее) — многие бывалые ценители серии будут плевать на новую SimCity. В отличие от тех, кто давно ждал изменений в серии и очень хочет попрактиковаться с друзьями в искусстве быть мэром. А вообще, SimCity оказалась вполне себе милой, затягивающей и чертовски дружелюбной к новичкам. Что ни говори, это лучший способ познакомиться с жанром или даже превратить знакомство в крепкую дружбу.



МЕНЬШЕЕ ИЗ ШЕСТИ ЗОЛ

RESIDENT EVIL 6

Жанр:
Action

Разработчик:
Capcom

Издатель:
Capcom

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 512 МБ
10 ГБ на жестком диске

На старт, внимание, QTE!

Исследования показывают, что если среднестатистического современного геймера не заинтересовать в течение первых 15 минут геймплея, игру он бросит. Именно поэтому мы имеем много псевдоэпических вступлений с драматической музыкой, кричащими в камеру людьми и взрывами на фоне падающих вертолетов. Лично я не отношу себя к аудитории быстро теряющих интерес игроков, но первые 20 минут геймплея Resident Evil 6 очень настойчиво просили меня закрыть игру, снести ее с жесткого диска и поставить обзор в рубрику [Ацтой]. А закономленное на прохождении время потратить на убеждение литредактора оставить в статье все те страшные эпитеты, которые всплывали в моем столь привлекательном для зомби мозге.

Да, последняя RE делает отсылку к своим корням в виде нового зомби-апокалипсиса, но пугают на сей раз не изголодавшие трупы, а засилье квиктайм ивентов, которые в самом прямом смысле превращают начало игры в интерактивную заставку. Очень медленную и глупую заставку, надо сказать. Здесь нажми на пробел, чтобы тащить партнера, тут поддержи «Е», чтобы подать руку, там подолби по клавишам направления, чтобы сломать

Серия Resident Evil прошла долгий путь от нишевой долины сурвайвал хорроров, через пик популярности четвертой части, прямиком в бездну неопределенности, голливудского пафоса и окончательного прощания со своими истоками. Шестая часть попыталась угодить сразу всем, кого серия умудрилась порадовать на своем 17-летнем пути, но лишь получила тухлыми помидорами в лицо. И вот, потерянная, забитая и освищенная, она робко приползает под ноги ПК-геймеров, не зная, чего от них ждать: политического убежища или пинка под зад.

дверь... Весь этот бред, вперемешку с абсолютной линейностью, сразу отталкивают, но при встрече с первой толпой зомби появляется нотка надежды. И тут же разбивается об асфальт вместе с головой зомби, которого хорошо известный фанатам серии Леон Кеннеди в стиле Халка Хогана слэмнит затылком о землю. Тут же оказывается, что в кармане у Леона — арсенал Рэмбо, но крайней необходимости в нем нет. Ведь зачем тратить пули, когда можно забивать мертвецов, простите, насмерть ногами? Ну и дальше как по сценарию: падающие самолеты, взрывы, вертолеты, поезда, падения, пафосные фразы и позы. Конец вступления. Гордая надпись [Resident Evil 6]. Главное меню. Полет ладони к лицу.

Мы с Тамарой зомби валим парой

К большому сожалению, вступление задает тон оставшейся части игры, хоть она и честно старается разнообразить геймплей четырьмя кампаниями за разных персонажей. Леону Кеннеди посчастливилось встретиться именно с зомбифицированной частью RE6, которая хоть как-то похожа на то, чем когда-то была серия. А вот кампании Криса Редфилда и нового протагониста Джейка Мюллера больше напоминают Call of Duty, только от третьего лица и с мутировавшими террористами. Сюжет здесь уже не знает, куда себя девать и откуда брать новых злодеев, но справляется с продвижением игрока из точки А в точку Б весьма неплохо. Пройдя три основные кампании, открывается сюжетная линия Ады Вонг, разбавляющая экшн относительно неплохими паззлами и одиночеством — все остальные герои проходят свой путь с напарником, который, к счастью, не так туп, как Шева в пятой части.

Гости из Valve

Хорошо понимая, что въезжает в ворота ПК с не лучшей репутацией за спиной, Resident Evil 6 решил, по крайней мере, не изгаживать газон гостевой платформы кривыми колесами Games for Windows Live, как это произошло с предыдущей частью. Интеграция в Steamworks, помимо очевидных преимуществ самого сервиса, еще и сблизил Capcom с Valve, позволяя сделать небольшой кроссовер в виде игровых протагонистов и противостоящих им инфицированных из Left 4 Dead 2 в режиме «Наемники». На момент обзора функция была недоступна, но, судя по трейлеру, фанаты L4D смогут испытать любимых персонажей в условиях кардинально другого геймплея, что всегда приветствуется.

Left 4 Dead

Но, разумеется, куда лучше разделять свои приключения с живым игроком. Таковой может присоединиться к твоей сессии в любой момент, если ты поставишь



Prince



Resident Evil 6 похож на винегрет, в который набросали всего, что только можно, совершенно не заботясь о его внешнем виде и вкусовых качествах. Да, нам приготовили четыре кампании с якобы разнообразным геймплеем, но в итоге будь-то игра за Леона, или за Джейку, она все равно спустя какое-то время скатывается в банальный экшен с надоедливыми QTE и бесконечным отстрелом зомбарей. Последние, видимо, гибнут зависимо от их настроения: иногда им хватает одной пули в голову, а бывает – не угомонишь и пятью точными попаданиями. К тому же, благодаря «прямым» ручонкам игроделов бороться предстоит не только с мутантами, но и с ужасным управлением, и отвратительной камерой. В темных и узких комнатках, вид спины героя, занимающий пол экрана, как-то не очень способствует хорошему обзору. Даже не знаю, может Capcom пора задуматься о перезапуске серии и отдать свое дитя в руки Ninja Theory... Вон DmC это пошло только на пользу.



галочку напротив соответствующей настройки. Увы, игра не предоставляет адекватных способов коммуникации между случайными людьми, поэтому толково синхронизировать свои действия с незнакомцем не удастся. А вот если проходить бок о бок с товарищем по голосовой связи, из унылого разочарования игра внезапно превращается в очень веселый аркадный экшн, плюсы которого начинают светиться ярче, а минусы – лишь забавлять, заставляя вас с напарником смеяться вслух. Ну, или ругаться матом – в зависимости от глупости и раздражительности ситуации, а в игре хватает и тех, и других.

Приятной инновацией является возможность других игроков присоединяться к твоей игре в режиме «охота на агента». Играют они за случайно сгенерированных противников и делают все возможное, чтобы не дать тебе пройти уровень. К сожалению, это не очень весело: управление зомбиями и мутантами попросту неудобное, а удовольствия от того, что кому-то испортил игру, не очень много. Куда лучше помочь товарищу в кампании или в режиме выживания «Наемники».

Клавиатурная резиденция

Тебя, скорее всего, интересует главный вопрос: хорош ли порт на ПК? На фоне последних, вылизанных до идеала, портов игр от Square Enix, RE6, конечно, меркнет, но свободная настройка управления, поведения камеры, прицелов и даже угла обзора

очень радует. Изобилие квиктайм-ивентов и слегка мудреная система инвентаря оставляют желать лучшего управления, но, по крайней мере, теперь можно ходить и стрелять одновременно.

Графически игра не особо отличается от консольных версий, но выглядит, тем не менее, очень прилично – в основном благодаря качественной анимации, толковому освещению и неплохим моделям персонажей, хотя покрытые кубиками тени и размытые текстуры периодически напоминают, что перед нами порт. Благо, перенос с консолей не способен повлиять на качество звука, которое здесь радует ухо как хорошей озвучкой, так и мерзкими – в хорошем смысле – рычаниями мертвецов и мутантов.

Оглядываясь на преимущества игры, понимаешь, что она вовсе не заслуживает разгромной критики, которой ее покрыли после релиза. Просто Capcom окончательно забыли, какой масти их козырная карта, и из примера для подражания превратили ее в подражателя. Обидно. Глупо. Но не смертельно. Будучи любителем классического Resident Evil, можно долго размахивать вилами над головой, негодую из-за того, что на месте твоей любимой комнаты страха поставили карусель. Но даже самый возмущенный размахиватель вилами не станет отрицать, что покататься на карусели было весело.

Butcher



Для рекламы консольной версии RE6 полгода назад в Лондоне открылся магазин человечины



Вердикт

Resident Evil 6 можно сравнить со встречей одноклассников спустя 15 лет после окончания школы: все изменились. Дисциплинированный ботан прошел военную службу и подсел на стероиды, достававший тебя хулиган-забияка привел своего не менее задиристого сынишку, а твоя некогда скромная и умная школьная любовь подалась в модельное агентство, сделала 3 пластические операции, перекрасила волосы и заметно отупела. Находиться на таком собрании скучно и даже немножко грустно, но если взять с собой школьного друга с целью посмеяться над пафосными выскочками и потыкать в них пальцами – получаешь весьма искреннее удовольствие.



シネモラ
SINE MORA

Жанр:
Shoot 'em up

Разработчик:
Digital Reality, Grasshopper
Manufacture

Издатель:
Kalypso Media

Системные требования:

Процессор: Intel Core 2 Duo
@ 2.2 Ghz / AMD Athlon
64 X2 4600
ОЗУ: 1 ГБ
Видео: 256 МБ
300 МБ на жестком диске

PC | PS3 | PSV | X360



С В Ы С О Т Ы П Т И Ч Ь Е Г О П О М Е Т А

Не успели игроки-мазохисты вдоволь насладиться последним чумным творением Grasshopper Manufacture – Lollipop Chainsaw, как японские разработчики решили порадовать нас снова. Правда, на этот раз обошлось без глупеньких, но очень опасных школьниц в коротеньких юбочках. Потому что для японцев – первым делом, первым делом – девушки, ну а самолеты – потом. «Потом» как раз настало, и Grasshopper на пару с венгерской студией Digital Reality взялись возрождать давно забытый жанр скролл-шутеров. В Sine Mora нет ни намека на синее море, зато есть самолетик и много всяких запредельных крутотенечек.

Заоблачный край

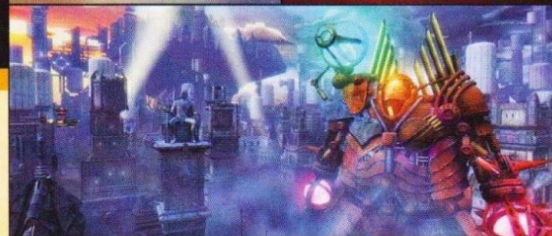
В эту Sine Mora невозможно не влюбиться! Венгро-японский кооператив создал неимоверный шутер, который подкупает всем: изумительной графикой, музыкой, управлением, идеями и способами их реализации. Суть весьма проста – ты играешь за одного из пилотов милого кукурузника, стремящегося защитить свою родину от неких захватчиков. Враги взялись не пойми откуда, зато понятно, куда ты всех их отправишь. Вообще, сюжет довольно ветхий, его мало и он не ясен, но, если по-честному, его наличие придает игре некую изюминку – не забываем о жанре проекта, в рамках которого фраза «Стрелять – туда» уже считается добротным сценарием. Стоит заметить – озвучка в игре на венгерском, но это скорее фишка, чем баг, и придает Sine Mora некий шарм, навеивая воспоминания о галактическом языке из «Звездных Войн». Еще больше радует обширность возможностей: девелоперы не ограничились только небом – ты можешь также бороздить морские просторы, ис-

следовать пещеры и даже «захаживать» в некоторые помещения.

Быстротечный полет

Похоже, разработчики любят играть со временем не меньше, чем Марти Макфлай. Основной фицей игры является временной континуум – здесь время играет как за, так и против тебя. В лучших традициях сайд-скроллеров ты несешься только вперед, а враги знай себе прут гурьбой под твои залпы, беззлобно отстреливаясь в ответ. Вокруг сплошная красота. Правда, в этой красоте никакого хелсбара ты не заметишь: вместо показателя здоровья – таймер, тикающий в обратную сторону, но увеличивающийся с каждым убитым врагом. Так что придется попотеть, чтобы не умереть раньше времени... во всех смыслах этого слова. Ты можешь замедлить хроноток, чтобы увернуться от вражеского снаряда, хотя длительность этой возможности зависит от того, сколько необходимых бонусов ты успел собрать. Жизнь немного облегчают бонусы – они добавляют времени, улучшают оружие, обувают твой





самолетик в броню и так далее. В целом, играть в кошки-мышки с врагами и временем — одно большое удовольствие. Стрельба красочная, гулкая и чувственная, а супостатов, желающих вкусить свинца и ракет, хватит с головой любому садисту. Впрочем, длится эта радость недолго: всего 7 уровней проходятся на одном дыхании, но, в любом случае, у игрока есть утешительный приз — более высокий уровень сложности, открывающий альтернативную сюжетную линию.

Красочный мир

Глядя на Sine Mora, трудно не изойти слюнями от неистового восторга. Графика просто восхитительна,

особенно для сайд-скроллера, из-за чего маленькая изометрическая игра оказывается очень прожорливой. Так что если твоя видеокарта слишком слаба, то можешь сразу идти рыдать в подушку. Дизайн игры выполнен в чистом, хоть и редком среди игр, дизель-панковском стиле, причем восхищают не только декорации, но и разнообразные враги. На твоём курсе — кислотные черви, лазеры, мины и еще много чего. Но больше всего умиляют боссы: механическое подобие осьминога по прозвищу Kolobok, стреляющий поезд Matoushka, гигантский робот с резаком по имени Papa Carlo и другие, в разы превосходящие тебя размерами, творения техники. Визуал замечательно довершает музыка от самого Акиро Ямаока, композитора серии Silent Hill.

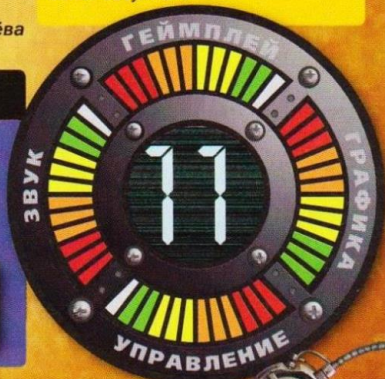
Дарья Бережнёва

Сошлись звезды

Sine Mora сделана в стиле дизель-панк, что, по словам создателей проекта, является «данью прекрасным играм, в которые мы все играли на протяжении последних 30 лет». Помимо Акиры Ямаоки, для работы над проектом была приглашена целая уйма знаменитостей игрового мира. Например, дизайн битв с боссами и непосредственно сам визуал боссов придумал Махиго Маеда, известный аниме-художник, которого ты полюбил за «Аниматрицу», «Убить Била» и «Евангелиона». Одно из ноу-хау разработчиков — события игры часто происходят на одних и тех же больших локациях, только под разными углами — придумал Гез Фрай, известный британский иллюстратор. Он же разработал общий дизайн игры, причем в процессе он часто советовался с Ямаокой, чтобы получилось идеальное сочетание арта и музыки. Например, идея превратить героев игры в человекоподобных животных (изначально персонажи Sine Mora были людьми) пришла им во время одной из бесед: Гез как раз сетовал, что игра «недостаточно безумна».

Вердикт

Ты будешь визжать, как Бибер под ударами бензопилы, когда запустишь эту игру. Она пробирает до мозга костей, и ты подсядешь на нее с первого взгляда. Безусловно, народ из Grasshopper Manufacture и Digital Reality не просто возродил сайд-скроллер — девелоперы своими находками подняли жанр на новую высоту. Не забудь пристегнуть ремни: полет будет приятным, но на мягкую посадку можешь даже не надеяться!



ОПТИЧЕСКИЙ ОБМАН

SNIPER 2
 GHOST WARRIOR

Жанр:

Шутер от первого лица

Разработчик:

City Interactive

Издатель:

City Interactive

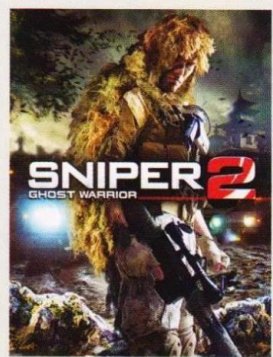
Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц

ОЗУ: 2 ГБ

Видео: 512 МБ

9 ГБ на жестком диске



PC | X360 | PS3

Ну не получается у поляков делать шутеры. Я верю: они стараются, недоедают, недосыпают... кстати, возможно в этом и проблема. Польские стрелялки — как китайские планшеты — издали выглядят вполне себе прилично, а как присмотришься поближе и пощупаешь — глаза вырвать хочется и пальцы повыдергивать, причем себе и тем, кто их сделал. City Interactive, однако, опускать руки не намерена, как-никак этими же руками она из года в год клепают посредственные шутеры про русских, террористов и русских террористов. На этот раз студия приготовила нам продолжение неоднозначного проекта Sniper: Ghost Warrior. Попал ли снайпер в цель со второй попытки, оседлав могучий Cry Engine 3? Давай разберемся.

Двигай телом под прицелом

Дорогой читатель, извини, но сначала хочется обратиться не к тебе. Уважаемые господа сценаристы, вам еще не надоело делать из русских плохих-преплохих парней, которые в свободное от распития алкогольных напитков и игры на балаалайке время думают лишь о том, как бы кого-то взорвать и захватить? Почему бы не написать сюжет о подлых и злых голландцах или угрожающих всему миру эстонцах? Нет, ну серьезно, завязка Ghost Warrior 2 настолько банальна, что можно вывихнуть челюсть от зевоты. Русские наемники, сидя на медведях, врываются в секретную лабораторию и похищают очень опасный вирус, после чего отправляются на Филиппины с целью продать украденное. Сделку купли-продажи нам и предстоит прервать, желательно выстрелом меж бровей.

Пригните головы

С первых минут игры и до самых финальных титров не покидает ощущение, что тебя все время кто-то водит за ручку, подтирает сопли и сует сиську в рот. Несмотря на то, что уровни невероятно линейны, маркеры, указывающие путь, расставлены буквально через каждые десять метров. А как только дело доходит до стрельбы, нам тут же на уши садится либо наш напарник, либо оператор. «Сначаланими вон того на вышке. Отличный выстрел, — говорит один из них. —

Теперь того парня слева. Молодец! Стреляй в бочку возле той парочки. Ай да красавец! Дай-ка я тебя в десна поцелую». И только попробуй перемочить всех вне очереди — кто-то сразу же заметит неладное и завопит: «Помогите! Хулиганы зрения лишают!»

В траве лежу, в прицел гляжу

Как только нашего бравого снайпера кто-то обнаружит, на поверхность всплывает дурно пахнущий утопленник под названием искусственный интеллект. Такое ощущение, что наемников набирали по принципу «тупой и еще тупее тупого». И дело далеко не в меткости супостатов, а в том, что они вытворяют во время перестрелок. Выкуривать игрока они даже не пытаются — лишь один раз за всю игру ко мне вплотную подбежал какой-то камикадзе и расстрелял из пистолета. После рестарта именно он попытался повторить свой заскриптованный трюк, но я уже был к этому готов... Некоторые кадры и вовсе залипают за своими укрытиями и наотрез отказываются высываться или менять убежище, мол, нам и тут хорошо.

Что-то стрельнуло в голову

Но, не смотря ни на что, сам процесс отстрела все же приносит свою долю удовольствия и фана. Игра ни в коем случае не претендует на звание серьезного симулятора кемпера, но многие вещи, такие

Из сну'ности в сну'ность

Признаемся честно, в то, что Sniper: Ghost Warrior 2 все-таки вышел, мы не верили аж до тех пор, пока не запустили игру и не прошли две-три миссии. Уж сколько раз City Interactive переносила дату релиза своего шутера, что мы уже и со счета сбилось. Изначально предполагалось, что новый «Снайпер» поступит в продажу в начале прошлого года, затем срок выхода был сдвинут сначала на май, затем на октябрь, а в июле выяснилось, что игра задержится до 15 января 2013-го. В конце концов, проект обещали выпустить в конце февраля и таки выпустили... в марте. Как признались сами разработчики, такие задержки были вызваны проблемами с новым Crytek'овским движком, который они еще не до конца освоили.

как расстояние до цели, направление и скорость ветра здесь учитываются. Но прочувствовать весь хардкор на своей шкуре получится лишь на высоком уровне сложности, так как на уровнях попроще рядом с перекрестием прицела возникает красная точка, любезно указывающая, куда именно попадет пуля.

Из оригинала без каких-либо изменений в игру переключал режим bullet-cam, в замедленном времени демонстрирующий экзекуцию противника. Правда, во всех подробностях нам показывают лишь полет пули, а вот самое смачное, то бишь попадание, выглядит безвкусно и неинтересно — не получаешь совершенно никакого эстетического удовольствия. Лично я ожидал ответного удара «рентгену» из Sniper Elite V2, а получилась та же шляпа, что и в первой части.

Группа крови на рукаве... и на полу, и на стене

Еще до релиза девелоперы гордо задирали подбородки к носам и хвастались тем, что их проект жарится не на чем-нибудь, а на великом и могучем CryEngine 3. Всю мощь этого прожорливого красавца ты уже мог оценить в недавнем Crysis 3. Тем не менее, City Interactive в очередной раз доказала, что каким бы крутым и навороченным не был движок, без прямых рук и талантливых дизайнеров получить красивую картинку попо-

сту нереально. В итоге мы имеем уровни, пестрящие кривоватыми низкополигональными текстурами и плохо-прорисованной, плоской, как лезвие, растительностью. Меня также не на шутку испугала лицевая анимация а-ля «возвращение в 20-ый век», когда нижние челюсти персонажей во время разговоров отвисали, как у Щелкунчика. Вот за что разработчики заслужили пирожок, так это за великолепные световые эффекты: солнечные лучи, проникающие сквозь кроны высоких деревьев, выглядят замечательно.

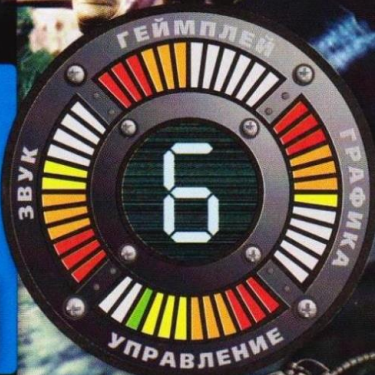
Хэдшот из ниоткуда

Одиночная кампания оказалась на удивление короткой — три доступных акта отнимут у тебя не больше 4-5 часов. С одной стороны — это как бы и недостаток, но с другой — не думаю, что кто-то после прохождения Ghost Warrior 2 потребует добавки. В мультиплеер можно даже не заглядывать, если те две перекошенные карты и один единственный игровой режим (Team Deathmatch) вообще можно назвать мультиплеером. Никаких классов, перков, прокачки и прочих сетевых радостей здесь нет — выбрал винтовку и вперед за орденами. Обычно все игроки сразу же прячутся по норам, и начинается нудный pixel-hunting, когда мы елозим прицелом туда-сюда в поисках чьей-то выглядывающей головы.

Олег [Prince] Скубицкий

Вердикт

Несмотря на четыре переноса с целью сделать из игры конфетку, второй блин у поляков тоже оказался комом. Вместо того чтобы учиться на своих ошибках, парни решили удивить нас красотами CryEngine 3. В итоге ни красот, ни толкового геймплея мы не получили. Ghost Warrior 2 слишком линеен, однообразен, с невероятно скучным сюжетом и бестолковым AI. Порекомендовать игру могу лишь самым ярким фанатам кемпер-шутеров, которые готовы смириться со всеми ее многочисленными болезнями. Тем же, кто не привык довольствоваться малым, ничего другого не остается, как ждать третий Sniper Elite, ведь 505 Games его уже анонсировала.



RETROVIRUS

Жанр:
Шутер от первого лица

Разработчик:
Cadenza Interactive

Издатель:
Cadenza Interactive

Системные требования:

Процессор: Dual Core 2,0 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видео: 256 МБ
1,5 ГБ на жестком диске

ОХОТА НА ЧЕРВЯ

Интернет — он как портовая шлюха. Даже если ты надел сразу всю пачку средств защиты и еще одну — для уверенности натянул на голову, мерзкий вирус все равно перескочит через возведенный файерволл и тут же начнет шкандить да метить углы в системе. Все пользователи ПК в такие моменты думают лишь об одном: найти вредителя и натянуть его по самые килобайты, пока антивирус старается довести до икоты весь прилегающий квартал громкогласным, но бесполезным «Вирусная база успешно обновлена!». Кстати, каково это — быть антивирусом — тебе и предстоит узнать в Retrovirus от маленькой инди-студии Cadenza Interactive.

Oh my код

Итак, добро пожаловать в систему. На первый взгляд, здесь все как обычно: вот группа небольших файлов спешит на процесс удаления, неподалеку от них туда-сюда бродят вечно занятые процессы, а в конце директории собралась целая очередь из программ, терпеливо ожидающих обновления. Но спустя всего каких-то пару миллионов циклов идиллию на-

рушает сигнал тревоги: «Ахтунг, ахтунг! В системе обнаружен подозрительный файл. Нарушителя порядка просим оставаться на своем месте. Вас скоро... вылетят». Тут-то на сцену и выходит игрок, которому в роли антивирусной программы предстоит наглядно объяснить вредителю, что он явно ошибся сервером.

Вот такая вот зараза

Игру можно условно поделить на две части: первые впечатления и то, что идет после них. Поначалу Retrovirus действительно подкупает своим визуальным стилем, необычной шутерной механикой, навевающей ностальгию по классической серии Descent, и редким сеттингом. Много ли ты знаешь проектов, в которых нам дают забраться внутрь компьютера? Лично мне на ум приходит только одинокий сиротинушка Trop. В Retrovirus под твоё чуткое руководство попадает антивирусная программа в виде вооруженного пушками летающего робота. В основном незамысловатая задача сводится к прочесыванию одного помещения за другим с попутным расстрелом вирусов всех мастей, расцветок и вероисповеданий (одни верят в Пользователей, другие — нет).

Стрельба по мегабайтам

И вот тут первое впечатление сменяется вторым. Начинается монотонный и однообразный геймплей: процесс довольно быстро на-

скачивает и вскоре начинает вызывать лишь зевоту, даже не смотря на пружинящих со всех щелей цифровых вредителей, жаждущих, чтобы ты их наказал. В свою очередь, сюжет, который должен хоть как-то подогревать интерес к происходящему на экране, решил отлучиться по делам. Нас ждут лишь редкие, скучные монологи помощников и разбросанные по уровням текстовые сообщения, читать которые так же интересно, как инструкции по использованию пылесосов. Не иначе как в качестве компенсации, в игру добавили прокачку. За боевые заслуги нам начисляются килобайты памяти — своего рода экспа. В наличии дерево умений из трех веток, отвечающих за атакующие, сканирующие и скоростные качества нашего антивируса.

В стиле ретро

Пожоже, вся фантазия девелоперов ушла на создание декораций — ведь мир программ в Retrovirus'e выглядит действительно необычно и оригинально. Цифровая среда представлена в виде небольших пещер, совмещенных полупрозрачными трубами и тоннелями, — такая себе компиляция органики и механики, вызывающая своей цветовой гаммой восторг, и иногда — приступы эпилепсии. Картинка хоть и не технологичная, но все же привлекательная, а вот левел-дизайн подкачал.

Viper



Топ-5 лучших антивирусов, по мнению редакции

- 1 Kaspersky Internet Security 2013
- 2 ESET NOD32 Smart Security 6
- 3 Dr.Web Security Space 8.0
- 4 Avira Internet Security 2013
- 5 Avast! Internet Security 8.0

**Вердикт**

Оказывается, заниматься истреблением вирусов не так-то и весело, как может показаться на первый взгляд. Пусть лучше этим делом занимается твоя антивирусная программа, а ты тем временем поиграй во что-нибудь более стоящее.



DEAD SPACE 3 AWAKENED

СТРАХОВОЙ ПОЛЮС

Большинство упреков в сторону Dead Space 3 звучали коротко и ясно: «Нам не страшно!» Тогда Visceral Games решила запугать всех анонсом сюжетного дополнения под названием Awakened, которое, по словам разработчиков, можно будет принимать вместо быстродействующего слабительного. Но не спешите бежать в ближайший магазин за подгузниками! То ли игроделы надумали украсить наши уши макаронными изделиями, то ли они банально разучились пугать.

Страшно интересно

Awakened является прямым продолжением оригинальной Dead Space 3, так что всем, кто еще не прошел недавно вышедший триквел, советуем закрыть глаза ладонями – сейчас будут спойлеры. Айзеку вместе со своим напарником каким-то чудом удалось выжить после финального махача в конце третьей части. Поначалу героям даже не верится, что они живы – парни видимо думают, что умерли и попали в ад. Но так как декорации преисподней оказываются уж слишком похожи на снежные пейзажи Тау Волантиса, ребята быстро берут себя в руки и решают поскорее взять туда еще и ноги, чтобы смыться из этого проклятого места на ближайшем челноке. Все, можешь открывать глаза.

Забываемые ужасы

Путь к космическому транспорту нам преграждают обезумевшие культисты, некроморфы (оказывается, уродцы не умерли после разрушения луны) и дичайшие галлюны, которые вновь с комфортом расположились в черепной коробке бедолаги Айзека. Собственно этими галлюцинациями и мрачными помещениями, заполненными распятыми телами и кровавыми надписями, нас и пытаются напугать. Но ни черта не страшно, даже если играешь ночью после просмотра «Сумерек». А все потому, что знаешь – впереди тебя ждет лишь очередная

толпа монстрянки, которая так и просит: «Размажь нас по стенке, будет весело!» Отличился лишь неуязвимый маньяк-преследователь с тесаком и мешком на голове, но и тот не представляет никакой угрозы ввиду своей медлительности.

Отделаться легким испугом

Разочаровала и крайне малая продолжительность дополнения. От DLC, естественно, многого не ожидаешь, но час-полтора геймплея – это просто форменное издевательство. Прохождение Awakened можно сравнить с приседанием – только сел и сразу встал. Разработчики даже поленились добавить новое оружие или костюмчик. В общем, ради дополнительных часов игрового процесса выкладывать за дополнение свои кровные явно не стоит. Единственное, чем оно может привлечь фанатов, так это более подробным рассказом о шизанутых культистах и неожиданным финалом, который ставит жирную точку в истории Dead Space 3 и не оставляет никаких сомнений – четвертой части быть.

Prince

Вердикт

Если Awakened чем-то и способен напугать, так это своей невероятно короткой продолжительностью. Есть интересное начало и достойный финал, а вот середина набита скучными перестрелками и галлюцинациями, в которых нам опять-таки предлагают заняться расчленением толп прущих на тебя со всех щелей хилых выродков. Стоит ли это тех денег, которые просят разработчики за DLC, – решать только тебе.

- Дыши глубоко, теперь уже нескоро ты вдохнешь свежего воздуха.
 - Свежий воздух уже давно закончился.
 - Посмотрим, как ты запо-
ешь, когда мы опустимся
на тысячу уровней ниже.
- Star Wars 1313,
спуск на 1313-ый уровень

БЕЗ ДНА БЕЗ ДНА

STAR
WARS 1313

Жанр:
Action-adventure

Разработчик:
LucasArts

Издатель:
LucasArts

Дата выхода:
неизвестна

PC | X360 | PS3

Вселенная «Звездных Войн» состоит не только из масштабных махачей хороших и плохих дядек с разноцветными, светящимися сабелями. Джедаями становятся единицы, остальным же приходится выживать без особой романтики, полагаясь лишь на себя, а не на суперсилы и прочие штучки рыцарей-миротворцев. Чтобы чего-то добиться в мире Лукасиады, многие становятся на скользкую дорожку и делают это отнюдь не потому, что они такие алчные злюки. В новой игре от LucasArts впервые не будет четкого деления на черное и белое, нам покажут серую сторону вселенной Star Wars. И не надо тут шуточек о том, что у студии закончились краски или кто-то этих самых красок изрядно нанюхался. Нам готовят серьезный, взрослый проект – без джедаев, но зато про жизнь.



Давным-давно, в глубокой-глубокой галактике...

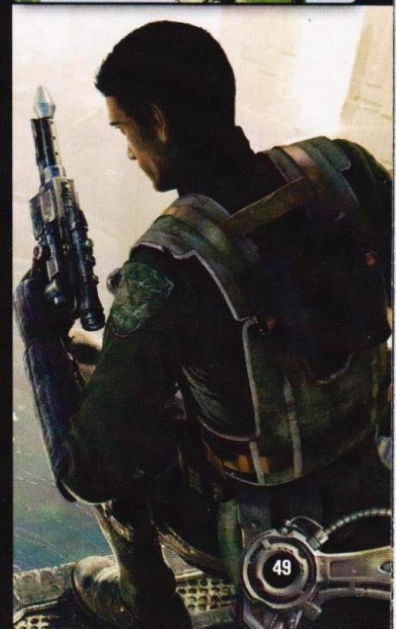
Путешествие по далекой-далекой галактике на этот раз забросит игроков на сияющий Корусант. Это такая планета-мегаполис застроенная небоскребами и заводами с такой плотностью, что негде ни яблоку упасть, ни джедаю присесть. В былые времена корусанты размножались, как китайцы в период весенней буйности, так что вскоре планета стала слишком тесной для местного населения (1 триллион 250 миллиардов жителей – как в киевском метро в час пик). Так как вширь и ввысь уже строиться было некуда, приняли решение копать вглубь. Так на Корусанте появился подземный город, уходящий на тысячи этажей вниз. Наверху, нежась на солнышке, обитали лишь влиятельные и богатые персоны, в то время как в подземных лабиринтах, словно крысы в канализации, проживал более приземленный люд.

Солнце, воздух и вода здесь не бывали никогда

Именно на нижние этажи Корусанта предстоит спуститься нашему герою и его напарнику. Протагонист, вопреки всем ожиданиям, оказывается не смазливим джедаем, а brutальным охотником за головами, который световой меч в руках никогда не держал, а о Силе читал лишь в книжках с картинками. Судьба-злодейка забрасывает нашего начинающего «предпринимателя» в самое пекло – на 1313-ый уровень. Как раз тут и собралось все отребье галактики: убийцы, воры, мошенники, проститутки и прочие личности, профессией которых явно не похващаются перед родителями твоей девушки/парня. Погружение на 1313-ый этаж создатели игры скромно сравнивают со спуском Данте из «Божественной комедии» в Ад. Солнечный свет сюда никогда не заглядывал, а здешний спертый воздух едва можно назвать пригодным для жизни. Прямо как у меня под кроватью.

Боба или не Боба?

Личность главного героя разработчики до сих пор так и не раскрыли. Все, что нам известно о протагонисте, – он охотник за головами. Единственной зацепкой может служить само название будущей игры. Дело в том, что во вселенной «Звездных Войн» есть персонаж с позывным СТ-1313. Им является ни кто иной, как Боба Фетт – безжалостный охотник за головами в зеленом костюме с реактивным ранцем. Возможно, за него нам тоже предстоит сыграть. Или против него.



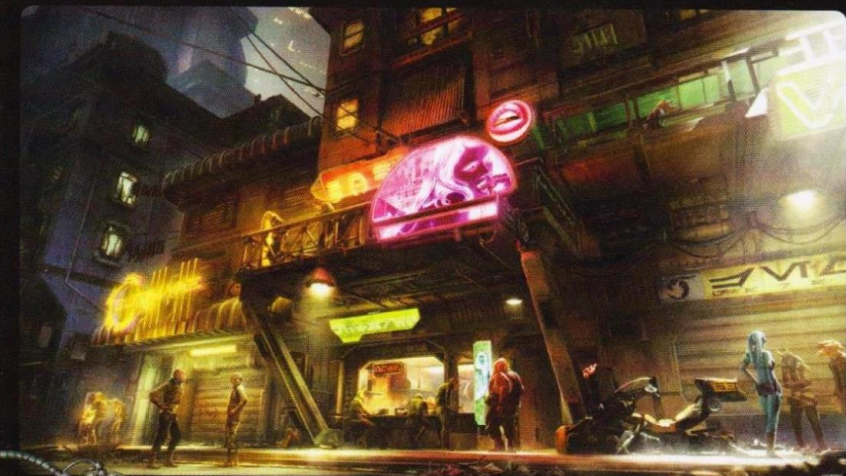


Коридоры-норы

Star Wars 1313 – красивый и зрелищный приключенческий боевик, в котором перестрелки удачно переплетаются с захватывающими экшн-сценами. По крайней мере, если верить трейлерам и разработчикам. Пострелушки будут выполнены в лучших традициях шутеров от третьей физиономии: перекатываемся от одного укрытия к другому, попутно собирая пыль с пола и расстреливая неприятелей. Никаких мечей с подсветкой и супер-пупер Сил – это все для слабаков. Только лазерные бластеры, только хардкор. Правда, девелоперы обещают еще и набор интересных, смертоносных гаджетов, да таких, что Сенька Фишер от зависти погрызет свои фирменные трехглазые очки.

Звездатое кинцо

Что касается вышеупомянутых экшн-сцен, то здесь игра стремится стать в один ряд с Uncharted, а то и вовсе переплюнуть его. Видимо, старине Лукасу не по нраву, что все лавры Индианы Джонса достались какому-то Натану Дрейку с намыленным личиком, и он решил показать Naughty Dog мастер-класс. В одной из сцен наш герой, как заправский каскадер, перепрыгивает из одного пылающего корабля на другой. Далее по крылу, вернее по тому, что от него осталось, он начинает подниматься к кабине пилота, хватаясь за все, к чему может дотянуться. Соединенные абордажным кабелем корабли в это время стремительно падают вниз. В общем, выглядит все невероятно круто, хоть бери и доставай попкорн. Правда, поесть нормально не дадут – еще ведь по кнопочкам нужно будет клацать.





Доминик Робиллард, творческий директор Star Wars 1313

«Почему в Star Wars 1313 главный герой не джедай? Я считаю, что быть всемогущим полубогом во вселенной Star Wars не так интересно, как может показаться на первый взгляд. Мы хотим создать персонажа, который будет ближе к игроку. Человека, не использующего «суперсилы», но все равно вытворяющего удивительные вещи благодаря своей ловкости и всевозможным гаджетам. Там внизу нет Силы, нет джедаев. Там нужно выживать».



Дело техники

За техническую сторону проекта волноваться не стоит. За графику, звук и спецэффекты отвечают такие монстры киноиндустрии, как Lucasfilm, Industrial Light & Magic и Skywalker Sound. Показанные геймплейные нарезки выглядят, как технодемок Unreal Engine 4, хотя разработчики боятся, что проект куют на улучшенной третьей версии движка. Так или иначе, прорисовка ландшафтов, взрывы и разрушения вызывают повышенное слюноотделение, руки тянутся к экрану, а изо рта вырывается восхищенное «хочу!»

Prince



Ждать Star Wars 1313 стоит уже только потому, что нам покажут знакомую вселенную совсем под иным углом. У нас отберут лазерный меч, Силу и швырнут в самое опасное место в галактике – будет как в новом «Судья Дредд», только с пришельцами. Согласись, звучит, как минимум, интригующе. Геймплей в виде аттракциона из перестрелок и смертельно опасной акробатики тоже вызывает желание ждать с нетерпением. При этом все заправят красивой графикой и спецэффектами от Industrial Light & Magic – а светомузыка в играх – это всегда хорошо. Так что да прибудут с тобою сила и терпение, которые помогут дождаться эту заведомо хитовую игру.

СЛУЖБЕА-ЕА



Недавно Electronic Arts покинул Джон Ричителло – самая главная шишка в твоём самом нелюбимом издателе и держателе Origin. Сергей Галенкин, светоч украинской игровой журналистики и единственный человек в мире, у которого Гейб Ньюелл спрашивает, когда выпустить Half-Life 3, написал о том, кто вообще такой этот Джон Ричителло, и что его уход значит для лучшей из реальностей – игровой индустрии. А мы придумали смешной заголовок и решили это все опубликовать, чтобы ты хоть чуть-чуть стал разбираться в сложном бизнесе под названием game industry.

Ричи-тичи-тави

Когда говорят о недавнем увольнении Джона Ричителло (Ричитьелло?), почему-то вспоминают только его последний период работы на должности CEO, главного исполнительного директора Electronic Arts – с 2007-го по 2013-й год. Это было не самое удачное время для EA, и, если честно, это было не самое удачное время для мировой экономики в целом. Но, если посмотреть на игровую индустрию, EA все эти годы падала, в то время как игровая индустрия вообще-то росла.

Это были девяностые, мы выживали, как могли

Джон Ричителло уже как-то был президентом Electronic Arts с 1997 по 2004 годы (он сменил на этом посту Ларри Пробета, который в свою очередь стал CEO). Как раз период с 1997 по 2004 ознаменовался самым значительным ростом акций Electronic Arts за всю ее историю – с 7,5 долларов

за штуку до 66 долларов. То есть, почти в девять раз: компания сорвала банк.

Разумеется, снаружи нельзя сказать наверняка, была ли в этом заслуга Джона или Ларри, но до 1997 года, пока Ричителло не пришел в Electronic Arts, никакого такого роста не было. Поэтому акционеры закономерно приписали заслуги ему.

Ричителло начал свою карьеру очень мудро: с покупки Maxis, создателей Sim City и Sims. Именно эти проекты стали одной из главных кормушек издателя. Вообще, судя по участию Джона в конгломерате Elevation Partners, который он основал после ухода из EA в 2004-м, Ричителло всегда был за покупку и продажу студий. И именно в период его руководства Electronic Arts стала крупным издателем, который делал вообще все. Да, компания издавала игры сторонних студий и до этого, но при Ричителло она стала массово приобретать эти самые сторонние студии. Приобретать и убивать, к сожалению.

Место, куда студии приходят умирать

С 1997 по 2004 год EA купила Maxis, Westwood, Tiburon, Dreamworks Interactive, Kesmai, Pogo, Black Box и Criterion – это не считая менее известных компаний, которых еще полдесятка. Покупки студий были и до Ричителло (Bullfrog, Origin), но не с таким размахом. И, скажем честно, по крайней мере, наследие Maxis и Criterion не пропало бесследно в недрах EA, как это произошло с играми выдающихся игродевов Молинье и Гэрриота.

Когда Ричителло ушел первый раз, в EA началась стагнация. В смысле, можно долго говорить о том, что даже при нем Electronic Arts не делала революций, но после его ухода акции EA замерли и рост прекратился. Поэтому в 2007 году акционеры решили прекратить болото и купили Ричителло назад – вместе с Bioware и Pandemic, которые он к тому времени взял под свое личное крыло с изумруд



Создатели Red Alert – Westwood – одна из многих купленных, а потом убитых руками Ричителло студий

ным оперением. За Ричителло EA заплатила 775 миллионов долларов – вместе с Bioware и Pandemic, разумеется. За кого акционеры платили в первую очередь – за Ричителло или студии – тоже хороший вопрос.

Злые языки говорят, что хитроумный Ричителло ушел из EA только ради того, чтобы повернуть сделку с Bioware и подчинить создателей Mass Effect и Dragon Age основанному им фонду Elevation Partners. Впрочем, надежды акционеров EA на то, что Джон вытащит компанию из резерва в первые шеренги, тоже нельзя списывать со счетов.

Миссия Мессии

Но, как и во многих крупных компаниях до этого, оказалось, что Ричителло на роль спасителя не тянет. Да, под его руководством компания росла десять лет назад – но это был период взрывного роста игровой индустрии, и, скажем честно, Electronic Arts во многом банально повезло. Когда же в мире случился экономический кризис, а игровая индустрия вступила в очередной переломный момент истории, быть счастливым оказался недостаточно для успеха.

Всегда сложно отделить везение и конъюнктуру рынка от усилий конкретных людей, плюс на экономический кризис действительно можно списать многое. Поэтому Ричителло оставался у руля Electronic Arts целых шесть лет, продолжая вести ту же политику, которая привела компанию к успеху в девяностые.

Проблема в том, что ситуация давно изменилась. В период роста индустрии действительно важно покупать всех, кого только

можно, даже если приходится переплачивать. Доля растущего рынка, предела которому пока не видно, важнее, чем операционная эффективность и даже прибыльность: главное сейчас захватить всего, да побольше.

А вот в период кризиса, стагнации или реформирования очень важно избавиться от лишнего: оптимизировать компанию и зарабатывать, наконец, деньги. Примерно так поступила Activision, избавившаяся от всех студий, которые не приносили много денег

и сконцентрировавшаяся на трех брендах – Blizzard, Call of Duty и Skylanders.

Реформатор, визионер и другие модные слова

Впрочем, Джон Ричителло это понимал не хуже нас с вами. И поэтому Electronic Arts боролась не за игровой рынок в целом, а за новые ниши – которые росли и на которых приобретения действительно имеют смысл. EA бросилась в MMO, социальные и мобильные игры, но успеха достигла, увы, только на мобильных устройствах, причем – невероятно высокой ценой.

Я думаю, что в MMO проблемой EA стало использование подписки и рознично-продажного подхода к продвижению игр – что Warhammer Online, что The Old Republic были банально слишком сырыми и пустыми для того, чтобы за них платили подписку после первых нескольких месяцев. Социальный рынок прекратил расти раньше, чем EA успела победить конкурентов, а вот мобильные игры продолжают рост и здесь у EA пока что все замечательно.

Что осталось?

Ричителло уходит из-за плохих финансовых показателей компании. Переход игр в полностью цифровую эпоху затянулся (и, полагаю, руку на сердце, до сих пор так и не произошел), и ставка EA на безритейловое будущее пока что не сыграла. Но при этом Ричителло оставляет Electronic Arts с сильным мобильным подразделением, собственным сервисом цифровой дистрибуции (в Origin 40 миллионов игроков!), лучшей RPG-студией в мире и вторым по популярности шутером.

Это, согласитесь, немало.

Сергей Галенкин

Переходите на темную сторону Силы



История серии
Tomb Raider

СОВЕРШАЯ

ИСТОРИЯ
ФОРМАЛЬНОСТИ

В начале 90-ых понятия «видеоигры» и «девушки» были несовместимыми. Данный вид электронных развлечений считался сугубо мужским – даже главными героями в большинстве случаев выступали накаченные мужики (Duke Nukem, Contra), мускулистые жабы (Battletoads) и прочие усатые водопроводчики – но всенепременно мужского пола. Неудивительно, что появление в центре экрана полигональной женской задницы произвело настоящий фурор и взбудоражило всю игровую общественность. Сексуальная фигурка, принадлежавшая главной героине новой игры от Core Design, притягивала к себе внимание словно магнит. Мисс Крофт не понадобилось много времени, чтобы приобрести всемирную популярность и стать первым секс-символом игровой индустрии.



Улица имени Лары

Ах, какая женщина...

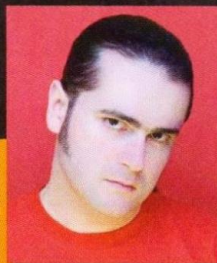
Все началось в далеком 1993 году, когда молодой и перспективный художник Тоби Гард раздумывал над образом персонажа для будущей приключенческой игры британской Core Design. Парень придумал двух героев: мужчину и женщину, но вдвоем они никак не вписывались в общую концепцию проекта – кого-то нужно было пустить под нож. Руководство компании отдало предпочтение мужскому персонажу, в то время как Тоби упорно настаивал на том, чтобы оставили дамочку. Доводы сотрудника в итоге переубедили начальство, и оно, скрипя зубами, дало добро: «баба, так баба». Риск, на который пошли Core Design вместе с Eidos, уже совсем скоро окупится стократ. Но забавнее другое: все геймеры мира даже не подозревают, что их любимая Лара когда-то была самцом Ларри, очень похожим на Индиану Джонса.

Когда работа только начиналась, Тоби стал экспериментировать с внешностью героини, рисуя то очкастую командиршу в бейсбольной кепке, то перекачанную культуристку – были даже планы покрасить барышню в блондинку! Спустя какое-то время с листа на художника смотрела девушка, при взгляде на которую становилось ясно – это она. Привлекательная, спортивная искательница приключений с выдающимися формами – как Индиана Джонс, только с выпуклостями, без шляпы, в коротких шортиках и облегающем топике. Осталось лишь придумать имя получившейся красавице. Сначала Тоби хотел назвать ее Лаурой Круз, но, к счастью, руководству имя пришлось не по вкусу. Больше не придумав ничего

стоящего, Гард полез в телефонный справочник и после недолгих поисков остановил свой взгляд на идеально подходящем «Лара Крофт».

Путешествие в силиконовую долину

Разработка игры с Ларой в главной роли началась уже в 95-ом и длилась без малого полтора года. Волшебники-программисты сваяли замечательный движок, позволяющий создавать большие, трехмерные уровни. По тем временам проект смотрелся без преувеличения революционно. Это сейчас на модельку той первой Лары



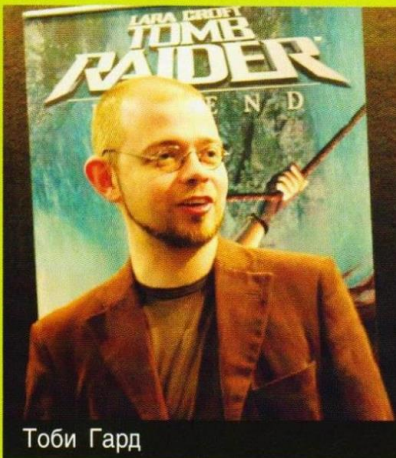
Сергей Галенкин,
Директор
по маркетингу Nival



Лара Крофт – типичный образ сильной женщины, преодолевающей трудности. Такая Джейн Эйр игрового мира, феминистический идеал. До Лары Крофт игры были клубом мальчиков с героями-мужчинами и дамами в беде. То, что в играх появилась Лара Крофт – еще один признак взросления индустрии.

Хотя, конечно, с ее грудью они тогда переборщили, и получился еще и секс-символ заодно.

Размер имеет значение



Тоби Гард

Своими выдающимися, непропорциональными формами Лара обязана художнику Тоби Гарду. По словам Тоби, работая над трехмерной моделью героини в редакторе, он вдруг решил увеличить грудь Лары на 50 процентов, но случайно (ага, случайно...) выкрутил ползунок на 150. Полученные холмы очень понравились Тоби и его коллегам, так что он решил оставить все как есть — начальство было только «за».

Если судить по официальным данным, размер Ларкиной груди, начиная с первой части и заканчивая The Angel of Darkness, значился, как «четверочка», хотя визуально был гораздо больше, особенно в упомянутом «Ангеле темноты». В Legend прелести героини немного сдули (до третьего размера), сделав ее похожей на реальную девушку, а не ходячий надувной матрац. Хотя размер груди особо не изменился, кажется, что все совсем наоборот — ведь Ларе сделали нормальную пропорциональную фигуру с адекватной, а не 20-сантиметровой талией.

без слез не взглянешь, но в те времена собранная из 540 полигонов героиня приводила в восторг всех представителей мужского пола. Да что там мужского — ее угловатым формам завидовали даже девушки!

Вскоре издатель столкнулся с серьезной проблемой — представители Sony, видите ли, не впечатлила демонстрационная версия игры, а это было чревато тем, что проект мог не выйти на стремительно набирающей популярности первой PlayStation. Девелоперы вешать нос не стали и накнулись на свое детище с новыми силами, внеся массу технических доработок, наняв Шеллу Блонд для озвучивания Лары Крофт и кардинально перелопатив управление. Вторые смотрины у Sony оказались гораздо удачнее — боссы компании были крайне довольны полученным результатом. Tomb Raider впервые продемон-

стрировали общественности на выставке электронных развлечений E3 в мае 1996-го.

Первое свидание

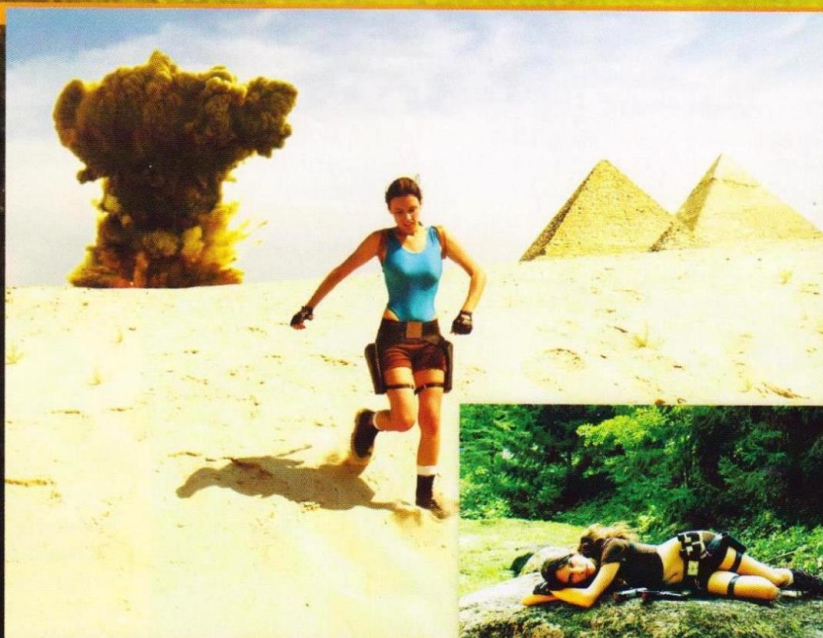
До полок магазинов проект добрался в ноябре того же года. Оказалось, что далеко не одной Ларой и ее выпирающими достоинствами могла похвастаться игра: тут тебе и интригующий сюжет в лучших традициях опять-таки Индианы Джонса, и головокружительная акробатика, головоломки, перестрелки, и непередаваемая атмосфера приключений, не последнюю роль в которой сыграл замечательный саундтрек.

После релиза о проекте заговорили все: смазливое личико Лары украсило обложки журналов Face, Newsweek и даже Time. Виртуальная героиня начала рекламировать газировку, автомобили, платежную систему Visa. На игру даже подсади участники группы Prodigy, да так увлеклись, что задержали выход своего нового альбома. Издатель Eidos, окрыленный таким успехом, задумал безумный план — выпускать по новому Tomb Raider каждый год. Началась подготовка к созданию сиквела, но неожиданно студию покидает сам Тоби Гард. Создатель Лары был крайне недоволен потерей контроля над игровым процессом и больше не мог смотреть на то, как Eidos бесцеремонно наживает на его персонаже.

Нашла коса на камень

Продолжение выходит спустя год и сходу вырывается в лидеры продаж. Бренд Tomb Raider становится настолько популярным, что коробки со второй частью расхватывают, как горячие пирожки — по две штуки в одни руки и еще один за пазуху. 8 миллионов проданных копий — астрономическая цифра даже по современным меркам, что уж говорить о 1997-ом! Лариске приделали шикарную косу (еще плюс 46 полигонов), научили стрелять под водой и кататься на транспорте. Например, можно было проехаться на моторной лодке по каналам Венеции или промчаться по Тибетским горам на снегоходе.

Конвейер Eidos и Core Design работал, как швейцарские часы. Третья часть не заставила себя ждать, оккупировав полки магазинов уже в ноябре 98-го. На этот раз грудастой искательнице приключений предстояло нелегкое путешествие в поисках четырех осколков загадочного метеорита. Что примечательно, игроку разрешали самому выбирать, в какой именно последовательности собирать необходимые фрагменты. Так впервые в серии появился элемент нелинейности.



Украинка Таня Крофт — одна из лучших в мире косплееров Лары. Гордись!

Тем временем жадный издатель решает переиздать первые два Tomb Raider'a, добавив пару новых уровней и продавая их под видом Gold-изданий. Игровой рынок начинает перенасыщаться играми о Ларе Крофт, примерно так же, как сейчас новыми частями Call of Duty и Assassin's Creed.

Сама откровенность

Следующая часть – The Last Revelation – многим запомнилась занятым обучающим уровнем, где нам впервые давали поиграть за еще совсем юную, шестнадцатилетнюю Лару с двумя милыми кошечками. Проект создавался и для совершенно новой приставки от Sega – Dreamcast, что позволило немного подтянуть уровень графики. К примеру, появился эффект стекающих с тела капель после выхода из воды. Много шума наделала неожиданная концовка, в которой мисс Крофт исчезает под обломками древнего храма. Это был настоящий шок для фанатов, привыкших видеть Лару в некоем неуязвимом образе, способную выбраться из любой, даже самой безнадежной ситуации.

В 2000 году выходит Tomb Raider: Chronicles, сюжетная завязка которой вмиг убивает все надежды поклонников на чудесное спасение героини в финале The Last Revelation. Игра начинается с поминок нашей авантюристки. Близкие знакомые усопшей начинают рассказывать друг другу захватывающие истории, в которых ей когда-то довелось поучаствовать. Собственно весь сюжет как раз и разворачивается в этих флешбэках. Лишь под конец нам толсто намекают, что Лара-то жива и здорова – на месте раскопок разрушенного храма был найден лишь рюкзачок героини, а вот выпуклое тело так и не обнаружили.

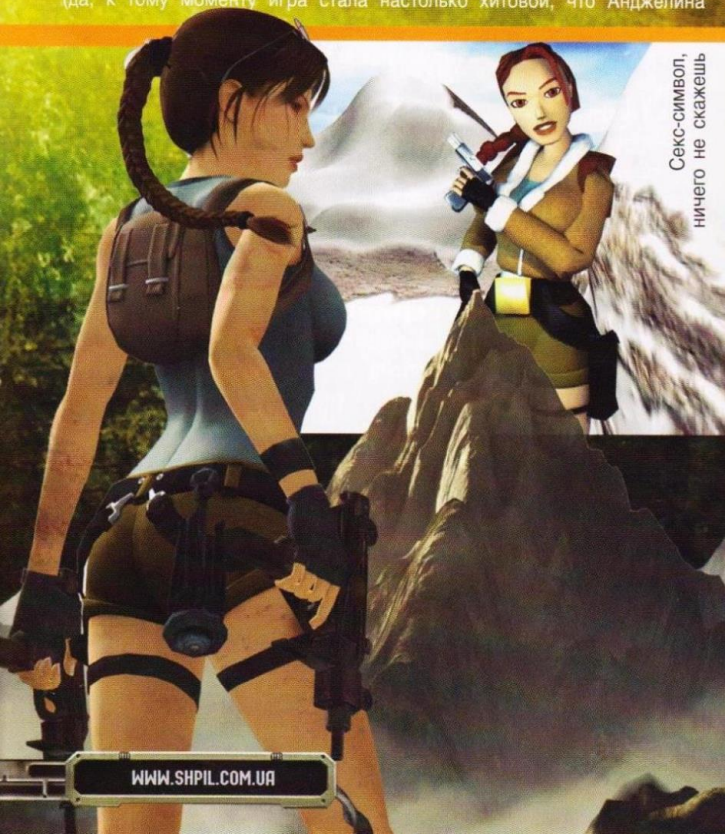
У Лары украли кораллы

Следующую игру Core Design разрабатывали уже для PlayStation 2, потратив на ее создание более трех лет. Tomb Raider: The Angel of Darkness должна была вдохнуть второе дыхание в застоявшуюся серию, но в итоге она чуть не похоронила ее заживо. Разработчикам нужно было сконцентрироваться на оптимизации игры под новое железо, однако их постоянно отвлекал издатель с бесконечными просьбами добавить то одно, то другое. Руководство постоянно подгоняло игроделов, в итоге поставив тех перед фактом – The Angel of Darkness должна быть готова до выхода второго фильма по мотивам (да, к тому моменту игра стала настолько хитовой, что Анджели



Большие формы на больших экранах

Феноменальный успех Tomb Raider не мог не привлечь внимание кинокомпаний. В 2001 году в прокат вышел фильм «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» с Анджелиной Джоли в главной роли. Тогда еще малоизвестной актрисе, до этого не принимавшей участия в съемках таких высокобюджетных картин, это дало порядочный толчок для выхода в мир большого кино и денег. Анджелине пришлось немало поработать над своей фигурой в тренажерных залах, чтобы предстать в образе сексапильной, спортивной Лары. Несмотря на разгромные рецензии, общие сборы картины в \$275 млн. с лихвой покрыли 115-миллионный бюджет. Сиквел под названием «Колыбель жизни» уже не имел такого ошеломительного успеха. Карине удалось покрыть затраты на производство и маркетинг, но по сравнению с предыдущим фильмом прибыль казалась мизерной. В своем «провале» кинорежиссеры обвинили вышедшую незадолго до премьеры The Angel of Darkness. Так или иначе, недостаточные сборы убили все планы на создание третьего фильма – зато после успеха перезапущенной Tomb Raider всерьез пошли разговоры о съемках триквела в новом мрачном сеттинге. На этот раз обойдется без Джоли.



Секс-символ, ничего не скажешь



Женские секреты

✿ Об управлении в Tomb Raider: The Angel of Darkness ходят легенды. Свидетели уверяют, что управляющий директор Core Design Джереми Хис-Смит со страшными ругательствами и пеной у рта, дергая геймпад, пытался принудить Лару залезть на мусорный бак. Все это происходило во время презентации перед целым залом, заполненным потенциальными оптовыми покупателями, всего за несколько месяцев до выхода игры.

✿ После выхода оригинальной Tomb Raider компания Eidos получила судебный иск от защитников прав животных. Они объявили Ларкин расстрел диких зверей слишком кровавым и не достойным поведения человека.

✿ Известная модель Рона Митра, представляющая мисс Крофт в 1997–1998 гг., изначально имела первый размер груди, но ради перспективы побыть официальным лицом Лары, сделала операцию и увеличила своих близняшек до пятого размера. Любопытно, что операцию оплатил не кто-нибудь, а ее же собственный папаша.

✿ Популярный журнал Forbes не единожды помещал Лару Крофт в свои списки богатейших вымышленных персонажей. К примеру, в 2008 году девушка получила 14 место – ее состояние оценили в \$900 млн. А в 2012 году журнал поставил поместье Крофт на 13 место в списке самых дорогих домов, оценив его стоимость в \$46,1 млн.

✿ Британский городок Беркли в свою очередь решил увековечить легендарную расхитительницу гробниц. Стараниями мэрии Беркли Лара Крофт стала первым и пока что единственным персонажем видеоигры, в честь которого назвали улицу. Правда, в Беркли могли бы назвать в честь Лары более красивую улицу – Lara Croft Way больше походит на провинциальную дорогу, но и на том спасибо.



ными нестыковками и доводил до белого каления крайне неудобным управлением. Это был полный провал. Многие критики и фанаты серии со скорбью на лице принялись копать яму – похороны культовой серии были уже не за горами.

Легендарное возвращение

После настолько крупной неудачи Eidos немедленно отбирает у Core франшизу, как игрушку у маленького провинившегося ребенка. Отдать истерзанную Лару решают американской Crystal Dynamics, создателям Gex'a и Legacy of Kain. Три долгих года новые родители корпели над своим чадом, пока в апреле 2006-го мир не увидел великолепную Tomb Raider: Legend. Игра претерпела ряд кардинальных изменений, став проще, красивее и динамичнее. У Лары также появилась магнитная «кошка», с помощью которой героиня могла без труда преодолевать большие пропасти и провалы.

Спустя год выходит ремейк оригинальной Tomb Raider, приуроченный к десятилетию серии. Так называемый Anniversary полностью повторял историю оригинала и манил фанатов до боли знакомыми, но при этом видоизмененными уровнями. Игра стала одним из лучших примеров того, как нужно оборачивать классику в современную упаковку. Кстати, к разработке Anniversary приложил руку сам Тоби Гард, взяв на себя привычную работу проектировщика.

Начитавшись скандинавских мифов, в 2008 году разработчики выпускают Tomb Raider: Underworld. На этот раз Лара колесит по всему миру в поисках обмундирования, с помощью которого по легенде можно поднять молот бога Тора. Уровни получились невероятно красивыми и обширными. Некоторые из них оказались настолько большими, что в помощь игроку выделяли brutalный черный мотоцикл. Двухколесный зверь отлично подходил для преодоления пропастей и решения некоторых головоломок. А еще им можно было давить незадачливых врагов, и вообще Лара смотрелась на нем как богиня. Следующую часть решено было сделать полным перезапуском серии, а что из этого получилось – ты можешь прочитать в рецензии в этом номере.

Расхитительница сердец

Бесстрашная искательница приключений навсегда оставила свой след в истории игровой индустрии. Виртуальная красотка сыграла немаловажную роль в популяризации видеоигр среди широких масс, за что ей большое человеческое спасибо. Мисс Крофт все больше и больше начинает походить на настоящую девушку с реалистичными физическими данными, живыми эмоциями и серьезными намерениями, а не на бездушную надувную куклу. Расхитительница гробниц трижды попадала в Книгу Рекордов Гиннеса на разные места в списке самых культовых и узнаваемых персонажей. Но в наших сердцах она всегда будет на первом месте – не из-за своих выдающихся достоинств (в том числе в области акробатики и умения зарядить негодяя из дробовика в лицо), а потому что с ней всегда интересно. Ведь именно это – самое важное в девушке.

Олег [Prince] Скубицкий

Джози уже вовсю изображала Лару Крофт в фильме Tomb Raider, заработав на этом немало славы).

Но к назначенному сроку доделать все должным образом девелоперы так и не успели. Eidos решили не переносить дату релиза, приняв поспешное решение выпустить игру «как есть» – в сыром виде. В результате проект пестрил багами, многочисленными сюжет-

Дивизия SSD

Тест SSD-дисков для геймерских ПК

Зольдатен, слушать меня ушами зер внимательно! Ваш жесткий диск недостаточно жесток! HDD – ист шайзе. Настоящий шпилер выбирает SSD! Партизанен – пуфф-пуфф. Сперва ми тестируем SSD-диски для наш дорогой читатель, а потом ми будем стрелять и немножко вешать. Зип файл!

Знай врага в интерфейс

В случае с жесткими дисками – они же Hard Disc Drive – информация хранится на хромированных алюминиевых пластинах с использованием магнитного типа записи. HDD существуют уже более полувека – естественно, от ранних экземпляров новейшие разработки отличаются очень сильно, но при этом сама технология за полвека почти не изменилась. SSD – они же твердотельные диски – совсем не похожи на традиционные винчестеры: единственное, что их объединяет, – предназначение: хранение информации. SSD, по сути, это – большая «флешка». В таком накопителе, в отличие от HDD, отсутствуют механические части, а для хранения информации используются блоки энергонезависимой памяти. Интерфейсы подключения к ПК – такие же, как и у стандартного жесткого диска, – SSD дружит с писишником по любому разъему SATA. Конечно, крутой геймерский ПК луч-

ше снабдить SSD-накопителями. Эти устройства не боятся тряски, падений, имеют компактный размер, потребляют мало энергии и вообще очень няшные. А самой главной фишкой твердотельных накопителей является скорость: она может достигать предельной скорости интерфейса SATA3, а это 600 МБ/сек. Правда, этот показатель относится к скорости чтения, скорость записи несколько ниже. Благодаря отсутствию механики, SSD абсолютно бесшумны. Многим, наверное, знаком скрежет повидавшего жизнь старого жесткого диска – так вот в SSD такого безобразия нет совсем. Твердотельные накопители выпускает множество компаний. Основное их отличие между собой – это используемый тип контроллера. Именно благодаря контроллеру и «прошивке» скоростные показатели могут сильно отличаться у разных моделей устройств, при одинаковых характеристиках NAND-памяти. Кстати, чтобы всегда быть в тренде и на большой скорости,

рекомендуется обновлять прошивку устройства по мере выхода новых версий.

Не все так гладко

Но, несмотря на явные преимущества перед стандартным жестким диском, SSD имеет и свои недостатки. До недавнего времени главным минусом являлась цена данного типа устройств. Она и сейчас намного выше, чем у HDD. Например, за 100 долларов можно купить 1000-гигабайтный жесткий диск, или же 100-гигабайтный твердотельный накопитель. Цифры, конечно, округлены, но суть ясна.

Вторым минусом является ограниченное количество перезаписи ячеек памяти SSD. На данный момент этот показатель составляет 3000–5000 перезаписей. Продлить жизнь накопителя – одна из главных задач контроллера, который для этих целей имеет целый арсенал специальных функций. Многих потенциальных покупателей SSD страшит,

Установка нового SSD в ПК и его первичная настройка

Практически все современные материнские платы поддерживают твердотельные накопители, но, тем не менее, лучше заранее узнать о совместимости на сайте производителей материнки и SSD. Большинство новых моделей SSD-накопителей – 2,5 дюйма, то есть по размеру, как ноутбучный жесткий диск. Для установки в стационарный домашний ПК почти всегда в комплекте есть металлический переходник-держатель для отсека 3,5 дюйма (стандартный размер для десктопных жестких дисков) и несколько болтиков. Если же переходника в комплекте нет, SSD можно аккуратно прикрутить к одной из сторон отсека 3,5. Благодаря небольшому весу, такая установка достаточно надежна, хотя все же лучше использовать переходник.

Далее нужно подключить SATA-кабель к накопителю и разъему SATA3 на материнке (или SATA2, если нет SATA3). Подключаем питание к SSD и закрываем боковую крышку ПК.

При первом включении заходим в BIOS компьютера и смотрим, распознал ли новый SSD-диск. Проверяем, стоит ли режим AHCI в настройках SATA. Далее есть несколько вариантов развития событий: установить режим AHCI, сохранить настройки и начать установку операционной системы на новый накопитель. Второй вариант – полностью клонировать уже установленную ОС

на новый SSD (используя, например, программу от Transcend SSD Scope). Если режим AHCI уже установлен, нужно просто загрузить операционную систему и, используя специальное программное обеспечение, полностью клонировать раздел с операционкой на SSD. Если режим AHCI не включен, то изначально нужно установить поддержку (драйвера) этой функции в ОС, после этого перезагрузить ПК и установить AHCI режим в БИОСе, а далее уже клонировать ОС.

Операционки Windows 7 и старше изначально поддерживают SSD-диски и автоматически отключают ненужные и вредные функции (например, дефрагментацию), распознав твердотельный накопитель в системе. Более ранние версии операционки от Microsoft требуют ручной настройки и установки драйверов. Для быстроты и удобства настройки SSD на любой версии Windows можно использовать маленькую, но удобную программу SSD Mini Tweaker. Программка очень простая в использовании, полностью на русском языке, а все пункты меню имеют подсказки.

Все действия по установке и настройке SSD нужно производить внимательно, хотя максимум что произойдет плохого – можно удалить случайно все данные с винчестера, который уже стоял в системном блоке.

казалось бы, такой незначительный показатель перезаписей. На самом же деле, этого вполне хватит для каждодневной перезаписи 10 ГБ информации на протяжении 10 лет для модели со 100-гигабайтным объемом памяти. И даже при истечении количества циклов, данные все равно будут доступны для чтения — об этом позаботится тот самый контроллер. В реальной жизни геймера, в день будет записываться намного меньше данных, а значит, SSD от хорошего производителя точно проживет 12–15 лет. Естественно, если не использовать твердотельный накопитель для «торрентов».

В отличие от механизма считывания головок жестких дисков, доступ к данным SSD происходит практически мгновенно и независимо от того, в какой области находятся эти самые данные. И поэтому этот замечательный новый тип устройств идеально подойдет как загрузочный раздел для операционной системы, ускоряя работу всего ПК.

Кто кого?

SSD — быстрый, но дорогой, и обладает малым количеством перезаписей. Винчестер более живуч, дешев, обладает огромным объемом памяти. Так что же все-таки выбрать, SSD или HDD? Ответ очевиден: нужно использовать в одной системе как SSD, так и стандартный жесткий диск. Такой вариант особенно хорош в настоящем геймерском ПК. Операционная система устанавливается на SSD, туда же устанавливаются все нужные программы. В данном случае скорость загрузки системы сокращается до нескольких секунд, а комфортность работы повышается

значительно. Все программы запускаются молниеносно. Ведь при использовании для операционки обычного винчестера, даже последняя модель Core i7 может начать тупить как древний Pentium3.

Толстый и медленный жесткий диск идеально подходит для всего остального — то есть для хранения информации, не требующей быстрого доступа. На винчестере можно хранить фото, видео, музыку, образы дисков.

Именно при такой компоновке достигается баланс между скоростью, стоимостью и объемом памяти. Кстати, идеальный объем для SSD составляет 90–120 гигабайт. Такого объема вполне хватит для ОС и нужных программ, при этом стоимость твердотельного накопителя не будет превышать разумные пределы.

Выбирая твердое тело

Практически все новые модели, в зависимости от ценового сегмента, оправдывают вложенные в них деньги. Идеальным вариантом для геймерского ПК будет SSD в диапазоне 1000 грн или немного дороже. За такую сумму ты получишь отличный накопитель от именитого производителя объемом 90–120 гигабайт. В тестовую лабораторию журна-

Еще одной, немаловажной деталью в измерениях показателей скорости записи/чтения является «свежесть» твердотельного накопителя. То есть, SSD, который уже использовали (записывали информацию), будет работать медленнее, чем абсолютно новый такой же экземпляр. Все дело в том, что контроллер стирает перед записью уже заполненную ячейку памяти, при этом действии тратится дополнительное время. Хотя, в новых SSD контроллер умеет в «свободное время» стирать ненужные ячейки, тем самым предотвращая потерю скорости в дальнейшем. За это отвечают такие функции, как Idle-Time Garbage Collection (сборка мусора в простое) и TRIM.

Характеристики тестовой платформы:

Процессор: QuadCore Intel Core i5-2500K, 4100 MHz (41 x 100)

Материнская плата: Asus P8Z68-V LX LGA 1155

Система охлаждения CPU: BOX

Оперативная память: 2 x 4096 Мбайт DDR3 KINGSTON 1600 МГц

Дисковая подсистема: Intel SSD 520 Series, Kingston HyperX 3K, Transcend SSD20

Блок питания: Chieftec CTB-550S

Корпус: CoolerMaster cavalier 1

Монитор: Philips 244E (1920x1080)

ОС: Windows 7 64 Ultimate Edition



В тестовой платформе используется высококачественная память легендарной надежности Kingston HyperX

ла попали несколько моделей актуальных накопителей от Intel, Transcend и Kingston. Модели приблизительно одинаковы по характеристикам и цене. Кроме того, все используют одинаковый контроллер под названием SandForce SF-2281. Хотя различия есть, и чтобы выяснить, кто кого, мы сравнили три SSD-накопителя в гладиаторском поединке.

Сравнительные характеристики

	Transcend SSD720	Kingston HyperX 3K	Intel SSD 520
Объем памяти	128ГБ	120ГБ	120ГБ
Тип флеш-памяти	синхронная SanDisk 24nm MLC NAND Toggle Mode	синхронная Intel 25-нм MLC NAND	синхронная Intel 25-нм MLC NAND
Контроллер памяти	SandForce SF-2281VB1	SandForce SF-2281 2-го поколения	SandForce SF-2281VB1-SDC
Максимальная скорость чтения	560 Мбайт/сек	555 Мбайт/с	550 Мбайт/с
Максимальная скорость записи	540 Мбайт/с	510 Мбайт/с	520 Мбайт/с
Скорость случайной записи (блоки 4 кБ)	до 93000 IOPS	до 60000 IOPS	до 50000 IOPS
Интерфейс	SATA III 6 Гбит/с	SATA III 6 Гбит/с	SATA III 6 Гбит/с
Поддержка технологий	TRIM, NCQ, SMART	TRIM, SMART, NCQ	SMART, TRIM, NCQ, RAISE, DuraWrite
Версия прошивки	5.0.4	501ABBF0	400i
Размеры	99.8x69.8x7 мм.	100x69.85x9.5 мм.	100x70x9.5 мм.
Вес	95 г	97 г	97 г
Гарантия	3 года	3 года	3 года
Цена	1025 грн	1100 грн	1230 грн

Transcend SSD720



Отличный недорогой вариант твердотельного накопителя от компании Transcend. Модель SSD720 поставляется в небольшой картонной упаковке. Внутри коробки, помимо самого накопителя, есть переходник на 3,5-дюймовый отсек для крепления в ATX-корпусе, 4 болтика, рекламный буклет и мануал. Сам SSD имеет толщину всего 7 мм, что позволяет устанавливать его в сверхтонкие ноутбуки. Несмотря на маленькие габариты, отлично подойдет и в стационарный компьютер в качестве загрузочного диска.

Изготовлен SSD720 полностью из пластика, причем качество изготовления соответствует его цене. Хотя внешний вид и не вызывает особых эмоций у модников, скоростные показатели этого накопителя очень хорошие, особенно учитывая его стоимость. Производитель рекомендует скачать и установить ПО SSD Scope, которое позволит за несколько минут перенести полностью всю операционку на новый накопитель. ПО также позволяет обновлять прошивку устройства и диагностировать неисправности. Кстати, SSD Scope работает не только с SSD фирмы Transcend.

Плюсы

- Цена
- Скорость
- Вес, размер

Минусы

- Пластиковый корпус
- Комплектация



Kingston HyperX 3K



Этот производитель прославился своими неплохими модулями памяти и другими компьютерными девайсами. Фирму Kingston любят за надежность и относительно небольшую стоимость комплектующих.

Модель SSD HyperX 3K на рынке достаточно давно, но при этом не теряет и сейчас своей актуальности. Возможно, скоростные показатели немного ниже, чем у конкурентов, зато комплектация просто шикарная. В коробке ты найдешь не только SSD-накопитель, но и карман для подключения диска по USB (очень полезная штука), фирменную отвертку в виде ручки со сменными насадками и металлический переходник на 3,5-дюймовый отсек. Есть в комплекте и кабель USB, мануал, болтики и драйвера с утилитами. На упаковке написано «3K». Это значит, что ресурс накопителя составляет 3000 перезаписей. Скорее всего, тестовый образец уже использовали, поэтому показатели скорости в тестах немного ниже, чем у конкурентов.

Плюсы

- Дизайн
- Комплектация

Минусы

- Скорость



Intel SSD 520



Последнее поколение твердотельных накопителей от компании Intel можно считать одним из лучших среди SSD как по надежности, так и по скоростным показателям. Модель Intel SSD 520 оставляет позади многих конкурентов, но в тоже время обладает, мягко говоря, не самой низкой стоимостью. Данная модель не новая, но вполне годная для использования в ПК и ноутбуках. Корпус металлический, с дополнительной верхней рамкой. Сняв ее, накопитель можно поместить и в отсек 7 мм. Комплектация весьма неплохая: здесь можно найти адаптер для установки SSD в отсек 3,5, переходник питания, кабель SATA, диск с инструкциями по установке, а также глянцевую наклейку Speed Demon. Программа под названием Intel SSD Toolbox позволяет удобно менять прошивку и проводить другие манипуляции с накопителем.

Скоростные показатели выше, благодаря умело оптимизированной прошивке, несмотря на контроллер SandForce. Заявленные характеристики практически соответствуют реальным показателям.

Плюсы

- Материал корпуса
- Скорость
- Удобное ПО

Минусы

- Цена



Результаты тестирования

Intel 520

Kingston HyperX 3K

Transcend SSD720

Aida 64

Линейное чтение (средний показатель)	512mb/s	440mb/s	514mb/s
Рандомное чтение (средний показатель)	388mb/s	260mb/s	378mb/s
Среднее время доступа	0.1ms	0.2ms	0.09ms

PCMark 7

System storage score	5233	5122	5144
Secondary storage score	5234	5104	5143

AS SSD Benchmark 1.6.4
Режим Copy Benchmark

ISO	225,04 mb/s	167,28 mb/s	227,59 mb/s
Program	156,19 mb/s	111,19 mb/s	135,23 mb/s
Game	210,83 mb/s	154,84 mb/s	155,17 mb/s
Общая оценка производительности	565 очков	472 очка	505 очков

CrystalDiskMark

Sequential read	463.7 mb/s	448.8 mb/s	449.4 mb/s
Sequential write	186.6 mb/s	141.8 mb/s	165.6 mb/s
Random read 512k	402.2 mb/s	396.3 mb/s	398.4 mb/s
Random write 512k	189.4 mb/s	143.8 mb/s	164.3 mb/s
Random read 4k	26.56 mb/s	22.90 mb/s	25.36 mb/s
Random write 4k	81.91 mb/s	83.93 mb/s	67.69 mb/s
Random read 4k QD32	135.1 mb/s	115.7 mb/s	104 mb/s
Random write 4k QD32	182.8 mb/s	140.4 mb/s	160 mb/s

HD Tune 5.00

Минимальная скорость чтения	273.2 mb/s	152.5 mb/s	235.7 mb/s
Максимальная скорость чтения	398.9 mb/s	367.1 mb/s	385.5 mb/s
Средняя скорость чтения	354.7 mb/s	247.5 mb/s	350.1 mb/s
Общая оценка производительности Windows7	7.6 (скорость обмена данных с диском 7.9)	7.6 (скорость обмена данных с диском 7.9)	7.6 (скорость обмена данных с диском 7.9)

Подводя итоги, можно сказать, что любой из протестированных твердотельных накопителей будет намного быстрее даже самого быстрого винчестера. Покупка данных моделей SSD в качестве диска для ОС крайне рекомендуема – производительность системы повысится просто невероятно. У каждого из подопытных есть свои плюсы, у Intel – скорость, Transcend – цена, Kingston – комплектация. При выборе, лучше просмотреть тесты, сверить свой бюджет, а уже потом идти в магазин за покупкой. Окончательное решение как всегда остается за тобой. Радуйся, пока мы не пришли к власти и не устроили на планете диктат нашего мнения!

20 000

На столько слов сценарий Bioshock Infinite больше среднестатистического литературного романа.

32%

Столько из записанных для игры фраз говорят Букер и Лиз (в общей сложности – больше трех тысяч).

1015 18

Такова длина в километрах строчек программного кода в игре. Это на 125 км больше, чем расстояние от Киева до Москвы.

Столько детей родилось у сотрудников Irrational Games во время разработки.

8 800 000

Это количество лампочек можно было бы зажечь, используя электричество, которое разработчики потратили при создании игры.

40 000

Столько банок газировки выпили в студии за время разработки Infinite.

BIOSHOCK
INFINITE

В ЦИФРАХ