

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения №10 2008

DVD



COLLAPSE

первый обзор

Age of Conan

Этот
варварский мир

Call of Duty: World at War

Грядет война
народная

На диске:

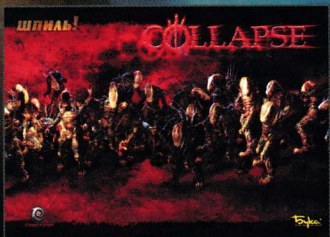
- Collapse – demo
- Wolfenstein:
Enemy Territory
- Stalker:
Clear Sky patch

ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- Flatout Ultimate Carnage
- American McGee's Grimm
- Bionic Commando: Rearmed
- World Cyber Games 2008 UA
- Будущее с каменным лицом
- О.С.П. Как достать квартиру
- Тест-обзор видеокарт AMD
ATI серии HD 4800
- Hot Shots Golf: Open Tee 2
- HellBoy: Science of Evil

- Волку – волчья мышь!
- The Lost Crown
- Dracula Origin
- OCZ N.I.A.
- Philips amBX
- GTR Evolution
- Под парусом
- Dark Void
- My Dog
- Наруто

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

9 771609 900015



СОВРЕМЕННЫЙ КОМПЬЮТЕР, НА ЛЮБОЙ СЕМЕЙНЫЙ БЮДЖЕТ!



Приставки Sony PlayStation 2
ПЕРЕПРОШИТЫЕ!!!

Гарантия!
Всего от 199 у.е.

556 у.е.

Образец

199 у.е.



Процессор AMD Athlon 5000+X2 Socket AM2 box
MB ASUS nVIDIA GeForce 8200 M3N78-VM mATX AMD Socket AM2+ / AM2
DDR II 2048MB PC2-6400 Corsair Dominator (800MHz)
512MB Radeon HD2600 Pro Asus
Винчестер SATA 500 GB WD WD5000AACS 16MB 7200rpm
DVD+-RW NEC
Картридер

Дмитрий Воронков
voronkov80@list.ru
mob.: 8067 (799-95-53)

СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ! РЕМОНТ,
МОДЕРНИЗАЦИЯ, УСТАНОВКА ПО, АНТИВИРУСОВ.



8067 (799-95-53)

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Украинские разработчики желают нам всем зла. Эта теорема доказана и обжалованию не подлежит. Ну как можно думать иначе, если из трех проектов, разрабатывавшихся на территории нашей страны и попавших в этот номер, два видят нас в гробу, в белых тапках? На третий жаловаться грех – там место действия, хоть и не совсем дальнее, но зарубежье (хотя общение с Дракулой приятным опытом не назовешь – все те же белые тапки, только ожидающие нас за границей).

В общем, что Stalker: Clear Sky, что немного подзадержавшийся Collapse – оба проекта демонстрируют нам красоты мира пришедшего в упадок, в обоих нужно выживать, в обоих вокруг царит разруха и беспредел... Ну в общем ты понял – кранты всему.

Надеюсь, в следующем номере будет не так мрачно. Как минимум нас ожидает обзор Spore, с прилагающейся энциклопедией различных разновидностей шпилеров – от аЦЦки агрессивных, до кавайно-дружелюбных.

Хоть на рынке компьютерных железяк нет таких упадочных настроений – разработчики работают на будущее, иногда выпуская устройства о которых можно только мечтать. В этом номере нам удалось заполучить парочку таких девайсов. Плюс для обновляющих свой компьютер в преддверии выхода новых требовательных игр, мы провели тест-обзор свежих видеокарт от ATI.

Тем временем в рубрике «РаШПИЛЬ» продолжается создание мышинно-волчьего гибрида – в этот раз мы перешли к практическим действиям. Если ты начал свой собственный моддинг проект, и есть хотя бы первые результаты – присылай фотографии, поделись успехами с другими.

На этом мы завершаем эту колонку. Ждем всех на «Территории Игр». До встречи!

By BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты	
ИгроПАНОРАМА.....	3
MegaGame	
STALKER: Clear Sky. Небо над нами.....	6
Age of Conan. Киммерийские Хроники.....	10
Collapse. У Припяти бузина, а в Киеве – Аномалия.....	16
To play or not to play	
Flatout Ultimate Carnagie. WTF? OMG! Какого?!.....	20
Dracula Origin. Дракула: мертвый и довольный.....	22
The Lost Crown. Будущее за призраками.....	24
American McGee's Grimm. Испортим все, что можно!.....	26
GTR Evolution. Зеленый Ад.....	28
Bionic Commando: Rearmed. Вспомнить все.....	30
Под парусом. Плавали-знаем.....	35
аЦтой	
О.С.П. Как достать квартиру Так достать.....	36
Карман-и-я	
Hot Shots Golf: Open Tee 2. С клюшкой наголо.....	38
HellBoy: Science of Evil. Мальчиш-плохиш против зла.....	39
Ждем-с	
Call of Duty: World at War. Они сражались за Родину.....	40
Dark Void. С плазмогоном в облаках.....	44
Cell-0-fun	
My Dog. Заведи себе друга.....	46
3in1 Classic Mobile Games. Экономия должна быть экономной.....	46
РаШПИЛЬ!	
Волку – волчья мышь! Часть 2.....	48
Железный Boom	
Тест-обзор видеокарт AMD ATI серии HD 4800. Новая атака Руби.....	50
OCZ N.I.A. Убивающий взглядом.....	52
Philips amBX. АЦЦкая свистопляска.....	53
Clubничка	
World Cyber Games 2008 UA.....	54
Columbia Brothers	
Будущее с каменным лицом.....	58
Анимания	
Наруто. Осторожно новая эпидемия!.....	60
Фестивали.....	61
Аниме-конкурс.....	61
Vox populi	
Письма читателей.....	62
Конкурсы.....	63

Р. S. 12-балльная система оценки игр: 0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный аЦтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпи́ль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (78), травень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откідич

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Карташева

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімелева

(adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 17.09.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-6201

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ

офіційний Інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 425-92-43

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

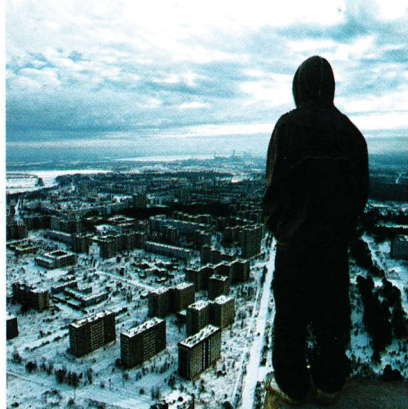
матеріали фірм-виробників та

матеріали з сайтів: www.gamespot.com,

www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727



CONTRAPSE

Мисс
Шпиль
октябрь



CREOTEAM

byka[®]
BUKA ENTERTAINMENT

Третий прибыл

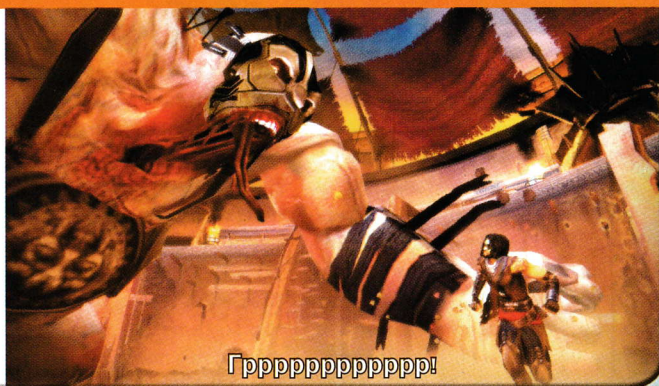
В следующем году разработчики Dirt и Grid будут снимать пенки уже с нового своего проекта – гонки FUEL. Выглядит картинка впечатляюще, но родство все-таки прослеживается. Надеемся, что перенесут в нее все только хорошее и добавят еще лучшее – ну,

или хотя бы то, что нам обещают: большие свободные пространства для перемещения, естественные погодные условия, качественный многопользовательский режим. Готовится игра сразу для всех платформ: PC, Xbox 360, PlayStation 3.

Нас заставят читать?

Компания Ubisoft решила добавить во все свои проекты субтитры – чтобы играть полноценно могли даже люди с ослабленным слухом. Неизвестно правда, как они будут передавать субтитрами шорохи при приближении врага и взрывы, тем более, что, судя по словам самого Ubisoft, для этого придется слегка поработать над

движком игрушек. В общем, проблем не оберешься. И если уже анонсированные игрушки (такие, как Far Cry 2, Prince of Persia, Shaun White Snowboarding) пока что еще будут доступны без текстового дополнения, то в новых проектах остается только надеяться на то, что будет возможность отключать сабы.



Зона **ШПИЛЬ!** на Территории Игр

Привет, шпильер!

Наверно ты уже обратил внимание на рекламу «Территории Игр», публикующуюся в нашем журнале. И верно, это все неспроста – на этой выставке будет и наш стенд. Причем на нем можно будет не только приобрести наши журналы, но и поучаствовать в различных конкурсах, которых запланировано ну оооочень много. В частности будут викторины по играм, железу и аниме, выездное соревнование на знание игровых саундтреков и чемпионат на PSP (игры поддерживающие шаринг по Wi-Fi, то есть вам не нужен UMD диск). Также любой желающий сможет прямо на стенде

применить навыки моддинга, полученные при прочтении рубрики «РАШПИЛЬ», и сделать из унылого серого девайса что-то по настоящему впечатляющее. Конечно, такие старания не останутся безнаказанными, а самый лучший моддер получит от нас супер-приз. Помимо участия во всяких разных конкурсах, на нашем стенде можно будет испробовать в работе компьютер оснащенный такими передовыми устройствами как OCZ N.I.A. и Philips amBX (тест этих девайсов ты можешь найти на страницах 52-53 этого номера) и лично убедиться в их реальной крутости.

В общем приходи сам и приводи друзей – будет весело!

ЗАПРОШЕННЯ



ІГРОВИЙ ПАРАДАЙЗ!

виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)

виставка інтерактивних розваг

територія ігор

30 жовтня – 2 листопада

Виставковий центр
КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА
(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Нивки")

Запрошення
діє на
2
особи

Організатор виставок 

Золотий спонсор 

Срібний спонсор 

Триединый



Следующий год обещает порадовать нас появлением Final Fantasy XIII сразу в трех ипостасях. Оригинальная часть игры будет доступна обладателям Xbox 360 и PlayStation 3, вторая ее составляющая – Final Fantasy Versus XIII, будет доступна только лишь обладателям PlayStation 3, а третья частичка и по слухам официальный приквел к 13 главе – Final Fantasy Agito XIII,

выйдет на мобильных платформах – PSP и мобильных телефонах. Думается, рассказывать, что за игра это такая никому не надо – все слышаны о ней более, чем достаточно, ведь существует серия уже не один год и известна хотя бы своей графикой. Судя по скриншотам всех трех составляющих, свою красоту игра не только не потеряла, но стала еще привлекательнее.

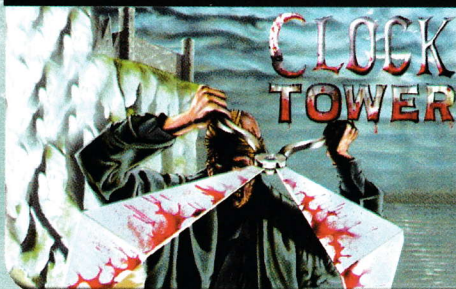
Вначале было слово

Даже тем, кто терпеть не может читать, в этом году лучше все-таки прочесть одну очень полезную книгу. Не букварь, не учебник по матанализу, а пособие по выживанию в виртуальном мире Fallout 3. Его выложили в сеть сами разработчики игрушки, как трактат о том, как все-таки выжить в этом безумном-безумном мире. Рассказано все очень грамот-

но и, что самое главное, в текст вошли данные не только о третьей части игрушки, но и первоначальная информация о вреде радиации и прочие полезные сведения. Добыть книгу можно по адресу <http://podcasts.aolcdn.com/joystiq/files/Fallout3SurvivalGuide.pdf>. Что ж, будем надеяться, что информация понадобится, а игра будет захватывающей.



Боишься ли ты темноты?



Тем, кто помнит такую старую игрушку, как Clock Tower, будет приятно (а может, и наоборот – не очень приятно) узнать, что ее собираются экранизировать в следующем году. Тем же, кто знать не знает, что это за игрушка такая, скажем, что играть в нее стоит, хоть проект уже и старые совсем стал: в отличие от многих современных ужасиков, в мире Clock Tower надо

не воевать, а прятаться от разных страховок из фильмов и книжек. В общем, было страшно и, надеемся, будет. К счастью, режиссером выступит не всем известная личность с наличностью, а Мартин Вайз (Martin Weisz), известный по The Hills Have Eyes 2. Нам, например, это имя мало что говорит, а значит, вполне можно надеяться на что-то интересное.

Відвідай наймасштабнішу подію у галузі комп'ютерних ігор, персональних мобільних технологій та електронних розваг — виставки "ЦифроМанія:) " і "Територія ігор"! Виставки відбудуться 30 жовтня — 2 листопада у виставковому центрі "КиївЕкспоПлаза" (Київ, вул. Салютна, 2-Б).

На виставках представлено:

- Комп'ютерне обладнання.
- Периферійне обладнання.
- Ліцензійні комп'ютерні та відеоігри.
- Цифрова електроніка.
- Ігрове та розважальне ПО, ноутбуки.
- Навчальне ПО.
- Ігрові приставки.
- Ігрові периферійні пристрої та аксесуари.
- Мобільний контент.
- Ігрові гаджети.
- Електронні іграшки.
- Комп'ютерний моддинг.
- Технології віртуальної реальності.
- Online-ігри.
- Телекомунікаційне обладнання та послуги.
- Аутсорсингові послуги у розробці ігор.
- Рекординг.

У програмі: Конференція для розробників ігор.
Презентації • Розіграші • Конкурси.



4877180

Запрошення продажу не підлягає.
Слідкуйте за подорожжями та детальною інформацією на сайтах
www.game-expo.com.ua
www.digimania.ua

Шоу-зона кіберспорту
GAME arena

Візьми участь у акції
"Всі на виставку.
Я на GameARENA!"

Поділись запрошенням із другом та отримай можливість пограти на GameARENA! Подорожжя на сайті www.game-expo.com.ua

Виставка працює:

30, 31 жовтня з 10.00 до 18.00.
1, 2 листопада з 10.00 до 19.00.
Вхід відвідувачів припиняється за 30 хв. до закриття виставки.
Вхід на виставку через термінал F (павільйон №2).

Прізд:

Від станції метро "Нивки" спеціальним безкоштовним автобусом, а також тролейбусами № 5, 26, 36 і автобусами № 14, 23, 32 до зупинки "вул. Салютна".

Генеральні
медіапартнери

Gameplay

домашній
ігровий

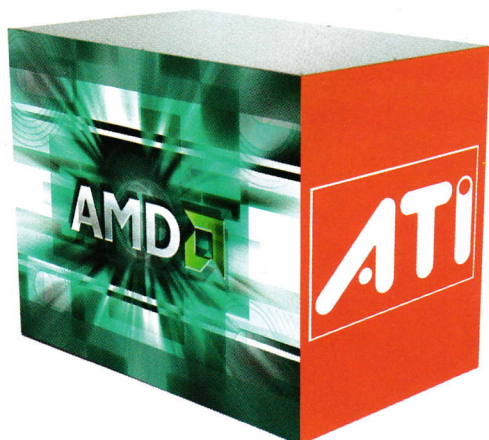
Офіційний
медіапартнер

hiTech

Медіапартнер

ТБ

TOP SECRET



По секрету всему свету компания AMD сообщила о выходе двух новых семейств видеокарт – ATI Radeon HD 4600 и ATI Radeon HD 4500. Как и можно было ожидать, они собираются положить на лопатки видеоплаты другого всем известного производителя: по всем графикам и сравнительным табличкам, они будут силь-

нее существующих плат примерно в полтора раза. А вот то, что стоимость у них будет ниже устройств противника – предположить было сложно, хотя и возможно: самая дорогая из видеокарт будет стоить около 80 долларов. «Недостаток», судя по всему, у новинок будет только один – они не смогут работать в режиме crossfire.

Мир с собой

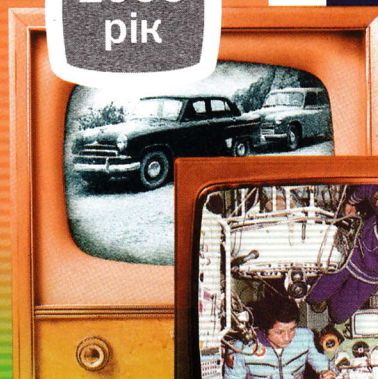


Если раньше о ноутбуках в качестве игровой платформы говорили в основном презрительно, типа – да там только слабые и старые игры идут, то теперь современные лэптопы могут дать фору некоторым стационарникам. Правда, стоят они пока что намного дороже, но тем не менее... если хочется приобрести себе но-

вого игрового друга, стоит обратить внимание на машинки Lenovo и Toshiba: у обеих компаний как раз произошло обновление модельных рядов. Первая просто официально представила все свои ноутбуки для украинских пользователей, вторая вывела в свет X300 – один из мощнейших ноутбуков современности.

www.videomate.com.ua

1955
рік



COMPRO
TECHNOLOGY

1979
рік

ЕВОЛЮЦІЯ ТЕЛЕБАЧЕННЯ



2008
рік

ТВ-ТЮНЕРИ COMPRO

Videomate

Офіційний дистриб'ютор K-Trade, www.k-trade.ua

КУПУЙТЕ У ВСІХ РОЗДРІБНИХ МЕРЕЖАХ ТА У ДИЛЕРІВ:

Київ
Львів
Вінниця
Хмельницький
Дніпропетровськ
Донецьк
Дніпропетровськ
Закарпаття
Кіровоград
Рівне
Сіверодонецьк
Сіверодонецьк
Сіверодонецьк
Ужгород
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Хмельницький
Хмельницький
Черкаси

торгівельна мережа "Рубін"
торгівельна мережа "Рубін"
Магазин "Алекс"
Магазин "CompLex"
Магазин "Компьютерные Технологии"
ИВЦ "КОМПСИ"
ЧИП
Магазин "Компьютерные Технологии"
Магазин "Компьютерная Мода"
Магазин "Компьютерная Мода"
Микротрон
ЧП "Фотоком"
КАСП-СИСТЕМ
Комплекссервис
Магазин "Домашний Компьютер"
Оптим-Крим
Оптим-Крим
LuxIT
торгівельний центр "ЗОРЯНИЙ"
Магазин "Альтаир"
Магазин "Альтаир"
Магазин "Сервер"
Магазин "Enter"
Магазин "СолерС"
SMT-магазин
Магазин "Стелс"
"Електронний Мир"
"Електронний Мир"
ЧИП-СЕРВИС
ЧИП-СЕРВИС
торгівельна мережа "ФЛЕШ"

8 (044) 257 55 73
8 (044) 332-54-90
8 (0432) 53-50-01
8 (0432) 52-07-82
8 (0624) 52-09-79
8 (056) 777-99-51
8 (056) 370-46-36
8 (062) 343-88-88
8 (062) 381-36-85
8 (062) 381-56-10
8 (0612) 33-33-66
8 (0612) 12-69-04
8 (0522) 134-88-89
8 (0362) 63-30-20
8 (0652) 24-81-81
8 (0652) 22-25-00
8 (0652) 57-61-64
8 (0652) 27-16-23
8 (04744) 3-62-44
8 (057) 714-06-00
8 (057) 751-15-25
8 (057) 751-06-21
8 (057) 720-10-01
8 (057) 720-29-20
8 (057) 754-88-82
8 (057) 758-94-98
8 (057) 771-09-09
8 (057) 754-55-66
8 (0382) 72-05-00
8 (0382) 72-06-00
8 (0372) 27-54-15

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МАГАЗИНАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!



PROLOGUE
STALKER
clear sky

НЕБО НАД НАМИ

Жанр:

FPS

www.stalker-game.com

Разработчик:

GSC Game World

www.gsc-game.com

Издатель:

GSC World Publishing

www.gsc-game.com

Рекомендуемые системные требования:

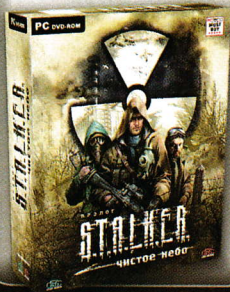
Процессор: 2 ГГц;

Память: 2 Гб;

Видеокарта: 256 Мб;

Жесткий диск: 4,5 Гб

свободного места;



Ожидание было недолгим. Разработка «Сталкер: Чистое небо» заняла у GSC около года. Весьма короткий срок – по сравнению с тем, как долго мы ждали выхода «Теней Чернобыля». Разработчикам было необходимо лишь подлатать движок, историю, подтянуть графику, исправить ошибки, недочеты, и, конечно же, написать сценарий. Мы не сомневались в том, что нас ждет захватывающая игра. Количество багов и недоработок в ТЧ было, мягко говоря, внушительным. И, невзирая на это, впечатления от игры были более чем приятными. Ведь главным достоинством Сталкера была и будет атмосфера. Именно она заставляла нас дни напролет бродить по «Зоне отчуждения», в который раз начиная игру заново. Это необъяснимое тяготение невозможно передать словами. Ощущение чего-то знакомого, родного, «нашего» – оно буквально брало за горло, но прикосновение это было необыкновенно приятным.

И вот настал переломный момент – наконец-то не мы

вернулись в «зону», а «зона» вернулась к нам. К сожалению, игра сохранила не только свою атмосферу и увлекательность, а и многочисленные глюки и недостатки, которых намного больше чем Тенях Чернобыля. Постоянные вылеты, запарченные сохранения, неработающие триггеры. Скрипты очень часто преподносят фантастические сюрпризы, то срабатывая не там и не в то время, то не срабатывая вовсе. Оглашение всего списка затянулось бы на целую страницу. На следующий день после выхода игры, GSC опубликовали первый патч, который устранил ряд проблем. Спустя две недели еще один. И каждое обновление в обязательном порядке вымогало начинать игру сначала. Сколько еще раз нам предстоит «переначать» игру, пока разработчики латают дыры в игровом процессе и работоспособности движка? Да, сдать игру в обещанные сроки – это конечно здорово. Тем не менее, большинство фанатов-сталкеров предпочли бы подождать еще

месяц-другой, вместо того, что бы испытывать свои нервы, играя в альфу демонстрационной бэтоверсии. Ладно, хватит о грустном. «Зона» конечно глючит и выбрасывает, но ведь на то она и зона – радиация как-никак :-).

Зона небезопасна. Она и раньше не была райским уголком, но теперь все иначе. Частые выбросы заставляют сталкеров вечно прятаться по укрытиям. А после выбросов отбиваться от набегов монстров. Шрам – наемник, сопровождал группу ученых, когда в небо вдруг наполнилось алым маревом аномальной энергии. Утром он очнулся в каком-то лагере. Люди были одеты в жилеты и куртки лазурного цвета с белыми вставками. Расцветка



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. 0/у
Goblin



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА





напоминала небо вне зоны отчуждения – чистое небо.

– Оклемался, наемник? Ребята нашли тебя на болотах после выброса. Ума не приложу, как ты выжил. Происходит что-то неладное. Мы полагаем, частые выбросы являются своего рода реакцией зоны – она подобно организму пытается таким образом уничтожить некую заразу. Возможно, кто-то забрался куда не следовало, и теперь зона пытается их уничтожить, а заодно и все живое, что под выброс попадет... Но хотя ты выжил – особо радоваться нечему выбросы словно подпитывают твоё тело но одновременно разрушают нервную систему, и если так пойдет и дальше то ты погибнешь, или еще чего похуже...

Выбор невелик – это безобразие надо прекращать. Если ученые «Чистого Неба» не ошиблись, в глубь зоны действительно проник кто-то и выбросы не прекратятся, пока причину не устранят. Наша задача

лишь немного в этом поспособствовать. Многие из тех, кто играл в Тени Чернобыля, должны помнить о таинственном исчезновении группировки Стрелка, убийстве Клыка, и гибели Призрака. Как вы, наверное, догадались основной задачей Шрама, будет выследить и устранить именно это трио. Но не буду раскрывать сюжет заранее, много знать будете – скоро состаритесь ;-).

Сюжетные задания стали менее масштабны. Теперь нас буквально за ручку водят по цепочке ключевых точек, расположенных на небольшом расстоянии друг от друга. События развиваются более динамично, что не всегда идет на пользу игре. Конечно, сюжет – не волк, в лес не убежит, так что всегда можно отвлечься от великих дел и полазить по аномалиям в поисках артефактов, выполнять дополнительные задания, поискать секреты.

Побочные квесты оригинальностью не отличаются. Принести, завалить, помочь отбиться и тому подобное. Если вступить в одну из группировок, то появиться возможность поучаствовать в настоящих боевых действиях аля Battlefield. Теперь сталкеры не сидят на своих заставах словно отможенные, а постоянно куда-то бегают, захватывают контрольные точки, нападают на стоянки и базы противников.

Экономическая система подверглась основательной

доработке. Деньги теперь не достаются без труда. Шраму все время приходится помогать группировкам и выполнять побочные задания, дабы заработать на хлеб насущный. За наградой сталкеры отправляют нас на свою базу, к бармену, и забрать премиальные можно в любое время. От продажи трофеев особо сыт не будешь – некоторые торговцы покупают «калаши» по цене продаваемых ими бинтов. Кстати цены у каждого торговца свои. Поначалу особенно лояльным является только торговец «Чистого Неба», и выгоднее пробежаться пару секторов, чтобы сбить ему добытое добро. Торговцы фракций предоставляют выгодные цены только «своим» – еще один повод вступить в группировку.

Деньжата надолго в карманах не задержатся. Винтовку можно (и нужно) добыть в бою, бронь обычно выдают фракции при вступлении в них. Но чтобы максимально усовершенствовать оружие и амуницию, необходимы немалые капиталовложения. На базах сталкеров, для этой цели, сидят специальные персонажи – механики. У каждого из них своя специализация, кто-то тюнингует снайперские винтовки, кто-то предпочитает автоматы,

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

АНАБІОЗ

С О Н Р А З У М А



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

1C:Мультимедіа, Фірма "1C, Екшн Форма Лтд, Анабіоз, Сон розуму.

© 2007 ЗАТ «1C». Всі права захищені.

© 2008 Action Forms Ltd. Всі права захищені.



ACTION FORMS



или экзоскелеты. Тюнинг имеет не последнюю роль. Ствол с базовой комплектацией мало эффективен. Низкая точность делает оружие практически бесполезным на открытых пространствах. Но после капремонта обыкновенный АК-47/2У становится опасной винтовкой даже на больших дистанциях. Схемы улучшений весьма разветвлены, в некоторых случаях приходится жертвовать одной веткой, чтобы выполнить другую. Что лучше: точность, убойная сила, или удобство? Кевларовые пластины или дополнительный переносимый вес – решать вам.

Если невмоготу шнырять в поисках «ствола» – можно его купить. Благо в ЧН оружие появляется у торговцев более своевременно: ИЛ-2 теперь лежит на прилавках кордона, а не на Янтаре (где он уже не нужен), как это было в «Тенях Чернобыля». Новых видов воо-

оружения добавилось всего 4. Но среди этих четырех имеется ручной пулемет (this is real series!!!).

Дисбаланс в игру вносят ящики с патронами на столбах сталкеров. На каждом шагу можно под завязку затариться любым видом боеприпасов, вплоть до гранат ВОГ-25 и патронов к СВД. Господа разработчики уберите это, навсегда, патчем!!!

Артефакты не валяются под ногами словно манна небесная. Теперь за каждым «камушком» приходится ползать с детектором по скоплениям аномалий, подвергая Шрама действию вредоносных полей. Риск вляпаться в аномалию возрос – большинство из них стали едва заметны. А артефакты изначально невидимы, и обнаружить их можно только при помощи специальных устройств – детекторов, которые сообщают о наличии артефактов в некотором радиусе периодически звуковыми сигналами. А если подобраться достаточно близко они направленным импульсом вы-



являют их. Сами артефакты приобрели в игре реальную ценность, даже обыкновенная «Медуза» часто становится жизненно важным атрибутом сталкера.

Играть стало труднее. Монстры заметно сильнее, а людям присущи вполне осмысленные действия, которые не ограничиваются использованием укрытий. Враги обходят с разных сторон, ищут лазейки, пытаются подобраться поудобнее, весьма организованно забрасывают игрока гранатами. И хоть ИИ так и остался весьма предсказуемым, в действии он достаточно неплох. Кстати, играть намного приятнее на максимальном уровне сложности. На «новичке» можно пробежаться по заставе с ножом, прирезать кого-то, забрать калаш и перестрелять пол отряда – смех, да и только. Немного раздражают частые респауны монстров – иногда можно наблюдать, как они появляются прямо перед тобой. Некоторые аспекты вовсе на продуманы. Во время выбросов необходимо искать укрытия, но сталке-

ров это будто бы совсем не колышет – многие так и остаются сидеть на стоянках. А потом дружно начинают просить о помощи, мол, монстров привалило (после выброса-то активность монстров увеличена).

А зона похорошела! Улучшена анимация, моделям добавили полигонов. Графический движок «покармлил» пирожками Direct X 10. Динамическое освещение, циклы солнца – все смотрится замечательно, если бы не одно но – «пошаговый режим» игры. На открытых пространствах игра вытягивает 20-25 fps а на базах группировок – и того меньше. Притом это на машине, характеристики которой с лихвой покрывают требования указанные на коробке. Так что любителям неземных красот придется ждать патча, который наконец оптимизирует производительность.

Озвучка приятна, но быстро начинает раздражать. Постоянно наблюдаются неуместные реплики, фразы сталкеров часто выдаются невпопад и не вяжутся друг с другом. Но пре-

бывание на стоянках в общем вызывает приятные эмоции: звуки гитары, матюгальник пропаганды группировок, анекдоты и пустой треп жителей зоны – что может быть приятнее после далекого рейда?

Выброс

Что тут сказать. Это Сталкер – и сим все сказано. Игра не далеко ушла от оригинала, но часть замечательных идей разработчики таки реализовали. Атмосфера игры сохранила неповторимый антураж, шарм и привлекательность. Единственная причина не играть в Чистое Небо – ужасная оптимизация и обилие глюков и недоработок. Если не хотите портить нервную систему – подождите месяц другой, пока, наконец, выйдет вменяемый патч.

Wolf



Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10

«Перед битвой волчью кровь
пью из древней чаши,
Поднимаешь черный стяг
и вступаешь в бой,
Богом севера храним,
гордый и бесстрашный,
Против тысячи – один
на земле чужой...»
Ария, «Викинг»



AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

КИММЕРИЙСКИЕ ХРОНИКИ

Жанр:

MMORPG

www.ageofconan.com

Разработчик:

Funcom

www.funcom.com

Издатель:

Eidos Interactive

www.eidos.com

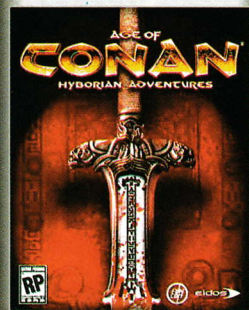
Издатель в СНГ:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц, ОЗУ: 1 Гб, Видеокарта уровня nVidia GeForce 6800+ с 128 Мб видеопамяти, Жесткий диск: 32 Гб, быстрый интернет



Варвар... Как знакомо нам это слово. Книги, фильмы, компьютерные игры сделали образ гиганта в волчьей шкуре с двуручным топором в руках известным всем и каждому. Но наиболее известным олицетворением этого слова является, безусловно, он – киммериец по имени Конан. И сегодня мы рассмотрим игру, которая призвана наконец-то окунуть нас самих в мир этого героя – Age of Conan: Hyborian Adventures.

Сама игра является представителем такого небезызвестного жанра, как MMORPG, так что не сравнивать ее с конкурентами просто невозможно. И в то же время – довольно сложно, поскольку во многом она не просто отличается от них, а выводит жанр на совершенно новый уровень. Многие вещи, которые раньше были стандартом и нормой для MMO, с выходом Age of Conan перестали быть таковыми, и так хочется рассказать обо всем и сразу, но лучше все-таки по порядку.

Итак, играем мы, увы, не

за полюбившегося всем героя-киммерийца, а за человека, потерпевшего кораблекрушение вблизи берегов страны, которой он, Конан, правит. Страна эта просто огромна и представлена такими знакомыми нам по книгам и фильмам землями, как Киммерия, Аквилония, Стигия и Гиперборея. Здесь нашему персонажу предстоит остаться и выжить, найти свое место, бороться и побеждать... Словом, стать обычным MMO-персом, крутым и прокачанным. Ну, или слабым и хилым, но такие, как мы знаем, долго не живут, так что сам геймерский Бог велел нам вести и в конечном итоге привести нашего протагониста к славе и процветанию.

На распутье

Начинается все, естественно, с генерации персонажа, и уже на этом этапе игра дает сто очков вперед не только «коллегам по цеху», но и обычным сингловым игрушкам. Фишка в данном случае состоит в возможности после

выбора пола и расы до малейших подробностей прорабатывать внешний облик протагониста – ширину и густоту бровей, рост, черты лица и даже цвет глаз. Нечто подобное можно было наблюдать в Обливионе, но здесь все равно подробнее и интересней.

Дальше, естественно, начинается выбор игровой ориентации нашего альтер-эго. При генерации доступно три расы: киммерийцы, стигийцы и аквилонцы. От сделанного выбора будет зависеть то, какие из двенадцати классов будут доступны персонажу. Так, магом сможет стать только уроженец Стигии, но тот же стигиец никогда не станет варваром.

Сами классы разделяются на четыре группы – воинские, монашеские, разбойничьи и магические. Как и в других РПГ, от выбора класса будут зависеть стартовые характеристики персонажа, получаемые им при достижении новых уровней умения, используемые предметы и, конечно, общая линия игры. Каждая из четырех групп



имеет для выполнения свои квесты, которые никогда не получают представители другой группы. То есть, квесты для Дарк Темплара и Конкверора будут идентичны и их никогда не возьмет тот же Некромант или Демонолог.

На старт...

Итак, персонаж сгенерирован и игра началась. Буквально с первых шагов приятные неожиданности начинают сыпаться на нас как из рога изобилия, и первая такая неожиданность – умопомрачительно красивая графика. Джунгли и морское побережье, горы и долины, пещеры и подземелья, города и пустоши – нигде нет и грамма того примитивизма, без которого доселе в той или иной мере не обходилась ни одна ММОРПГ. Как побочный эффект этого – игра тормозит даже на очень мощных компах, и практически всем приходится во избежание слайд-шоу убирать настройки в минимум.

К бою!

Следующим приятным моментом оказалась своеобразная и продуманная боевая система. Казалось бы, взял меч побольше (а лучше – бензо-

пилу или лом), выбрал врага по плечу и жми на кнопку атаки, периодически используя какой-либо комбос или скилл. Ан нет, в Age of Conan все с ног на голову перевернуло такое понятие, как сектор защищенности.

Каждый персонаж или моб в бою может наносить удары спереди, с левой или с правой стороны. Соответственно, также каждый может распределять защиту между левым, правым и передним секторами. В теории это чем-то напоминает браузерные РПГ-качалки, но здесь это делается в реальном времени. Также стоит отметить, что степень защищенности мобов выводится на экран и игрок видит, с какой стороны враг наименее защищен, но в случае с живым противником об этом остается только догадываться.

Большинство скиллов и комбосов в бою применяются следующим образом: жметесь хоткей скилла, после чего нужно провести один или два удара по строго заданному направлению. К примеру, для Конкверора скилл, позволяющий бить нескольких противников одновременно, активируется кнопкой скилла и ударом слева. Со-

ответственно, если противник часто применяет один и тот же комбос, есть смысл распределять защиту именно на ту сторону, с которой идет удар, обязательный для его комбоса.

Также на атаку влияет модификатор того, как движется перед ударом персонаж. Если удар нанесен с разбега, увеличиваются шансы на сбивание противника с ног, а отскоки в сторону во время боя снижают шансы супостата попасть во игроку.

Принято к исполнению

Еще одним значительным отличием Age of Conan от других сходных проектов является очень разнообразная и интересная квестовая система. Конечно, в большинстве случаев квесты сводятся к тому, чтобы кого-то порешить или же достать какую-то вещь в месте, где мы будем просто вынуждены помахать оружием. Но по даны эти задания таким образом, что в ходе игрового процесса не возникает





ощущения его заезженности и однообразия. Мне пришлось поиграть часов шесть, прежде чем я понял, что даже просто бегать и поочередно выполнять квесты действительно интересно. Награда за выполнение оных также бывает различной – помимо опыта квест гиверы дают деньги или предметы, иногда – на выбор.

Пока игрок не покинул пределы стартовой локации, то есть левела так до двадцатого, система смены времени суток происходит по особому принципу. Одни задания являются дневными, и мы выполняем их днем, бегая по своим делам в одном мире с другими реальными игроками. Некоторые же квесты являются ночными, и выполняются ночью в соло-режиме. Выглядит это так – персонаж топает в бар, говорит там с барменом и на дворе наступает ночь.

Игроков в этом мире нет, так что внезапных помех, как и помощи, ждать не приходится. По переселению же на материк все возвращается на круги своя и смена дня и ночи идет циклически, стандартно для всех игроков.

Также задания, записанные в квест-логе, помечаются определенным цветом в зависимости от уровня сложности. Оценка

сложности делается исходя из уровня самого персонажа, соответственно, выполнить «зеленый» квест – это как два пальца об асфальт, чего не скажешь о «красном» квесте или квесте, в котором помечено, что он – групповой.

В принципе, групповые квесты в игре можно выполнять и в одиночку, но это удовольствие весьма сомнительного толка. Например, в одном храме сидит большой и злобный босс с кучей ХП и немереным демеджем. Но наш персонаж тоже не вчера родился и храбро (читай глупо) бросается в атаку. И тут, как говорится, говно падает на вентилятор и случается вселенский облом – оказывается, что за нашей спиной бесконечной вереницей идут послушники, которые, падая в жертвенную яму, восстанавливают здоровье босса. И выход здесь только один – прийти к боссу с компанией, которая будет заниматься геноцидом послушников в то время, как мы будем упорно доказывать боссу, что крутыми бывают не только альпинисты и вареные яйца, но еще и эмзашные геймеры.

Еще есть в игре такая интересная фишка, как своего рода антибафф, пенальти за смерть. В большинстве онлайн-игр персонаж после смерти возрождается с минимальным количеством ХП, по-быстрому подлечивается и бежит дальше по своим делам. Здесь же не

все так просто. После гибели на месте сего трагического события остается небольшое надгробие, которое может исчезнуть само через час-другой, а может быть снято нами. Весь прикол состоит в том, что пока надгробие не снято, протагонист будет ослаблен, и как следствие – будет вынужден либо бездействовать, либо исправлять положение попытками снять свой могильный камень. Подвох кроется в том, что если мы, к примеру, погибли в средоточии сильных и агрессивных мобов, то велики шансы на повторную смерть в том же самом месте. А это – уже два могильных камня рядом, следовательно – двукратное ослабление. Так что приходится два раза думать, прежде чем совать свою непутевую башку туда, где ее без проблем могут откусить, отрубить или просто долбануть по ней каким-нибудь тяжелым предметом.

Тюнинг – наше все

С повышением уровня персонажа список его умений и возможностей распухает как на дрожжах. Одни из них появляются автоматически при достижении определенного уровня, другие мы можем выбирать. К тому же с ростом уровня появляется возможность улучшения многих дополнительных навыков, прокачка которых изначально недоступна. К ним относится, например, лазание, высокий показатель



которого просто необходим для перемещения по вертикальным лестницам. Без определенного уровня навыка перс просто откажется лезть по ней, и ему по барабану, что лазание по стремянке в жизни отнюдь не требует специального диплома. Но уж как есть, примем фичу к сведению.

Также очень неплохо сделана прокачка нашего обмундирования, хотя вот здесь уже не обошлось без огрехов. Я, конечно, понимаю, что на дворе двадцать первый век, унисекс и все такое, но возьмем того же мага. Маг по определению не носит тяжелого армора, обходясь всякими балахонами и прочим непотребством, в Age of Conan именуемом «cloth armor». Но, во имя Крома, скажите мне, как можно без гомерического хохота смотреть на бородатого мага, который идет по городской площади в белом женском платье??? Еще определенную долю скепсиса вызывает то, как реализована в игре обувь. Нет, есть и нормальные представители ножной брони, но очень часто армор, предназначенный для укрывания наших сверкающих пяток, сделан похожим ну... Как бы это описать... На чешки или тапочки для балета. В общем, шмот, призванный оберегать перса от попадания внутрь посторонних предметов (таких, как вражеские клинки и фаерболы), сделан местами довольно странно.

Я и друг мой Буцефал

Естественно, присутствует в игре и такое приятное явление, как маунты, то есть животные, назначение которых – ходить и бегать под седлом. Помимо стандартных лошадей и кобыл в числе четвероногих друзей можно видеть такую экзотичную хоботастую тварь, как слон. Выглядят зверюшки под стать общему оформлению игры – стильно, живо и красиво.

Что нам стоит дом построить

В принципе, проект свеж и еще не все фишки игры доведены до окончательного варианта. К примеру, еще не введена система PvP опыта, а также еще одна фишка, о которой я просто не могу не упомянуть.

Гильдии и альянсы в игре, естественно, будут иметь возможность обзаводиться собственными резиденциями. То есть, когда народу в гильде наберется порядочно и им надоест устраивать гильд-сходки в лесу под дубом, они могут почесать свои героические репы и прийти к решению возвести свой собственный замок. Именно возвести, а не купить или завоевать, хотя это тоже вполне возможно. Разрабы игры сейчас работают над тем, чтобы за энную (довольно-таки астрономическую, надо сказать) сумму игровых денег гильдии могли построить на бескрайних игровых просторах свой собственный замок. В сети уже лежат ролики

этих разработок, и по первым впечатлениям могу сказать, что размерами и детализацией эти замки не будут уступать обычным игровым городам. Если честно, не знаю, насколько огромным должен быть игровой мир и какие там должны быть открытые пространства, чтобы размещать подобные циклопические строения. Но в любом случае при том таланте, который уже проявили разрабы игры, уверен – реализация этого игрового момента будет на уровне.

Резюме

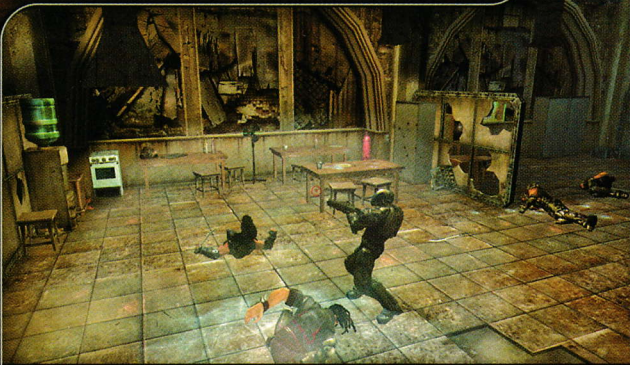
В целом, могу сказать одну достаточно простую вещь – игра мне понравилась. При всей моей нелюбви к принципам и явлениям онлайн-игр, таким, как манчкинизм и задротство, этот проект действительно заслуживает внимания ввиду своей потрясающей красоты, стильности и совершенно безбашенного, богатого и разнообразного геймплея. Никогда не являясь фанатом и даже просто любителем ММОРПГ, вынужден признать, что Age of Conan – игра действительно стоящая того, чтобы по крайней мере с ней ознакомиться. Но, все-таки, не забывайте, что учебный год только начался и не надо ставить под удар свои успехи в школе или универе. Так что не говорите потом, что я вас не предупреждал – игра затягивает, потому что она действительно классная. Инджой!

Михаил «Фокс» Лисица



Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 12



COLLAPSE

Жанр:

non-stop action

www.collapse-game.ru

Разработчик:

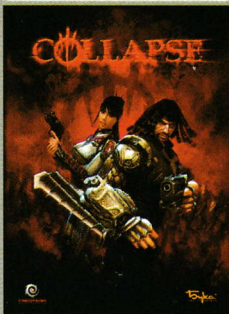
Creoteam

www.creoteam.com

Издатель:

Бука

www.buka.ru



НА ПРИПЯТИ БУЗИНА, А В КИЕВЕ – АНОМАЛИЯ

Свершилось! То о чем так долго говорили разработчики, начиная еще с КРИ 2006, все же произошло! В центре Киева жакнула аномалия, охватив своим влиянием ни много, ни мало – пол Европы. Множество людей погибло или попросту исчезло. Для предотвращения расширения аномалии и распространения монстров, появившихся вокруг нее, была построена стена из бронеплит. По ее периметру установили автоматические защитные системы, атакующими любого, кто хочет покинуть зону отчуждения. И получила эта стена имя «Линия Смерти» – так называли ее люди, фактически преданные всем миром и оказавшиеся наедине с монстрами.

Но надежды властей, на то, что все оставшиеся в зоне погибнут, не оправдались. Люди сбились в банды, которые могли дать отпор монстрам не только, но и вели войны за раздел территорий. В итоге лорды, предводители этих банд, заключили договор о ненападении и начали пере-

говory о возможности снятия блокады. Но все же не было среди них абсолютного единства – предатель, фактически подкупленный представителями внешнего мира, пронес на одно из собраний бомбу и отправил к праотцам практически всех лордов. Но, как обычно происходит в таких случаях, убить всех не удалось. В страшном взрыве выжил только ты – Родан, последний из лордов внутреннего круга.

Наша пісня гарна й нова

Да, да, да. Опять ужасная катастрофа, открывшая путь чудовищам из другого мира, опять гибель множества людей, опять различные группировки не могут поделить власть и сферы влияния. Завязка сюжета по своей сути – огромное собрание штампов, взятых из популярных проектов. В нем проглядывается силуэт STALKER, Half Life, и даже призрачная тень Fallout. Для ролевой игры это была бы щекотливая ситуация, но жанр экшенов не так разбор-

чив в сюжетных изворотах – было бы интересно играть, а все остальное приложится. Тем более что с самого начала было ясно – на этом фронте мега-прорывов не ожидается. Так что некоторая банальность сюжета вполне простительна, да и ближе к середине игры положение все же исправляется в лучшую сторону.

Гляжусь в тебя

Еще с первых скриншотов этот проект вызывал удивление и уважение – детализированные модели, качественные текстуры, впечатляюще-реалистичные позы. Но это было давно, два года назад. За это время мир познакомился с большим количеством игр, графика которых была сравнимого уровня, а может и лучше. Правда Creoteam тоже не сидели на месте. Новые порции скриншотов радовали глаз все лучшей и лучшей картинкой. Так что за эти два года игра не сильно упала в рейтинге красоты. Нет, она конечно не в силах тягаться



ботчикам стоило бы поучиться у Creoteam, как правильно нужно делать игры.

Чем бы мужики не мерились, лишь бы не пили.

ся с признанными лидерами негласного соревнования на самую реалистичную графику. Но, в то же время, Collapse способен обеспечить приличную картинку, почти не нагружая компьютер. Сразу видно, что оптимизация сделана на очень высоком уровне, и это наверняка обрадует владельцев компьютеров не первой свежести.

Шустрость работы Collapse тем более удивляет, когда завязывается бой в местности с разрушаемыми объектами. От плит и столбов правдоподобно отваливаются целые куски бетона, крошево летит во все стороны, оголяются каркасные прутья, а FPS все не падает и не падает. Просто чудеса.

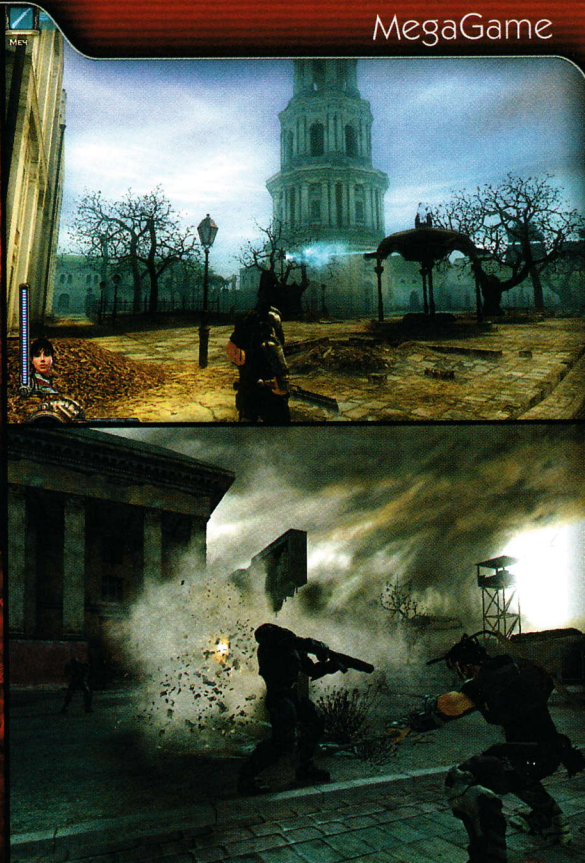
Многим другим разра-

Как болит голова! Мы что, вчера загуляли? Да нет вроде, с чего бы это мне гулять — еле живой остался после взрыва, спасибо Дырявому, вытащил. Стоп! Взрыв! Точно, еще один взрыв. Кто же мог подложить бомбу? А, ладно, потом разберусь. Сейчас главное выбраться из этих развалин. Шашку наголо (вдруг за углом притаились супостаты) и бочком, бочком, на выход.

Они там таки действительно притаились — стоило выйти на свежий воздух, как в лицо полетела бетонная крошка, и по бронежилету застучали пули. Горячий прием, ничего не скажешь. Тут даже двусторонняя секира не спасет, надо искать «ствол», а пока спрячусь в закоулке: авось кто сдуру подойдет, так я его мигом порешу. Тут вот, кстати, кто-то до меня прошелся — мужик со Зверобоем валяется. Думаю пушка тебе больше не понадо-

биться, а мне вот в самый раз будет. Все не мечем от пуль — тахиваться — теперь и в ответ пострелять можно.

Осмотревшись вокруг, сразу же обращаешь внимание на боевую систему Collapse. И это неудивительно — буквально с первых шагов в этом негостеприимном мире, ты сталкиваешься с противниками, которые только и мечтают разделаться с последним лордом. Враги умны, и грамотно используют свои преимущества. Стрелки прячутся за укрытиями, постоянно сменяют позицию, не давая подобраться с тыла, нападают организованно, прикрывая друг друга и стараясь заманить нашего героя под перекрестный огонь. Мечники быстры и организованы — нападая, стараются окружить и задавить массой. Монстры предпочитают более прямой тактику, но и среди них есть экземпляры с успехом использующие укрытия и особенности окружения. Конечно, еще не было ни одного идеального компьютерного противника, и Collapse здесь не исключение — противник может пытаться спрятаться за уже уничтоженным укрытием, или вообще заскочить в поме-





Графика:	10
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	11
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 11

щение и пытаться спрятаться прямо перед носом у Родана.

Для борьбы с супостатами нас есть аж три оружия. Имеется в виду не то, что в игре только три «ствола», а то, что Родан может иметь при себе только три типа вооружения. Первый слот занимает именней многофункциональный кибернетический меч-кладенец (может и плетью стать, и двуручником, и вообще на два клинка разделиться, жаль консервы им вскрывать неудобно). Второй слот - легкое оружие типа пистолета или УЗИ. А третий слот отведен под более серьезные «стволы» (автоматы, дробовики, снайперки и прочее вооружение размерами превышающее маузер). Соответственно когда Родан подбирает новую пушку, то использовавшаяся ранее сразу отправляется на пол (зачем с собой лишнее барахло таскать?). С точки зрения реалистичности такое решение практически идеально. Но, отдав предпочтение дробовику, очень сложно «снимать» снайперов, засевших в соседних зданиях. Поэтому по ходу игры не стоит заикливаться на каком-то одном виде вооружения - разработчики не зря разбросали пушки именно в тех местах где мы их находим. Если попалась МОХА, значит впереди нас ждет снайперская дуэль. Дробовик - наверняка прибежит толпа с шинковочными ножами, или другие противники ближнего боя.

Антиконсоллер

Когда ж уже эти монстры кончатся? Уже руки болят, мечом махать, а запас спецударов практически иссяк. Главное продержаться - как только погибнет последний противник двери откроются и можно будет продолжить поиски Марка. Прямой удар, восьмерка, кувырок в сторону, круговой выпад, еще кувырок. Вечный танец смерти, вызывающий восхищение и ужас у варагов. «Ну что, это все на что вы способны? Сейчас я вас всех размажу по стенам!»

Оценивая игровой процесс Collapse, странно видеть эту игру не на консоли. Ведь, на данный момент, ближайшей к нему по духу игрой можно назвать разве что Devil May Cry - представителя исконно консольного экшена. А например те же мини-игры сопровождающие зрелищное убийство огромных боссов навевают воспоминания о серии «God of War». Схожесть конечно не стопроцентная, но некоторые нюансы управления так и намекают - возьми в руки джойстик. Радует, что эти нюансы не так критично влияют на игровой процесс, как в консольном соратнике. По крайней мере, поиграв немного, уже не замечаешь каких-либо проблем с управлением. Правда в драках с применением холодного оружия все равно испытывается некоторый дискомфорт из-за

привязанной к курсору камеры и необходимости постоянно кликать мышкой (прямо первая Diablo). Но последнее неудобство неразрывно связано с фицей игрового процесса - возможности закручивать комбы. И даже представить себе сложно, чем можно заменить это смертоубийство компьютерных грызунов, не нанеся при этом непоправимого ущерба боевой системе игры.

Остановлюсь подробнее на комбах. Идея в том, что сравнивать вооруженную перестрелку и схватку на мечах, категорически нельзя. Именно поэтому, взяв вместо пистолета меч, мы переходим в абсолютно другой режим управления. В нем во время атаки мы теряем возможность стрейфиться, можно только поворачиваться с помощью мышки, а перемещение вперед осуществляется только за счет боевых движений. В таком решении тоже есть здравый смысл, добавляющий игре реалистичности. Но разработчики помимо этого задействовали временно свободные клавиши, повесив на них возможность изменять тип атаки. То есть зажав во время атаки клавишу направления, мы заставляем Родана выписывать мечем различные кренделя. А при смене типа атаки во время боя мы можем активировать один из комбоударов, который не только существенно мощнее, но и может трансформировать вид меча.



В целом, начальная раскладка управления смотрится хорошо продуманной, видно что разработчики позаботились о том чтоб игрок не испытывал сложностей при ознакомлении с игрой. Единственное что действительно надоедает – это необходимость «закликивания» противника.

Включите свет – дышать не видно!

Как хорошо было бы сводить Елену на свидание. Девушка спортсменка, умница, красавица, а приходится шастать по руинам, помогать мне. Хотя я и не напрашивался, она сама пришла... Так, а где это мы? Купола, белые стены, колокольня. Софийский собор? Занятненькое место. А, собственно, зачем мы сюда пришли, и почему вдруг колокола звенят? Что?!! Венчаться?!! Мы ж еще с Зиновским не разобрались, какие тут свадьбы? Не тяни так сильно, руку оторвешь! Ааа-а-а!!! Спасите, женюнь!!!

Что все же выделяет Collapse из потока других игр, так это атмосферность. Решение взять за основу реальный Киевский пейзаж, оказалось очень удачным. По ходу игры все время пытаешься исследовать каждую улочку, найти зацепку и определить, как эта улица выглядела до появления аномалии и как она называлась. Еще интересней находить

не просто воссозданные здания, а реально существующие граффити и лозунги, оставшиеся на своих местах. Конечно это развлечение больше для киевлян, но и жители других городов оценят атмосферу, сохранившуюся при оцифровке домов и улиц. Реально получилось не хуже чем в STALKER-е.

Свою долю в атмосферу игры вкладывает и музыкальное сопровождение. Для этого привлекли довольно известную группу NewTone и работа профессионалов чувствуется на все сто – музыка удачно подчеркивает атмосферу игры, изменяясь и подстраиваясь под происходящие на экране события.

А вот озвучка не совсем радует. Эффекты стрельбы, звон мечей, выкрики противников сделаны просто замечательно. Но голоса и интонации актеров, озвучивавших сюжетные ролики, иногда заставляют желать, чтоб их вообще не было в этой игре.

Приговор

Какой еще приговор можно вынести этой шпиле? Конечно же, играть! Пускай у нее есть некоторые недостатки, но игра реально стоящая, как минимум из-за своей атмосферности и боевки. Так что в будние дни лучше за нее не садиться, а то будет как в известном анекдоте: «Не целуйтесь с пылесосом – затягивает».

Telo



**ИГРОВЫЕ
ПРИСТАВКИ**



**тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua**



FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

WTF? OMG! КАКОГО?!

Жанр:

аркадная гонка
www.flatoutgame.com

Разработчик:

Bugbear Entertainment
www.bugbear.fi

Издатель на западе:

Empire Interactive
www.empireinteractive.com

Издатель:

«Бука»
www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 ГБ
Видеокарта: GeForce 6600/ATI X1300
Жесткий диск: 8 ГБ



PC X360

Что такое FlatOut конкретно для вас и для всех PC-юзеров в целом? Это такая же эксклюзивная резня на дорогах, как Burnout для консолей. Это первая аркадная гонка с действительно вменяемой системой повреждений. В конце концов, это единственная игра, в которой можно закинуть водителя своего автомобиля на длину более 250 метров.

А что же такое FlatOut 2? По сути это немного модифицированное чудо финских разработчиков, с акцентом на стиль next-gen и немного доработанным геймплеем. Кроме новой графики и модифицированного режима «Карьеры» вторая часть ничем таким особенным не выделяется.

И, наконец, что такое FlatOut Ultimate Carnage? Это самое натуральное издевательство над поклонниками предыдущих частей игры! Не меньше и не больше. Впервые, эту игру сначала вы-

пустили только для «шайтан-коробки», что для PC-шного эксклюзива, как минимум, не хорошо. Во-вторых, релиз на ПК хоть и состоялся, но случилось это с полугодовым запозданием. И, наконец, в-третьих. Пусть для консольных игроков новый FlatOut и является шедевром с суперкрасивой графикой, для ПК-шников это все тот же FlatOut 2, но — с перламутровыми пуговицами. Теперь — в деталях.

Графика

Чем же еще можно привлечь казуальных геймеров с X360, кроме как клевой графикой? Наверное, ничем, раз 70% изменений нового FlatOut заключаются только в его внешнем виде. Прихорошенная аркадная гонка значительно изменилась в

СЕТЕВАЯ ИГРА — ЭТО НЕЧТО

Режим сетевой игры по локальной сети и через интернет — отличная возможность реализовать себя и свои водительские возможности в соперничестве с другими живыми игроками. Улучшенный сетевой режим позволяет играть не по 8, а по 12 игроков одновременно. Так что, уж поверьте, скучно на трассе вам точно не будет. А если учесть, что с PC-игроками по интернету могут играть и пользователи сервиса Xbox Live, то в сети вы уж точно не соскучитесь.

плане графики. Огромное количество новых эффектов, качественно смоделированные автомобили и трассы, в частности, мелкие объекты на последних выглядят великолепно. Система повреждений, как и прежде, просто завораживает дух — каждая вмятина выглядит на «десяточку»! Отлично все это выглядит и на компьютере. А главное, игра почти не требует ресурсов. Для комфортного гейминга будет достаточно вполне себе средней конфигурации компьютера.

Не поверите, звук тоже без изменений

Невероятно, но факт — саундтрек, а также озвучка автомобилей и эффектов полностью перенесены из второй части игры. То есть, в техническом плане новый FlatOut — это всего лишь немного приукрашенная графика и все та же озвучка,

КАК ПРОЙТИ ТРАССУ НА САМОЙ СТРАШНЕНЬКОЙ МАШИНКЕ

Все время не хватает денег на нормальную точилу? Не можете вырваться на старой колымаге в лидеры? Не беда, все это решаемо! Вам необходимо сделать минимальное количество улучшений — модернизировать коробку передач и кузов. На старте пропустите всех вперед и дайте им немного оторваться. Теперь ищите ближайший забор и, удерживая кнопку «ускорителя», уничтожьте его, набрав максимальное количество «азота». Не отпуская ускорение, продолжайте движение. «Азот» не уменьшается? Значит, вы все сделали правильно. Это глюк игры, который, впрочем, пофиксили в обновлении версии 1.14.



остальное – мелочи, порою незаметные невооруженному взгляду.

Трассы, деньги, два режима трюков

Как и во второй части, карьера состоит из трех частей: «Дерби», «Рейс» и «Стрит». Это соответственно дерби-кары, на которых можно кататься по грязи и нужно пренебрегать правилами дорожного движения; городские автомобили на, опять-таки, городских улицах; и, наконец, стритрейсинговые тачки на длинных городских треках. Автомобили все как один перенесены из второй части игры. Есть несколько новых моделей, но вряд ли вы заметите разницу. Трассы также оттуда, – почти все.

Ах да, карьера. Автомобили поначалу медленные и неподвижные, – на хорошую тачку придется зарабатывать потом и, уж простите, кровью. За заезды, в зависимости от того, насколько хорошо вы их проходите, вам платят денежку. Тратить ее можно на многочисленные улучшения или же на новые автомобили. Все точно также, как во FlatOut 2. С той лишь разницей, что здесь все намного красивее.

К балансу режимов и автомобилей есть претензии. Одни слишком медлительны и слабые – выиграть на «Дерби» начального уровня сможет, разве что, племянник Шумахера. Стритрейсинговые тачки слишком скоростные и неустойчивые, но от этого им не хуже, наоборот, так интересней, когда малейшая ошибка способна провалить всю гонку.

Назвать Ultimate Carnage легкой игрой язык не поворачивается. Ну правда. Сложилось ощущение, что разработчики таки поработали над ИИ. Иначе как пояснить то, что противник так и норовит вас сбить с трассы, при этом не думая только о том, как бы вас толкнуть в бок, но и не забывая о правильной траектории при прохождении поворотов. Поскольку «азот» набирается только при авариях или при «уничтожении» объектов на карте (а их, кстати, стало в разы больше), вражина думает и об этом. С одной стороны, оппоненты берегут свой кар и не будут сломя голову лететь в вас на всех своих четырех. С другой же, вражина сделает все возможное, чтобы вам не достались «легкие» бонусы и собьет все уничтожаемые объекты на карте сам.

А их немало. Уйма природных кафешек, заборов, фишек и даже транспорта расставлены почти везде на узнаваемых по первой и второй части игры трассах. Вы здесь не найдете пустого места – везде есть что-то, что поможет вам набрать «азота» и вырваться в лидеры.

Фишка не стала хуже, Фишка осталась той же

Главная фишка игры – система повреждений – осталась такой же. Но это не плохо, ведь FlatOut и без того мог уделывать любой Need for Speed, Crashday и GTA. Аварии в игре столь же красочны и реалистичны.

Вторая фишка финской аркады – трюки. Гонки на вы-

живание и уйма трюковых заездов пополнились новыми возможностями убить своего водителя об стену. Его можно кидать вдаль, ввысь или же просто в заданную точку. Но самое большее количество адреналина получаешь, когда едешь в минутном заезде с бомбой, установленной под кузовом автомобиля. Чем

HEAD ON – ULTIMATE CARNAGE ДЛЯ PLAYSTATION PORTABLE

Второй FlatOut в версии Ultimate Carnage есть и на портативную консоль PSP. Называется он Head on и ничем особенным не выделяется. Все тот же FlatOut, но для мобильной платформы.

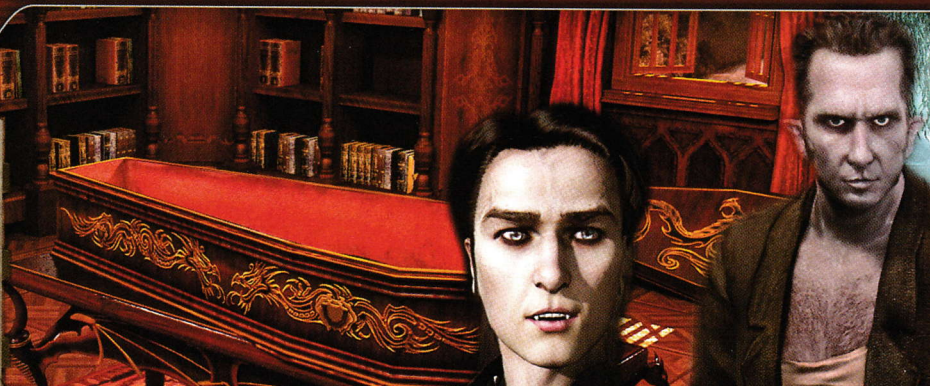
больше чекпойнтов проехал, тем больший ты молодец, но «бабах» неизбежен в любом случае! Так что не удивляйся, если твоя тачка превратится в много-много маленьких тачек.

Фанатам финской аркады FlatOut не советую. Все-таки, эта игра не имеет индекса «З» в названии и она не сулит вам ничего особенного, скорее даже наоборот. А вот если вы по каким-то причинам пропустили вторую и даже первую версию игры, то настоятельно рекомендуем вам попробовать Ultimate Carnage – отличная система повреждений, интересная карьера и шикарная графика, думаю, вам придется по вкусу.

Икебот Эрастов

Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	8
Управление:	10
Сюжет:	4

ОЦЕНКА **8,9**



DRACULA: ORIGIN

Дракула

МЕРТВЫЙ И ДОВОЛЬНЫЙ

Жанр:

adventure

[www.](http://www.dracula-origin.com)

dracula-origin.com

Разработчик:

Frogwares game
development studio

www.frogwares.com

Издатель:

The Adventure Company

[www.](http://www.theadventurecompanygames.com)

theadventurecompanygames.com

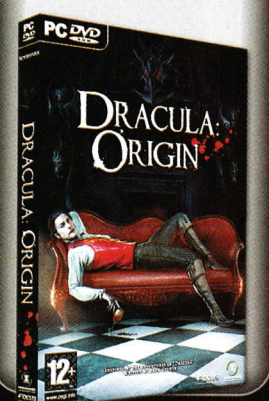
Издатель в СНГ:

Акелла

www.akella.com

Системные требования:

Windows XP/Vista, Intel
Pentium 4 1.5Ghz/AMD
Athlon XP 1500+, 512 Mb
(1Gb при Windows Vista),
память видеокарты 64Mb,
2.5 Gb жесткого диска



Боишься ли ты темноты?

Парадокс природы – люди любят пугаться. Если подумать, ну что такого в том, что ты на какое-то мгновение дрожишь от напряжения, а потом – от любимого шороха, звука – вздрагиваешь, и сердце твое тоже замирает на какое-то мгновение, чтобы через пару секунд начать биться усерднее, нагоняя пропущенные удары.

Нет ничего удивительного: такие моменты являются отличным источником телесного наркотика – адреналина. Что только не делают люди, чтобы получить очередную его порцию – и с парашютом прыгают, и банджиджампингом занимаются, и на лыжах конечности себе ломают и, в общем-то, суют свой нос туда, куда разумный человек в здравом уме и трезвой памяти ни за какие деньги бы не сунулся.

Конечно, можно искать приключения на два свои полушария в реальном мире, но для сохранности мышц, костей и психической целостности можно развлекаться и в виртуальной реальности, тем более что она в последнее время предлагает все более изысканные игры, с продуманными сюжетами, реалистичной атмосферой и захватывающим геймплеем.

Упыриные истории

Как насчет виртуальной охоты на вампиров? И не просто каких-либо заурядных, а на самого главного – графа Дракулу? И не в роли безызвестного героя, а добывать лавры самому профессору Ван Хельсингу. Знал ли Брем Стокер, что

слава его героев продлится долгие века? Ведь о похождениях предшественника Баффи пишут книги и снимают фильмы, а сам древний персонаж станет одним из самых известных «бабаек» человечества, а заодно и прародителем известных компьютерных героев – кровожадного Kain'a и симпатичной полукровки Rayne. Но это – герои экшенов, требующих от игроков в большей мере мгновенной реакции, чем постоянного напряжения извили. Есть люди, которым куда приятнее шаг за шагом, скорее интеллектом, чем скоростью реакции побеждать врага, чем каждые пять минут страдать от инфаркта при виде очередного несущегося на его героя чудовища. Именно для таких людей и придуман жанр хоррор-адвенчур: и побояться, и умом блеснуть, ну и, конечно же, насладиться атмосферой.

Доктор Ван Хельсинг получает письмо, в котором его незадачливый друг Джонатан Харкер рассказывает о своем невеселом пребывании в замке графа Дракулы, где он мало того, что находится в постоянном ожидании неприятностей, так еще додумался во время светской беседы показать хозяину мрачного строения фотографию своей жены, которой Дракула очень заинтересовался. Доктор быстро понимает, к чему идет дело, и спешит предупредить жену друга, Мину, что она в большой опасности. С этого момента за все действия доктора начинает отвечать игрок.

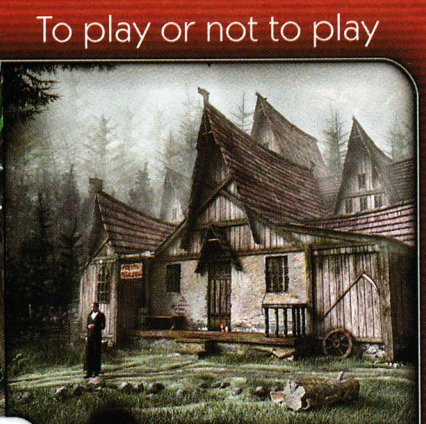
Вместе им предстоит разобрат немало головоломок,

открыть новое в родном для Хельсинга Лондоне, побывать в жарком и пестром Каире, попытаться сорвать тайный сатанинский ритуал в Вене и дважды побывать в логове самого Зверя, который, впрочем, не теряет своего изысканного обаяния. В ходе этих приключений игроку откроется истинная история знаменитого вампира, повстречается много персонажей, настроенных как помочь, так и помешать профессору.

Тайны семи печатей

Преследование не сводится к банальной погоне – наоборот, самому процессу топтания по горячим следам всегда мешают, приходится искать окольные пути, лазить по норам и склепам, окончательно сдирая последние заплатки на собственных штанах. При этом, на каждом шагу – загадки, коды и шифры, так что рано или поздно начинаешь проклинать скрытных людей, защищавших информацию и собственное имущество таким образом. А ведь пока вы и ваш спутник клепаєте деревянный ключ, чтобы проникнуть в тайные покои Дракулы, сам граф уже нанес визит вашей приятельнице, Мине...

Трудно не заметить, что сложность загадок со временем возрастает. Сначала решения лежат на поверхности и чуть ли не написаны сразу под загадками (как в случае с квестом у ангелов, где следует просто внимательно читать текст). Но уже в замке Дракулы попадетесь загадочный сейф, где шифр задан направлением по розе ветров, а



дальше – загадочный замок с шариками, шифр с химическими формулами и замок на склепе с фотографией Дракулы. Загадок хватает, хотя нельзя сказать, что они оказываются слишком сложными. В конце концов, если для решения загадки чего-то не хватает, доктор Хельсинг не из скромных – сразу так и скажет. Точно так же он предупредит игрока о надвигающейся опасности, например, о том, что пора доставать распятие, потому что он чувствует «присутствие».

Если даже это не помогает, то в игре есть еще одна, не всем известная подсказка: если нажать «пробел», становятся видны все предметы в пределах обзора, с которыми можно взаимодействовать. Это и есть «уникальная система подсказок» – если со слов и комментариев доктора не все понятно, то уж после таких подсказок трудно что-либо упустить. В таком случае есть риск превратить игру в интерактивное кино и просто наблюдать за развитием сюжета, изредка все же «напрягаясь» над головоломками.

Порадовать глаза...

Наблюдать будет приятно: разработчик много внимания уделил деталям: чтобы в кронах деревьев листики шевелились, чтобы таверну обволакивал реалистичный туман, чтоб на полках можно было отличить каждую, пусть даже и не нужную книжку, каждый камушек. Тем более такое приключение понравится любителям оккультных историй, ведь большинство таких деталей, включая отделку домов и предметы, с которыми приходится иметь дело, фигурируют как мистические атрибуты во многих культурах мира.

Богатые лондонские покои Мины, поместье Орловски отличаются мягким освещением,

торжественным убранством помещений, которые резко контрастируют с брошенным поместьем, которое избрал в качестве своего лондонского дома Дракула. Здесь – и старые обои, сломанные половицы и некогда дорогая мебель, многолетняя пыль, забитые окна и пролитая кровь в некоторых из комнат. Еще сильнее удивляет библиотека: какой человек в здравом уме будет украшать полки с книгами деревянными головами демонов? Не мудрено, что нашелся потайной ход и комната с обстановкой, импонирующей новому хозяину поместья. Таким же мрачным выглядит и кладбище, расположенное прямо рядом с домом: кривая изгородь, заросшие склепы и одинокий могильщик, роющий кому-то яму голыми руками. Путешествие в солнечный Каир станет светлым пятном на этой истории, там даже склеп выглядит скорее торжественно, чем мрачно.

...и уши

Не осталось без деталей и звуковое сопровождение: все хождения доктора сопровождается тематическая мрачная музыка, нагоняющая еще больше тревоги, а любой персонаж говорит с характерной только для него особенностью речи, убедительно двигая губами и жестикулируя. Хотя некоторые жесты в игре остаются загадками. Так, сам герой, если дать ему постоять в комнате несколько секунд, складывает руки на животе, от чего становится похожим на покойника, восставшего из гроба в поиске свечи, которую кто-то явно свистнул из этих самых сложенных рук. То ли у Хельсинга не порядок с пищеварением на почве постоянных переживаний за собственную жизнь, то ли он держит руки наготове, чтобы в любой момент вытащить из-под полы распятие или осиновый кол

с молотком. Если упоминать о диалогах, стоит вспомнить, что любой разговор дословно сохраняется в специальной книге доктора, в которую он заносит подробности своих приключений. Поэтому, если есть подозрение, что разгадка крылась где-то в невнимательно прослушанном разговоре, то не обязательно искать свое последнее сохранение, достаточно заглянуть в книгу.

Впечатления

Чтобы хотя бы примерно представить себе, что в итоге получилось, достаточно вспомнить другие «бродилки» производства The Adventure Company, героями которых стали Шерлок Холмс и Жюль Верн. Обе игры отличались не самыми сложными логическими загадками, поэтому проходились на одном дыхании. Точно так же можно охарактеризовать и приключения доктора: одно приключение, в котором никогда не теряется из виду главная цель – предотвращение беды. Графика по сравнению с предшественниками улучшилась, но все равно, персонажи выглядят несколько угловато по сравнению со всем окружающим миром.

Последним приятным дополнением стало оформление меню в виде надгробных камней и загрузка локаций, сопровождающаяся изображением местности в более картинном жанре и бегущей строкой то ли лепестков роз, истекающих кровью, то ли крови, капли которой похожи на лепестки.

После такого приключения, которое лично для меня длилось одну ночь, я, набравшись мистических впечатлений, со спокойной совестью лег спать у открытого окна. А чего мне бояться? Ведь там – москитная сетка.

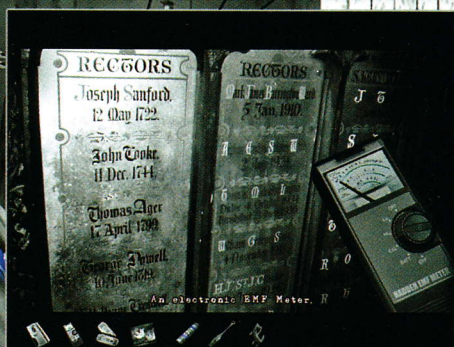
Владислав Эникеев



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 11

To play or not to play



THE LOST CROWN

a ghost-hunting adventure

Жанр:

Adventure

www.thelostcrown.co.uk

Разработчик:

Darkling Room

www.darklingroom.co.uk

Издатель:

Got Game Entertainment

www.gotgameentertainment.com

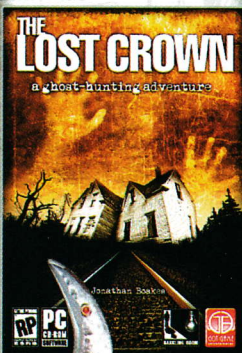
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц,

Память 1 Гб,

128 Мб видео,

1.4 Гб места на диске



БУДУЩЕЕ ЗА ПРИЗРАКАМИ

Знаете ли вы, в чем заключается основная особенность студии «Darkling room»? В том, что ее главой и вдохновителем является небезызвестный Джонатан Боукс. Этот человек относится к редкой категории геймдевелоперов, возводящих компьютерные игры до ранга Искусства. Возможно, дело в том, что Боукс – не только разработчик адвенчур, но и талантливый фотограф и кинорежиссер со своим уникальным авторским стилем. Ранее любители мистических атмосферных квестов уже имели возможность порадоваться и подискутировать на тему спорного, но интересного «Dark Fall» в двух выпусках. А сейчас настало время вернуться к теме призраков, заново раскрытой в «The Lost Crown: A ghosthunting adventure».

Направо пойдешь – голову потеряешь. Налево пойдешь – в Сакстон попадешь

Как ни странно, мы имеем дело с квестом от третьего лица.

Хотя, вид от первого, возможно, был бы более уместным в такого рода игре. Погружение в мир потустороннего казалось бы более полным.

Играем мы не в меру любопытным, но храбрым лондонским юношей по имени Найджел, а по фамилии – Дэнверс. На вид герой очень похож на Ленина в молодости (даже кепка при нем). По сути же является беглецом. Дело в том, что Найджел, не будь дурак, скопировал себе некие секретные документы компании Hadden Industries (где сам же и работал некоторое время). Мистер Хадден, бывший шеф нашего авантюриста, почему-то обиделся а своего сотрудника и устроил за ним погоню. Дэнверс, сообразив, что к чему, рванул из Лондона, куда глаза глядят, а точнее – куда поезд доведет. Высадили юношу в окрестностях Сакстона, маленького и очень необычного городка, почти изолированного от внешнего мира. Найджелу удалось, минуя окрестные болота, добраться до самого поселения, спросить в местном баре-отеле комнату и обнаружить, что занято почти все в связи с предстоящими майскими праздниками (так значит, не случайно герой похож на Владимира Ильича?!). Место нашлось только в доме на пристани, пользующемся дурной славой даже среди местных.

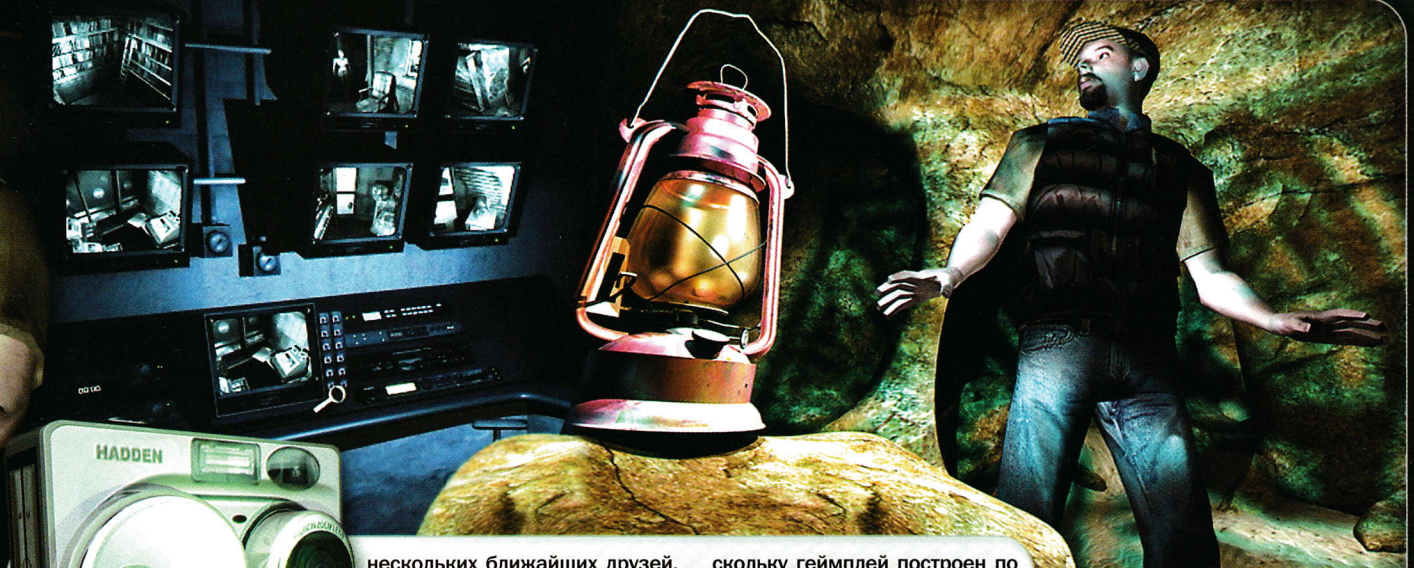
Между тем, жителей Сакстона нельзя назвать ни словоохотливыми, ни любезными, ни пугливыми. Большинство сакстонцев в ответ на расспросы советуют парню не совать носа не в свои дела. Слегка ненормальный и очень заносчивый археолог прямым текстом предлагает

Дэнверсу уезжать отсюда, пока цел. Тетушка Ноа, наверное, самая благожелательная из всех, роняет туманные намеки и двусмысленные фразы, а проводник, высадивший Найджела из поезда, вдруг оказывается стационарным зрителем здесь же, в Сакстоне. Окружающая действительность выполнена в стиле ретро, как будто последние лет 60 в городке ничего не менялось. Во временном приюте главного героя тоже не особенно уютно. Там все время кто-то стучит, роняет тарелки, подбрасывает невест откуда взвзвисявшие предметы. Повсюду носятся слухи о некоем «сокровище», которое якобы ищут все, кому не лень. Кроме того, в Сакстоне постоянно пропадают... кошки. В довершение всего, Хадден, как оказалось, прекрасно знает, где находится Дэнверс и чем он занимается. И намерен использовать Найджела в качестве охотника за привидениями «в полевых условиях».

Черное, белое, синее?

Сюжет игры выстроен вполне в духе лучших литературных и кинематографических мистических триллеров. Повествование нигде не «зависает», потусторонняя атмосфера нагнетается мастерски. И все время хочется узнать: что же будет дальше? Тем не менее, почти сразу становится понятно, что сценарий – не главное в «The Lost Crown». Здесь важно, не что, а как.

Нужно отдать должное Боуксу, это самое «как» ему



удалось мастерски. Игра почти полностью – черно-белая. Но! Практически в каждом экране есть какое-нибудь яркое пятно, усиливающее ощущение ирреальности происходящего. Это всегда незначительные детали, не представляющие ценности для прохождения. То зеленая стрекоза сядет на совершенно серый пенек. То синий цветок вырастет посреди черно-белых болот. Или кошка будет сидеть и смотреть на ярко-рыжее пламя в камине. В результате, каждая сцена выглядит подобно кеативно отснятой и обработанной фотографии. Адвенчура же в целом, благодаря одухотворенности экранов кажется не столько игрой, сколько фильмом.

Ощущение погружения в мир таинственного усугубляется музыкально-звуковым оформлением. Тоскливая, одинокая мелодия дополняется «аккомпаниментом» из шепота, поскрипывания, потрескивания, перестука. Все время чувствуется, что герой – не один, есть еще что-то в воздухе – бесплотное, нездешнее.

Если и стоит за что-нибудь упрекнуть Боукса, так это за стремление сделать все самостоятельно. И сценарий, и визуальный ряд удался ему как нельзя лучше. А вот озвучку диалогов лучше было поручить профессионалам. Мэтр осуществил декламацию реплик силами

нескольких ближайших друзей, а также собственными. Это чувствуется: разговоры как будто пришли из другой игры. Они кажутся чересчур старательными, и довольно-таки безжизненными в целом.

Слегка подкачала анимация. Иногда манера передвижения персонажей, несмотря на медленный темп, кажется угловатой и неловкой. К сожалению, совсем не удалась мимика: в диалогах герои общаются одним только ртом, без участия прочих лицевых мышц. Выглядит это странно.

Компьютер как инструмент охоты

На протяжении большей части игры Найджелу предстоит бродить, рассматривать, собирать информацию, а в конце концов – приступить к настоящей охоте на привидений. Заботливо высланный Хадденем инструментарий призван помочь юноше в этом нелегком деле. Модифицированные фотоаппарат, видеокамера, диктофон и датчик движений беспроводным способом подключены к компьютеру, удобно расположившемуся на столе у Дэнверса. Высокие технологии, однако!

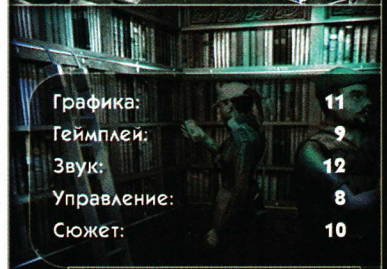
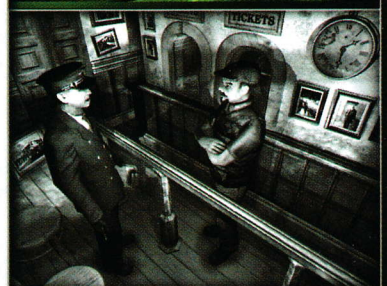
Не стоит ожидать от The Lost Crown пиксельхантинга или страшных головоломок. Искать предметы придется по минимуму, а их использование всегда подчинено очевидной логике. Как, например, перебрасывание доски через пропасть, чтобы перейти на другую сторону. Однако могут возникнуть трудности несколько иного плана. По-

скольку геймплей построен по принципу интерактивного кино, наша задача – обойти все доступные локации, заглянуть во все возможные места. Пропуск какого-либо ящика или недопросмотр картины могут надолго застопорить прохождение. Даже, несмотря на то, что ящик окажется пустым, а произведение искусства на стене не несет никакой смысловой нагрузки, кроме атмосферно-эстетической. Конечно, избежать полного погружения в атмосферу игры при таком раскладе сложно. Но уж если что-то из обязательных к просмотру предметов оказалось случайно пропущенным, приходится очень долго бродить по окрестностям, чтобы найти то самое «белое пятно» и двинуться дальше. К счастью, Найджел, как аккуратный человек, записывает все свои планы на день в блокнот. Поэтому обычно можно догадаться, в каком направлении искать.

Из нареканий – упоминавшийся уже медленный темп ходьбы. Дэнверс двигается как на курорте – не спеша, не напрягая мышцы ног, рук и лица. Издержки сидячего образа жизни, что поделать!

Несмотря на мелкие недостатки, The Lost Crown – очень достойная игра. Она, несомненно, придется по вкусу любителям мистики, жанра адвенчуры и атмосферных проектов. Боуксу удалось снова поддержать свою репутацию умелого и талантливого Мастера. Почти на все свои восемь (или больше?) рук.

Мария



Графика:	11
Геймплей:	9
Звук:	12
Управление:	8
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10



ИСПОРТИМ ВСЕ, ЧТО МОЖНО!

Жанр:

Arcade

www.gametap.com/grimm

Разработчик:

Spicy Horse

www.spicyhorse.com

Издатель:

Gametap

www.gametap.com

PC

Вопрос, что курил Америкэн МакГи перед созданием своих шедевров, уже давно не стоит. Все знают, что этот разработчик отдает предпочтение грибам еще со времен его незабвенной «Алисы». А чтобы простым геймерам не так завидно было, что маэстро так не по-детски глючит, МакГи сотворяет игрушки. Предварительно приняв соответствующую дозу грибов. Вот и получается то, что мы обычно видим. В смысле, как повезет. Бывает – здорово, как с упоминавшейся выше Алисой. А бывает – как с новым проектом под названием American McGee's Grimm. Вроде бы идейно, а воплощение подкачало. Кстати, Grimm в данном случае имеет отношение не только к тем двум братьям, которые написали множество сказок и остались увековеченными в памяти потомства. Неслучайный тезка великих родственников – это такой персонаж, вроде чертика. Харизматичный (хоть и на любителя) и концептуальный. Впрочем, концепции здесь тоже не каждому придется по нраву. Шутка ли – над любимыми детскими историями так поиздеваться!

Расскажи нам сказку! Только злоую и с плохим концом!

Официально жанр American McGee's Grimm охарактеризован как Action. Я бы поспори-

ла: проект обладает всеми признаками классической аркады. Способ распространения игры построен по примеру Sam & Max: она раздается по кусочкам. В смысле, по эпизодам. Процесс этот постепенный: последний, 24-й «фрагмент» достигнет наших компьютеров, предположительно, не раньше конца 2009-го года.

Каждый эпизод в «Гриме» самостоятелен и представляет собой «игроизацию» одной из знаменитых (или не очень) сказок. На сегодняшний день вниманию широкой публики представлены пять таких мини-игр. Первая (в русской версии эта история называется «О том, кто за страхом ходил») доступна полностью каждому абсолютно бесплатно для скачивания и прохождения. Дальше следуют по порядку «Красная шапочка», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Кот в сапогах», «Серебряные руки». Впрочем, сказки – только повод. Главное – концепция.

Наш милый, бородатый, грязный и, по всей видимости, вонючий Grimm ненавидит Свет, счастливые концы и свадьбы. Вводный ролик, одинаковый для всех эпизодов, демонстрирует жизненную позицию героя во всей красе. Детки просят чертика рассказать им что-нибудь интересное и протягивают книжечку (очевидно, написанную теми са-

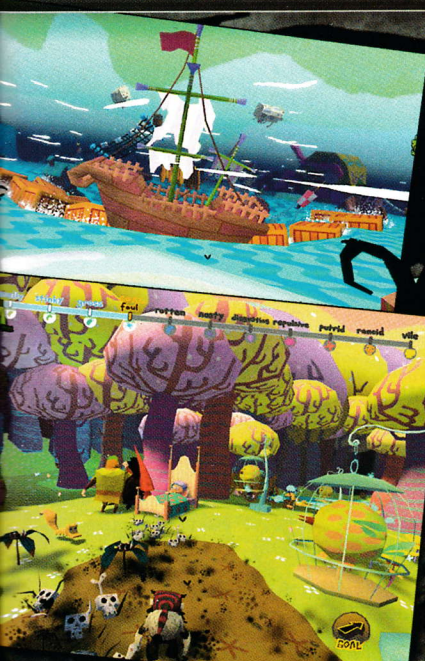
мыми братьями). Grimm ее открывает и обнаруживает, что в волшебных историях «слишком много света». Когда-то, мол, сказки были серьезным предостережением для юных душ, побуждающим задуматься над бренностью мира и всем таким подобным. А потом нехорошие тезки их разбавили счастливыми концами, пастельными тонами, принцессами всякими. В общем, испортили. Grimm же хочет восстановить попорченную справедливость и вернуть темной стороне бытия ее исконные привилегии.

Для достижения своей высокой цели наш персонаж будет бегать, прыгать, попутно принося в мир Тьму, зло, вонь и отвращение. Как только Grimm появляется где бы то ни было, вокруг него возникает область темного, страшного и противного. Чем больше элементов окружающей розово-голубой действительности испоганит чертик, тем более значительные предметы и явления он сможет ухуждать впредь. Благородная миссия, Grimm побереги!

Сделай это гадким!

Конечно, Америкэн МакГи использовал сказочную оболочку скорее в качестве повода, чем в качестве «главного блюда». Основной же «компонент» American McGee's Grimm – разностороннее высмеивание





Голливуда, Диснея и иже с ними. Пустые бессодержательные фабулы, пафос, хэппиэнды вопреки здравому смыслу – все это подвергается откровенному издевательству в эпосе о чертике Гримме. Видимо, чтобы подчеркнуть ходульность и фальшь в розово-сказочных историях, МакГи выбрал нарочито угловатый, «манекенный» стиль, которому подчинена как визуальная составляющая игры, так и ее драматургическое оформление.

Перед началом каждого эпизода мы можем просмотреть традиционную версию сказки в кукольном «театре Света». При успешном завершении всех сцен нам демонстрируют интерпретацию Гримма через «театр Тьмы». Как ни странно, «злой» вариант оказывается совсем не таким уж необоснованно чернушным, как можно было бы предположить. Обычно он вполне логичен. И даже трагичен. Хотя в жесткости подобному «представлению» не откажешь. Задумки у МакГи были, несомненно, интересные. Но воплощение, к сожалению, сильно уступает идее.

Геймплей выглядит совершенно одинаково во всех эпизодах и сценах. Гримм доводит окружающую среду до состояния наибольшей возможной гадости благодаря спорному передвижению по окрестностям, благодаря «оглушающему прыжку», позволяющему поражать удаленные цели, устранять преграды. Степень отвратительности нашего за-

мечательного героя измеряется при помощи dark-o-meter со множеством градаций (от просто «вонючего» до заоблачных кошмарностей). Фактически, каждое звено противности представляет собой новый уровень, а Гримм просто «прокачивается» по мере продвижения вперед. Чем ужаснее становится он сам, тем разрушительнее последствия его деятельности. Этим, собственно, и ограничивается игровой процесс. Не считая утомительных перепрыгиваний через пропасти, водоемы и потоки кипящей лавы (излияние которой, кстати, сам же персонаж и вызывает).

Почти в каждой сцене есть некая «изюминка», отличающая ее от других. Детки, которые становятся спичками под влиянием Гримма, молоко, превращающееся в ром, мельницы, чьи лопасти оборачиваются лезвиями (кошмар Дон Кихота!) – прекрасны. Но, к сожалению, этого недостаточно, чтобы оправдать однообразие геймплея. Первый эпизод проходит «на ура». Третий – с легким нетерпением. Пятый начинает раздражать. Что же будет к двадцать четвертому? Даже с учетом поэтапной раздачи, возникает опасение, что опоганивание окружающей действительности может игроку наскучить. Правда, разработчики обещают в будущем разбавить однообразные задания миссиями на скорость и чем-нибудь еще (о подробностях они умалчивают).

Квадратные деревья, малиновое небо

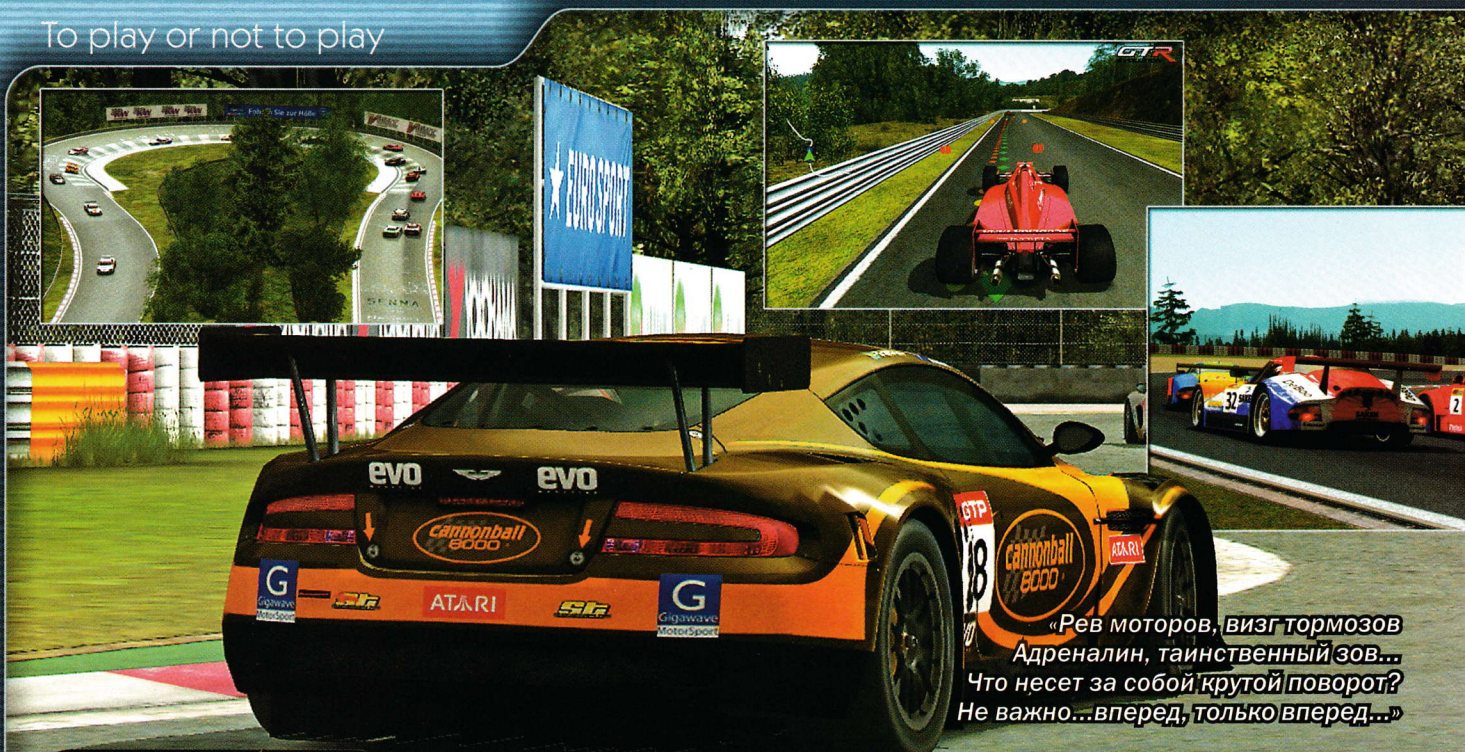
К сожалению, МакГи на этот раз не совсем удалась графика. Кукольная стилистика – кукольной стилистикой, но на непредвзятый взгляд, да и просто на фоне других игр визуальная сторона American McGee's Grimm выглядит просто немного неопрятной. Если непроработанность текстур здесь не рочита – стоило сделать это понятнее. А так – то ли времени не хватило, то ли денег, то ли лень заела. К тому же, пейзажи в разных эпизодах выглядят слишком похоже. Ощущение однообразия, возникающее благодаря геймплею, только подкрепляется идентичностью расцветок на протяжении всех доступных нам сцен. Причем, это касается как первоначального варианта, так и результатов преобразований. При полном отсутствии в игрушке диалогов вкупе со скромным музыкальным оформлением, возникает предположение, что старина МакГи слегка схалтурил. Ну не впечатляют эти квадратные деревья и одинаковые домики!

Мне трудно представить себе 24 однотипные мини-игры, пусть даже построенные на изначально интересной концепции. Будет очень жаль, если образ харизматичного Гримма с его грандиозными планами разобьется о халтурное воплощение и однообразие игрового процесса.

Мария

Графика:	5
Геймплей:	6
Звук:	6
Управление:	8
Сюжет:	10

ОЦЕНКА **7**



«Рев моторов, визг тормозов
Адреналин, таинственный зов...
Что несет за собой крутой поворот?
Не важно...вперед, только вперед...»

GT
EVOLUTION

ЗЕЛЕНЫЙ АД

Жанр:

racing

www.gtr-evolution.com

Разработчик:

SimBin Studios

www.simbin.com

Издатель:

Atari

www.atari.com

Издатель у нас:

«Акелла»

www.akella.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 4 3.0

GHz/Athlon 64 3.0 GHz

Оперативная память: 2 Gb

Видеокарта: GeForce

7900 GT/Radeon X1800

Жесткий диск: 4 Gb

Внимание! Для запуска
игры понадобится уже
установленная RACE 07:
Official WTCC Game (RACE
07: Чемпионат WTCC).

Нюрбургринг (Nurburgring) – известная гоночная трасса в Германии, построенная рядом с деревней Нюрбург и средневековым замком в горах Эйфель. Она по праву считается самой сложной трассой в мире автогонок. Изначально автодром состоял из четырех частей (именуемых «кольцами») – Gesamtstrecke, 28,265 км длиной («Объединенная Петля»), которая в свою очередь состояла из 22,810-километровой Nordschleife («Северная Петля»), и 7,747-километровой Sudschleife («Южная Петля»). Также было 2,281-километровое «кольцо» для разминки Betonschleife.

В восьмидесятых годах определенная часть трассы была уничтожена для создания нового GP-Strecke. Как раз там и проводятся все основные и значимые гонки современности. Правда, стоит отметить, что заядлые болельщики и поклонники

автоспорта негодуют по поводу того, что новая трасса явно не дотягивает по уровню до своей предшественницы. Что же касается Nordschleife, то она используется до сих пор. И носит весьма символическое название – «Зеленый Ад», придуманное Джеки Стюартом, известным шотландским гонщиком, трехкратным чемпионом мира «Формулы-1». Однажды, во время одного из многочисленных интервью, он сказал: «Больше всего мне нравилось побеждать на Нюрбургринге. Но я боялся его. Каждый раз, отправляясь на гонку в Германию, я оборачивался и подолгу смотрел на свой дом — я не был уверен, что вернусь».

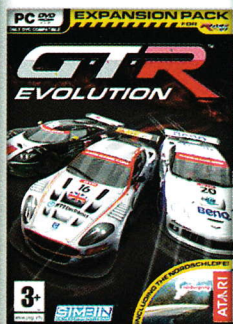
Wellcome to the Hell

Доселе «Зеленый Ад» официально появлялся лишь в одном проекте – Grand Prix Legends. Она была великолепна, что послужило поводом для фанатов перенести трассу в свои любимые игры. Так появились моды к rFactor и GTR2: FIA GT Racing Game. Естественно, созданные народными умельцами, они явно не дотягивали по качеству до шедевров. Однако SimBin Studios реши-

ли заткнуть всех за пазуху. С помощью GPS и CAD (Computer-Aided Design или Система автоматизации проектных работ) шведам удалось воссоздать Nordschleife практически идеально, уделяя внимание даже самым едким мелочам.

Итак, что собой представляет аддон, помимо великолепного автодрома со всеми вытекающими? Бесспорно, здесь просто великолепный автопарк. Здесь доступны многочисленные машины из Race 07 – участники WTCC 1987, 2006, 2007 годов, Mini Cooper, BMW, Formula, Radical, Caterham, Saleen S7R, Mosler MT900R, Chevrolet Corvette (C6, GT2, C5R, C6R), Audi R8 GT Concept, Aston Martin (DBRS9 и DB9) и так далее. Помимо болидов и концепт-каров, есть еще и серийные автомобили. Часть машин поделена на три класса – GT Pro, GT Sport и GT Club. Истинные фанаты понимают, что названия вымышлены, но расклад от этого не меняется.

По сути, весомых изменений всего два – новый режим игры и новый серьезный класс. Первый называется R-CADE. Главная особенность – участие в гонках только экстремальных машинок. Выбираете понравившийся заезд, проходите квали-





фикацию – и вперед, за победой в гонке! В принципе, ничего кардинально нового и особого, но хоть какое-то новшество. Что до нового класса машин, то им стал WTCC Extreme. Здесь собрались только самые мощные агрегаты современности, имеющие под капотом более пятисот лошадок и разгоняющиеся до предела. Машинки представляют собой затюнингованные танки, с огромным количеством обвесов и широкими спойлерами.

Очень порадовал искусственный интеллект. Хоть противники и периодически врезаются в заборы и не вписываются в повороты, но в целом ведут себя вполне прилично и достойно. Правда, не стоит ждать уровня GRID, где каждый вел свою игру – кто грязную, кто безупречную. Каждый автомобиль имеет свой нрав и к управлению придется привыкать. Здесь прекрасно чувствуется, какая машина в вашем распоряжении – заднепривод-

ная, переднеприводная или полноприводная. Соответственно, и подстроиться надо. Встречаются просто замечательные по управлению «железные кони», но периодически проскакивают и бревна, типа всенародно любимого Dodge Viper GTS-R. Новичкам, конечно, придется непросто, но они привыкнут очень быстро.

Очень жаль, что SimBin Studios не смогли реализовать заезд 24 Hours Nurburgring – было бы очень зрелищно и интересно. Но и понять их тоже можно – в конце концов, запуск на трассу двухсот машин не слишком позитивно сказался бы на производительности даже самых топовых компьютеров. К тому же, для подобного мероприятия необходимо собрать кучу различных лицензий от организаторов гонок. В общем, сплошной геморрой.

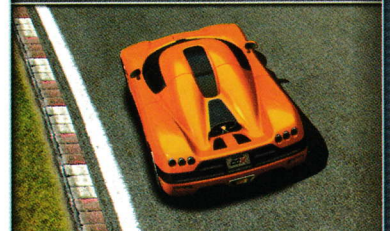
В Аду тоже красиво

Приятно удивило графическое исполнение. Машины

и асфальт прорисованы бесподобно, трассы очень хороши. Но вот окружение слегка разочаровало – оно немного шероховатое и недоделанное. Кое-где проглядывают квадратные листья деревьев, но все это мелочи и не стоит к ним придирается. Повреждения автомобилей не слишком серьезные, поэтому работать над ними долго было излишне. Аудио-эффекты также хороши, локализация выполнена отлично, разве что радио-переговоры оставили на английском языке.

В целом GTR Evolution – очень достойный проект и заслуживает вашего внимания. Огромное количество машин, неплохой искусственный интеллект, многочисленные соревнования, сложнейшие трассы, красивая графика – вот составляющие этой игры.

Геннадий
«materwinik» Сапрыкин



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10





ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Жанр:

платформер, аркада

www.bioniccommando.com

Разработчик:

GRIN

www.grin.se

Издатель:

Capcom

www.capcom.com

Издатель в СНГ:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

процессор 2 ГГц, 1 Гб
ОЗУ, 128 Мб видео, 400
Мб на винчестере

PS3 X360 PC

Много-много лет назад, в далеком 1988 году была такая игрушка – Bionic Commando. И была она достаточно приятной, хоть и предельно простой по современным меркам. В основе игрушки была история о злом генерале, в недалеком будущем возродившем злого гения 20 века и возжелавшем захватить мир. Мир ему тогда захватить не дали, и вот, через много-много лет, с легкой руки Capcom и GRIN генерал вернулся. Вернулся он, естественно, не один, а вместе со всеми своими злобными планами, союзниками и своим противником и по совместительству главным героем игрушки и просто хорошим парнем Уильямом Спенсером.

В новом своем воплощении Спенсер подозрительно похож на Дюка Нюкема и прочих подобных трехмерных силачей – гора мышц и квадратные черты лица. Таким, как говорится, «сила есть – ума не надо». Но ум пригодится если не самому главному герою, то ведущему его игроку уж точно. Как минимум для того, чтобы придумать, как добраться хотя бы до первого противника. Дело в том, что среди прочих способностей Спенсера места для прыжков не нашлось: то ли его возроди-

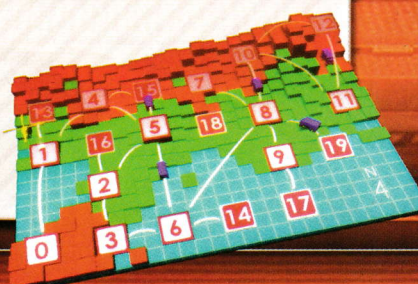
ли неверно, то ли просто тяжело ему прыгать со всей этой массой мышц. В общем, приходится бедному парню вместо прыжков пользоваться металлической рукой: запуская свою «ладонь» в нужном направлении, Спенсер подтягивается, а с помощью стрельбы раскачивается, таким образом, подбираясь к нужному месту. Со стрельбой все предельно просто, хотя, чтобы завалить босса на максимальной сложности, придется выложиться по полной программе.

Играть в Bionic Commando Rearmed можно самостоятельно либо вчетвером, только предварительно придется задать настройки для каждого игрока. Правда, у меня почему-то джойстик не поймался, а играть вчетвером на одной клавиатуре очень неудобно. Но, в общем-то, играть можно. Тем более, что в зависимости от того, играешь сам или с кем-то, меняются некоторые мелочи в прохождении игрушки, такие, как, например, поведение боссов.

Возродив старую игрушку, Capcom несколько обновила ее, но не совсем – дух времени остался и в музыке, и в графике. Остался по-хорошему, поэтому играть приятно. Никаких сильно заметных оплошностей нет, да и идет игрушка на любой мало-мальски оснащенном видеокартой компьютере, в том числе – на ноутбуках. Детальной картинку

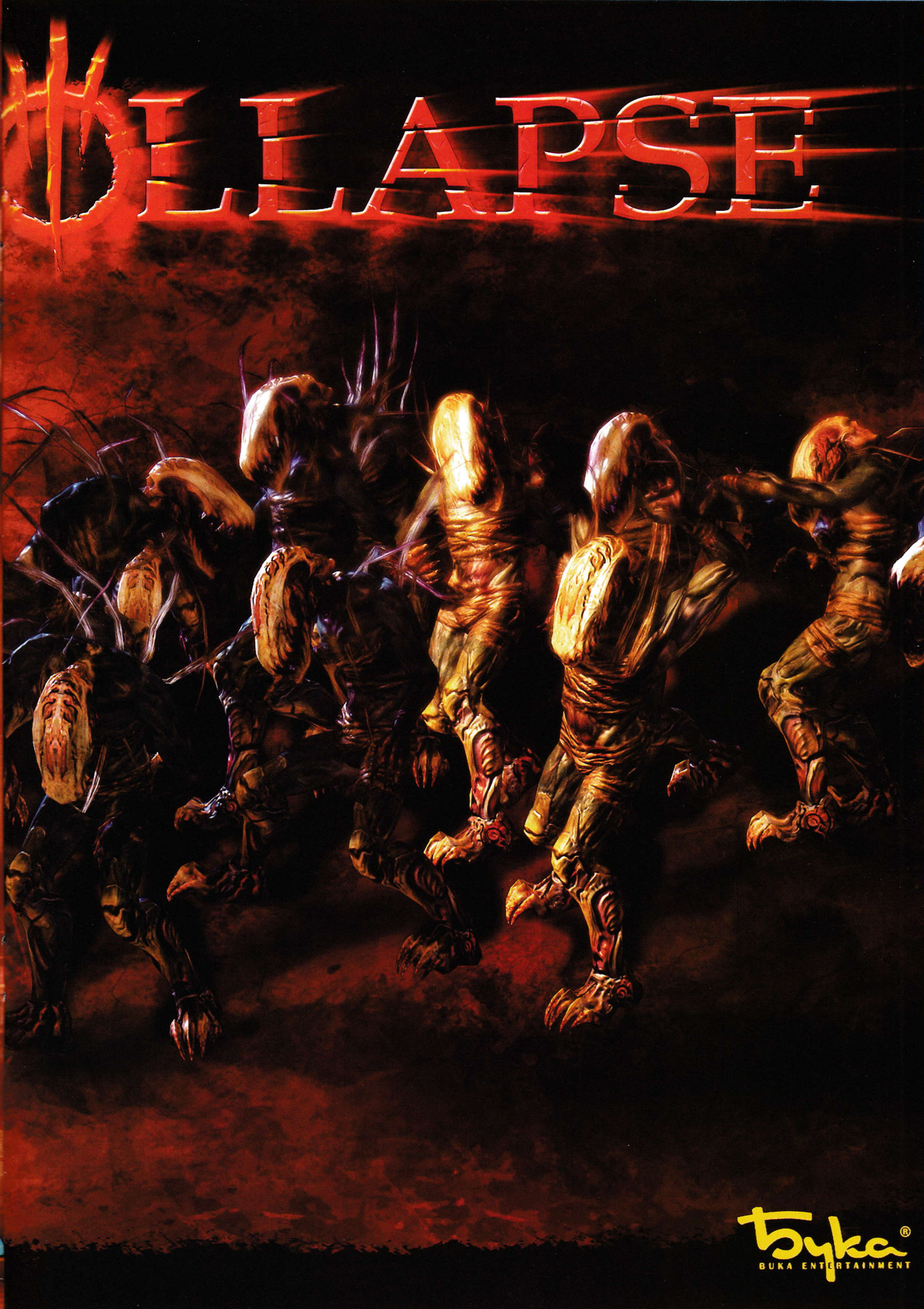
не назовешь, челюстями герои не двигают, глазками не зыркают и рожи не строят. Обмен любезностями проходит на отдельном экране – примерно так, как это было лет 10-15 назад в игрушках: просто отображаются иконки-портреты разговаривающих персонажей и тексты их фраз. Кстати, на русском языке. С нормальными шрифтами и подколками, юмором. Приятно, черт подери! Короче говоря, всем – и в целом, и по мелким частям, Bionic Commando Rearmed очень напоминает старые игрушки. Музыка, кстати, тоже очень похожа на ту самую оригинальную – выдают время только басы. Такие в прежние времена в играх просто отсутствовали как таковые. В общем, этот небольшой «косметический ремонт» пошел игре на пользу, сделав ее приятной для фанатов прошлого. Тем, кто привык к современной графике, с ее тенюшками, текстурами и прочими прибабасами, остается ждать появления Bionic Commando (2009), а всем остальным – играть в возрожденную стараниями Capcom классику.

pantera sls



Графика:	8
Геймплей:	9
Звук:	10
Управление:	9
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 7



WELAPSE

AGE OF
CONAN
HYBORIAN ADVENTURES





ШПИЛЬ!



CREOTEAM



Segeln

Deutsche Inseln

Яхтсимуляторы не пользуются у нас такой бешеной популярностью, как, например, гонки. Причины этого найти не так уж и просто, наверное, все дело в скорости: на машине можно разогнаться до 200-300 километров в час, а на яхте шесть узлов – вполне себе неплохой результат. В общем, предназначены симуляторы мореплавателей для тех, кто любит медитировать, кто хочет в первую очередь расслабиться, а не потрепать себе нервы. А таких людей немного, остальным же все эти многочисленные яхтсимы – на одно лицо. Трудно поверить, что есть какие-то ключевые различия, ведь выглядят все диски с играми одинаково.

На самом деле разница, как и в гонках, состоит в первую очередь в моделях яхт и трассах. В игре «Под парусом: Балтика и Северное море» восемь яхт и немногим меньше трасс, и этого уже достаточно, чтобы ее полюбить. Если же добавить, что и пути, и «транспортные средства» срисованы с реальных моделей, то игра, можно сказать, автоматически становится одной из лучших в жанре. А срисованы они не просто как-нибудь, а целиком и полностью, то есть вместе с физическими параметрами – парусностью, длиной, количеством мест для пассажиров и длиной мачт. Естественно, что от этих параметров зависит ход судна и то, как им придется управлять. Конечно, немалую роль играет и то, какая стоит погода: в «Под парусом»

можно установить постоянную или переменную погоду. В первом случае вы сможете примерно знать, на что рассчитывать, во втором погода будет полностью непредсказуемой. Но даже в хорошую погоду ветер сильно зависит от направления, которым вы идете. Игра позволяет развить скорость в десять узлов – в том случае, если ветер попутный и сильный (около 16 узлов). Кстати, знать все прописные истины яхтоводства нет необходимости, достаточно просто следить первое время за подсказками игры, а потом, через некоторое время, все становится на свои места – за ветром следишь уже автоматически, само по себе управление не создает никаких проблем.

В игре два режима – исследование и регата. Начинать лучше с первого, чтобы привыкнуть ко всем нюансам управления и трасс, потом можно переходить к соревнованию с «живыми» оппонентами. В режиме исследования результаты просто записываются в таблицу – оффлайновую или онлайн-овую в зависимости от выбора игрока. Здесь учитываются бонусы, очки. Кроме того, на прохождение любой трассы дается определенное время, если не уложишься – проиграешь. Даже в режиме исследования. Это несколько подзадоривает, хотя основной кайф получаешь от самой игры – от ощущения, что ты находишься на яхте, от звуков ветра и вида воды. Правда, к несомненным достоинствам игры графику отнести нельзя –

прорисовка тут посредственная, далекая от идеала, да и то – для игры с максимальными установками потребуются достаточно мощный компьютер. На ноутбуке, например, можно играть только со средними установками, а в таком случае часть удовольствия теряется – не видно ни волн, ни бликов на воде. Прорисовка берега – дело отдельное, тут проблем гораздо больше. Никаких привлекательных пейзажей ждать не стоит: серое либо зеленое поле – вот все, что сопровождает нас чаще всего во время рейса. Скрашивают ситуацию разве что яхты, стоящие на якоре у причалов. В общем, нет ощущения полного присутствия. Сам по себе звуковой ряд с этой задачей не справляется – он хорош, особенно шум ветра. Хотя, постороннему наблюдателю крики чаек могут показаться воплями раздраемого на части котенка, а то и хуже. В итоге, стоит либо предупредить окружающих, либо уменьшить звук и сделать погромче музыку. Как и сама игра, она расслабляет – эдакие медитативные напевы.

И тем не менее, несмотря на слабую графику, игра довольно привлекательная. Она буквально зачаровывает. Хотя, запросы человека, привыкшего к более качественным проектам, с яркой и детальной графикой, такая игра не удовлетворит. Она хороша для новичков и тех, кому просто хочется скрасить скучные и одинокие будни.

pantera sls

Жанр:

симулятор

games.1c.ru/parus

Разработчик:

Contendo Media

www.contendomedia.de

Издатель:

astragon Software

www.astragon.de

Локализатор:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц, оперативная память: 1 Гб, видео: 256 Мб



Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10



**КАК ДОСТАТЬ
КВАРТИРУ**

ТАК ДОСТАТЬ

Жанр:

Arcade/Logic

www.nd.ru/prod.asp?razd=destr&prod=osphowtosufficepartment

Разработчик:

Jam Games

www.jam-games.net

Издатель:

Новый Диск

www.nd.ru



Графика:

7

Геймплей:

2

Звук:

4

Управление:

4

Сюжет:

3

ОЦЕНКА

4

Многие, наверное, помнят комедийный телесериал «33 квадратных метра» производства «О.С.П.-студии». Шоу оказалось довольно популярным, и появление одноименной игры «по мотивам» выглядело вполне логично. Жанр, названный официально Logic/Arcada, скорее стоило бы окрестить как «симулятор пакостей». Ведь уже существует целый класс подобных проектов, начиная с легендарного «Как достать соседа». Впрочем, сейчас речь пойдет не об игре «33 квадратных метра», а о сиквеле к ней под названием «О.С.П. Как достать квартиру».

А не геймера ли вы доставали?

Игроки, облюбовавшие первый проект, сейчас радостно потирают руки и предвкушают новую порцию гадостей виртуальным ближним своим. Для них у меня есть пренебрежительное известие. Потому, что на самом деле, мы обнаружим... ту же самую аркаду, почти без изменений. Сохранены в неприкосновенности сюжет, ролики и все 12 локаций. Обновление заключается в добавлении дополнительных трех уровней. Чтобы попасть на эти (очевидно, золотые, судя по их удельному весу в «сиквеле») локации, нужно пройти все предыдущие, так как «новье» помещено в конце. Все, что можно посоветовать игравшим в «33 квадратных метра» — не брать в руки «О.С.П. Как достать квартиру», во избежание появления нового симулятора пакостника под названием «Как убить разработчика».

Пацаны, вы попали...

Звездун-старший в своем репертуаре. Ему «посчастливилось» врезаться в автомобиль «братков». Вернувшись домой, несчастный глава семьи объ-

яснил домочадцам, что жить им теперь негде.

И тут внезапно из кустов выполз рояль. В смысле, Звездунуных пригласили на кастинг в телешоу «Война соседей». Сюжет вполне вписывается в обычные рамки телесериальных сценариев, лишенных логики или правдоподобности. Впрочем, увы, смешным его не назовешь.

Мы будем «вести» каждого из четырех героев попеременно. По одному на уровень. Выбрать, кем играть, не выйдет: для каждой локации заранее определен свой «благородный мститель» в лице одного из членов семейства. Противники наших пакостников, не просто мешают Звездунуным получить квартиру, они еще и умудрились неосторожно насолить главным героям, чем и спровоцировали суровое, но справедливое возмездие.

Ведро вам на голову, грабли вам под ноги!

Задачи оригинальностью не отличаются. Обычно степень их изощренности варьируется от добавления мыла в пиво до рассыпания мелочей под ноги противнику. Зато процесс поиска предметов, и, в особенности, мест, где их можно применить, превращается чуть ли не в основную цель игрового процесса. И это порядком раздражает. Иногда, чтобы найти часть локации, где используется та или иная вещь, приходится полностью отречься от законов логики и перейти к методу «тыка». Что было бы возможно, если бы не «глупый» курсор, одинаково реагирующий на мелкие детали, в которых нужно покопаться и обширные области, где необходимо что-нибудь разлить или рассыпать.

Еще хуже обстоит дело со страшно медленными темпами

передвижения наших персонажей. По всей видимости, и Звездунуны, и соседи их родом из жаркой Эстонии. Таймера здесь нет, «пакостные» ролики пропустить нельзя. Результат: динамичность игры отсутствует полностью. Свою лепту в дело соскучивания игрока вносит однотипность действий, и идентичность большей части предметов.

Сантехник-почтальон

Хвалить «О.С.П. Как достать квартиру» за юмор, наверное, тоже не стоит. Но, по сравнению с другими сторонами проекта, эта — выигрывает.

Забавной показалась идея создания моделей персонажей, изображающих актеров «О.С.П.-студии» в различном гриме. Видно, что врача, бармена и автомеханика «играет» один и тот же «артист». А сантехник с легкостью «перевосплощается» в почтальона. Порадовали некоторые ролики: обгрызание сантехника хомячком до скелетоподобного состояния или превращение колдуньи в мышколягушку. Это не меняет того факта, что юмор, полностью — гэговый, диалогов нет и в помине.

Графика выглядит вполне сносно для игрушки такого типа. Не слишком детализированная, но яркая и сочная, визуальная составляющая хотя бы отчасти сглаживает промахи разработчиков во всех прочих областях. Удобная мини-карта позволяет ругаться в адрес управления раза в три реже, чем могло бы быть. Если бы «О.С.П. Как достать квартиру» не была такой скучной, возможно, графика и некоторые шутки могли бы ее поднять до уровня играбельной. Для тех, кто не проходил «33 квадратных метра», конечно. А так — извините, не стреляет.

Мария

РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007!

Спецвыпуски



Чтобы подписаться:

1. Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, подбери общую сумму – вноси ее в графу «**Общая стоимость выбранных журналов**».
2. Перечисли в любом коммерческом банке получившуюся сумму на расчетный счет: 000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
3. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
4. Если есть вопросы, звони: (044) 390-7750(51);

Твой «ШПИЛЬ!»



Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер тел. (с кодом) _____ Моб. тел. _____

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА 2008-2009

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп.»), а ниже – «шестьдесят пять грн. 04 коп.». Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: **физические лица** – в любом коммерческом банке Украины, **юридические лица** – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу: ИД «Комиздат», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080 по факсу: (044) 425-92-48 или 425-92-41 по электронной почте: subscribe@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год: «Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! Спецвыпуск» – 48,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке:

(044) 425-92-41, 425-92-42, 425-92-43

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с ноября 2008 года по октябрь 2009 года)

000 «Декабрь»

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735, код ОКПО 30262819

Счет №555 от «1» ноября 2008 г.

Плательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Ноябрь 2008	Октябрь 2009	1	65,04
Шпиль! С диском			1	115,68
Шпиль! Спецвыпуск	Январь 2008	Декабрь 2008	1	48,68
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Стать интеллигентом очень просто – надо просто выкинуть из машины бейсбольную биту и вместо нее положить красивую металлическую клюшку для гольфа.

HOT SHOTS GOLF OPEN TEE 2

Жанр:

sim

www.everybodysgolfclub.com

Разработчик:

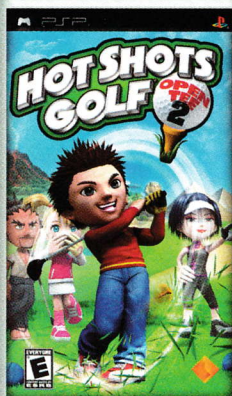
Clap Hanz

www.claphanz.co.jp

Издатель:

Sony Computer Entertainment

www.eu.playstation.com



PAR



Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10

С КЛЮШКОЙ НАГОЛО

Гольф, наряду с теннисом и конным спортом, считается элитным видом спорта. В некоторых неразвитых странах поклонников гольфа даже больше, чем футбола (но мы то знаем, что футбол круче ;)). Вот из таких стран и пошла мода делать игры о том, как хорошо пойти в поля и помахать клюшкой, побегать по ним в поисках маленького белого мячика, ну и, в конце концов, закатить этот мячик в кротовую норку.

Правда, такие насущные проблемы истинных гольферов в игре пропущены – остались только искусственно созданные препятствия на пути к лунке, соперник и легкий ветерок, так часто сдувающий мячик с пути истинного. Но и с такими упущениями игра вышла очень интересной.

Поначалу стоит пройти обучение. В нем можно ознакомиться с игровыми полями, прикинуть самые удобные подходы к разным лункам и, конечно же, научиться управляться с этой чертовой кочергой, которую они по недоразумению называют клюшкой. Фактически на пути к этой цели есть два задания: научиться определять угол и силу «закручивания» мяча при ударе для того, чтоб противодействовать ветру и компенсировать неровности местности, и отточить навыки вовремя нажимать кнопку «X» для получения мощных и точных ударов.

Управление в игре реализовано в большей степени грамотно – активировав удар, нужно «поймать» полосу его силы на нужном нам моменте, а потом на возвратном движении полоски также «поймать» качество исполнения удара. Поми-

мо этого, пока бежит полоска удара, крестовиной задается «подкрутка» мяча. В принципе это можно было реализовать на стадии прицеливания, но, видимо, разработчик хотел добавить больше драйва в процесс игры. Вторая проблема управления состоит в том, что в Open Tee 2 не очень удобно рассматривать трассу до лунки – можно отдельно приблизить камеру к лунке или приблизить камеру к месту, куда попадет мяч, просто облететь поле нам не дают. Но эту проблему частично исправляет возможность подняться ввысь, и оценить местность до лунки с высоты птичьего полета.

Графика Open Tee 2 до «некст-генов» не дотягивает, да и God of War проигрывает, но держится на довольно неплохом уровне. Персонажи хорошо анимированы, заметно, что для этого воспользовались наработками из игр этой серии разработанных для PS3. Рельеф местности довольно хорошо детализирован – видны все холмики на поле, не говоря уже о разных препятствиях. Деревья, попадающиеся во время игры, полностью трехмерны. И даже обычные указатели и рекламные щиты разработчики не поленились превратить в трехмерные и вполне реально влияющие на игру объекты – по крайней мере, в них можно попасть.

В плане музыки Open Tee 2 не радует – нам крутят одни и те же несколько мелодий, которые довольно быстро надоедают. Если бы треклист был бы подлинней, то не возникало бы желания выключить звук и никогда его больше не включать. А вот с озвучкой все отлично – мы

слышим не только стуки-грюки при музании мяча клюшкой, но также комментарии своего «клюшконосца», а то и свои собственные.

Приятно, что разработчики постарались создать условия для максимальной реиграбельности: помимо простого прохождения отдельных карт мы можем поучаствовать в турнирах и выиграть какие-нибудь призы. Причем призы не просто для «галочки», а действительно имеющие игровую ценность. Это новые прикиды для нашего персонажа, новые клюшки, новые мячи, новые персонажи, новые гольф-клубы и новые режимы игры. Еще есть забавная мини-игра, помогающая развить точность при различных погодных условиях. А также своеобразная раздевалка, где мы можем выбрать персонажа и вырядить его как нам нравится.

Данные о проведенных играх и участиях в чемпионатах сохраняются, и потом можно просматривать свою статистику – как изменялась точность попаданий, как менялся класс игрока. Также в статистике можно просматривать сохраненное видео особо удачных, или просто прикольных моментов игры.

Open Tee 2 имеет широкие возможности сетевой игры – рубиться можно не только по местной локалке, но и через интернет. Данные о сетевой активности также сохраняются в статистику, позволяя наблюдать рост онлайн-рейтингов.

В общем, игра очень забавна. Вполне неплохой способ убить пол часа времени. Но не засиживайтесь дольше – затягивает.





Я – огнеупорный.
Ты – нет



МАЛЬЧИШ-ПЛОХИШ ПРОТИВ ЗЛА

В последнее время повелась мода выпускать фильм и в довесок к нему игрушку – и хлопот не много (судя по качеству, эти игры делают студенты-программисты вместо курсовых работ), и на волне популярности денег подзаработать можно. Но с этим проектом не все так просто – не смотря на то, что он вышел приблизительно в одно время с фильмом «Hellboy 2: Золотая Армия» игра и фильм не связаны ничем кроме главного героя.

Сюжет завязывается вокруг очередной неприятели, в которую вляпывается наш краснокожий демон. Выполняя задание по поиску украденного артефакта, и гоняясь по лесу за воронами (истинное развлечение для героя), он не замечает обрыва и падает. Падает, надо сказать, очень удачно – прямо на противоположную сторону каньона. А увидев там какой-то мавзолейчик, наш любопытный краснокожий заламывается внутрь, где вполне справедливо получает по башке – нечего покой мирных зомби и скелетов нарушать.

Не смотря на такое простое вступление, по ходу игры нас ждут довольно неожиданные сюжетные повороты. Кроме зомби и скелетов, мы повоем против мелких божков, роботизированных горилл, и, конечно же – фашистов (какой фильм или игра о Хеллбое, если там нет фашистов?). Правда не редки ситуации, когда в сюжетной линии возникают белые пятна и мы непонятно с какого перепугу просто прем напролом сквозь врага.

По своей сути игра

представляет собой экшен от третьего лица, примерно как «God of War». Но не стоит их между собой сравнивать и говорить что «Hellboy: The Science of Evil» намного хуже – он просто другой. Конечно мы также бегаем и с помощью своего оружия (руки Hand of Doom и пистолета Good Samaritan) уничтожает всех противников на своем пути, но здесь гораздо чаще нужно решать головоломки. Причем головоломки интересны и решаются достаточно легко, даже есть подсказки, на случай если игрок в чем-то застопорился. В итоге эти головоломки с успехом заменяют мини-игры по уничтожению боссов, которые характерны для «God of War».

Боевка реализована очень интересно. Помимо стандартных выстрелов и ударов мы можем делать комбы, а к мега-револьверу Хеллбоя можно найти различные заряды – разрывные, поджигающие и другие. Также боевая система «Hellboy: The Science of Evil» поддерживает использование разных подручных средств. Увидев на земле слегка подсвеченный предмет (камень или лопату), просто подбегаете и подбираете его с земли. Большинство таких предметов можно метать, а некоторые (например мотыги) используются как обычное оружие. В конце концов в качестве оружия можно использовать и небольших противников – из них тоже получается неплохое метательное оружие.

Графика в игре очень своеобразная – разработчики старались передать стиль присущий комиксам о Хеллбое. Местами это смотрится просто замечательно, а местами грубые линии и ис-

каженные пропорции делают трехмерную картинку просто ужасной. Но, если сравнивать с комиксными вставками, которыми подается сюжет игры, то разработчики проделали огромную работу по облагораживанию образа Хеллбоя и спасению игры от забвения из-за ужасающе грубой графики. Респект им за это и уважуха. А вот делать неуправляемую камеру им явно не стоило – перескакивание ее положения с места на место нервирует и мешает, а в особенности отвлекает во время боя.

Звуки с которыми Хеллбой бьет, стреляет, взрывает, расчленяет, сокрушает, протыкает и давит врагов, сделаны «на отлично». Не менее впечатляюще сделана озвучка разрушения различных игровых объектов. В то же время музыка в «Hellboy: The Science of Evil» подкачала – на каждом типе местности своя мелодия, но она так неудачно зациклена, что буквально через 10 минут после начала игры лезешь в опции, чтоб ее отключить.

Помимо одиночного прохождения игра поддерживает кооперативный режим на двух человек. В нем владелец ведущей приставки всегда играет за Хеллбоя, а второй человек либо за Эйб Сапиен, либо за Лиз Шерман.

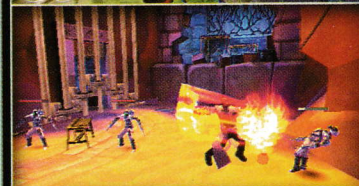
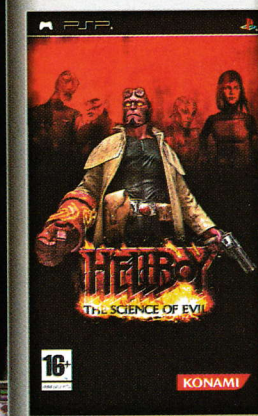
Впечатление об игре остается смешанным – неплохая боевка и интересные головоломки, нивелируются дырявым сюжетом и неуправляемой камерой. Попробовать играть стоит, но если прыгающая камера будет сильно мешать, то лучше не играть – привыкнуть к постоянным скачкам практически невозможно.

Жанр:
action

www.konami-data.com/hellboy

Разработчик:
Big Ant Studios
www.bigant.com

Издатель:
Konami
www.konami.com



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 9



CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА РОДИНУ



Жанр:

шутер времен
Второй мировой
www.callofduty.com

Разработчик:

Treyarch
www.treyarch.com

Издатель:

Activision
www.activision.com

Дата выхода:

ноябрь 2008 года

PC | X360 | PS3 | Wii | Mobile

Прошлой осенью на прилавках магазинов появилась замечательная во всех смыслах игра от Infinity Ward – Call of Duty 4: Modern Warfare. Успех четвертой части в первую очередь заключался в том, что разработчики наконец отошли от темы Второй мировой войны, которая, собственно, и использовалась в первых трех частях. Но это не единственная причина, благодаря которой Call of Duty 4 некоторое время занимала лидирующие позиции в рейтингах игр. Modern Warfare затягивал настолько, насколько не затягивает никакая другая игра. Добавьте ко всему этому еще напряженную атмосферу и, конечно же, шикарнейшую кинематографичность. Еще год назад казалось, что лучше сделать уже невозможно.

Но такой вывод оказался ошибочным. Уже ближе к середине текущего года стало официально известно, что команда разработчиков из Treyarch работают над пятой частью серии. Проект получил название Call of Duty: World at War и позиционируется как... WW2-шутер. Единственным желанием большей половины геймеров было как раз то, чтобы игра больше не возвращалась к тематике Второй мировой. И как будто назло разработчики взяли и возвратили.

Новая война

Компания Treyarch не впервые засветилась в серии Call of Duty. Силами ее разработчиков была создана Call of Duty 3, так и не вышедшая на PC. Теперь же авторы берутся за пятую часть и, забегая наперед, сообщаем: она будет как минимум на уровне Call of Duty 4.

Как мы уже отметили выше, события игры вновь переносятся во времена Второй мировой. И первая кампания, которую нам предстоит пройти, – Тихоокеанский театр военных действий. И здесь же раскрывается первое нововведение игры. В World at War, впервые за историю всей серии, нашими противниками станут солдаты японской армии. Те из вас, кто хорошо знаком с историческими событиями, должно быть знают, что японцы – это самые сильные, самые стойкие, и самые жестокие противники. Они могут несколько дней прятаться в траве или скрываться за деревьями, дожидаясь своего врага. Воюя с японцами, нельзя расслабляться ни на секунду, потому что они ведут бой очень тактично и практически без отдыха. Уже из официального трейлера видно, насколько японцы жестоки и в игре. Судя по всему, мы будем не только

бегать по лесам и джунглям с пушкой наперевес, но и поучаствуем в ближнем бою.

Все вы прекрасно знаете, что серии Call of Duty экшена не занимать. Четвертая часть это окончательно доказала: в игре постоянно что-то взрывалось, со всех сторон валили противники, где-то пролетали вертолеты, где-то проезжали танки – безумный экшен на мониторах просто не мог не порадовать. Само собой, что в World at War все это тоже будет, но Treyarch решают пойти еще дальше, и добавляют в игру эмоциональную составляющую. Как сообщают сами разработчики, они связались с 15 пехотинцами, ныне ветеранами, которые участвовали в Тихоокеанских сражениях. С каждым из них они провели довольно много времени, и попытались узнать как можно больше о том, что они чувствовали тогда, что переживали... Война сама по себе очень страшная вещь, но война против японцев – это страшно вдвойне. И все это разработчики хотят отразить в игре.

Мелочь, а приятно

Рассказывать о Call of Duty: World at War в целом совершенно нет смысла. По масштабу действий и тому, что происходит на экране – это все та же чет-



КАЖДЫЙ МЕСЯЦ: РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ И СБОРКЕ ПК

PC WORLD UKRAINE

ПОДПИСКА



**ВСЕМ ЧИТАТЕЛЯМ,
ОФОРМИВШИМ ПОДПИСКУ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ, –
ПРИЗ –
НАУШНИКИ**

Оформление подписки
через редакцию:

• Перечислите деньги на
наш расчетный счет, впи-
сав в счет-фактуру пла-
тельщика (название ком-
пании или фамилию, имя
и отчество) будущего полу-
чателя журнала.

• **Обязательно** заполните и
вышлите лист доставки или
его копию:

• **письмом по адресу**
редакции: 000 "Декабрь",
ул. Фрунзе, 40,
г. Киев, 04080, Украина

• **по тел.:**
(044) 425-92-41 (42.43.44)
факс (044) 425-92-48

• **по E-Mail:**
subscribe@comizdat.com
• **моб. тел.:**
8 (067) 215-44-84

• Для получения именного
счета, перезвоните,
пожалуйста, по приведен-
ным выше телефонам.

Стоимость подписки

Полугодие:
89 грн. 15 коп.
Год:
178 грн. 30 коп.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

АБОНЕМЕНТ

000 "Декабрь"

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40

Р/с 26007103801 в АКБ "Интеграл" в г. Киеве

МФО 320735, код ОКПО 30262819

Счет № 4444

от 1 июля 2008 г.

Плательщик:

Издание

Начало
подписки

Окончание
подписки

Количество
комплектов

Сумма, грн.

Журнал "PC WORLD"

ноябрь 2008 г.

октябрь 2009 г.

1

178,30

Всего к оплате: 178,30

Всего к оплате:

Сто семьдесят восемь грн. 30 коп.

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки № 4444

Плательщик:

Издание Журнал "PC WORLD"

Кол. комплектов:

Подписной
период:

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

IX

X

XI

XII

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

Получатель (Наименование организации/ФИО)

ФИО контактного лица

Адрес доставки: Индекс

Область

Район

Город

Улица

Дом

Корп.

оф./кв.

Тел.

Моб. тел.

Факс

E-Mail

www



вертая часть. Но вот внимание к деталям Treararch уделяют очень тщательное. Все то, что вы увидите на протяжении игры – реально существовавшие битвы, или сражения, или даже подвиги отдельных людей. Важную роль в игре теперь будет играть техника: отныне мы будем очень часто ездить и летать. Для создания моделей самолетов, джипов и прочих транспортных средств разработчики руководствовались настоящими снимками, сведениями, и даже использовали реальные размеры. Причем огромное сходство вы заметите как снаружи, так и внутри техники. Каждую кнопку, каждый болтик, каждую деталь дизайнеры нарисовали, а программисты реализовали в игре. В итоге у Treararch получился эдакий путеводитель по технике времен Второй мировой.

Что же касается формы солдат, то ее стали детально срисовывать еще в третьей части. Но благодаря новым технологиям, лазеры сами детально сканируют форму, оставляя дизайнерам больше времени на прорисовку чего-нибудь другого. В общем, буквально каждая мелочь, каждая деталь в игре смоделирована так, как все это выглядело тогда, во время войны. Что уж говорить, если разработчики даже в отдельной звукозаписывающей студии используют настоящее оружие, чтобы записать его реальный звук. Это огромная работа, которая ведется вот уже как два года.

Возьмем Берлин еще раз!

А теперь еще более интересные подробности. Treararch

собираются уделить немалое внимание русскоязычной аудитории игры. Заметьте, в последнее время игры все чаще и чаще создаются с уклоном на русских игроков (Frontlines: Fuel of War, Call of Duty 4, GTA IV). Поэтому кроме Тихоокеанской компании, в World at War мы в очередной раз попытаемся взять штурмом Берлин. Само собой, играя советскими войсками. И здесь авторы сообщают совершенно неожиданное: они очень продолжительное время изучали советских солдат, их поведение, тактику, оружие. Разработчики смотрели советские фильмы (!) и даже читали книги! И хотя они не понимали текста, картинки и иллюстрации им дали многое. Опять-таки, это будет не простая пальба по немцам, здесь все тоже будет завязано на эмоциях двух сторон. Достаточно просто представить эту картинку: война, повсюду трупы, советские войска потеряли много солдат, и тут они врываются в Берлин. На словах все это звучит далеко не так, как происходило на самом деле, но разработчики всерьез намерены реализовать это в игре.

Мультиплеер

Отдельного рассказа заслуживает и мультиплеер Call of Duty: World at War. Авторы с видимым энтузиазмом используют идею Battlefield. Как мы уже писали выше, важную роль в игре будет играть техника. Оказывается, в мультиплеере ей тоже отведена далеко не самая последняя роль: здесь будут и специальные режимы, и карты для заездов. Кроме этого, появятся так же и сквады (универсальный

элитный отряд, считающийся неделимой боевой единицей), а вы сможете расставлять точки на карте. Никуда не делись и перки, появившиеся и получившие огромную популярность в Call of Duty 4. Причем к старым перкам (например, быстрый бег) добавятся новые, которые будут связаны с техникой.

Ну и, наконец, самое главное – в Call of Duty: World at War появится кооператив. Причем вы сможете проходить игру не только вдвоем, но и втроем или даже вчетвером. Практически в каждой игровой миссии будут встречаться задания или препятствия, которые без помощи напарника вы никак пройти не сможете. Не стоит забывать и о том, что уровень сложности будет меняться в зависимости от количества игроков.

Из настоящего – в прошлое

Как только мы узнали, что пятая часть серии возвращается к тематике Второй мировой, то, честно говоря, совершенно разочаровались в проекте. Но когда сотрудники Treararch рассказали, как они собираются переизобрести WW2-шутеры, нам ничего не осталось, кроме как поверить на слово. Разработчики собираются сделать не просто хорошую, красивую и кинематографичную игру, они хотят, чтобы мы, игроки, почувствовали и ощутили все то, что тогда чувствовали солдаты. В частности, мы советуем ждать World at War всем тем, кто питает интерес к историческим и военным событиям. Да и, в конце концов, это же все-таки Call of Duty.

Ян «Dexter» Одарченко



Контент-услуги доступны для абонентов MTC, JEANS, EKOTEL, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: **www.etobomba.com** або **wap.etobomba.com**

Зроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXXXXXX, даний номер повинен належати MTC, JEANS, EKOTEL, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567



Настоящий мини гольф Самый не обычный симулятор игры в гольф: участие запятое ладом. 6100241603	Настоящий Бильярд Вы можете играть не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями. 6100008603	Лучшие Бойцы Мира Безумные драки, несколько героев и большое количество противников. 6100017603	Настоящий SuperBike Под тобой гоночный байк. Соревнуйся уже понимаешь - для них эта гонка проиграна. 6100080603	Настоящие Реверси Логическая игра, известная как "Реверси" или "Отелло", привезенная из Китая. 6100016603	Age of Heroes 3: Возмездие орков Нет бессмертных людей, или бессмертных богов - но бессмертные сказания о... 6100651603	Age of Heroes IV: Кровь и сумрак Лучшая пошаговая стратегия. Теперь ваш герой путешествует не один, а с группой. 6100850603	Приключения Друида Молодой маг-друид, постигает тайны мироздания. Его ждут красивые ландшафты... 6100015603	Морские волки Стань настоящим морским волком. Самые жестокие морские баталии. 6100046603	MahJong The Maya MahJong The Maya это старинная игра-головоломка. 6100024603
БУМЕР-2 Драки, перестрелки, крутые погони, все только начинается в новой игре по мотивам. 6100240603	Колониальные войны Новые земли, ресурсы - все это позволяет управлять миром. Управляя кораблем... 6100955603	Настоящее Ралли Лучшие трассы мира и лучшие гоночки. Безумные скорости и крутые виражи. 6100020603	S.T.A.L.K.E.R. Mobile Захватывающий и нелинейный сюжет. Современный 3D движок. Анонсы Зоны. 6100890603	Space Miner Побывайте там, где никогда не ступала нога человека, где от огромного давления. 6100727603	ШТИРЛИЦ Самая развлекательная броулка для мобильных телефонов. Коварный диктатор. 6100103603	Age of Heroes II Вас ждут невероятные приключения, ведь поверженное зло снова показало... 6100292603	Настоящие Линии Real Lines - игра, которая стала популярной благодаря большому количеству директоров. 6100007603	Настоящая Бойня Это настоящий командный экшен. Десматч или Захват флага... 6100004603	Настоящий Футбол - Мировая Лига 2006 Изменяющаяся тактика игры, непредсказуемые действия соперников, великолепная графика. 6100380603
Алеша Попович и Тугарин Змей Игра по мотивам мультфильма "Алеша Попович и Тугарин Змей". 6100155603	3D Real Billiards 2007 Готовы опережать противников на десятки очков, отправлять в лузу по три шара. 6100723603	АлиБаба и страшный Дев Всем "Алибабам" и разноразным "Принцам". Интересная аркада на мобиле. 6100350603	БУМЕР Тебе предстоит уходить от погони, сопровождай дальноточий... 6100126603	3D Towers of Maya Возьмите Тетрис, измените геймплэй, добавьте спецэффекты и бонусы. 6100395603	Штирлиц-2 Теперь бравому разведчику Штирлицу предстоит отправиться по следам диктатора. 6100156603	3-D Flower Tower 3D Flower Towers - это динамичная и яркая головоломка. Супер графика и звук. 6100652603	Пиццерийный Магнат Стань на время владельцем пиццерии и защити кучу денег. Будь магнатом пиццы! 6100005603	Байкерский Клуб "BlackSpeed" Потрясающие ландшафты, невероятные дорожные битвы, 4 территории. 6100010603	Real Street Racing В уличных гонках нет правил, но есть безумный азарт, адреналин и крови. 6100628603
Сексуальная Загадка Препятствия нимфетка, такая эротичная и горячая, что никто не смог избежать ее. 6110069603	Ловец душ Множество заданий, требующих смекалки и логического мышления. Забавные моменты... 6110070603	Раскрывая код Да Винчи Исследовать и разгадать секреты Да Винчи скрытых на его полотнах. 6110075603	Соблазни его! В его глубоком чувственном взгляде можно утонуть как в темном омуте! 6110071603	Зимние линии Получай бонусный новогодний шар, который способен заменить любой друг. 6110072603	Русский Блэк Джек Любишь рисковать и выигрывать? Игра "Очко" твой конек? Так проверь же свою удачу! 6110068603	Точки и Сундуки Новые ощущения от игры в Точки, являющейся развитием головоломки. 6110076603	Зимняя сакура Мой господин желает сорваться под сенью зимней сакуры? Я могу помочь. 6110073603	1942 Воздушные битвы Примите участие в самых важных сражениях Второй Мировой войны. 6110074603	Виселица Делюкс Открой таинственный мир, в игре, прежде чем повесит твоего персонажа. 6110077603
Twice! Красочная графика, сочные цвета и оригинальные картинки... 6110059603	Вики Вэнс: кодовое имя Прометей Пройдите через руины заброшенного города, исследуйте лабиринты подземелья. 6110060603	Ночной клуб Не знаешь, чем заняться ночью? Ночной клуб ждет тебя. Марго ждет тебя. 6110067603	Железный человек Железный Человек не уступит по своей крутизне ни Человеку-Пауку, ни Халку... 6110061603	Сапёр, Паук и Солитер Три известных компьютерных хита в одном комплекте! Само по себе звучит неплохо. 6110062603	Солнечная долина Страшный грохот раздался по соседней ночи и огненное зарево зловеще осветило... 6110058603	Сказочные линии Эпифы придумали для вас испытание, пройдя которое вы докажете что достойны их... 6110065603	Супер Таксист Безумные гонки по городу в поисках очередного клиента. 6110063603	Прыгающий Шар Необычная вариация на тему классического аркадного. Шарик в трех измерениях. 6110064603	Мисс Вишенка Нужно уметь увлечь и заставить влюбиться в себя. Соблазни твоего улыбочки и жеманщи... 6110066603
3D Mystic Ways Прыгающий шарик, быстрый, холодный, ищущий свой путь. Ловиши на его пути... 6100629603	3D Real Mahjong Увлекательная и полностью трехмерная логическая игра. Приятная музыка. 6100733603	Мировой Бойцовский Клуб Чтобы положить конец разорушенным властелинам кланов заключили договор... 6100018603	Настоящий боулинг Ты можешь играть с другом на одном мобильном телефоне. Несколько режимов. 6100214603	Штирлиц III Операция Угнетения Великолепная графика и специальные эффекты взрыва гранат и выстрелы. 6100728603	Акулы 2 - Революция Самая чумовая аркада, жуткая смесь Finding Nemo и Matrix. Замораживание в воде... 6100013603	Настоящий Дартс Максимально приближенный к реальности игры Дартс. 6100157603	Guns, Wheels & Madheads Футуристические боевые гонки в сверхсовременном 3D исполнении... 6100847603	Настоящая Формула Что такое настоящая скорость? Это когда безумная мощь двигателя... 6100009603	Добрыня Никитич и Змей Горыныч Богатырь Добрыня Никитич отправится на поиски похищенной племянницы. 6100428603

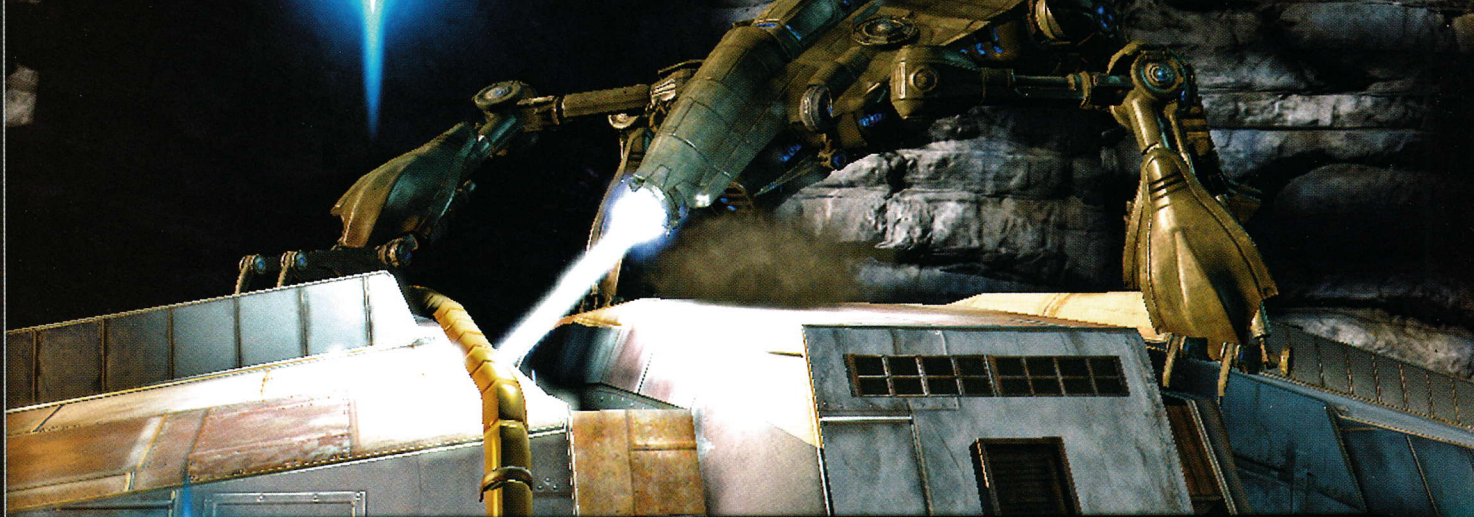
Іди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

ЗАТ "Київстар Дж.Єс.Єм.", ліцензія ДКЗУ №090503 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКРЗ АБ №222733 від 17.11.2005 р. Ліцензія Мінтрансв'язу серія АА № 720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р.

Ворість впровадження повідомлення на номер: 4707, 7 грн. 4809 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (із ПДВ) (Поступи для поповнення).

Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

DARK VOID



С ПЛАЗМОГАНом В ОБЛАКАХ

Жанр:

Авиационный симулятор /
3rd Person Action

Разработчик:

Airtight Games
www.airtightgames.com

Издатель:

Capcom
www.capcom.com

Дата выхода:

IV квартал 2008

PC | PS3 | X360

Мир виртуальных развлечений сильно преобразился за последние 15 лет. Царство брендов, сиквелов, лицензий, римейков... Свежие взгляды редко находят свое место в этой безжалостной среде, да и те не выдерживают никакой критики. Задолго до выхода издатель считает прибыль от «детей пиара». Борьба за качество продуктов постепенно уступает рекламе. Все чаще полем боя за продаваемость игры становятся офисы маркетинговых подразделений, а вовсе не девелоперские отделы. Но это все на вершине, у подножья горы дела обстоят несколько иначе. Небольшие команды разработчиков пытаются сделать все возможное и невозможное, чтобы привлечь к продукту потребителя и попасть в число игроделов, восседающих выше. Сегодня речь у нас пойдет именно об одном из таких проектов.

Казалось бы, смесь разных жанров – это уже проторенная дорожка. Опавшие листья лаврового венка триумфатора в лице Grand Theft Auto III собирали все кому не лень, и удивить геймера будущего подобным шагом с каждым днем стано-

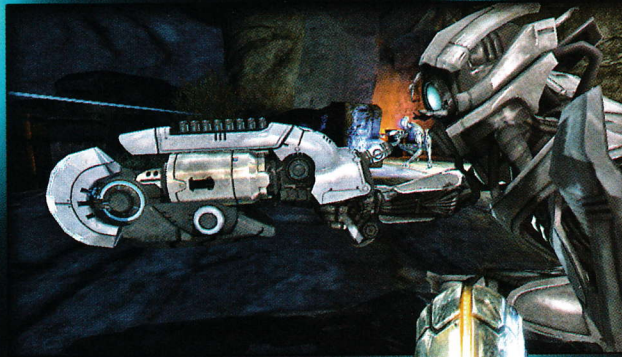
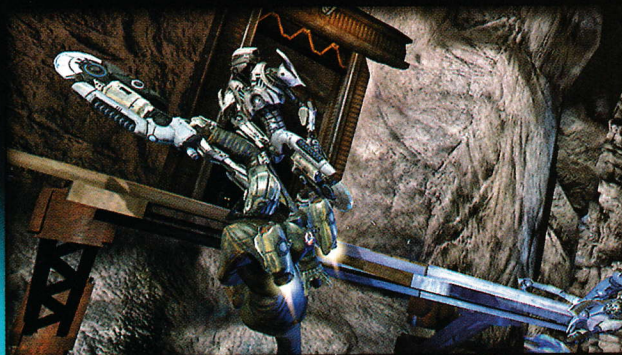
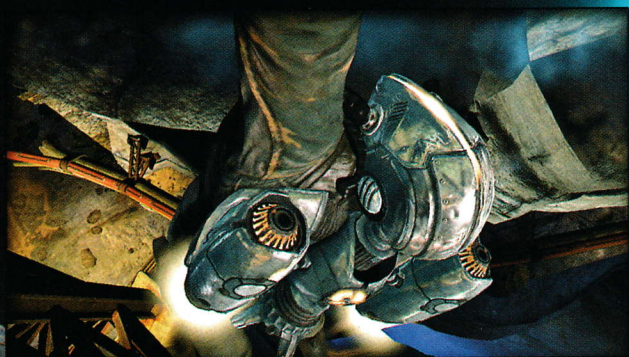
вится все труднее. Трудно – не значит невозможно, и молодая студия Airtight Games яркий тому пример. Идея на первый взгляд сомнительного симбиоза экшена и авиа симулятора нашла своих инвесторов и уже сегодня ребятам, некогда работающим над созданием легендарного авиа симулятора Crimson Skies: High Road to Revenge, есть, что показать людям.

Традиционно от сюжета игры не стоило ожидать чего-то мегаинновационного. Главный герой игры Уилл всю свою оставшуюся жизнь будет жалеть, что пролетал над Бермудским треугольником. Теорию таинственного исчезновения воздушных судов бедолаге пришлось испытать на собственной шкуре. Чудом уцелевший Уилл очнулся в потустороннем мире, известном как Void. Знакомство с новой средой обитания оказалось далеко не из приятных, на повестке дня поставлен лишь один вопрос – «как выжить?». Дальше все как в классике жанра а-ля кинолента со Стивеном Сигалом в главной роли. Над Землей нависла смертельная опасность, и наш маргинал безуданно занима-

ется геноцидом инопланетной расы во имя безопасности матушки Земли. По ходу прохождения игры, главный герой знакомится с себе подобными, так называемыми «Выжившими» и, возглавив их, поведет в светлое будущее.

Основой Dark Void стал предшествующий опыт ребят из Airtight Games. Так, отцом игры можно назвать один из лучших консольных авиа симуляторов Crimson Skies: High Road to Revenge. Сам по себе этот немаловажный факт развеял все сомнения в качестве реализации элемента авиа симулятора и привлек внимание масс. Ведь, как подчеркивают сами игровые строители, больше половины сражений будут проходить в воздухе. Само собой, с первых минут порхать как птичка в облаках вам никто не даст, но по мере продвижения по сюжетной линии это станет возможным. Первым делом Уиллу предстоит отыскать джек-пек, который позволит ему перемещаться посредством мегапрыжков. Следующим шагом в стремлении летать выше и быстрее станет поиск дополнительных деталей





к чудо-девайсу, которые будут спрятаны на локациях. Но и на этом воздушные приключения нашего пилота не заканчиваются: разработчики предусмотрели возможность захвата вражеских НЛО и дальнейшее его использование в личных целях. Захват вражеской техники в воздухе выглядит как мини-игра, в которой главному герою предстоит приземлиться на НЛО, после чего, уклоняясь от выстрелов, повредить защитную систему кабины пилота и, отправив последнего в мир иной, взять летающий объект под личный контроль. Теперь уничтожить корабли, витающие в облаках, куда проще – можно использовать мощь НЛО против его же создателей. Если же индикатор целостности судна максимально приблизится к нулевой отметке, одним нажатием клавиши можно будет покинуть его в свободном полете и раздобыть другой.

Вторая, Action составляющая игры выполнена в лучших традициях жанра. Вот тебе, братишка, ствол, вот обойма с боеприпасами, вражина вон там за углом... Стандартный динамический Action с видом от третьего лица, в котором игроку предстоит проделать нелегкий путь от трупа к трупу, изымая у бездыханных тел новые виды

оружия и боеприпасы. Добавим к этому примитивную эмуляцию ближнего боя со скриптовыми видеовставками на движке игры и stealth-элементы в духе Prince of Persia и получим вполне любопытный проект. Отдельно хотелось бы выделить использование, так называемых, укрытий, которые действительно популярны в современных играх. Уилл, сидя под бункером, сможет просто вставить ствол в отверстие и, зажав курок, втемную навешать люлей тем, кто не успел спрятаться. Ну и, конечно же, побаловать супостатов осколочной гранатой, без всякого риска для жизни.

В общей сложности игровой процесс обещает занять около 15 часов игрового времени. Динамические перестрелки, взрывы, головокружительные прыжки между скалами, захватывающие воздушные сражения, это лишь небольшая часть того, что обещают нам Airtight Games.

Графическую составляющую игры можно охарактеризовать двумя словами Unreal Engine 3. Конечно же, на фоне последних достижений в компьютерной графике картинка далеко не идеальна, но и пасти задних не будет. Анимация движений на высоте, главный герой ничем не уступает перс-

нажам из новых голливудских фильмов, особенно впечатляет воздушная акробатика. Сценки ближнего боя хоть не изобилуют разнообразием, но радуют глаз. Да и сам мир Dark Void в демонстрационных роликах смотрится более чем презентабельно. Горная долина с огромными отвесными склонами, огненные облака, мосты сомнительной надежности, все вокруг создает впечатление качественно проработанной вселенной.

Осмыслив все вышеизложенное, можно сделать вывод, что Airtight Games идут в правильном направлении. Необычное совмещение, казалось бы, таких разных жанров в руках разработчиков не только обрело право на жизнь, но и сделало заявку на действительно качественную и инновационную игру. Dark Void не метит на корону Half-Life, но свою аудиторию поклонников обязательно найдет. В первую очередь игра будет интересна любителям динамических Action в стиле Armed and Dangerous, остальных же может привлечь необычный геймплей. Что там гадать? До выхода игры осталось не так уже много времени, таки ждем-с...

Виталий «Blind» Полищук



My Dog

Жанр:

тамагочи, логическая

Разработчик:

i-play

www.iplay.com

Издатель:

i-play

www.iplay.com

Для зачки отправьте
код на номер 7900:
00747237 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10

3in1 Classic Mobile Games

Жанр:

аркада, логическая

Разработчик:

Digital joker

www.digital-joker.de

Издатель:

Mayhem studio

www.mayhem.es

Для зачки отправьте
код на номер 7900:
00747645 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10

ЗАВЕДИ СЕБЕ ДРУГА

Лет эдак десять назад тамагочи были одной из самых увлекательных мобильных игрушек. Мобильных в том смысле, что их можно было носить с собой, а не в том, что они устанавливались на мобильные телефоны. Сегодня они есть и в первоначальном виде, и в качестве мобильных приложений. My Dog – одна из лучших таких игрушек. Обычно в тамагочи дают возможность выбрать из нескольких видов зверья, но в этой игре есть только собаки. Дальше с выбором тоже не густо: можно определиться только с полом щенка и его расцветкой. И все. Сразу же после этого начинается игра, в которой придется ухаживать за выбранным зверьком. Если надоест – достаточно просто выйти из приложения и до следующего его запуска щенок не потребует никакой заботы о себе.

В отличие от первоначальных тамагочи, в My Dog есть не только возможность выбора между игрой, кормлением и прочими заботами,

но и несколько локаций: дом, в котором есть кухня, комната и двор, магазин, где продают еду и прикормы для зверушки, парк и места развлечений. В общем, есть где побродить пару часов, пока игрушка не надоест. Надоедает же она действительно достаточно быстро – за пару часов устаешь настолько, что больше не радует ни красочная графика, ни насыщенные звуки, ни жизнерадостность питомца. Кстати, реализация – одно из основных преимуществ этой игрушки. Больше тамагочи с такой графикой, звуком и широкими возможностями просто нет. Отдых в несколько дней дает возможность снова скрасить свою жизнь электронным питомцем, так что полностью игра не надоедает.

Вердикт: Играть в My Dog стоит тем, кто раньше очень любил тамагочи и теперь хочет повторить увлечение юности, а также детям и девушкам, которые испытывают слабость к животным во всех видах и ипостасях.



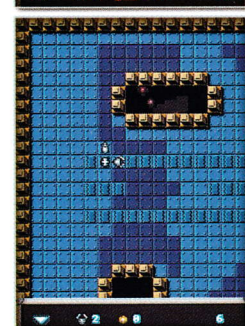
ЭКОНОМИЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ

Тратить деньги на каждую отдельно взятую игрушку – не каждому придется по душе. Некоторым просто такая трата кажется необоснованной, тем более, если мобильным играм уделяется совсем мало времени. В таком случае лучше обратить внимание на сборники игрушек. Во-первых, они обойдутся дешевле, во-вторых, чаще всего в таких сборниках объединяются так называемые казуальные игры, которые просты сами по себе, но способны увлечь очень надолго. 3in1 соединила в себе три самые популярные игрушки – змейку, тетрис и небольшой арканоид. От бесплатных приложений они отличаются более качественной реализацией, яркой и забавной графикой, качественным звуком. В результате каждая из игрушек увлекает намного сильнее.

Кроме того, игры немного усложнены: например, змейка вы-

нуждена бегать постоянно между препятствий, что усложняет игру, заставляет потратить на нее больше сил и внимания. Тетрис ничем не усложнен, но зато состоит из фигур разных цветов. Ряды уничтожаются вне зависимости от цветовой гаммы кубиков. Арканоид – это простейшая игра, в которой шариком надо сбивать фигурки на верхнем поле, главное – не уронить этот самый шарик на «землю», потому что в таком случае пропадает одна жизнь. В общем – эдакая приятная классика.

Вердикт: 3in1 придется по душе многочисленным любителям классического аркадных игрушек, казуалок. Если надо скоротать время и расслабиться, то нет ничего лучше такого вот небольшого сборника. Кстати, есть и другие сборники из этой же серии, в которых собраны немного другие игрушки такого же плана.



* Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета war.hiton.com.ua



Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зроби сюрприз друзі, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567

Игровые автоматы Одна из самых популярных игр казино на вашем мобильном телефоне. 6110094603	Планета Бимбосов 3 Опытный до жути космический инспектор, прибывший из Центра, всегда докажет... 6110098603	Age of Heroes V: Путь Героя Бессмертные сказания и легенды о смертных те, кто их помнит... Более 80 видов артефактов, доспехов, оружия, магических предметов и зелий... 23 магических заклинания 6 различных школ... 6110095603	Poker Hold'em Master Poker Hold'em Master - один из популярных версий покера на вашем телефоне. 6110092603	Роборос 2 ам предстоит бегать, прыгать, стрелять, во врагов, решать логические задачи. 6110093603	Земли Бравии Помогите храброму Дариллу спасти королевство! Злые существа захватили его. 6110099603	Эротические темницы 2 Девушки томятся в клетках Огненной Горы и только вы можете спасти их! 6110100603	Планета Бимбосов 2 Продолжается первый мобильный сериал, а с ним - и любовные приключения. 6110097603	Планета Бимбосов Душераздирающий, первый мобильный сериал о неземной трепетной любви. 6110096603	
Мудрый маг Помогите мудрому магу разгадать головоломки и спасти! Это не так то просто, как кажется. 6110103603	Felix 2 Люцифер заточает Феликса снова в тюрьму, на этот раз на Острове Крадан... 6110108603	Голая логика Докажите красавицам, что вы способны действовать не только телом, но и головой. 6110104603	Растопи Снегурку! Таких снегурочек вы еще не встречали! Неубуданные, и очень привлекательные. 6110105603	Flexis Новые технологии и настоящий физический движок в вашем мобильном телефоне! 6110101603	Чумовой Крыс В Центральном лесу творится беда! И стоит за всем этим коварный кот Багши. 6110102603	Зум-Зум Путешествие по древней пирамиде, вы сможете пройти на 35 уровнях-лабиринтах. 6110109603	Десант в болотах Глубоко в джунглях, болот, укрылся оплот сил мятежников. 6110110603	Шифтеры Встречайте веселую толпу шифтеров! С ними вы поладите о себе. 6110107603	Сексуальные красотки 2008 Хочешь поиграть с горячими красотками? Они уже здесь и ждут твоих ласк! 6110106603
Илья Муромец и Соловей Разбойник О славных богатырях! Увлекающей историей и волшебной атмосфере... 6100950603	Экстрим парковка Заслужите уважение всех паркингщиков, придя на огромной скорости! 6100956603	Strip Poker Hold'em Покажите оппонентам, что вы лучший. Существует только один победитель... 6100951603	Грезы Рыцаря Пародийная мимия RPG. Цельный и концентрированный мир юмора и сатиры. 6100952603	Сферы Это вариация игры "Кристаллы", есть поле, заполненный шариками разного цвета... 6100945603	Легенды Героев Игрок может выбрать в качестве своего героя рыцаря, разбойника или гвардейца. 6100949603	Брюс Ли - Железный Кулак 3D Трехмерная версия игры Брюс Ли - Железный Кулак! Отличные эффекты! 6100960603	День Гарфилда Управляя Гарфилдом, тебе необходимо добраться до конца уровня. 6100961603	Колониальные войны Необычная вариация на тему классического аркада. Шарик в трех измерениях. 6100955603	Монстр Теннис! Пародийный теннис с монстрами. Монстры угадают теннисиста в параллельный мир. 6100953603
Час Пик 3 Объединяя свои усилия, Картер и Ли искоренят преступность. 6100965603	Formula Extreme Вы будете бороться в квалификации, за лучшую стартовую позицию в гонке. 6110051603	Tradewinds 2 Води торговые скардры через Атлантику и ставь хозяином морей! Тебя ждут приключения! 6100966603	Рыбалка с динамитом Возьми ванну вместо лодки, прыгни на рынке динамита - и айдя на рыбалку! 6110039603	Годзилла Монстр потрохан во время испытаний ядерного оружия, и теперь он в ярости! 6100963603	Движущийся лабиринт Доберись из одного угла запутанного лабиринта к дому, где можно укрыться! 6100964603	Jablox Одна из лучших игр по мотивам легендарного тетриса, с третьим измерением! 6110052603	Мистер Шизу 2 Он быстрый, ловкий и пушечный! Играйте в игру, которая завоевала сердца. 6110053603	Дрифт на парковках Продемонстрируйте чудеса дрифта, паркуя ваш автомобиль. 6110050603	Ярость Демона Помоги юному герою спасти красавицу из лап злого демона! - динамичный геймплей. 6110047603
Оригото Заведи себе мобильную гейшу! В мире так много соблазнов... 6110083603	Erotic Machine Ты любишь азарт, казино, автоматы? Сыграй в "Erotic Machine". 6110088603	Снежное королевство Этой волшебной страны нет на карте, поэтому сюда совсем не просто. 6110084603	Весенние линии Весенний вариант классических Линий это великолепная графика, музыка и интерфейс. 6110085603	Мобильный Пиктокросс Пиктокросс приглашает разгадать логические пазлы, основанные на фразах. 6110078603	Нетрис Позволь себе окунуться в сказочный мир и построй свое собственное чудо. 6110082603	Guns, Wheels & Madheads 2 Песок радиоактивных пустынь плавится под бронированными колесами машин. 6110090603	Звездный патруль Патрулируйте границы далеких планет и отбивать атаки инопланетян. 6110091603	3D Real Kamasutra - Офис Демонстрирует, каким привлекательным на самом деле может быть ваш офис. 6110087603	Зимний соблазн Новый год и снегурочка в твоём мобильном! Новый год! С чем он обычно ассоциируется? 6110086603
Сексуальная Оливия Не спящая, быстрая и очень захватывающая логическая игра. Получите взрывы. 6100936603	Кадетство-2 Кадетство мобильная игра, основанная на сюжетной фильме, но намного лучше! 6100942603	Соблазнительная Оливия Не спящая, быстрая и очень захватывающая логическая игра. Получите взрывы. 6100937603	Galactic Alien Force Как опытный авиатор вы не хотите быть вне войны, решающей будущее галактики. 6100938603	Черная Акула 2 Террористы тоже люди и любят горючечные курорты тихими зимами. 6100933603	Оборона звезд Идет 2107 год. Уже десятилетия продолжается война между альянсами... 6100934603	Сноуборд Фристайл Развивайте свои навыки - выпрыгивайте новые медали! Выполняйте трюки... 6100943603	Эй! Такси Ведите ваше такси по городу, доставляя как можно быстрее по короткому маршруту. 6110111603	Playboy Poker Россыпь карт на зеленом сукне и улыбки полубогаженных красоток-крупье... 6100941603	Playboy Jacks or better В полумраке мерцает золото его юбок и рычание, и тусклые блики игрока. 6100940603

Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тысячи безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", ліцензія ДКУ №09503 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" Ліцензія НКРЗ АБ №222715 від 17.11.2005р. Ліцензія Мінтрансв'язку серія АА №720169 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р.
 Вартість відправлення повідомлення на номер: 4707 - 7 грн. 4909 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (3 ПСВ) Послуги для повнолітніх.
 Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

ВОЛКУ – ВОЛЧЬЯ МЫШЬ!

(ЧАСТЬ 2)



В этом номере мы продолжим рассказ о современном виде искусства, имеющем много общего с автомобильным тюнингом – моддинге компьютеров. Как и в тюнинге, здесь есть много различных способов улучшения «железного коня». Некоторые из них очень затратны, некоторые требуют от моддера зверского терпения, некоторые относительно легки и дешевы. Но при любом варианте, в создание проекта нужно вложить какую-нибудь идею, проявить индивидуальность, а не сделать очередной системник типа «новогодняя елочка», настолько же банальный, как грязный запорожец с прикрученной к днищу гирляндой, в пик популярности NFS: Underground. Наша цель – на простых примерах показать, что сделать красивый тюнинг – это совсем не сложно, и справится с ним может каждый. Главное сделать первый шаг, а потом и не заметишь, как твой компьютер из обычной серой железяки превратится в уникальную, затюнингованную тачилу.

Первый шаг

В прошлом номере мы сделали оценочный макет нашего проекта. Теперь пора собственно приступить к воплощению его в жизнь. Но сначала нужно решить будет ли итоговая мышь разборной или нет. Этот вопрос возникает из-за осо-

бенностей строения данного грызуна – у него боковые поверхности относятся к нижней половине мыши, а верхняя и задняя поверхности – к верхней. То есть, если мы делаем покрытие и сверху и снизу, то, в последствии, разобрать мышь не получится. Можно пойти не-

сколькими путями: во-первых – прикрепить к верхней части мыши бортик, идущий до самого низа и наносить покрытие уже на него. Из минусов такого способа – трудоемкость и результат может сильно отличаться от первоначального проекта. Во-вторых – можно проложить

между половинами мыши лист бумаги, так чтоб он выступал снаружи, а потом делать покрытие. В таком случае мышь будет разъемной, но с разделительной полосой по всему покрытию. К сожалению, нам этот вариант не подходит так как разделитель будет проходить через пасть волка тем самым делая этот элемент очень непрочным. В-третьих – сразу выполнить все нужные действия с разобранной мышкой, а потом наносить покрытие. Из минусов такого способа – главное ничего не забыть, ну и починить грызуна в случае поломки будет невозможно. Мы решили пойти по третьему пути как самому простому в исполнении.

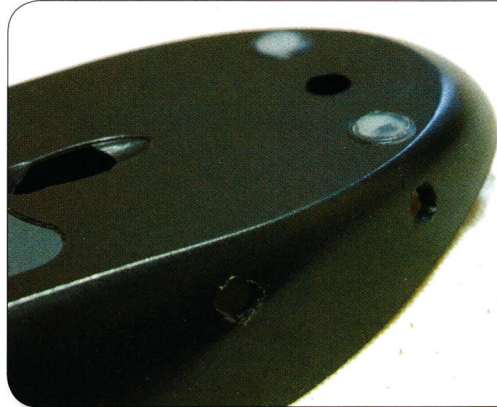
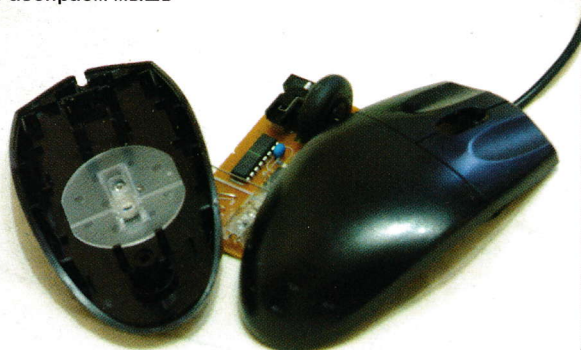


Вот что у нас получилось в итоге прошлой статьи. Теперь нужно снять пластилин и протереть мышку.



1. Острием ножа отметим ключевые точки на поверхности мыши. Это разрез глаз (отмечается еще на стадии макета) и места уплотнения покрытия.

2. Разбираем мышь



3. Делаем отверстия в местах уплотнения покрытия



4. Устанавливаем в отверстия фиксаторы для покрытия (в данном случае обычные короткие винты).



5. По меткам делаем основные отверстия для разреза глаз.



6. Аккуратно прорезаем перемычки.



7. Получаем черновое отверстие глаза, его еще нужно дорабатывать



В этой мышке отдельно организовывать подсветку глаз нет смысла – использованный производителем светодиод и так достаточно мощный. В противном случае нужно искать к какой линии подключить дополнительный светодиод. Этой темы мы коснемся в последующих статьях цикла.

Второй шаг

Установку «радужки» нашему волчьему грызуну мы

будем производить уже после покраски – иначе есть большой риск что волк получится слепой. Поэтому собираем мышь и переходим к следующему этапу. А следующий этап в принципе практически полностью повторяет изготовление оценочного макета, только вместо пластилина мы воспользуемся пастой для моделирования. Это высыхающая на воздухе глина, не требующая последующей термической обработки. (фото)

На этом на сегодня все. В следующей статье мы расскажем и покажем как сделать из получившейся заготовки волка, похожего на настоящего.

Мы не только рассказываем способы моддинга компьютера, но и хотим увидеть, как вы моддите свои компьютеры. Присылайте на адрес редакции фотографии своих творений. Самые интересные из них будут опубликованы на страницах нашего журнала, а их авторы могут выиграть приз.

НОВАЯ АТАКА РУБИ

ТЕСТ-ОБЗОР ВИДЕОКАРТ AMD ATI СЕРИИ HD 4800

Только недавно мы сделали тест видеокарт NVIDIA 9000 серии – на тот момент самых производительных ускорителей среди представленных на рынке, как AMD ATI сделала новый выпад в графической гонке вооружений. Карты серии Radeon HD 4800, оказались на голову выше предыдущих «чемпионов». И хотя NVIDIA выпустила еще более мощные решения серии X200, разница в соотношении цена/производительность с большим перевесом остается на стороне ATI. Поэтому в свете предстоящего FarCry 2 и прочих монстров в плане использования ресурсов графической подсистемы мы решили провести еще один тест-обзор, взяв за основу карты на чипах AMD ATI. А для придания этому тесту более практичных результатов, мы добавили в финальную таблицу данные соперничающих видеокарт.



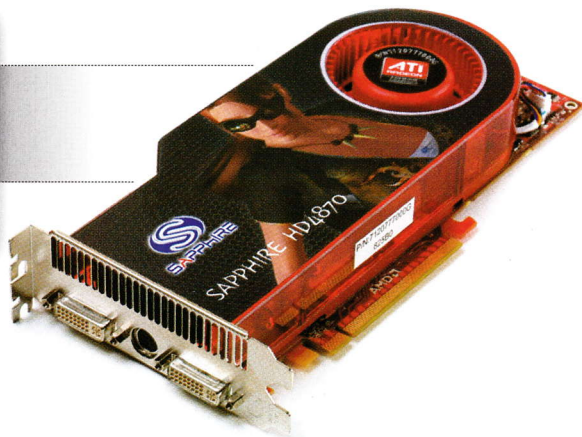
ATI Radeon HD 4850

Младшая карта серии. Ее производительность держится на уровне GF 9800, немного превосходя ее. Практически во всех тестах она опережает своего конкурента, но в 3D Mark 06 и Unreal Tournament 3 показывает низкий результат, что по-видимому обусловлено относительной сырьем драйверов.



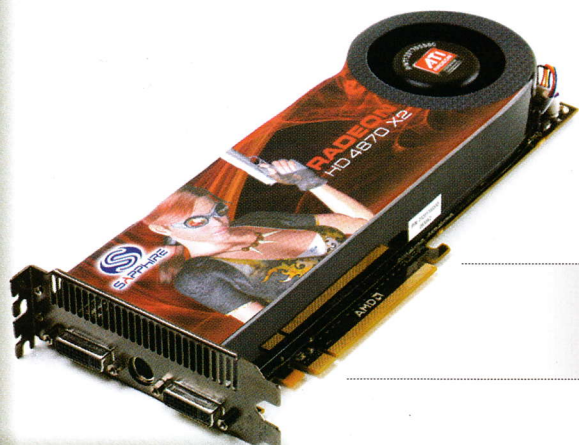
ATI Radeon HD 4870

Среднее решение в этой линейке. Прямой конкурент GF X260. Свежие синтетические тесты и HL2 отдают ей предпочтение перед противником, но в других тестах HD 4870 немного сдает позиции и опять немалая вина за это лежит на сыроватых драйверах.



ATI Radeon HD 4870 X2

Самая мощная видеокарта линейки, фактически является связкой из двух HD 4870, работающих в режиме CrossFire. К сожалению данных ее соперника, GF X280, у нас не нашлось, поэтому она в этом тесте занимает доминирующее положение, проигрывая только в Unreal по причине тех же многострадальных драйверов.



Модель	3DMark		Crysis, HighQ, DX10		HL2: Episode Two, HighQ, AFx16 8xMSAA		Unreal, MaxQ, DX10	
	Vantage Performance: Score	3DMark'06 Score	1680x1050, 4xAA	1280x1024, 4xAA	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050
Sapphire Radeon HD 4870 X2	14070	19407	42,1	49,1	181	163	140	138
Zotac 260 GTX AMP!	9658	16638	30	39	155	137	169	139
Sapphire Radeon HD 4870	8704	15600	30	39	175	152	143	124
9800 GTX+ AMP!	6502	15365	20	28	124	97	152	117
2x Zotac 9800 GT AMP! SLI	11330	17712	30	46	119	93	154	142
Zotac 9800 GT AMP!	6480	14893	19	25	119	92	140	100
XFX 9800 GTX BE	6547	15472	20	28	124	97	153	117
Zotac 9800 GTX	6045	14497	20	26	117	91	148	109
Sapphire Radeon HD 4850 Toxic	7749	14355	26	33	161	135	134	113
ATI Radeon HD 4850	7088	13163	22	30	153	124	132	106
Zotac 9600 GT AMP!	4408	12344	16	21	106	82	125	88
2x Zotac 9500 GT SLI	4439	12190	13	17	51	38	113	77
Zotac 9500 GT AMP!	2400	6919	7	9	51	38	60	40

4D кіно - це більше ніж кіно!



ДИВОСВІТ

м.Київ, вул. М.Малиновського, 24/10 (м.Оболонь)
www.dyvosvit.ua тел.: (044) 502-00-88

OCZ N.I.A. УБИВАЮЩИЙ ВЗГЛЯДОМ



Если N.I.A. вдруг перестала реагировать на все старания, значит, на контакты попала вода и датчики фактически закоротило. Для восстановления рабочего состояния устройства нужно хорошо протереть внутреннюю поверхность обруча, а также вытереть лоб от пота.



Фантасты уже давно мечтают о возможности управлять окружающим миром при помощи мысли – телекинез, пирокинез, телепатия, ясновидение и другие паранормальные способности стали основой для множества рассказов и романов. К сожалению, а может и к счастью (вспоминая книги Стивена Кинга), их фантазии на эту тему пока что остаются на бумаге и очень далеки от реальной жизни.

А вот их прогнозы по поводу развития компьютерной техники постепенно оправдываются. Появление мини-компьютеров, коммуникаторов, домашних роботов, персональных компьютеров, сравнимых по мощности с суперкомпьютерами прошлого, развитие Интернет – все это не раз всплывало в романах различных авторов. Хотя, обычно подобные технологии упоминаются в связке с угрозой нападения с «той стороны» – взбесившиеся компьютеры, роботы-маньяки, в общем, – жуть несусветная. Также авторы киберпанковских романов очень творчески подходят к способам общения с техникой – они варьируются



от привычных мышки и клавиатуры до чтения мысленных команд или втыкания интерфейсного кабеля в затылок. Последний вариант, конечно же, явный перегиб, но вот над управлением компьютером силой мысли ведутся активные работы. И пока одни производители совершенствуют классические устройства ввода информации, другие уже начали серийный выпуск «мозгуляторов». Одно из таких устройств попало в наши редакционные застенки, где было тщательно изучено, препарировано и испытано. Итак, знакомьтесь – OCZ N.I.A., или Neural Impulse Actuator.

На вид N.I.A. неказист – пластиковый обруч, связанный проводом с «черной коробочкой», подсоединяемой к компьютеру. Но внешность обманчива – перед нами девайс, посягающий на место королевы компьютерных игр – мыши. Принцип работы у Актуатора достаточно простой. Он не ловит мысли пользователя компьютера, а ориентируется по электрическим импульсам, передаваемым мышцами лица и глаз. Уловить их намного легче, да и настроиться на конкретного человека в таком случае проще. Импульсы, захваченные датчи-

ками на обруче, попадают в «черную коробочку», где усиливаются и оцифровываются. Полученный таким образом сигнал попадает в компьютер и расшифровывается фирменной утилитой от OCZ.

Программная часть N.I.A. не только обрабатывает сигналы с датчиков и позволяет привязать какие-нибудь действия к определенным импульсам. В первую очередь она дает возможность развить основные навыки управления компьютером. Фактически в утилиту встроены три игрушки: первая учит быстро «нажимать кнопки» наводя мышкой на квадратики и уничтожая их взглядом, вторая – обычный примитивный теннис, учит управляться с курсором, а третья обучает использовать оба навыка, по сути, являясь объединением первых двух игр. Главное при тренировках – не слишком усердствовать, строя страшные гримасы, ведь для программы важна не столько сила импульсов, сколько ширина диапазона, в которой вы можете их контролировать, – от этого зависит, сколько действий можно выполнять при помощи Актуатора. На личном опыте замечено, что чем младше пользователь N.I.A., тем ему проще управиться с этим устройством.

Научившись более-менее шустро управляться с обучалками, можно переходить к созда-

нию профилей для игр. Здесь уже навыки работают на нас – настроив WASD и пару вспомогательных клавиш можно приступать к обкатыванию своих навыков в реальных условиях.

В результате тестирования N.I.A. в играх разных жанров, выяснилось, что сложнее всего приходится в проектах, где помимо управления персонажем нужно еще и следить за камерой, а также в стратегиях (возникают проблемы с выделением нескольких отрядов) и реалистичных флайсимах (слишком много управляющих элементов). Проще всего живется в аркадах (оно и понятно), квестах и гонках. А промежуточную позицию заняли шутеры, классические экшен/РПГ (правда, в первой Diablo можно заработать нервный тик) и аркадные флай/космосимы (здесь благодаря облегченному управлению можно просто получать удовольствие от того, что летишь).

Конечно, N.I.A. еще не может заменить собой мышь с клавиатурой, но у этого устройства есть неплохие задатки, и возможно, через три-пять лет все реальные шпилеры будут играть исключительно при помощи аналогичных устройств и прокачивать убойную силу своего взгляда.

Устройство предоставлено компанией «Небеса»

amBX. АЦЦКАЯ СВИСТОПЛЯСКА

Интересный вопрос - чем же все-таки игры так привлекают людей? Кому-то нравится ездить и летать на реалистичных и просто фантастических видах транспорта. Кто-то ищет приключений, исследуя новые, неизведанные миры. Кто-то хочет сбросить накопившееся за день напряжение и злость, расстреляв пару десятков кровожадных монстров.

Конечно, для некоторых игр хорошо, что они остаются по ту сторону экрана. Но все же во многие из виртуальных миров хочется погрузиться как можно глубже. Ощутить порывы ветра на трассе. Почувствовать легкую дрожь земли от проезжающего мимо танка. Увидеть рассвет над дикими неизведанными просторами. Звучит заманчиво, не правда ли? По крайней мере меня иногда посещают такие мысли.

До недавнего времени это были только мечты. Хотя какие-то подвижки были только в игровых манипуляторах с обратной связью. Больше способов взаимодействия не предвиделось. Пока... пока компания Philips не стала развивать идею расширения светового взаимодействия с миром по ту сторону экрана. В ходе исследований и развития технологий появился amBX – система призванная перевести взаимодействие геймеров и игр на новый уровень.



Все это звучит так впечатляюще, что меня долгое время не оставляла идея заполучить такую систему на тест – посмотреть действительно ли все так хорошо, как нам обещают. В конце концов, старания увенчались успехом, и в редакции появился объемистый ящик с amBX. Система состоит из акустики 2.1 с встроенной в динамики подсветкой, центрального блока подсветки, являющегося «мозговым центром» набора, двух вентиляторов и подставки для кистей рук. Как видите, здесь речь идет не просто о системе обратной связи, а чем-то большим. Ну что ж, взглянем, что нам даст этот набор.

Установив ПО и подключив комплект к компьютеру, первым делом запустил плеер. И сразу оценил не игровые возможности системы – комната буквально заиграла всеми цветами радуги. Причем переливы цветов были не беспорядочными, а следовали за музыкой, вторя то ведущей партии, то басам. Зрелище в разы круче чем светомузыка на дискотеках. И это помимо чистого звука и сочных басов, выдаваемых акустикой. Прогнав музыку разных жанров, я еще раз убедился, что хорошая акустика может с достоинством обработать практически любой трек.

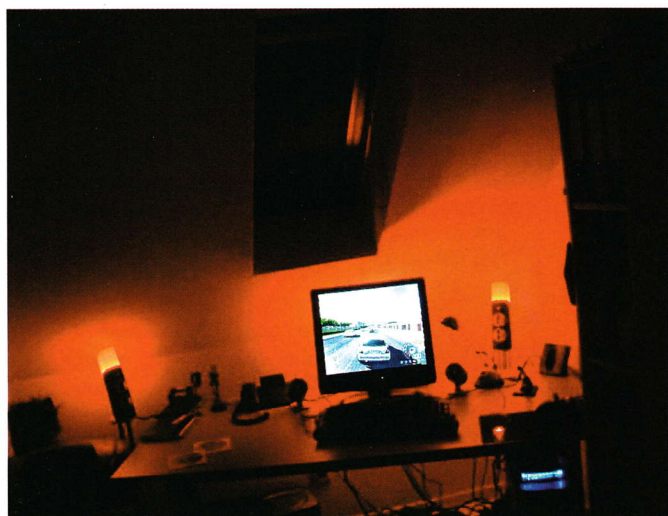
В фильмах поведение системы изменяется – светодиодная подсветка расширяет область восприятия, окрашивая стены вокруг монитора в цвета граничащие с краем дисплея. То есть если на экране лес, то подсветка окрасит стены в зеленый, если на экране взрыв – то в красный. Точно также система работает при просмотре вебсайтов.

Но это все цветочки – самое интересное начинается при запуске совместимых игр. Проекты, поддерживающие amBX, могут использовать не только подсветку, но и вентиляторы, а также систему обратной связи, встроенную в подставку для рук.

Например, в Quake 4 при беге и прыжках дует легкий ветерок, подставка реагирует не только на взрывы, но и отрабатывает стрельбу из оружия и приземления с высоты, а подсветка, помимо расширения цветового поля, отрабатывает спецэффекты при подборе бонусов, и показывает, с какой стороны стреляют в твоего героя.

Список игр использующих возможности amBX достаточно большой – 163 тайтла, и он будет постоянно расширяться (например одна из самых ожидаемых игр – Far Cry 2 разрабатывается уже со встроенной поддержкой amBX). Но даже если любимая игра не рассчитана на использование amBX, все равно можно воспользоваться расширением цветового поля, для более полного погружения в игровой процесс.

Итоговые впечатления от Philips amBX трудно передать словами. Посмотрев пару фильмов с расширением цветового поля, послушав (или посмотрев?) музыку, да поиграв в Assassin's Creed, поддерживающий все функции этой системы, очень трудно с ней расстаться. Впечатления действительно незабываемые...



Telo

WORLD CYBER GAMES 2008 UA



Последние дни лета подвели жирную черту под уходящим киберспортивным годом, оставив лишь избранных отстаивать честь страны на мировом чемпионате. 30-31 августа Украинский дом собрал всю киберспортивную элиту. Призеры национальных отборочных игр World Cyber Games остались в одном шаге от поездки в Кельн. Все разговоры о том, кто достоин, а кто должен благодарить судьбу за поездку на финал – ушли на задний план. Только два дня должны были дать ответ, на вопрос, кому же все-таки достанутся квоты на Grand Final. До первого флага, до первого гола, до первого убитого юнита условно все участники были равны, но все понимали, что фавориты не зря носят свой статус. Заведомо, большинство квот были распределены. И для многих итоги игры национального финала были известны. Сегодня же 2008 год уже смело можно назвать годом сенсации в украинском киберспорте.

Безусловно, главным отличием с прошлогодним финалом можно назвать систему проведения мероприятия и предварительную жеребьевку. Так, 27.08.2008 уже были

известны группы и залиты в интернет сетки турниров. Жеребьевка проходила в открытом режиме, и каждый желающий мог поприсутствовать. Первым делом организаторы определили сеяных игроков. Ими стали: GG.HoT.C-club, FiX.C-club, Sonik, Ghost (WarCraft III); Ra, Strelok (StarCraft); Walkman.C-club, mika, Chud1k, Blood (FIFA'08). Игры в этих дисциплинах проходили по системе Double Elimination до 2-х побед, в отличие от прошлогодней групповой системы. Что же касается самого популярного многопользовательского шутера, система проведения осталась групповой, соответственно и сеять было некого.

ГРУППА А

Minion
eXplosive
Avalanche
csc.Arena

ГРУППА В

AK
HRIBullet
u5
DTSIchatrix

ГРУППА С

NumbazZ.AIRBITES ARENA
im.possible
Je
Advance

ГРУППА D

A-Gaming
state21
Turbo
chatrix



Стратеги посевом остались довольны, чего не скажешь о виртуальных футболистах. Некоторые сошлись на мысли, что одна часть сетки намного менее скисловая, чем другая. Да и тот факт, что четверо представителей львовской школы FIFA должны будут встретиться между собой уже в первом раунде, еще больше подлил масла в огонь. Увы, вернуть, или переделать что-то уже было невозможно, и игрокам только на киберспортивной арене предстояло доказывать свой статус победителей.

COUNTER-STRIKE 1.6

Первый день в дисциплине Counter-Strike был отыгран как по нотам. Шесть главных фаворитов, которых все выделяли накануне (A-Gaming, eXplosive, CSC.Arena, DTS, HR, NumbazZ), без особых проблем прошли групповую стадию. Так же в стадию Play-off прошли Je и Turbo. Следующий день обещал быть поинтереснее, не смотря на то, что первенство многие болельщики пророчили прошлогодним чемпионам A-Gaming. Уже с первой игры DTSIchatrix против NumbazZ.AIRBITES ARENA Украинский дом всецело проникся духом соперничества.



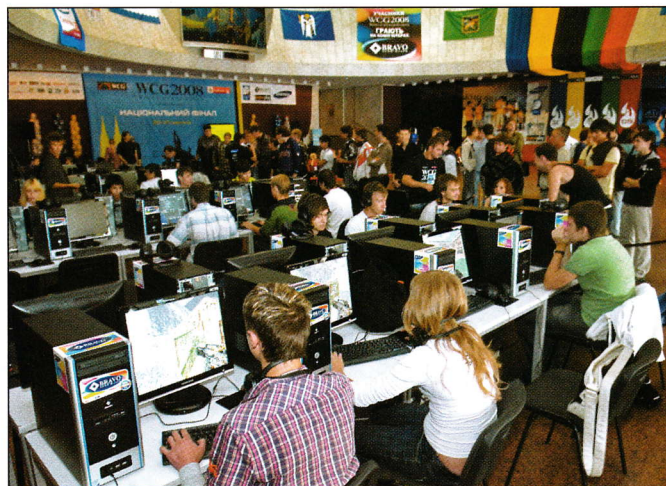
Неумолкающие крики, эмоции, плещущие через край, и невероятное желание выиграть, все вокруг говорило о том, что квоту фаворитам просто так никто не отдаст. Судьба выхода в полуфинал решилась на третьей карте: DTSichatrix в напряженной борьбе на допах переиграла противника. В это время фавориты турнира A-Gaming, показав далеко не лучшую свою игру, с небольшим перевесом обыграли csc.Arena. Так же свой класс подтвердили eXplosive и HR. Первые, так обыграли на третьей карте Turbo, а вторые не оставили шансов Je.

В полуфиналах A-Gaming с разгромным счетом обыгрывают HR [16:05] на train, а после доказывают свое превосходство на dust2, обыграв противника со счетом [16:07]. Встреча другой полуфинальной пары закончилась со счетом [1-2] в пользу DTSichatrix. Все решила третья дополнительная карта. Игра за третье место между HR и eXplosive была вовсе не символической, ведь на кону все



еще были призы. [16:09] train и [16:07] inferno – HR становятся серебряными призерами национального финала WCG 2008 UA.

Финальную встречу A-Gaming VS DTSichatrix еще долго не забудут, разберут демки на кусочки и будут пытаться установить причину подобного исхода. Киевляне проигрывают первую карту [16:05] на inferno, после чего им удается взять только один раунд на нuke. Поездка в Кельн, кото-



рая казалось бы уже была в руках у A-Gaming за один миг стала просто недостижимой для ребят. Не встретив достойного сопротивления, фавориты уже и не собирались столкнуться лицом к лицу с достойным противником, а когда все-таки пришлось, оказались не готовы. DTSichatrix показали отличную игру и не смотря на нехватку опыта могут хорошо представить нашу страну на Gran Final. Чего мы собственно им искренне и желаем.

1 МЕСТО

DTS – Ноутбуки и квота в Кельн на ГрандФинал

2 МЕСТО

A-Gaming – Телефоны

3 МЕСТО

HR – Мониторы

FIFA'08

Уже с первого дня соревнований фавориты начали показывать кто в доме хозяин. Откровенно говоря, не повезло львовским игрокам. Большой

GlobalLogic
The Leader in Global Product Development

4 октября
Киев, Харьков, Львов
www.programmania.com

ПРОГРАММАНІЯ

конкурс IT-спеціалістів 2008

Microsoft

PROGRAM FACE

intel

перший діловий

ШПИЛЬ!

COMPUTERWORLD

IT-STARS

developers.org.ua

Simon

DATA GROUP

life:)

TeamDev

ZyXEL

FRIENDLY TECHNOLOGIES

ZFORT GROUP

ОБОЗРЕНИЕ

SIGMA

gentleware

FulcrumWeb

TEAM International

ТЕМА

hi-tech

МОИ КОМПЬЮТЕР

Мир связи

РАБОТА в Харькове

ГлобалЛоджик Світовий Лідер у Розробці Програмних Рішень. Конкурс IT-спеціалістів "Программанія" 2008. 4 жовтня. Київ, Харків, Львів

КОММЕНТАРИЙ

М.М. Strelak:

Готовился к соревнованию серьезно, так как был намерен поехать в Германию. Старался подготовить как общие стратегии на всех игроков, так и специальные на самых серьезных своих противников. В первый день WCG меня сходу поставили на сцену. Надо сказать честно, что нет пока на Украинском ВЦГ таких условий, чтобы ставить игроков на сцену – ни тебе звукоизолируемых кабинок, ни специальных наушников. Я ни в коем случае не хочу обидеть Димагу, которому я проиграл, но соревнование было не в игре, а в том, кто лучше адаптируется в таких условиях. После этих игр дико разболелась голова, и пришлось играть в сетке лузеров на морально-волевых. Ночью хорошо выспался, так что во второй день игралось лучше. В суперфинале первую серию выиграл в стиле «макро» 2-0. Но потом почувствовал такую физическую и психологическую усталость, что решил вторую серию сыграть в стиле «all-in» и проиграл 1-2. Отдельно хочу сказать, что если всех остальных своих противников я просчитал, то Димагу мне не удалось просчитать. Я знал его стиль и знал его слабые места и именно на это делал ставку. Однако он тоже их знал и очень хорошо поработал над ними. В общем, моя ставка не сыграла.

PinCho.EAIYozhyk:

К национальному финалу WCG 2008 я готовился, играя дома по инету со своими сокланами из PinCho.EA и со многими фиферами Украины, СНГ и Европы. В день я проводил по несколько игр. Столица, мне понравилась атмосферой украинского грандфинала, я очень доволен тем, что получил возможность в течение 2 дней пообщаться в реале с теми людьми, с которыми каждый день общаюсь в инете. Я был немного расстроен поражением в матче против Blood'a за 2-ю квоту в Кельн, но для первого WCG в моей жизни третье место, это очень неплохой результат. Самым напряженным матчем я считаю первый матч против того же Blood'a в финале лузеров, который я проиграл со счетом 2-3. В этом матче, в течение 2х минут я имел два хороших шанса для того что бы забить гол, но дважды мяч после моих ударов попадал в штангу, а мой оппонент смог успешно реализовать контратаку между моими двумя моментами. На будущее я планирую использовать опыт, который я получил на этом грандфинале, и побеждать в моих следующих турнирах.



потерей для турнира была встреча двух сильнейших игроков Manup'ы и Chudik'a в первом туре. Победителем с этого противостояния вышел Chudik. Также хотелось бы отдельно выделить игроу другого представителя львовской школы – PinCho.EAIYozhyk. Этот перспективный игрок отлично зарекомендовал себя в 2008 году и на WCG только доказал, что его результаты были не случайны. На пути к финалу виннеров Yozhyk обыграл таких GO SU, как Chudik и Blood. И только Walkman.C-Club смог остановить его в шаге от квоты. Своим вторым шансом львовянин не воспользовался и в повторной встрече с харьковчанином Blood'ом таки не сумел обыграть более опытного соперника и в результате занял третье место. Но на этом самое интересное только началось. Не смотря на то, что и у Blood'a и Walkman'a уже были квоты в Кельн, харьковчанин решил побороться за ноутбук и, как оказалось позже – вовсе не беспочвенно. По результатам шести матчей Blood выиграл две серии игр и как следствие поднялся на пьедестал победителем.

1 МЕСТО:

LLL.Blood – Ноутбук и квота в Кельн на ГрандФинал

2 МЕСТО

Walkman.C-Club – Телефон и квота в Кельн на ГрандФинал

3 МЕСТО

Yozhik – Монитор

WARCRAFT III

В Варике все проходило спокойно, все были довольны сеткой, и победителя каждого тура определял скилл. Так, в финале виннеров встретились GG.HoT.C-Club и nWo.bezrazrivov. Михаил без особых проблем справился и с этим соперником, который в финале Винеров так и не смог завоевать вожаденную квоту, проиграв ieS.Ghost'y. А борьба за первенство и ноутбук, как и стоило предполагать, завершилась в пользу GG.HoT.C-Club. Надеемся, что в этом году Миша всем даст жару!

1 МЕСТО

GG.HoT.C-Club – Ноутбук и квота в Кельн на ГрандФинал

2 МЕСТО

ieS.Ghost – Телефон и квота в Кельн на ГрандФинал

3 МЕСТО

nWo.bezrazrivov – Монитор

STARCRAFT

Самая старая киберспортивная дисциплина, начиная с 2006 года имела только одного фаворита. Алексей «White-Ra» Крупник безусловно лучший крафтер! Перед игрой второго тура виннеров, мало кто сомневался в способностях этого легендарного геймера. Увы, Леша не серьезно подошел к игре и, сыграв далеко не на своем уровне с Alf'ом, упал в лузера. Также, уже в первой игре другой фаворит турнира – М.М. Strelak, проиграл st)Dimaga. Встреча двух главных претендентов за квоту в 3 туре лузеров закончилась со счетом [1-2] в пользу М.М. Strelak и White-Ra покинул турнир. Казалось бы теперь М.М. Strelak должен брать квоту, но проигрыш st)Dimaga был не случайностью и в суперфинале Стрелок вновь не сумел обыграть нового чемпиона.

1 МЕСТО

st)Dimaga – Ноутбук и квота в Кельн на ГрандФинал.

2 МЕСТО

М.М. Strelak – Телефон

3 МЕСТО

LRM)hanniGan – Монитор

Виталий «Blind» Полищук

виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територія ігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр
**КИЇВ
ЕКСПО
ПЛАЗА**
(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Нивки")

ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

Запрошуємо відвідати!

Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua
www.game-expo.com.ua
або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-2191

Організатор
виставок



Золотий
спонсор



Срібний
спонсор



Генеральні
медіапартнери



Офіційний
медіапартнер



Медіапартнер





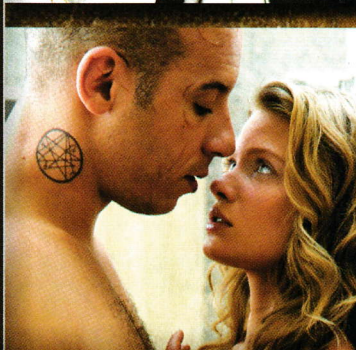
БУДУЩЕЕ С КАМЕННЫМ ЛИЦОМ

Фантасты, словно сговорившись, решили, что будущее у нас будет далеко не радующим. Если лет сто назад они еще размышляли о цветущей цивилизации с развитой наукой и системой образования, то последние лет десять нас больше пугают. Началось все еще во времена «Безумного Макса». Закат человечества со всеми сопутствующими ему событиями стал казаться перспективой более реалистичной, чем радостное будущее. Да, надежда умирает последней, но, видимо, современность не дает ей никаких шансов на жизнь. В итоге, каждый новый фильм о будущем – эдакая картина в темных тонах. И два свежих «боевика» тому яркое подтверждение. Речь идет о лентах «Вавилон нашей эры» и «Смертельная гонка». У обоих фильмов «исторические» корни: первый имеет в основе своей библейские мотивы, переделанные на пост-, или точнее – преапокалиптический лад, второй снят по мотивам «древнего» фильма «Смертельная гонка 2000». Так или иначе, большинству современных зрителей ни тот, ни другой источник многого не скажет, так что смотреть интересно даже без дополнительного сравнения с первоисточником.

«Вавилон» вполне можно охарактеризовать как историю об искусственном интеллекте или о том, что бывает с неосторожными мужчинами, связавшимися с женщиной. Правда, обе составляющих этого бурного коктейля становятся заметны только во второй половине фильма, первая же сумбурная, несколько непонятная и очень привычная. Есть сильный парень, которому ничто не помеха, есть его противники. Есть борьба и он всегда победитель. Естественно, что происходит все это крайне зрелищно и насыщенно. Событий тут очень и очень много, сменяют они друг друга практически незаметно. Отчасти из-за этого неувязок в фильме не замечаешь, хотя они тут есть, как и, впрочем, во всех современных фильмах. Например, на фоне остальных фильмов о будущем очень смешно смотрится соотношение цен: целая тушка кролика (еду в будущем, судя по всему, достать не так уж просто, тем более мясо) стоит пять рублей, зато за пушку придется выложить целых двадцать долларов. Что ж, сделаем скидку на то, что американцы снимали фильм о событиях на территориях восточной Европы, а о нашей с вами жизни они знают очень и очень немного, тем более – о жизни в будущем. Кста-

ти, съемки проводились похоже на самом деле в побитых боями странах и городах, поэтому реалистичность присутствует. А вот «рынок» и прочие места, набитые до предела людьми, похожи и на нашу современность – попробуйте потолкаться на рынке в выходной и сами поймете.

Есть в фильме и шутки юмора, правда, в большинстве своем такие же невыразительные, как и мимика главного действующего лица. Шутки сводятся к нелепой ситуации, когда Аврора тянется к Туропу и входит монашка (типа муж из командировки), к беременности Авроры и отцовства Туропа. Создается ощущение, что нам рассказали анекдот, упустив в нем все самое интересное. Вин Дизель в своем репертуаре – играет он скорее мышцами, чем лицом. Так что если любите смотреть фильмы ради игры актеров, смотрите на Аврору – уж кто-кто, а Мелани Тьерри (Melanie Thierry) постаралась. Кстати, она немного похожа на любимицу публики Джоли, так что сами понимаете... Если же говорить о других известных актерах, засветившихся в киноленте, нельзя не вспомнить Жерара Депардье, ставшего одним из «злодеев» и сильных мира того. Широко известна в узких кругах актриса Мишель Эох (Michelle Yeoh): на ее счету «Мемуары





Гейши» и многие боевые фильмы – девушке явно есть, что показать в бою. Ее таланты вместе с кулаками Дизеля вытягивают провальные места в сюжете.

В итоге не радует только концовка фильма – его будто обрубили на самом интересном месте. Увы, но «Вавилон» на самом деле заканчивается ничем: такое ощущение, что этим нам хотели показать, что скоро на экраны выйдет вторая часть фильма. Правда, о ней пока что ни слуху, ни духу.

Прежде, чем говорить о фильме «Смертельная гонка», давайте вспомним, что за зверь был оригинальный фильм. Эта картина, вышедшая на экраны в 1975 году, была продюсерским проектом знаменитого режиссера, продюсера и сценариста Роджера Кормана. Главные роли в «Смертельных гонках 2000» играли Дэвид Каррадин и Сильвестр Сталлоне. Они изображали адских автогонщиков будущего, которые набирали очки в соревнованиях, давая на дорогах незадачливых пешеходов в гонках без правил.

В новой вариации «Смертельной гонки» водители и их команды сражаются на трассах не по своей воле – большинство из них просто вынуждены вести такой образ жизни потому, что оказались в тюрьме. В этой вариации будущего попасть сюда легко, выбраться еще проще – надо только выиграть гонку пять раз. Главному герою выпал счастли-

вый билет, если это можно так назвать: его предшественник победил четыре раза, ему осталось прийти первым к финишу только единожды. Правда, этому активно мешают другие участники, да и попутно выясняется, что подставили главного героя не просто так.

Что касается актерского состава, то начать, пожалуй, стоит с того, что на счету Джейсона Стэтэма не так много фильмов, как у Вина Дизеля, но это вовсе не значит, что играет он хуже: каменное лицо присутствует, мышцы на месте, даже красивая девушка рядом нашлась. Ее сыграла малоизвестная, но от того не менее сексуальная Натали Матринец (Natalie Martinez). До этого актриса играла только в нескольких сериалах, теперь же она может прославиться своими... достоинствами – фигурой и надутыми губками. Своей ролью она явно подтверждает правило – хорошие девочки попадают в рай, а плохие – на Ибицу. Ибицы тут нет, вместо нее засветился Майами.

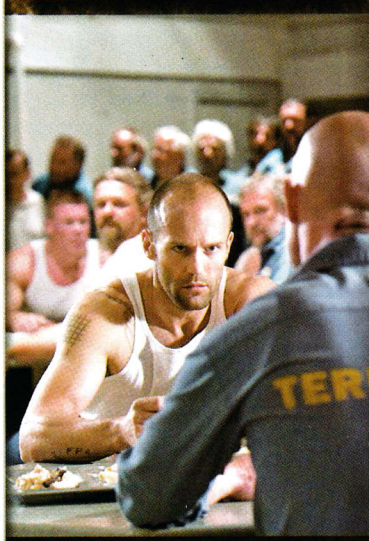
Несмотря на свою красоту, девушка в этом фильме отнюдь не такая однозначная, как в «Вавилоне», но тут нет речи о взаимовыручке, к которой логически свелся сюжет первого представленного фильма, тут каждый сам за себя, не считая разве что ремонтников – им просто никто не предлагал предать своего пилота. Но именно такое поведение героев фильма и перевело его из разряда боевиков обычных, на-

пичканных штампами, в ряды интересных и зрелищных фильмов. Единственное, что важно в «гонке» – захлебнется ли главный герой в своей жажде, как другие персонажи или все-таки продолжит думать своей головой, что он готов заплатить за свою свободу, а вот в «Вавилоне» человеком движет судьба, а не он сам. Фаталисты в будущем, похоже, все-таки проиграют свою борьбу, зато «гонка» до последнего останется в своем репертуаре.

Более того, в этом фильме намного больше зрелища еще и из-за количества оружия на душу населения, а также крутых тачек, на которых все эти пушки установлены. Не зря ведь на некоторых кинопорталах жанр фильма обозначен не как боевик, а «кармагеддон». Ну, что-то похожее у них есть, хотя мяса тут побольше будет все-таки.

Деньги, зрелища и религия – вечны. Они правили миром в прошлом, господствуют сегодня и, если верить фантастам и киношникам, будут руководить поступками людей в будущем. По крайней мере, именно на этих трех китах держатся миры в обоих фильмах.

Сравнивать эти два фильма никак нельзя, оба они интересны и зрелищны, вот только «Смертельную гонку» сделали самобытной в своей кровожадности, а из «Вавилона» попытались сделать добрую сказку, которую ничуть не страшно показать детям на ночь.





ОСТОРОЖНО НОВАЯ ЭПИДЕМИЯ! НАРУТО



Вот помню, были времена, когда на сходках аниме-клубов, только и слышно было «во имя Луны!», Артемис, Усаги, Нептун, Уран... Вы не знаете о чем это я? О, тогда вы очень много пропустили в жизни... Мания «Сейлормунов» на долгие годы охватила украинские аниме-фэндомы и ее отголоски слышны до сих пор. Костюмы собственного пошива, отрачиваемые волосы, добыча посохов... романтика увлеченного анимешника. Сейчас нас захватила новая эпидемия, под зашифрованным названием НАРУТО, которая хуже чем ОРЗ и тяжелее бронхита, так как затягивает не просто на много месяцев, а пока не отснимут последнюю серию последнего сезона. А этого, судя по мега-супер популярности сериала не случиться никогда.

Если вы не знаете что такое Наруто, то вы точно сильно отстали от жизни. Типично японское имя Масаси Кисимото никто особо и не знал, пока в журнале Shonen Jump в 1999 году не вышла манга Naruto... и понеслось. Популярность возрастала с каждым новым выходом очередной главы, в 2007 японцы сели и подсчитали, что уже продано более 71 млн. копий – задумайтесь, это больше чем население нашей страны! Хотя, казалось бы, банальная вроде история про безудержного подростка-ниндзя Наруто Узумаки, который просто хочет стать лучшим и стать старейшиной своей деревни (согласитесь это как-то помельче, чем захватить мир). Но не все так просто: есть и элементы мистики, например из-за одного эпизода в далеком прошлом, Наруто все бояться и опасаются, притом, что ничего плохого он никому не делал, это становится лишь первой ступенькой к цели, которую несчастному герою придется преодолеть. Закончив академию ниндзя, и получив

повязку, наш герой попадает с сенсеем и друзьями не в одну, а в целую дюжину переделок, где не только придется доказать, что ты настоящий ниндзя, но и решить ворох проблем.

Мир Наруто хорошо продуман и прописан. Симпатичные герои, вечно испытывающие обычные подростковые комплексы, чувства, переживания, близки всем кому еще не стукнуло 30, и даже тем, кому стукнуло, но ностальгия по молодым временам не испарилась. Кроме этого у каждого из них своя история и судьба, раскрывающаяся зрителю постепенно. К середине первого сериала, состоящего из 9 сезонов (220 серий!) нас знакомят более чем с десятком персонажей, многие герои даже начнут надоедать.

Мир поделен на государства, в которых есть деревни ниндзя – они в целом независимы, защищены собственным войском и похожи на феодальную единицу в средневековой Японии. У каждого государства своя стихия (указана на налобных повязках бойцов): огонь, ветер, вода, земля, молния. В каждом есть свои достопримечательности, красивые и опасные места, которые часто используются как тренировочные комплексы для учеников. Увеличение мастерства отмечается системой званий от низшего «гэнин» до высшего «кагэ», получивший последнее, становится главой одной из Скрытых Деревень, и, по сути, самым крутым ниндзя по мастерству, знаниям, концентрации энергии. Он как бы является вторым правителем своей страны наравне с главой государства, при этом, если его победит кто-то из молодых – титул перейдет к победителю. Чаще конечно, кагэ остается в своих правах до конца своих дней. Это еще далеко не все, что откроется истинному ниндзя при просмотре сериалов.

Сериалов, потому что их наснимали уже целых две штуки. Второй сериал Naruto Shippuuden снимается до сих пор. В нем мы видим уже повзрослевших героев, подросткового Наруто и конечно новую порцию лихо закрученного сюжета, приправленного мистикой, политикой и упомрачительным количеством батальных сцен.

Из основных недостатков, стоит назвать: «скучность» сериала для поклонников интеллектуальных, а не файтинговых аниме, порой хромошающую анимацию, с однообразными нарезками битв, обилие порой затянутых диалогов и сцен страданий персонажа в духе «быть или не быть?», наличие толп «тараканов» в головах у некоторых героев. Тем не менее, волна успеха этого произведения становится все круче и круче, снято 4 полнометражки, одна OVA, выпущено две новеллы, и миллионы сопутствующих товаров и конечно же игр. Манга выходит по сей день.

Идя по городу, натыкаясь на группку людей, на головах банданы с железными пластинками и знаками стихий. И эти туда же... нарутовцы, иначе их теперь не называют. Судя по всему, они надолго вытеснили «сейлоров». Оно то и понятно: развитие технологий и информации в нашем мегаполисе привело к тому, что любой может заказать через точки продаж товаров или Интернет желаемый элемент костюма практически любого персонажа. Наиболее активные записываются на курсы кэндо или других боевых искусств – а вы говорите аниме не стимулирует развитие личности! Так что если увидите по городу три Сазке подряд, не удивляйтесь.

HappyNess
happynesss@yandex.ru

ФЕСТИВАЛИ!

Эта осень богата не только вкусными фруктами и новыми аниме-сериалами, но и целым урожаем всевозможных мероприятий. Если учеба еще не затянула вас в омут знаний с головой, и вы ищете возможность повеселиться с друзьями и просто хорошо провести время, то самое время посетить анимешный фест! Выбрать можно из вполне широкого списка:



Всеукраинский фестиваль японской анимации ОТОБЭ

Дата: 10-12 октября.

Место: г. Киев, кинотеатр Жовтень.

<http://anime-festival.com.ua/>

Наполнение: 3 дня показов аниме, косплей-шоу, конференции и мастер-классы, шествие косплееров по улицам города, конкурсы и викторины с анимешными призами, конкурс арта на листах фор-

мата А1, турнир по игре Соул Калибур 4 в зале кинотеатра, выступление музыкальных групп, ночная аниме-пати с диджеем Оптимусом и ночь аниме.

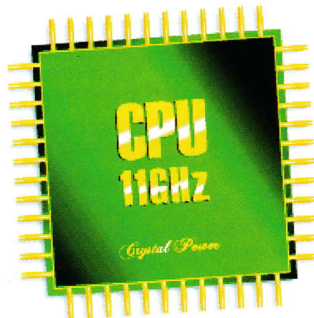
11-летие всеукраинского клуба Crystal Power

Дата: 18-19 октября.

Место: г. Киев, место уточняется.

www.crystalpower.org

Наполнение: всевозможные конкурсы, в которых может принять участие любой желающий: Косплей-дефиле, Театральный конкурс, Эстрадный конкурс, Конкурс AMV клипмейкеров, Творческие конкурсы, Конкурс Мисс CPU, Чемпионат по видеоиграм, Конкурс караоке, Различные мастер-классы и многое другое.



А также разнообразные сюрпризы от организаторов и много живого общения. Заявки на участие в конкурсах принимаются до 1 октября.

Вторая международная выставка рисованных историй, комиксов и манга «9 МИР» (от журнала K9).

Дата: конец октября – начало ноября

Место: г. Киев, Галерея Лавра <http://www.9world.com.ua>

Наполнение: Выставка продлится неделю, но основные мероприятия пройдут в рамках первых трех дней. Запланировано: большая выставка различных рисованных

историй, много встреч с отечественными и зарубежными художниками, лекции, мастер-классы, обсуждения, встречи с читателями, презентации. В рамках дня посвященного манге: косплей-шоу, конкурс на лучший костюм по НАРУТО, конкурсы для посетителей с ценными призами.



Все мероприятия на момент написания заметки найдутся на стадии организации, поэтому уточняйте точные даты и места проведения на сайтах организаторов!

Новый номер и новый тур наших двух аниме конкурсов, проводящихся при поддержке Интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net. Кстати с этого тура ежемесячным победителям будут вручаться коллекционные фигурки из серии игр «Онимуша», а финалистов ожидает что-то побольше. Напоминаем, что итоги первого тура этих конкурсов будут объявлены в следующем номере нашего журнала. Ждем ваших ответов до 15 октября.

Напоминаем условия конкурсов:

● Первый, творческий, конкурс «Фанарт». Для участия в нем нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или аниме-игры и отправить рисунок обычной или электронной почтой на адрес редакции. Подведение итогов этого конкурса состоится в январском номере нашего журнала, а до

этого каждый месяц, начиная с ноября, будет определяться лучший рисунок. Автор рисунка месяца получит в подарок от AnimeUA.net коллекционную фигурку из серии игр «Онимуша», а финальный победитель – более «крупный» приз.

● Второй конкурс «Раскуси косплей» не требует каких-либо творческих навыков, лишь знания аниме и хорошего вообра-

жения. Нужно опознать какого персонажа, из какого аниме или игры пытались изобразить косплееры, и вписать свои догадки в отрезной купон на последней странице журнала. Вырезать его и отправить на почтовый адрес редакции. Подведение итогов второго тура этого конкурса будет в декабрьском номере журнала, соответственно, свои ответы вы можете присылать до 15 ноября. Среди приславших правильные ответы будет разыграна коллекционная фигурка из серии игр «Онимуша» от AnimeUA.net, а также несколько поощрительных призов от редакции.



➔ **Ден Бурлаков**

Драсте, уважаемая редакция, пишет Денис из Киева. Ну, вот ток что прочитал статью Тела(Telo) – Devil May Cry 4, там появился медведь Виталька, так у меня вопрос – а куда –NapaIm–(кстати тёска) делся? Говорят то что ему лень стало ездить в новую редакцию... НЕ УЖЕ ЛИ ОНИ ТАК ОТЛИЧАЮТСЯ МЕСТО ПОЛОЖЕНИЕМ?! Там 18-тым остановку... Скажите пожалуйста где-он, плохо без него!

P.S. А че вокруг школы №1 (то же не далеко) надписи балончиками Wolf?! Не уже ли редактору не чего делать?

➔ Мы полагаем, что Виталька сожрал все провода, устройства ввода-вывода, и, возможно, еще некоторые важные компьютерные железки из ПК –NapaIm–`а. Ведутся работы по извлечению, но проблема в том, что Виталька является чем-то вроде священного животного, и подвергать его хирургическому вмешательству мы не можем. Так что приходится ждать, пока все выйдет естественным путем.

Что касается надписей – саморекламой наши авторы не занимаются, работы у них действительно хватает. Если уведишь кто занимается этой ерундой, передай что я его(их) оцифрую, переведу в двоичный код и съем >:) Да и потом Wolf – очень распространенный ник, когда я еще в школе учился у нас в каждом клубе было Вульфов про три человека 😊.

➔ **Кирил Ермаков**

[skipped] Ребята не верят, что вы высылаете призы, а нам не представляется возможным приехать. Пожалуйста докажите, что это не так.

➔ Кирилл, твой приз выслан (призы редакционных симпатий мы решили все же отправлять почтой) и если еще не доставлен, то находится где-то в пути. 😊

➔ **Саша Камышин**

Здравствуйте! У меня вопрос, можно ли вместо того чтобы отправлять вырезанный купон по почте прислать его скан вам по е-мейлу?

➔ Можно! Но выиграть по этому купону нельзя 😊.

➔ **Кирилл Иртлач**

[skipped] Не могли бы Вы описать первый в журнале сериал!!!!?? Называется он «Счастливы вместе». Прошу Вас опишите его!!! А так же официальные сайты актёров!! (Огромная просьба №2: Сагалова мне очень нравится, поэтому прошу потрудиться над нею больше!!) (И №3: в двух словах, как с нею (ними) познакомиться. Может разузнаете e-mail!?). ПрошуUUUUUUUUUU!!!! Спасибо заранее!!!

➔ А еще мы расскажем про сериал Сейлор мун, с детальным описанием каждой серии, и приложением в виде сайта знакомств с сэйю 😊.

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

августовского номера (№8 2008г)

Игроскоп:

1. Саларианец
2. Волус
3. Гет-охотник
4. Ферос
5. Посредством запахов

Отгадай геймтрек:

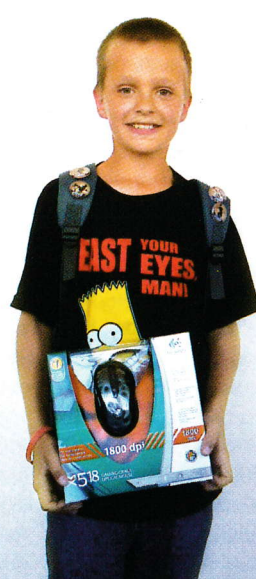
1. Tetris
2. Max Payne 2
3. Fable
4. Mass Effect
5. Gears of War



Парад призеров открывает Шевчук Виталий, завоевавший в третьем туре «Геймтрека» первое место и колонки Logitech G51. Заслуженный трофей был схвачен, допрошен и отдан на растерзание новому владельцу.



Победитель третьего «Игроскопа» не сумел сам до нас добраться – отряд учителей изловил его на выезде из города. Но он все же передал весточку со своим дядей, который и забрал приз – ультимативную связку из G9 и G15.



А вот второй призер «Игроскопа», Владимир Гавриш, смог успешно добраться к нам в редакцию. Ни метро, ни солнечная погода, ни редакционный охранник не смогли встать между ним и заслуженной наградой – Logitech MX518.

В этом номере мы подводим итоги августовского конкурса. Прошлый раз я видимо ошибся – только сейчас мы увидели и оценили настоящую активность в «Распознай Геймтрек»! По сравнению с прошлым туром, количество шпилеров играющих с включенным звуком увеличилось ровно в два раза. Конечно, большинство из них пока не могут показать «высший класс» в опознании игровой музыки и львиная доля ответов совпадает только в Mass Effect. А первое место занял Владислав Мастеров из Одессы, давший аж четыре правильных ответа (!!!), и ему достаются колонки Logitech G51. Второй приз – игровая гарнитура Logitech, отправится Александру Коваленко (г. Запорожье). Приз редакционных сим-

патий – лицензионная версия Dracula Origin достается Наталье Мороз (г. Кировоград), за искреннюю любовь к Mass Effect.

Особенности перевода мы старались не учитывать, и можно сказать, что на «Игроскоп» дали правильные ответы более половины участников. Первый приз – игровая мышь Logitech G9 и клавиатуру Logitech G15, досталась Чепурному Александру из города Запорожья. Второй приз – мышь Logitech MX518, выиграла Яна Носова, с. Новая Буда. А приз редакционных симпатий – лицензионный диск «Власть Хаоса», получает Сидоренко Петр Сергеевич, за полет на космическом корабле класса «Пипелац-26» без шлема и ремней безопасности.

Игроскоп

Населению, спасшемуся от воздействия Аномалии, для получения материальной помощи от Logitech – срочно ответить на вопросы к данным скриншотам, заполнить отрезной купон и отправить в редакцию журнала!



2. Название монстра



1. Название уровня



3. Название удара



4. Имя персонажа



5. Название монстра

Среди всех приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая мышь Logitech G9 и клавиатура Logitech G15, второе – игровая мышь Logitech MX518, и третий – приз редакционных симпатий (сикрет!!! (вы наверно уже догадались 😊)).

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а не мелодий) в от-

резной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. За первое – игровая акустика Logitech, второе – игровая гарнитура Logitech Precision Gaming Headset и третий – приз редакционных симпатий (опять-таки сикрет!!!).

Аниме-конкурс

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Аудио-конкурс

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Игроскоп

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

№ 10
2008

* Ф. И. О. _____

* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс) _____

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



X3: Reunion Xenon Ships Compilation
X3: Reunion Stargate Ships Compilation

English versions

STALKER: Clear Sky v1.5.04
STALKER: Clear Sky v1.5.03
Heroes V: Tribes of the East v3.01
King's Bounty: Легенда о Рыцаре v1.6.4
Unreal Tournament 3 v1.3

ВИДЕО

Rise of the Argonauts
FEAR2: Project Origin
Mercenaries2: World in Flames
Sacred2
Battlefield Heroes
Fallout 3
Rayman Raving Rabids
Prince of Persia Prodigy
Golden Axe
Divinity2
The Witcher: Enhanced Edition
Предтечи

А ТАКЖЕ

Обои рабочего стола
Видеопроекторы и кодеки

ИГРЫ

Демо версии

Collapse
FIFA 2009
Kings Bounty
Legend: Hand of God

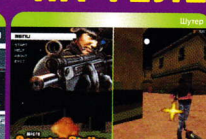
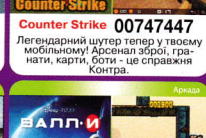
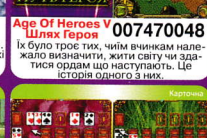
Полные версии

Wolfenstein: Enemy Territory
Quest for Glory II
Mahjong City
Forbidden Galaxy
Machine World

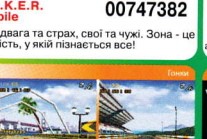
ПАТЧИ

Русские версии

Starcraft v1.15.3
Starcraft BroodWar v1.15.3
Dimensity v1.2
Operation Thunderstorm v1.01a
STALKER: Clear Sky v1.5.04
STALKER: Clear Sky v1.5.03
Warhammer: Battle March v2.14
World in Conflict v1.2 Map Editor
X3: Reunion Star Wars Ships Compilation

 Зоряні війни: Епізод IV. Нова надія Відбий в собі Силу, стань учнем великих героїв і бийся в епічних битвах! Сюжетна лінійна гра розгортається між сюжетними Епізодами III та Епізодами IV. 34747073	 Counter Strike Легендарний шутер тепер у твоєму мобільному! Арсенал зброї, гранати, карти, боти - це справжній Контра. 00747447	 Worms 2008 Візьми участь в битвах Космічної Ери. Шийний діапазон нових режимів, швидкі битви, компанії, виклики і сценарії. Контра. 34747058	 Age of Heroes 10 років героїв! Іх було троє тих, чий винок нам належало визначити, жити світу чи здасться одиш чи наступить. Це історія одного з них. 007470048	 Age of Heroes V Час Химер Іх було троє, кому належало визначити долю світу. Іх частина трилоги легендарних героїв. 007470120	 Евро-2008 Створи власну або обери одну з 54 команд. Проведи команду до перемоги у Євро-2008! 007470115	 SEGA Rally Хіт аркадних гонок SEGA на мобільному! Телефон! Виграй змагання, розгортаючи трасу легендарного чемпіонату SEGA Rally! 007470119
 Відьмак. Кришавий слід Відьмак Геральт - один з елітних воїнів часті винищувачі монстрів. Тепер його вчимо закінчити. Настав час показати чого ти навчився. 007470133	 Валл-Е Самостійний шутер тепер у твоєму мобільному! Арсенал зброї, гранати, карти, боти - це справжній Контра. 34747067	 Індіана Джонс Неперевірений Індіана Джонс у пригодишкості гри! © 2008 Lucasfilm Ltd 34747062	 Золоті пасьянси Унікальні пасьянси Косинка, Солітор та Павук тепер завжди з тобою. 00747770	 Ice Age 2 Божественна білка поїде за коханою! 18 рівнів повних героїв, різноманітні перебіжки та шалені ілюстрації. 00747290	 Шхтар Марвін 2 Примамлююча аркадна бродівка. Лабіринти, кристалі сабери. Класична графіка. 00747446	 Колеса, пушки, північ 3D Пісок, радіоактивні пилі, північ під бронековими колесами, променями важких лазерів і вогнем плавильних зарядів. 007470041
 Spiderman 3 Людина-павук проти злодія. Його здібності тобі відомі, але злодія більше. Хто переможе? 0074776	 Alien Shooter 3D У цьому блокбастері ти проти Чужих. Знищи потвор! Ідеальне підтвердження монстрів, купа спорядження та неперевершена графіка. 00747604	 Час Шок Кристал часу зламується! Доведеться, щоб зупинити його, пошукати в часі у майбутнє, Середньовіччя і Древній Рим. 007470125	 Бубль ган 3D Стрипайте по різноколіровим бульбашкам у тривимірному космосі! Якщо декілька бульбашок одного кольору рухатимуться поруч, вони вибухнуть. 007470127	 Зум-Зум Загадки зниклих цивілізацій, незніснені низькі різноколірові кульки, рятівні бонуси, декілька ігрових режимів і десятки веселих рівнів. 007470047	 3D Real Billiards 2007 Всі популярні види бильярду на абсолютно тривимірному ігровому полі. Це справжній бильярд! 0074743	 Хто хоче стати мільйонером Прогнозуйте версії популярного телешоу змусити пережити гострі емоції! Ця версія містить сотні нових питань і відповідей! 007470017
 Вікі Венс Обзбройся револьвером і разом з Вікі шукайте шлях до свободи. 007470124	 Хувіз Потрібно виробити унікальний прилад знайдення в табірних лабораторіях. Востаннє заспокоїти в знесмогленні верткої кулі. 007470130	 Алоди Бієся, зиркай золото і зброю. І розвивай свого героя в цьому світі фантазії. 00747889	 Бубу 2 Незавбавом після втечі з психіатричної лікарні у Бубу закінчується гроші. Допоможі йому знайти те, що він шукає. 007470123	 Ілля Муромець Яскраве відображення слов'янського епосу. Безліч казкових пригод і цікавих зустрічей. 00747467	 The Overtaker Види з тьми, щоб сісти страх! Ужас у самому логотипі відеогри! Купи унікальний робота, щоб підірвати у темноті і зловити свою розповідь. 007470061	 Фелікс Фелікс знову зустрічається з володарем пелюх. Людина пам'ятає, що Фелікс його обдурив і втік. Допоможі йому не потрапити! 007470062
 Крейзі Фрог Перегони 3D Найблизьке жваве повернення! Лисицю, що підірвала ваш телефон за вчинені тривимірними перегонками! 007470112	 Bridge Interactive Тобі знайомі слова: фізика, фізика, ролі! Якщо ні, то це шанс навчитися грати в найцікавішу гру у компанії розширеної фізики. 007470059	 Garfield's Day Out Допоможі забавному коту Гарфілду відшукати зниклого пса Оді! 00747506	 Японська епоха 40 рівнів гри у японському стилі, різні пори року, унікальна графіка і легкий аромат сакури. 007470049	 Tower Tactics Мобільна версія популярної онлайн-вої стратегії! Очолю армію, побудуй бойові башти і відкинь атакуючі орди демонів. 007470113	 4x4 Extreme Rally Сядь за кермо і перевірь межі швидкості! Купи вишукані машини! Гравцям викликає виклики режим multiyou Bluetooth. 007470060	 Жерсть Прийшло час розбити сотню-два тачок! Драйв, відірви і беззастовно! Пам'ятає Carnageedon і FlatOut? 007470035
 Підземне місто Потрібно вчасно підійти до станції! Забирати всіх пасажирів. Люди товчуться, штовхаються і навіть вчиняють перестрілки. 007470134	 Год О'Вар Битва за священний Олімп між богами! Це називається поєдинки в історії світу. 00747352	 Тюряга Вбий тюрка або тюрка від тебе. Тюркський гумор в язві на фоні брутальних розборок. 00747994	 Ліквідатор ЧАС 2 Під час зливи пропонуємо нову чергу і крик, що ледіне. Помір, творчість! О Боже! Вони всюди! Це знову почалося! 00747643	 Age of Empires III Зануртись у вікор історичних подій ставши на захист Європи від назиди Оттоманської імперії у найкращій грі в реальному часі! 007470014	 3D Real Kamasutra Перша у світі повністю тривимірний 3D камасутра - світ сексуальної реальності! 00747705	 Відправ SMS з кодом 1033 на номер 4567

СУПЕР ПРЕМІУМ ІГРИ

 Ice Age: Гігантський погром Манні, Дієго, Сіді! Скрат мандруєть тундрою, серед якого гесів унікальні здібності, і тільки заради пережити веселіше переміщення. 007470135	 S.T.A.L.K.E.R. Mobile Дружба та зрада, відвага та страх, свої та чужі. Зона - це невизначеність, у якій знаєшся все! 00747382	 Халк Гра по мотивах популярного блокбастера. Чоловік мутує в потяго монстра. На його голову посилають армія США, але він розкидає навіть танки! Це треба бачити. 007470037	 Зума Втілення ігрового хіта всіх часів! Яскрава динамічна захоплююча гра. Це - Зума! Мобільне втілення повністю гідне оригіналу! 00747538	 Pro Evolution Soccer 2008 Король футбольних ігор тепер на мобільному! Обери один з 100 офіційних команд і бери участь у змаганнях у 15 лігах і кубках. 00747530	 Черепашки Ніндзя Базззі! Пригоди, бійки, переслідування - усі найкращі якості ігор про забавних мутантів. 0074721
 Бетмен. Темний Лицар Ця гра гідна щоб переставати самого Бетмена у мобільному втіленні. Освоє особливий прийом бою, унікальний супер-зброю і навіть хитрощі заради перемоги над своїм лютим ворогом Готом! 007470111	 Race Driver: GRID Сиди за кермо найпотужніших гоночних авто, підкори найпрестижніші офіційні траси і вигравай чемпіонати. Найкращі картини гонок для створення великої команди. 007470018	 Wanted Особливо небезпечний! Стань героєм блокбастера у татомому супер-шпигунському стилі. Найкращий шпигунський асасин, а не ролі. 007470040	 Tom Jerry Food Fight Том і Джері: битва поїдок! Співробітники з своїм планетним деструктором холодної, не упусти жодного продукту, унікальний Том! 00747536	 Call of Duty 4 Хіт Call of Duty повертається з новою темою сучасних бойових дій. Грати за британського десантника або морського піхотинця США. 00747526	 Гонщик Стань диким погоним, що несеться нічним містом і розганяє ворогів вогнем і пекельним ланцюгом. 00747970

Чи підтримує твій телефон гру дивись тут:

Такого ти ще не бачив!... Побачиш! В нашому гіпермаркеті є все!

wap.hiton.com.ua

Відправ SMS з кодом 1033 на номер 4567

ШАРА

ІГРИ БЕЗКОШТОВНО!

*Ігри *Мр3 *Фото *Відео *Мультики *Теми *Приколи *Кліпи

ВІДПРАВ SMS ЗІ СЛОВОМ **СУБЕР** НА НОМЕР 7500 ТА ПОПОВНИШ НА 2,5 грн НА НОМЕР 7900 ТА ПОПОВНИШ НА 9 грн

Завдяки примовленню замість Ви не втрачаєте свій гроші. Обсяг SMS-повідомлення: 160 символів. Контент на цю суму

Технічна підтримка зазвичай працює з 10:00 до 18:00 у будні дні (8:00 до 18:00 у вихідні та свята).

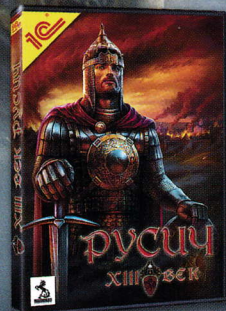
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



РУСИ XIII ВЕК



© 2008 ЗАО "1С". Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама

www.13century.com