



мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового

поколения

№ 11
2008

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Spore

Споро спора
спорится

Mount&Blade

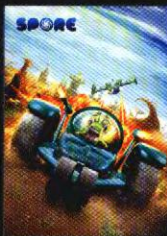
Полцарства
за коня



Выиграй
в этом номере

PLAZA

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- Санитары подземелий 2:
Охота за черным квадратом
- Dracula 3: Адвокат Дьявола
- Space Siege
- Crysis Warhead
- Lego Batman: The Videogame
- Остров сокровищ:
В поисках пиратского клада
- FIFA 09
- Валькирия:
Восхождение на трон

- Dimensity: Демон Войны
- Romance
of the Three Kingdoms XI
- Yggdra Union:
We'll Never Fight Alone
- Damnation
- Creative X-Fi Titanium
Fatal1ty Pro Series
- Битва чемпионов
- Супер кубок ЛКИ: ФИНАЛЫ!
- Fullmetal Alchemist

www.shpil.com

подписной индекс - 23852

www.journal-plaza.net

917716091900008

111

Осень – страшная пора. Мало того, что школа/институт/работа после летних каникул/отпусков воспринимается как каторга, так еще и погода мерзко-чихательно-простудная, сырая и пасмурная. С такими радостями жизни и в депрессию впасть недолго. Но у шпилера всегда есть альтернатива – миры, где ты можешь быть героем, злодеем, воином, торговцем, или просто мелкой козьявкой в первородном бульоне. Там всегда зеленая травка, красное небо, оранжевый океан и фиолетовые друзья, и даже мухи не кусают – потому что съели всех, а тех, что не съели, извели атомными бомбами. В общем, жизнь налаживается, даже третий ложноглаз чesаться перестал и опухальца расправились.

Да... А в этом номере из-за начала осеннего наплыва игр, пришлось убрать рубрику о кино, хотя тема для нее была интересная, да и «Ждем-с»-ов практически нет – все заполнили свежие игры. Но ничего, будет о чем рассказать в очередной период затишья. Хорошо хоть место для конкурсов осталось – на этот раз мы подводим итоги не только игровых, но и аниме конкурсов. Если участвовали, то ищите свои имена среди победителей.

Но наплыв игр в этом месяце не очень большой, а вот что будет в следующем – это уже совсем другой вопрос. По крайней мере, видимо впервые у нас получится что рубрика «MegaGame» больше чем «To play or not to play». Просто хочется надеяться, что обещания разработчиков исполнятся, и мы не будем разочарованны ни в одной из так ожидаемых нами игр.

Также в следующем номере ждите отчет с мероприятий, проводившихся на стенде «Шпиль!» в рамках выставки «Территория Игр» и много других интересностей.

За сим откланиваюсь.

By BondD



Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА..... 3

MegaGame

Pure. Anytime, anywhere!..... 8

Spore. Спорный вопрос..... 12

To play or not to play

Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом

Отряд не заметил потери бойца... .. 16

Mount & Blade. Средневековые как оно есть..... 18

Dracula 3: Адвокат Дьявола. По стопам Дракулы..... 20

Space Siege. Во имя ПЖ: осада пепелаца..... 22

Crysis Warhead. Тропический Ад. Дубль два..... 26

Lego Batman: The Videogame. Собери летучую мышку!..... 28

Остров сокровищ: В поисках пиратского клада. На проклятом острове.. 30

FIFA 09. Год, прожитый не зря..... 36

Dimensity: Демон Войны. Демон войны против бессмертного Дьявола... 38

Валькирия: Восхождение на трон. Маша и медведи..... 40

Romance of the Three Kingdoms XI. Все под небесами..... 42

Карман-и-Я

StarWars: The Force Unleashed. Похождения киллера Старкиллера..... 44

Yggdra Union: We'll Never Fight Alone. Будем давить толпой..... 45

Ждем-с

Damnation. Дикий зверь – паро-вестерн..... 46

Cell-0-fan

FlyBoys: Knights Of The Sky. Мне бы в небо..... 48

Furby Island. На далеком острове..... 48

РаШПИЛЬ!

Волку – волчья мышья! Часть 3..... 50

Железный бум

Philips Mediacenter X-treme. Заветный коробок..... 54

Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Pro Series. Игра на слух..... 55

Clubничка

Битва чемпионов..... 56

Супер кубок ЛКИ: ФИНАЛЫ!..... 57

Animania

Fullmetal Alchemist. Тайны алхимии..... 60

Vox Populi

Письма читателей..... 62

Конкурс..... 63

P. 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).

«Шпиль!»

Выдается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 11 (83), листопад 2008 р.

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

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откінч

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Карташева

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімельсва

(adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

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 21.10.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-6637

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якість поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1.

тел. (044) 451-48-03.

Інтернет партнер www.vds64.com

VDS64

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ТЕЛЕКОМ
Аді П. Телеком
офіційний Інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.ptelecom.ua

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

Мисс
Шпиль
ноябрь



Брат на брата

Недавно в просторах украинского Интернета появилась первая стоящая браузерная отечественная игра – «Иштвар: Война Братьев» (www.ishtwar.com). Беглый обзор локаций и фиш показал, что разработчики явно взяли отовсюду самое лучшее. Система боя, к примеру, основывается не на рандоме, а интуиции. Заклинания достаются из магической книги, прямо как в «Героях магии и меча». А крафт, точнее, принцип зачаровывания вещей, вообще взят из «Дьябло», чего ни в одной браузер-

ной игрушке никогда не наблюдалась. Порадовали и аватары: мало того, что мы обнаружили среди их перечня «афроамериканца»(!), так, вдобавок ко всему, на них отображаются надетые вещи и сменные прически. В мифическую основу игры положен конфликт между двумя братьями-близнецами, один из которых избрал Светлый путь развития, а второй встал на шаткую дорожку Тьмы. Словом, берегитесь офисы – ваши работники получили прекрасный продукт для прожигания времени!



Им больше нечего бояться



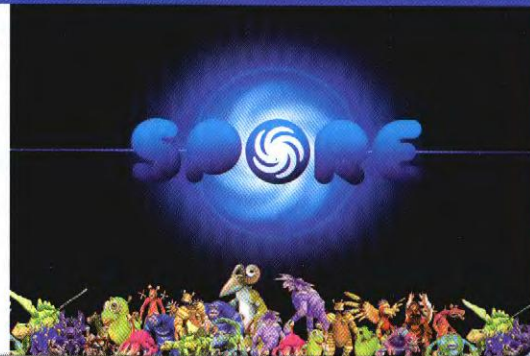
Пятая часть Silent Hill (Homecoming) в скором времени доберется до Европы и до нас с вами, а вот австралийцам придется совсем худо – им играть в «страшилку» запретили. И это при том, что куда более кровавые проекты выходили в стране без каких-либо эксцессов. В общем, мы можем только посочувствовать братьям по разуму и

порадоваться за себя – нам пока что никакие серьезные запреты не грозят. Тем, кто еще не знает ничего о новой части игрушки, напомним, что играть мы будем бывшим военным, пытающимся найти и спасти своего родича. Естественно, что сделать это нам будут пытаться помешать привычные, но отвратительные персонажи.

Скоро Spore спорится

Судя по опубликованным на этой неделе результатам игрового международного чарта, свеженькая Spore сумела выбить с первого места завсегдатаев – Warhammer Online: Age of Reckoning и Civilization IV: Colonization. И это несмотря на то, что большинство игровых изданий написали о ней, как об игре – извините за тавтологию – спорной. Также в списке мировых лидеров нашлось

место для Crysis Warhead, The Sims 2: Apartment Life, нескольких вариаций World Of Warcraft и, LEGO Batman. Фанатам новоиспеченной игрушки будет интересно знать, что в скором времени она дополнится аддонами – Electronic Arts сообщает о разработке дополнения для этапа «Космос», а также набора SPORE Жуткие и милые (Spore Creepy & Cute Parts Pack).



Бог вернулся?



Ликуйте фанаты Deus Ex! Разработчики таки сжалились над вами и выдали информацию, которую долго держали в секрете, а вместе с ней выложили и множество новых оригинальных скриншотов. Итак, не будем томить и расскажем основу игрушки. В третьей части нам предлагается играть за некоего Адама Дженсена (Adam Jensen), который работает охранником в технологической лаборатории, где трудятся над всякими биомеханическими

проблемами, которые станут основой для возникновения нанотехнологий из оригинальной Deus Ex. Его жизнь навсегда меняется, когда команда странных военных врывается в офисы компании. Однако куда более важно другое – разработчики обещают сделать «откат», короче – игра будет куда больше похожа на оригинальную, первую часть, чем то, что нам предложили под видом Deus Ex 2. Ну что ж, ждем и надеемся.

Магия куни



Любителям японских игрушек скорей всего знакома студия Level 5, на счету Dragon Quest 8, а также Rogue Galaxy и Professor Layton and the Curious Village, равно как известна постоянным читателям «Шпиля!» и студия Ghibli о ней не раз писалось в рубрике Анимания. Так вот, обе они делают новую игру для Nintendo DS – Ninokuni.

Точно жанр никто не называет, но скорей всего это будет РПГ с магическими заклинаниями и действием. Судя по скриншотам, она будет такой же красивой, как анимешки Гибли. В Японии этот проект выйдет в 2009, а вместе с диском будет продаваться книжка – томик всяких-разных магических заклинаний.

Идеальный компот

К концу этого года в Японии появится новая игрушка – Bayonetta. В ней найдется много места для кровавых боев, красивой графики и сексуальной главной героини, однако центральное место в этом ураганном боевика займут спецэффекты – их тут обещает быть куда больше, чем во

всех предыдущих проектах. Тем, кто не верит на слово, советуем внимательно рассмотреть скриншоты или насладиться роликами на сайте игрушки. Разработками занимается Platinum Games, а поиграть смогут только счастливые обладатели «коробки» и PlayStation 3.



О красотах новой части «готического» сериала ходят слухи, а разработчики никак не желают дать нам с вами подробной информации, даже ролики зажимают. Хотя это вовсе не значит, что насладиться шпионской информацией не получится – в сети появились уже и ролики, и скриншоты. Тем, у кого са-

Готы наступают

мая замечательная в мире болезнь, напомним, что Gothic 4: Arcania — это четвертая часть знаменитого ролевого сериала, над которой трудится студия Spellbound Entertainment. Издавать продукт будет компания JoWood, которая обещает порадовать нас новинкой в начале следующего года.

Бонд, который Джеймс

У фанатов крутых спецagenтов в скором времени появится возможность проявить себя – на золото уходит игра о приключениях великолепного агента 007. Боевик основан на сюжете новейших фильмов «бондианы» – «Казино «Рояль» и «Квант милосердия». Как и в голливудских блокбастерах, в главной роли выступает актер

Дэниел Крэйг. Вместе с ним игрокам предстоит побывать на Мадагаскаре и в Черногории, в Австрии и Венеции. Герой, полюбившийся миллионам поклонников, владеет всеми видами оружия и приемами борьбы, но решает конфликты с тонким расчетом. Игра «007: Квант милосердия» поступит в продажу в конце осени.



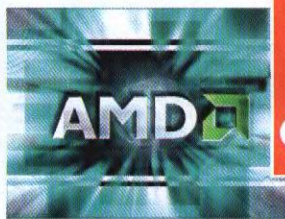
Красные в городе



Семилетнее ожидание подходит к концу. EA Los Angeles таки разродилась – Command & Conquer Red Alert 3 для PC отправлена в печать и поступит в магазины в ноябре 2008 года. Нам с вами обещают возможность приобрести стандартную версию игры C&C

Red Alert 3 в DVD упаковке и в джевели (CD jewel). Ну, а те, кому совсем не жалко денег ради долгожданной игры, смогут приобрести Command & Conquer Red Alert 3 Коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом.

Серединное решение



AMD ATI, запустив в продажу несколько линеек видеокарт ATI Radeon HD 4xxx серии, вдруг обнаружила, что не смотря на большое разнообразие продуктов у них остается незаполненная ниша в диапазоне цен от 100 до 150 долларов. Вот и решил производитель ее заполнить, чтобы те, кому нужна производительная карточка, но не хватает денег на самые мощные по-

делки AMD. Имя этому решению 4830. Что касается технических особенностей, то она лишь немного будет уступать по мощности топовым решениям – 4850 и 4870, а вот остальные возможности будут практически такими же. Появится серединное решение примерно к концу года, так что вполне можно заказать его себе в подарок к праздничной неделе.

Позелени компьютерный класс



Представители старшего поколения еще помнят, как сложно было бороться за озеленение класса – надо было ежедневно поливать растения и следить за ними. Современным детям приходится намного проще – «озеленить» родные классы можно с помощью компьютеров. Нет, мы вовсе не предлагаем распечатать фотографии растений и развесить их по стенкам. Намного лучше оригинально изобразить логотип Delfics green и прислать снимок

класса с ним на конкурс этого производителя компьютеров. самого оригинального художника ждет подарок – полный класс компьютеров AMD Phenom X4 с предустановленной операционной системой, 19-дюймовым монитором, клавиатурой и мышью и благодарностью учителей и одноклассников. О том, что это вполне реально, говорит прошедший в 2006 году первый конкурс такого рода, живыми свидетелями которого могут выступить сами победители.

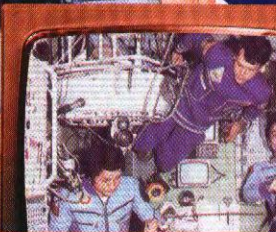
www.videomate.com.ua

1955 рік



COMPRO
TECHNOLOGY

1979 рік



ЕВОЛЮЦІЯ ТЕЛЕБАЧЕННЯ



ТВ-ТЮНЕРИ COMPRO

VideMate

Офіційний дистрибутор K-Trade, www.k-trade.ua

КУПУЙТЕ У ВСІХ РОЗДІБНИХ МЕРЕЖАХ ТА У ДИЛЕРІВ:

Київ
Львів
Вінниця
Чернівці
Хмельницький
Дніпропетровськ
Донецьк
Дніпро
Дрогобич
Закарпаття
Кіровоград
Рівне
Солотвино
Сумська область
Сіверський
Сіверський
Сіверський
Сіверський
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Харків
Хмельницький
Хмельницький
Хмельницький

торгівельна мережа "Рубін"
торгівельна мережа "Рубін"
Магазин "Алекс"
Магазин "CompuLex"
Магазин "Комп'ютерні Технології"
НВЦ "КОМПІС"
ЧИП
Магазин "Комп'ютерні Технології"
Магазин "Комп'ютерна Мода"
Магазин "Комп'ютерна Мода"
МікроТрон
ЧП "Фотомон"
КАСП-СИСТЕМ
Комп'ютерсервіс
Магазин "Домашній Комп'ютер"
Оптіма-Крим
Оптіма-Крим
Lust
торгівельний центр "ЗОРЯНИЙ"
Магазин "Альгар"
Магазин "Альгар"
Магазин "Сервер"
Магазин "Enter"
Магазин "СолерС"
SMT-магазин
Магазин "Стелс"
"Електронний Мир"
"Електронний Мир"
ЧИП-СЕРВІС
ЧИП-СЕРВІС
торгівельна мережа "ФЛЕШ"

8 (044) 257 55 73
8 (044) 332-64-90
8 (0432) 53-50-01
8 (0432) 62-07-82
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) 34-88-89
8 (0362) 63-30-20
8 (0552) 24-81-81
8 (0552) 22-25-00
8 (0552) 57-61-64
8 (0552) 27-16-23
8 (04744) 3-54-44
8 (057) 714-08-00
8 (057) 757-15-25
8 (057) 751-06-21
8 (057) 720-10-01
8 (057) 720-29-20
8 (057) 754-88-82
8 (057) 758-84-98
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!

КУДИ НЕ ГЛЯНЬ, ЧИГАЮТЬ МОНСТРИ, АЛЕ ЯКЩО
ТИ ЙДЕШ ІЗ ВИПЕРЕДЖЕННЯМ, ВОНИ ВІДСТАНУТЬ.



Ваші можливості. Наша пристрасть.

Microsoft®

Проблема: створювати кращі програми у ще коротші строки. Кинь виклик проблемі: здійсни прорив за допомогою Visual Studio Tools for Microsoft Office System 2007. Більше порад та засобів ти знайдеш на defyallchallenges.com

КИНЬ ВИКЛИК ПРОБЛЕМАМ!



Microsoft
Visual Studio

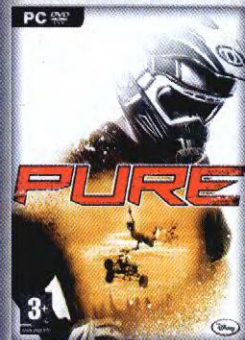

PURE
ANYTIME, ANYWHERE!
Жанр:

 Гонки на квадроциклах
www.purevideogame.com
Разработчик:

 Black Rock Studio
www.blackrockstudio.com
Издатель:

 Disney Interactive
www.buenavistagames.go.com
Издатель у нас:

 «Новый Диск»
www.nd.ru
Системные требования:

 ОС: Windows XP / Vista
 Процессор: 2.0 ГГц
 Pentium / Athlon 2400+
 ОЗУ: 1 Гб
 Видео: 128 Мб
 Свободное место: 5.5 Гб


PS3 | X360 | PC

В позапрошлом номере мы впервые опубликовали превью нового проекта Black Rock Studio под названием Pure. Вот только о самих разработчиках упомянуть забыли, поэтому неудивительно, если вдруг вы попытаетесь вспомнить еще какие-то игры этой компании, но ничего в голову не придет. На самом деле ребята из Black Rock – это выходцы из Climax Racing, а точнее – это все та же команда, но теперь с новым названием. Если вам не известна и компания Climax – это тоже неудивительно, ведь стоящих проектов у них, по сути, не было.

Но вот внезапно случается анонс новой игры, которая, как позже выясняется, представляет собой гоночный симулятор. Да еще и на квадроциклах. В превью мы расхвалили игру, и, как оказалось, совершенно не зря. Pure – это абсолютно замечательная во всех смыслах игра, пропускать которую мы вам крайне не рекомендуем.

And here we go!

Знакомство с игрой начинается с шикарного вступительного ролика, где вам представляют главных персонажей Pure. Шесть человек (четыре

парня и две девушки) доступны для участия в мировом чемпионате Pure World Tour. Прежде, чем начать соревнования, вам придется показать и доказать, что вы на что-то способны. Это своего рода обучающий уровень, где вам нужно выполнить несколько заданий (проехать кольцевую трассу, выполнить трюк и т.д.). Если коротенького обучающего уровня вам оказалось мало, можете перейти в режим разминки (Trial Mode), потренироваться и изучить все возможности игры.

После этого вы приступаете к началу соревнований. Последние представлены в виде 10 этапов, каждый из которых содержит от 4 до 7 заездов. В общей сложности выходит 50 штук. Заезды в свою очередь делятся на три типа соревнований: гонка, спринт и фристайл. **Гонка** (Race) – самый обычный и распространенный тип соревнования, где вы должны прийти к финишу первым. И не важно, будете ли вы при этом выполнять какие-то безумные трюки, или просто давить на газ. **Отличительные черты:** 3 круга, длинная трасса, огромные обрывы, разветвленная трасса. **Спринт** (Sprint) – кольцевые гонки на короткое рас-

стояние. Задача по-прежнему одна: прийти к финишу первым. **Отличительные черты:** 5 кругов, очень короткая трасса, много резких поворотов, практически полное отсутствие мест для выполнения трюков, развилки. **Фристайл** (Freestyle) – самый интересный тип соревнований в игре, где все зависит от вашего мастерства выполнения трюков. По трассе разбросаны различные бонусы, которые удваивают количество ваших очков, добавляют вам нитро, а так же чуть ли не в самом начале гонки дают возможность использовать самые сложные трюки. В нижней левой части экрана присутствует полоса, уведомляющая вас о количестве оставшегося бензина. Собирая бонусы, зарабатывая очки, и выполняя трюки, вы прибавляете себе немного бензина, или на время замораживаете его (отметка временно не двигается). Но когда вы падаете с обрывов, или неудачно выполняете трюк, отметка двигается к нулю. Поэтому, во фристайле важно выполнить как можно больше самых разнообразных трюков. **Отличительные черты:** огромное количество кругов, длинная трасса, огромные обрывы,

высокие полеты, разветвленная трасса, время гонки зависит от количества бензина, а победа – от ваших очков.

Так вот, в каждом из 10 этапов чемпионата вам будут встречаться все три вышеперечисленных типа соревнований. Важно заметить, что для гонок и спринта вам нужен гоночный тип квадроцикла, а для фристайла, соответственно, фристайловский. Разница очевидна: в гонке вам нужно прийти первым, несмотря ни на что, поэтому из квадроцикла стоит выжать все, в плане скорости. А вот для фристайла скорость имеет менее важное значение, на первый план выходят трюки, а значит, нужны хорошие амортизаторы. Таким образом, у вас постоянно должно быть, как минимум, два квадроцикла. Среди прочего, Pure известен своей кастомизацией и глубокой настройкой транспортного средства. Мы писали в превью, что свой квадроцикл можно будет создать абсолютно с нуля, и оно действительно так и есть. Чтобы создать себе квадроцикл, вы должны пройти 24 ступени создания, каждая из которых отвечает за определенную деталь. Первым делом вы выбираете раму, затем идут задняя вилка, рычаги, амортизаторы, диски, шины, двигатель, руль, тормоза, система наддува (азот), кузов,

носовой обтекатель, передние и задние крылья и многое другое. При этом вы вольны выбирать цвет, в который хотите покрасить ту или иную деталь, посмотреть, куда именно она устанавливается, а так же на какие характеристики влияет. А характеристик всего 5: максимальная скорость, ускорение, управление, форсаж и трюки.

Сейчас вы можете спросить, а за какие же деньги нужно покупать детали, и как эти самые деньги зарабатывать? Все просто – Black Rock отказались от системы покупки/продажи, поэтому каждый квадроцикл вы можете создать абсолютно бесплатно. Самое главное – стараться побеждать в соревнованиях и разблокировать новые запчасти.

Amazingly and stunningly!

Вот мы и добрались до самого интересного места Pure – его геймплея. Безумные трюки, езда по высоким горным склонам, прыжки с 50-100 метров высоты – вот основные составляющие игрового процесса. Итак, в Pure существует четыре, так называемые, трюковые стадии. Первая стадия доступна постоянно и содержит самые простые и безопасные трюки. Выполняя их, вы получаете нитро, которое необходимо для разблокиров-

ки следующих стадий. Таким образом, выполнив достаточное количество трюков, у вас открывается вторая трюковая стадия, включающая более сложные движения. Аналогичным образом открывается и третья стадия, а затем и четвертая. Каждая из первых трех стадий содержит по 8 различных трюков, в последней насчитывается лишь 4. Однако все 24 трюка первых трех стадий являются базовыми для всех персонажей, а вот четвертая стадия включает специальные и эксклюзивные трюки, и у каждого из шести персонажей они разные. А значит, имеет смысл играть не одним персонажем, а периодически чередовать их, что в игре позволено.

Кроме того, трюки отличаются друг от друга сложностью и продолжительностью исполнения. То есть, если трюки первой стадии можно свободно выполнить во время невысоких прыжков, то для эксклюзивных вам нужны определенные места с очень большой высотой. Если вы видите, что успеваете завершить трюк, то можете выполнить еще один – главное успеть до приземления. Вас никто не ограничивает в количестве выполнения трюков за один прыжок – решать исключительно вам. Но помните: неудачное приземление,



Графика: 11+
Геймплей: 10
Звук: 9
Управление: 9
Локализация: 10

ОЦЕНКА 10

и вы очень быстро переместитесь с первой позиции на последнюю. К слову, в каждом заезде участвует 16 гонщиков (включая вас).

Немного неудачным получилось управление, которое, в дальнейшем, можно настроить под себя. Впрочем, суть остается прежней: на подъеме вам нужно взмыть как можно выше, а уже во время полета совершить трюк. Для этого вам необходимо выбрать нужную стадию (клавиши «1», «2» и «3»), а стрелками указать направление (каждое направление стрелки – определенный трюк). При этом движение квадроцикла осуществляется связкой клавиш «W-S», его повороты – стрелками «влево-вправо», а управление корпусом – стрелками «вверх-вниз». Поэтому, чтобы не ломать пальцы, настройте управление под себя. А еще лучше – подключите геймпад, если есть такая возможность.

Несколько слов о персонажах. Вы можете поменять гонщика в любой момент игры (кроме, непосредственно, самой гонки) и выбрать один из предложенных костюмов. Изначально у каждого гонщика по два костюма, но по мере прохождения откроется еще по костюму для каждого. И говоря о том, что персонажей всего шесть, я немного вас обманул, на самом деле их семь. Но по-

следний – бонусный, и станет доступен лишь после полного прохождения игры.

Fun, fun, fun!

Pure – одна из самых красивых гонок. Потрясающая графика, великолепная анимация, тщательная детализация – все это можно сказать в адрес творения Black Rock. Как бы сильно мне не хотелось найти недочет, или мелкую ошибку, или невнимательность разработчиков в плане визуального исполнения, у меня этого не получилось. Замечательная работа создателей, на которую очень приятно смотреть со стороны. Дизайнеры действительно потрудились на славу, создав такие шикарные пейзажи. Гонки проходят в горах, долинах, джунглях, пещерах, каньонах, пустынях и прочих локациях, каждая из которых абсолютно точно является уникальной. А когда вы на квадроцикле летите с высоты, чтобы не соврать, метров где-то сто, перед вашим взором открывается изумительный вид – вся трасса как на ладони. Поверьте, очень красиво, такое сегодня мало в какой игре увидишь.

Озвучивание и музыкальное сопровождение тоже не отстают. Гонщики постоянно перебрасываются фразами, радуются или разочаровываются очередными своими трюками. Музыка идеально вписывается в общий план игры,

треки подобраны отлично, и каждая гонка проходит не в напряжении, а в веселом, раскрепощенном состоянии.

Несмотря на однообразие геймлея, Pure – это потрясающая и замечательная игра, которую мы советуем абсолютно всем и каждому. В ней нет совершенно ничего инновационного, в ней нет большого разнообразия, но запустив Pure один раз, вы не скоро ее покинете. Уже в самой первой гонке вы почувствуете, что это весело, это интересно, это, наконец, просто оригинально! Вы можете и не проходить игру полностью, но поиграть, почувствовать геймплей вы должны.

Есть, правда, один маленький-маленький минус: Pure уж больно долго загружается, даже если у вас самый топовый компьютер. Но как говорится, и эту неприятность мы переживем. Локализация от «Нового Диска» получилась весьма и весьма хорошей: по качеству перевода и озвучивания она несколько не уступает оригиналу.

Ян «Dexter» Одарченко



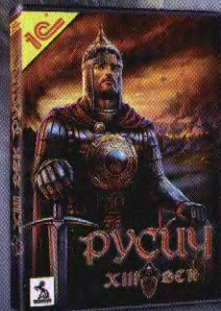
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

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



РУСИ XIII ВЕК



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

www.13century.com



SPORE СПОРНЫЙ ВОПРОС

Жанр:

симулятор жизни
www.spore.ea.com

Разработчик:

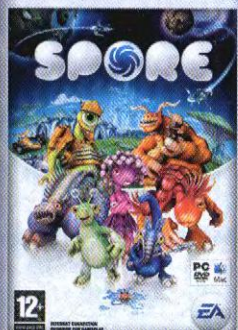
Electronic Arts
www.ea.com

Издатель:

Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц
 Память: 1 Гб
 Видео: 256 Мб



PC | DS | Mac | Mob

Много-много лет назад Electronic Arts прославилась серией SIM City, позднее выпустила более живучую The Sims. Закон подлости соблюден был в полной мере: первая игра была любимой, вторая – живет намного дольше. Новое творение, Spore, некоторые склонны назвать потомком этих двух проектов – по крайней мере, до тех пор, пока не встретятся с игрой лицом к лицу. В последствие же оказывается несколько иначе: Spore – это игра в некотором роде революционная, но в то же время заштампованная до крайностей.

Процесс эволюции любого существа начинается с клетки. Но так как этот этап достаточно скучный, то его создатели Spore просто пропустили. Начинать жить в мире мы будем с простейшего организма – жгутикового и им подобных. По мере того, как организм развивается, мир вокруг расширяется, становится больше врагов и больше питания вокруг. На этом этапе нашего подопечного надо кормить и уходить от врагов, причем сделать это хищником несколько проще: он сам может есть некрупных врагов, а то и таких же по размеру, как и он сам – для этого достаточно пару раз подло напасть со спины. Этап достаточно короткий, но его можно самостоятельно продлить – подольше попла-

вать, собирая дополнительный материал. Его мы получаем из осколков метеорита, из которого, по задумке авторов, мы и появились, либо из останков других созданий. Логически осмыслить, как происходит процесс усвоения – сложно, но если бы разработчики довели его до реалистичности, было бы только хуже.

В итоге развитие существа зависит только от того, сколько у вас собрано деталек и сколько есть «финансов» – единичек ДНК. Каждый фрагмент при построении нового существа требует определенного количества единиц ДНК, причем, чем дальше – тем дороже эти фрагменты. На первом этапе достаточно придергиваться 20-30 единиц, чтобы не ограничивать себя в развитии. Правда, широкого выбора на первом этапе развития нет – существо простейшее, поэтому можно только выбрать ему способ питания, добавить второй рацион, увеличить количество жгутиков, добавить «поворотники»... Простейший моддинг может дать преимущество тут, но на суше с этим сложнее. Для выхода туда надо добавить к своему монстрику ножки-ручки – и можно осваивать свободные земли.

Мысли вслух

Уже на этом этапе проявляется некоторая несбалансированность мира: хищникам живется проще, потому что по

закону природы и подлости хищники тусуются у зелени, у мест кормежки. Играя хищником, можно доест остаток другого существа, которое просто попало «под горячую руку» более сильному животному, если их на этом этапе можно так назвать.

Лучше всего же тут быть всеядным – ты плывешь и ешь все съедобное, что попадает на твою пути, избегая опасности и при случае показывая зубки. Добавьте к этому плавники для скорости, реинкарнацию в случае смерти и получите непобедимого «монстрика». Правда, реинкарнируются все виды, так что умереть тут просто невозможно. Это же касается и всех прочих этапов.

На втором этапе разнообразие большее – тем более, что можно уже выбрать новые фрагменты и оставить часть старых. Увы, но если вы удалите их, больше их заполнить не получится. Поэтому отказываться от интересных уже пусть только с вида «артефактов» сразу же не стоит – они могут сделать зверька экстравагантнее. Например, оставив плавники-поворотники, можно дополнить их боевы-





ми «рогами» и сделать нечто типа плезеоавра или более футуристичного его сородича. В общем, вариантов тут много – главное, бегать и собирать фрагменты и получать ДНК.

Надо заметить, что в результате первого этапа придется определиться полностью с рационом зверя, ведь от него зависит не только то, как вы будете добывать питание, но и некоторые поведенческие особенности. Например, кусаются травоядные слабее, чем их хищные коллеги, хотя выбор рогов все тот же, но в результате они получаются слабее. К тому же, на поле боя удобнее закусить и восстановить здоровье противником, чем искать свободные яблочки, тем более что остальные сородичи убитого могут быть настроены агрессивно. Справиться с ними можно самому или с помощью стаи – по мере развития подопечного появляется возможность создать собственную «банду» из четырех звериков, и все три ее участника будут непременно следовать за вами. У каждого из них свой индикатор питания и здоровья, поэтому придется периодически посматривать, чтобы они не забывали есть. Иначе будет нужно возвращаться в родные пенаты (гнездо) и набирать новую группу. Тут же можно восстановить здоровье, а вот голод нет – каннибализм игра заниматься не позволяет.

МЫСЛИ ВСЛУХ

В итоге получается, что если вы выбрали хищного зверя, придется воевать, если же подопечный питается подножным кормом, придется жить

мирно с соседями. Мирно в Spore значит – танцующи и припеваючи. Но не от счастья, а для него: привлечь внимание и сдружиться можно, только проявив музыкальные таланты. С ними у хищников, кстати, дела обстоят несколько хуже – голос не удался. Тратить единицы ДНК придется в первую очередь на ноги – чтобы лучше танцевать, а не на боевые единицы.

Честно говоря, Spore до боли напоминает Симсов – тут тоже надо кормить и заботиться. Вот только от скуки и серости есть чему спасти – периодическому моддингу зверя с помощью размножения и добавления новых «деталек» или даже полной и тотальной перемены внешности. Несмотря на все законы реальной природы, в Spore такая возможность есть, так что даже в пределах одного мира можно бесконечно меняться. То же самое можно сделать и в редакторе существ, только тут доступны сразу все единицы, а в игре они открываются постепенно в зависимости от активности игрока.

Правда, уже через пару часов или дней, в зависимости от склада человека, игра в «кубики» надоедает, а без нее Spore превращается в очень скучный процесс. Тем более, что на следующем уровне развития нас не ждет ничего интересного и толкового.

Как только вы наиграетесь со строением существа, желательно перейти в новую эпоху. Конечно, этого можно и не делать, но в мире Spore в таком случае остается только

бегать и истреблять всех вокруг, а это достаточно скучно и со временем становится простым, приедается.

Третий по счету этап развития существ – Племя. Все логично: сначала развились навыки, потом появился первый строй. Упрощенная история в действии. Племя создается из нескольких существ, постепенно их количество увеличивается, а вокруг появляются новые племена. С ними можно дружить или воевать – в зависимости от вашего типа питания опять-таки. Хотя в первую очередь лучше позаботится о пропитании: в Spore можно охотиться на неразумных тварей, ловить рыбку. Этого достаточно, чтобы был нормальный запас еды. Одного из людей лучше пожизненно держать на территории племени – дикие звери и другие племена могут запросто воровать запасы. К счастью, воровать можно и у них, но на дело лучше ходить не в одиночку – отпор тут дают неслабый.

Не стоит соваться к враждебно настроенным соседям без оружия или дудочек – все это можно получить, построив некоторые здания. Изначально доступно всего пару строений. По мере захвата соседей любым из способов ассортимент расширяется, но ненамного – появляется по одному-два здания на каждое племя. Всего их тут пять-шесть. Немного, но заняться тут будет чем. Так как подопечные еще недостаточно развиты или просто в силу некоторых недостатков





игры, но следить за питанием племени приходится чаще всего игроку – иначе они могут и умереть в бою или просто от голода. Увы, но факт. Обычные люди в племени не реинкарнируются, приходится расставаться с 10 единицами питания и временем, чтобы создать нового «человечка». Вождь после смерти возвращается через некоторое время сам.

МЫСЛИ ВСЛУХ

Вообще Spore на третьем этапе сильно напоминает стратегии – эдакую упрощенную до невозможности «Эпоху Империй». Тут нет широкого выбора орудий, нет возможности создать большую армию или свое государство – все предельно просто и из-за этого достаточно скучно. Чтобы победить соседей в бою надо всего лишь вооружиться и кинуть большую часть племени в атаку. Через пять минут вы станете еще сильнее. Дружить немного сложнее, но не критично – справиться можно, если знать подход. Можно принести дары, можно спеть песенку или станцевать. Как уж говорилось, толкового баланса тут нет.

Редактирования существ на этом этапе уже нет, его можно только одеть – в маску, юбочку или что-то подобное, присущее племенному строю. Увы, но делать это совершенно не интересно, получается нечто эдакое будничное и странное. Честно говоря, этот этап я прошел только для того, чтобы уви-

деть, что же будет с этим миром дальше – все-таки цивилизация и освоение космоса обещают быть более интересными.

Учитывая, насколько подробно рассказал я о первых уровнях игры, мне бы хотелось столь же подробно рассказать и о ее последующих стадиях, но... они меня просто не впечатлили... с каждым новым уровнем Spore становится все банальнее и банальнее... Такое ощущение, что креативности и оригинальности разработчикам хватило только на саму идею и на то, чтобы придумать первые два уровня.

При переходе на новые этапы появляются новые фишки, но такого интереса, как на первых двух уровнях игры, все-таки уже не возникает. Другие народы опять-таки приходится захватывать, но уже не только силой и пением, но и средним вариантом, то есть религией. Есть тут и божества, но, честно говоря, они не производят такого впечатления, как хотелось бы и как ожидалось. Spore все также остается тут посредственной по своей увлекательности и возможностям экономико-военной стратегией. Явно заметно, что делалось из расчета на тех, кто не любит долгие и сложные размышления о захвате соседей и действует наобум – все просто и незамысловато.

МЫСЛИ ВСЛУХ

Идея была достаточно интересной – общество развивает-

ся, получаются новые знания, осваиваются новые технологии. Временами внутренне кричишь «вау» – когда видишь первый летающий объект или божество, но большую часть времени отнимает простая забота о мире. Да, от этого никуда не денешься, но... ведь можно было сделать это чуть более сложным, чуть более интересным... Это касается всех трех уровней общества – везде не хватает приятных мелких деталей и прослеживается родственность с СИМСаами, хотя хорошо, что не стали переносить в Spore заботу о существовании целиком и полностью. Радует, что не надо водить зверька в туалет или мыть его, радует что не надо готовить пищу, прежде чем покормить ее поселенцы...

Такое ощущение, что немного не довели до ума игрушку, местами просто существуешь в этом мире.

Вместо итога

Начав с приятного, закончили не самым сладким. Да, игра не обошлась без недостатков, поэтому однозначно отнести ее к сильным проектам года сложно, но зато это хорошая альтернатива СИМСаам, лучший конкурент так сказать. Да, ждали мы явно не зря и поиграть стоит. Правда, тем, кто хочет больше создавать монстриков, чем играть в жизнь, достаточно будет и редактора существ – ведь он самая сладкая и вкусная часть в мире Spore.

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

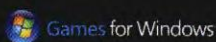
ОЦЕНКА 10



Е3 2008: Краща гра виставки

Приготовься к будущему™

Fallout 3



PLAYSTATION 3



ZeniMax
EUROPE LTD.

Bethesda
SOFTWARES

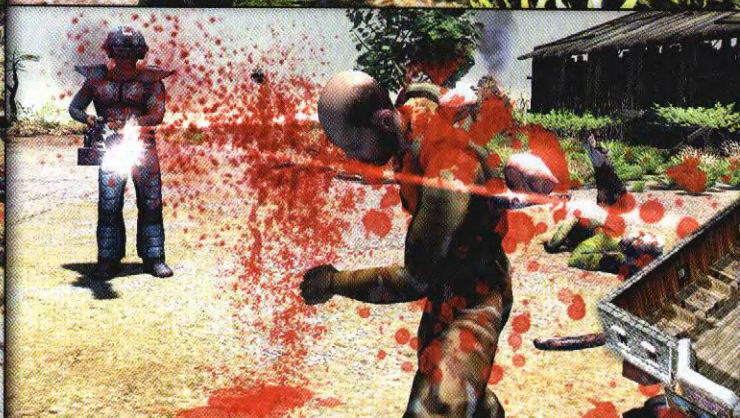


Приготуйся до майбутнього*

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

*PLAYSTATION® and PS3 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2008 3AT «1C». Усі права захищено. Виробництво в Україні: ДП «Бірософтпро»



САНИТАРЫ 2 ПОДЗЕМЕЛИЙ

ОТРЯД НЕ ЗАМЕТИЛ ПОТЕРИ БОЙЦА...

Жанр:

RPG

www.sanitors2.ru

Разработчик:

1C

www.games.1c.ru

Издатель:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

Минимальные:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 256 Мб

Рекомендуемые:

Процессор: 3 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 512 Мб

3,5 Гб на жестком диске



Что такое игра «старой школы»? Мы привыкли так называть игры, использующие в качестве основы идеи, замыслы и позиции родоначальников жанра. Было время, когда игры создавали не для того, чтобы побыстрее продать, обманув пару стотыщ игроков, польстившихся на громкие обещания. Иными словами, от множества Дьябло и Фаллаут клонов, игры «старой школы» отличались качеством исполнения. Санитары подземелий понравились как многим поклонникам Фолла так и массе тех, кому слово Убежище 13 ни говорит ровным счетом ни о чем. Да, речь не идет о том, что Санитары могли сравняться с великим радиоактивным шедевром. Но игре таки удалось пересечь грань между примитивным Фоллаут клоном и игрой старой школы. А любителей «Гоблинского» перевода она порадовала вдвойне. Ведь ст. о/у Гоблин – это не только ценный мех, а еще и 2-3 Гб сортирного юмора (в хорошем смысле этого слова).

Сержант Хартман с детства был лысым амбалом, который лбом разбивал стены и не мог расставить запятые в этом предложении. Знания географии также не входили в список его талантов. Вот так во время высадки и разведгруппа «Упырь» и потеряла командира. А ведь предупреждали же, нельзя заправлять пипелац водкой! Но нет, не читают ведь инструкцию. А там черным по белому написано – откручивать бензобак во время отправки, полета и посадки летательного аппарата запрещено. И хрен с тем, что все горючее выпили, так Хартман после этого полез за закуской... В тот момент мы поняли одну простую истину – инструкции существуют для того, что бы по пьяни стыковочный шлюз с холодильником не перепутать.

Планета тюремного типа «Матросская тишина». После полугода беспробудной попойки я, сержант Хартман, очнулся в сугробе. Какие-то люди в форме и фуражках тыкали мне под нос удостоверения сотрудников правоохранительных органов, явно нарисованные от руки.

– Ваши документы.

– Кто вы такие? Я вас не знаю. Идите на йух!

Вот те на! Котов зеленых видел, псеофурсипейцев тоже видел, но чтобы толпу полицеев, это впервые! Чего только с бодуна не примерещится. Надо литься с этой планеты, уж больно тут галюны нездоровые. Надо же, дубинки то у них настоящие подумал я, потирая шишку на лысой башке. Кстати, а почему я лысый? Я не хочу быть лысым. Хотя ладно, могло быть и хуже. Ну, ничего, найду пушку – я им припомню...

Город полицейских – одна из немногих новых локаций. Именно там Сержанту Хартману придется начать свой путь. Так как командир «Упыря» остался в стороне от спасательной операции, придется ему своими силами прокладывать путь назад, на орбиту.

1C решила привлечь внимание не только поклонников ролевых игр. Теперь в начале игры нам предлагают выбрать один из двух режимов игры. В основном режиме основные навыки изначально прокачаны по максимуму, и на них отвлекаться уже не придется. Но по мере использования того или иного оружия, герой постепенно привлекает к нему. Для любителей





«классического»
способа прокачки

есть альтернативный режим. Он поначалу немного сложнее и, на мой взгляд, интереснее. Набор навыков весьма скромный – рукопашный и дальний бой, ловкость рук, тяжелое оружие, разведка и авторитет. Взамен радует глаз обилие техник и спецударов. Для каждого вида оружия (стрелкового, холодного и гранат), а также для медицинских способностей и ремонта предусмотрено разветвленное дерево умений.

Боевая механика заметно доработана. Персонажи могут разворачиваться на месте. В настройках появилась опция включения/отключения «огня по своим». Наконец-то доведена до ума система скрытного перемещения. Мы можем видеть зоны внимания персонажей, которые меняются в зависимости от производимого нами шума. Правда, целесообразность режима скрытности сомнительна, так как проще разбить головой стену, чем тихо подкравшись зарезать неприятеля. Кстати, NPC научились следить за своими сундуками. Правда некоторые личности, то ли от страха перед грозным подбородком Хартмана, то ли из-за редкой тупоголовости, оставляют без внимания наглые грабежи. Внезапных засад во время передвижения по

глобальной карте теперь нет. Патрули, отряды бандитов, караваны и монстры отмечены специальными фишками. Появилась возможность зарабатывать деньги, охраняя торговцев в пути.

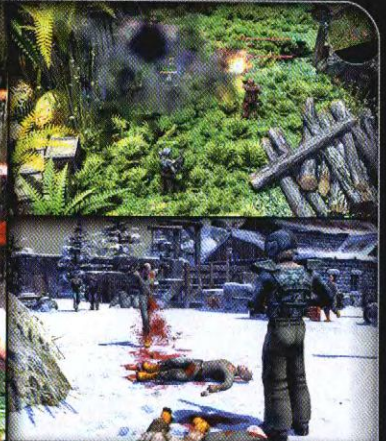
Прилавки лотков и магазинов изобилуют всяческой утварью. Только самопалов я насчитал около 10 видов. И чем дальше в лес – тем толще партизаны. Под конец Хартман и компания в состоянии вооружиться Лазерными винтовками и рейфгангами – вот до чего техника дошла. Оружие и броню можно усовершенствовать, у специальных мастеров, либо самостоятельно, прокачав специальные способности.

А вот движок «Магии крови» уже морально устарел. Выжить из него нечто большее уже вряд ли удастся. Визуально игра смотрится приятно, но не более. Мимика синхронизирована с речью, похорошели текстуры, добавлены различные спецэффекты. Но и требования к железу заметно возросли. На системе Pentium Dual Core, 2 Гб ОЗУ, Radeon x2300 игра уже еле ползла на минимальных настройках, с серьезными тормозами в некоторых локациях.

Сюжет развивается как-то уж слишком медленно, что вскоре дает повод заскучать. Да и увлекательностью, по

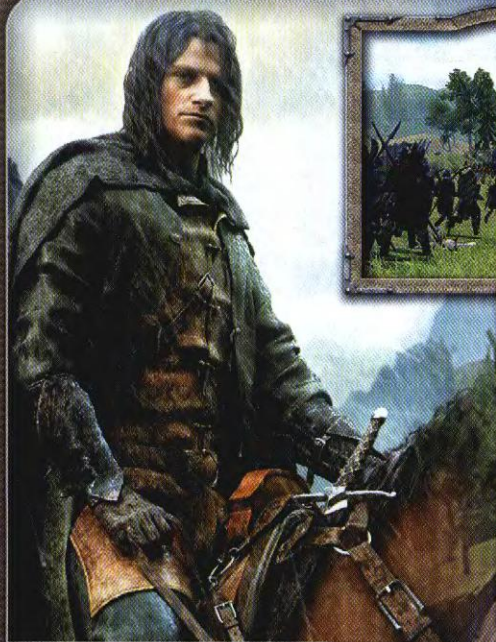
сравнению с первой части игры не отличается. А вот диалоги выполнены действительно замечательно – порой читаешь и ухохатываешься. А в некоторых ключевых местах, необходимо подобрать правильный подход к собеседнику, что бы продвинуться дальше.

Санитары Подземелий 2 – хороший повод вспомнить старое, и провести несколько вечеров в ожидании Fallout 3. Многие игровые аспекты невольно напоминают о прародителе, вызывая приятные ностальгические воспоминания. Не обошлось, конечно, без ряда неприятных лагов, вроде необъятного количества съедаемых в одну секунду аптек. Огорчают периодические вылеты игры, и мелкие баги. Да и от оригинала, не смотря ни на что, игра отличается мало. Так что если вы не играли в первую часть – то и играть в нее, наверное, не стоит, можно сразу начинать Охоту за черным квадратом.



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

ОЦЕНКА 9



Mount & Blade

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ КАК ОНО ЕСТЬ

Жанр:

RPG

[www.paradoxplaza.com/
Mount&Blade](http://www.paradoxplaza.com/Mount&Blade)

Разработчик:

TaleWorlds

www.taleworlds.com

Издатель:

Paradox Interactive

www.paradoxplaza.com

Системные требования:

Минимальные:

Процессор: 800 МГц

Память: 512 Мб

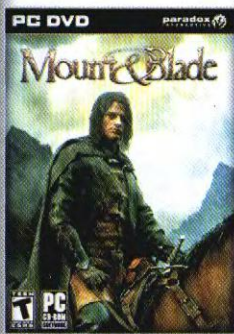
Видео: 64 Мб

Рекомендуемые:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Мб



Сегодня средневековье в наибольшей мере знакомо современникам по романам выдающегося писателя Вальтера Скотта. Будоражающие тексты повествовали нам о людях в сияющих доспехах с неподъемными щитами и мечами, с чьих уст срывались крики «Во имя короля!», и для которых честь была превыше всего. Помню, еще мальчишками, с палками в руках представляли себя доблестными рыцарями и бегали по двору, изображая сражения. Извечная борьба за каноны человеческих ценностей, подвиги во имя дамы сердца и неукротимый героизм – это и есть наше представление о тех временах. Ребята из TaleWorlds, в своем проекте Mount & Blade, не пошли на поводу у детских мечтаний и показали средневековье без привычной вуали романтизма.

Как и большинство игр в жанре RPG, Mount & Blade начинается с генерации персонажа, но прежде игроку предстоит самому придумать предысторию своего персонажа путем завершения предложений генерируемых компьютером. Вы можете выбрать пол, указать, чем занимался ваш отец, уточнить, как прошла ваша юность и, наконец, установить точку отправления в новый мир. Будь-то личная месть, разбитое сердце, жажда власти или

же изгнание из дома. После всех этих формальностей самое время распределить очки атрибутов, умений и навыков, набор которых выдержан в традициях жанра. Последний шаг – визуальное создание вашего подопечного. Еще один клик, и вот она – Кальрадия!

Кальрадия – игровой мир, страна и поле битвы. Война ворвалась в эти земли, и покой здесь только снится. Постоянная борьба за территорию, шпионы в городах, разграбленные деревни, замки в осадах и земля, орошенная кровью воинов и крестьян. Игровой мир условно разбит на пять частей: Норд, Родок, Свад, Вегир и Хергитское ханство. В каждом – свои города, замки и деревни. Границы государств не установлены, и только воинская мощь вправе расширить их.

В игре вы лишь маленький винтик в огромном средневековом механизме, от которого вначале ничего не зависит. Освоившись с навигационной картой, главный герой начинает свое путешествие по землям Кальрадии. Жители всех деревень, лорды и короли относятся к нему нейтрально, и только разбойники и пираты норовят завладеть вашим кошельком. Последние в одиночку не ходят, уже с первых минут нужно набирать рекрутов, чтобы не

попасть в плен к противнику. Тут у нас три варианта. Первый – набрать крестьян за смешную плату и проапгрейдить их в боях. Второй – нанять более опытных бойцов в тавернах. И третий – обзавестись NPC, которых, в отличие от предыдущих двух видов, можно будет самому экипировать и распределять очки опыта.

Action-составляющая игры увлекательна и разнообразна. Система боя довольно проста в управление и изобилие разнообразного оружия не заставит скучать на поле боя. В игре присутствует более сотни видов орудий смерти, среди которых помимо привычных мечей, луков, арбалетов и копий также присутствуют пики, шести и даже обычные камни. Самые красочные, конечно же, конные бои на мечах. Да-да, именно конные. TaleWorlds оказались в числе тех немногих игроделов, которым удалось реализовать сражение во время верховой езды на лошади. В Mount & Blade мы не просто махаем мечом заскриптованными движениями и укрываемся от удара за щитом. Тут мы сами выбираем угол и сторону замаха меча, с которой лучше всего атаковать противника. Подобным образом реализовано сражение с пикой; что же касается стрельба из луков



и арбалетов, то тут все более традиционно. Перезарядка осуществляется автоматически, а точность попадания напрямую зависит от определенного навыка игрока.

Сам же бой происходит в следующем порядке. Выбрав противника, караван, деревню или замок на тактической карте, мы переносимся на отдельную локацию, где наше войско и войско противника находятся на расстоянии одно от другого, что дает время на выдачу указаний армии для достижения более эффективного результата. Ландшафт места боя непосредственно зависит от того, где именно вы вступили в схватку с противником на тактической карте. Так, если вы напали на вражеский отряд в заснеженных горах, то и полем битвы будут заснеженные горы. Берутся во внимание и время суток, и погодные условия. К примеру, лучники ночью в дождь будут и вовсе бесполезны. Особенно эффектно смотрятся штурмы замков и городов. Подготовив штурмовые лестницы, вы под прикрытием щитов пробираетесь к стенам замка и взобравшись на них вступаете в схватку с многочисленными защитниками. Как и все прочие города и деревни, замки в игре разные, и каждый штурм оставляет в памяти игрока новые незабываемые впечатления.

Как таковой цели в игре вообще нет, игрок волен делать все, что ему заблагорассудит-

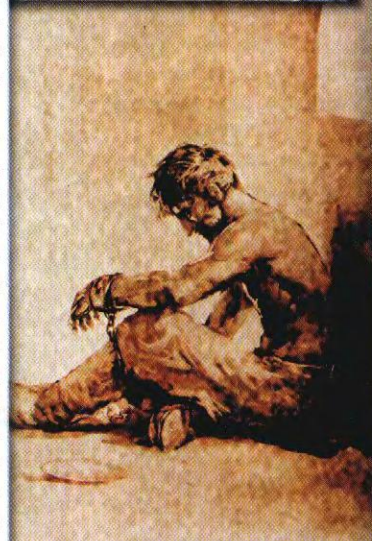
ся. Можно покупать провиант у крестьян, а можно отбирать силой. Можно выполнять задания лордов, а можно и осадить их замок. Сами же квесты лордов и королей несколько монотонны и часто повторяются. Все на манер «отнесите письмо туда-то», «убейте того-то», «возьмите в плен тех-то». Послужив немного на короля, вы откроете возможность поклясться в верности королю и примкнуть к его армии. Вы выбираете свой флаг и теперь сможете завоевывать замки с деревнями. Увы, удачный штурм замка противника вовсе не гарантирует, что король отдаст его вам. Он запросто может отдать его другому лорду, ограничившись лишь денежным вознаграждением. Можно, конечно, выказать свое недовольство и объявить бунт, но на первых порах это не только не рекомендуется, но и чревато последствиями. Когда же все-таки в активе героя появятся собственные владения, станет доступна еще одна особенность игры – управление замками и деревнями. Так, вы сможете развивать свои владения, путем сооружения необходимых построек, в результате чего получать дань. Этот элемент игры на данном этапе выглядит несколько несбалансированным, при небольшой прибыли с деревень новые постройки не только не выгодны, но и убыточны. К тому же, всегда стоит помнить о защите новых замков, оставляя там часть своих войск. В про-

тивном случае вы бысто лишитесь его.

Что же касается изображения и звука, эти составляющие, откровенно говоря, оставляют не лучшие впечатления. Графика из прошлого века и занудная звуковая дорожка, накладывая свой негативный отпечаток, но общего впечатления от игры не портят. Спрайтовые текстуры деревьев и музыкальное сопровождение прячутся за могущими плечами геймплея, который, несмотря на отсутствия сюжета, придется по душе многим почитателям виртуальных развлечений.

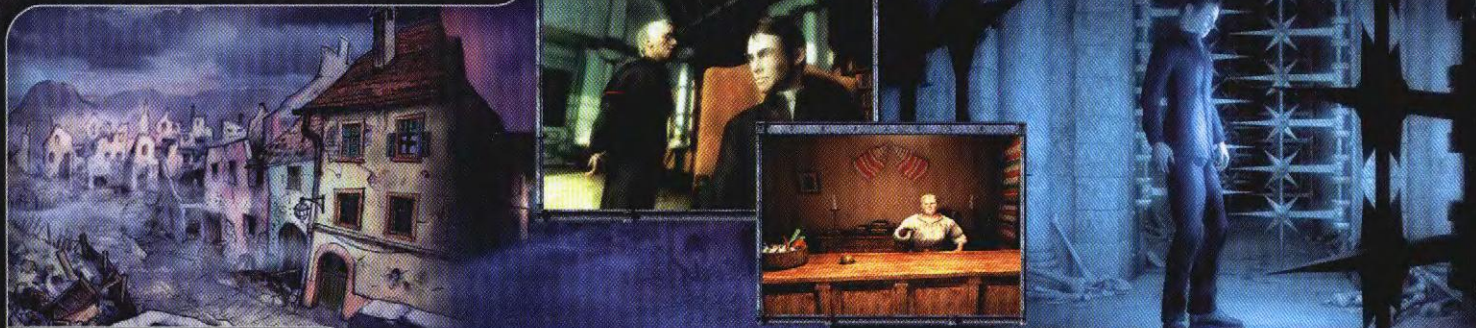
Mount & Blade многогранная игра, сочетающая в себе несколько жанров. С одной стороны это динамический средневековый Action с инновационной системой боя, с другой – классическая RPG, с третьей – RTS, позволяющая управлять войсками во время боя и развивать захваченные замки и деревни. В игре нет магии и прочей фантастической примеси, ставшей неотъемлемой частью современных игр этого жанра, нет сюжета, да и графически она далеко отстала от новинок на рынке, но одного у игры не отнять! Геймплей влечет в свои сети, курсор вновь стремится к ярлыку игры на рабочем столе, и крики «Kill them all!» сопровождают очередной штурм непреступного замка...

Виталий «Blind» Полищук



Графика:	7
Геймплей:	10
Звук:	6
Управление:	10
Сюжет:	нет

ОЦЕНКА 10



DRACULA 3 ПО СТОПАМ ДРАКУЛЫ

Жанр:

Адвенчура

www.ru.akella.com/Game.aspx?id=2008

Разработчик:

Kheops Studio
и MZone Studio

www.kheopsstudio.com
www.mzonestudio.com

Издатель:

Encore Software

www.mysteryadventuregames.com

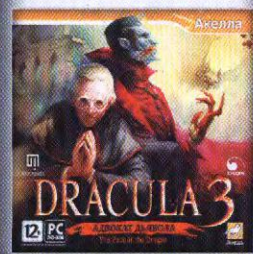
Издатель в СНГ:

Акелла

www.akella.com

Минимальные системные требования:

Windows 98, Pentium 3
800 МГц, 128 Мб
оперативной памяти,
4 Гб жесткого диска. Но
лучше – больше.



Моя незабвенная! Извините меня за то, что я тревожу вас своей корреспонденцией и отвлекаю от важных занятий, но вы же хотели исследовать природу моих сновидений, а сегодня ночью мне как раз приснился очень любопытный сон. Думаю, вы знаете, я не люблю долго сидеть без дела, даже во сне, и как только затишье перед бурей становится слишком долгим, орган, второй по округлости после головы, начинает искать приключения. Только, видимо, характер у меня такой, что, сколько бы не искал этот орган приключений, основная нагрузка все равно сваливается на первый по округлости. На этот раз меня опять посетил кошмар на тематику вампиров. Возможно, это имеет какое-то отношение к моей болезни?

Господи, помилуй!

Итак, представьте себе, снится мне, что я священник католической церкви, отец Арно Морини. И, знаете, не так, как в прошлый раз, когда я будто бы невидимым существом следовал за своим героем. А так, будто бы я и в самом деле – он. Я часто слышу стук собственного сердца, сбивчивое дыхание, когда мне страшно. О да, мне бывает страшно. Это тогда, когда я вижу себя со стороны – как будто, кто-то следит за мной. И он видит меня настороженным, прихрамывающим молодым священником. Да-да, то, что за мной следят – это несомненно.

Кроме неприятных ощущений от слезки, меня постоянно мучают какие-то ночные кошмары. Подумайте только, моя незабвенная, ночные кошмары – в ночном кошмаре! Это выше моих сил.

Хотя иногда, во время переездов поездом, к примеру, или когда я пишу отчеты, я вижу себя со стороны как бы спокойнее, как в зеркалах, которых я за все это время перевидал, и не мало.

Кстати, об отчетах. Вы помните, у меня ужасная память, и мне повезло, что у Арно есть привычка автоматически все записывать в ежедневник. Только я забуду, что сегодня нужно сделать, я просто заглядываю в свои записи – и все становится понятно. Кроме того, у Арно прекрасная фотографическая память. Любую картину, документ, он помнит досконально. А еще – у него везучая рука.

Как это? Да просто. Наша общая подруга предложила нам ознакомиться с томом 500-страничной книги. Я, конечно, почитал бы все, но времени было не слишком много, поэтому Арно открывал книгу наугад, и выхватывал как раз то, что нужно, как будто его вела рука, не будем говорить чья, всеу.

Да что там, это. Время от времени у Арно возникает желание посоветоваться с Библией, и он открывает ее в случайном месте. Книга Книг, как водиться, на латыни, но священник переводит для меня нужные строчки. Такая вот гадалка в рясе...

Расследование

В общем, после первого своего кошмара я пошел к кардиналу, а он, вместо того, чтобы успокоить мою душу, послал меня. Чуть ли не к чертовой бабшке, но примерно по тому же адресу: в городок Владовисте в Трансильвании. Думаете, поохотиться за Графом? Напрасно. На дворе 1920 год, мир только оправлялся от Первой Мировой,

и задание у меня было куда менее поэтичное – быть адвокатом Дьявола.

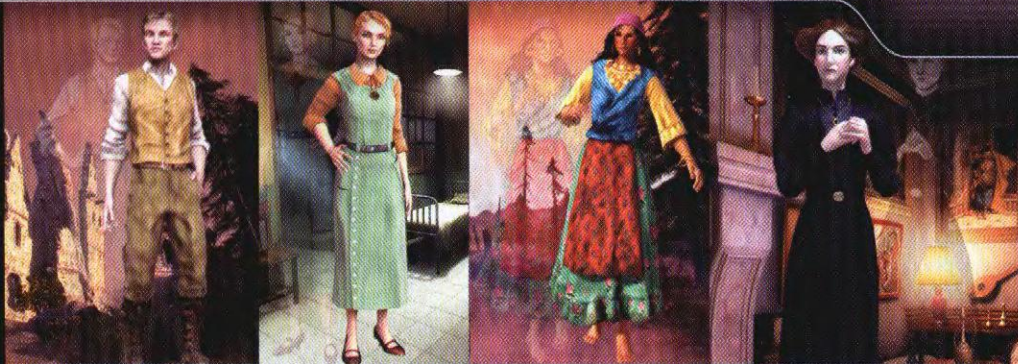
Не знаю, известно ли вам, но Католическая церковь сплошь и рядом практиковала причисление земных жителей к рядам святых, но перед этим на личность собиралось целое досье. Факты, которые могли бы разоблачить потенциально святого, и собирал человек, которого называли адвокатом дьявола.

И вот, я еду в городок, чтобы расследовать жизненный путь Марты Калагарул, женщины, которая работала медиком во Владовисте. А что мне оставалось делать? Приехал ночью – мне так показалось: на пустынных и темных улицах горят фонари, плывет дымка тумана, где-то за чертой города воют волки... Едва нашел свое пристанище, а Арно говорит еще, пойдём на кладбище, к могиле потенциальной святой.

Мои первые подозрения возникли, когда я обнаружил на кладбище не только местного красавца-могильщика, но и мальчика – кто отпустит ребенка играть в такое время? Худшие подозрения подтвердились, когда я проснулся на «следующее утро», а картина за окном осталась все той же: у них, понимаете ли, климат такой.

Казалось бы, ну при чем тут Дракула, найди все необходимое – и уезжай первым же поездом. Но.. Не буду мучить вас подробным пересказом своих приключений – я пришлю их вам письмом по первому же требованию. Но некоторые вещи просто не могу обойти вниманием.

Расследование... знаете, это в каких-то неудачных компьютерных играх никого



ни о чем не спрашивают, не используют много литературы и периодики. А это – жизнь, пусть и во сне. Поэтому про умершую я искал информацию в местных подшивках газет и, конечно, расспрашивая всех, кого мне удалось увидеть. Кстати, население в городе действительно многочисленное, зато эти люди любят поболтать.

Но это же люди, а кто будет настолько наивен, чтобы верить всем и каждому? Тем более, что мнения разнятся, хотя бы взять мнение немецкого профессора и венгерской хранительницы библиотеки Ирины. Первый вовсю критикует теорию вампиров и в частности, «авторишку» Стокера. Вторая найдет документ у себя, свидетельствующий, что Стокер без разрешения взял некоторых героев для романа из истории предыдущего хранителя книг. А представляете пропасть между ними и местной суеверной хозяйкой гостиницы, природой наделенной двойным подбородком? То-то же.

В итоге уже не совсем понятно, кто враг, кто друг, кто помог, кто зазря увлек, кто завтра раздавит тебя в клетке, а кто уже будет мертв. Ничего подобного классическому сюжету, с которым, правда, по ходу сна имел честь познакомиться.

В ходе моих блужданий, мне пришлось поработать и донором крови, и лаборантом (а вы ведь помните, как я не люблю кровь), открыть для себя наличие аномалий в собственной крови, отлучиться несколько раз на поездку в Будапешт и Турцию. Но эти кратковременные передышки – как островки света на темном пятне воспоминаний о прогулках по темным улицам города, уж слишком мрачным.

Страхи

Вы всегда говорили мне, что цветные сны снятся очень впечатлительным людям. Да,

сон был цветной, близок к реальному положению вещей, хотя многие вещи все-таки создавали иллюзию ирреальности. Им немного не хватало каких-то подробностей. Например, прекрасный вид на Владовисте сверху, внизу развивается флаг, да и небо, нереально-красного цвета, проплывает достаточно быстро. Но рядом – ни один кустики не шевельнется...

Хотя в то же время, хватало и пугающих подробностей. Когда пустая паля на военном кладбище отбрасывает тень, да так, что видно, что на нее был нанизан человек. Или когда в одной из комнат не отмывается черное пятно (оставшееся после убийства), и систематично падает распятие, а на стене замечательно видно, что крест долгое время висел перевернутым. Что и говорить про обнаруженные трупы, резкие выпады местных ворон, и конечно же, постоянное ощущение слежки. Эх, меня даже напугало не демоническое создание, а банальная собака новой хозяйки диспансера. Да и новой ли?

Спокойная обстановка уж слишком быстро меняется на настороженную, а та почти всегда влечет за собой какие-то подозрительные смены сюжета в неожиданную сторону. И эта тревожная музыка... Нет, я абсолютно точно не хотел бы ощутить снова эту пугающую атмосферу!

Извилины

Вот что ни говорите, а во сне извилины мои работают. Конечно, много что мне подсказывали, но до некоторых вещей мне приходилось и самому доходить. Особенно когда я приблизился к развязке – помогать было буквально некому.

Вы знаете, даже взять у себя кровь и определить группу оказалось не так-то просто, как это кажется в больнице. Во всяком случае, не в 1920 году!

Но что бы я делал без памяти Арно! За весь сон он хранил чуть ли не целую библиотеку в своей памяти, включая не только полное сочинение Стокера и Библию, но и всякие копии, записки, документы и даже картины! Вы себе не представляете, как сложно собраться мыслями с таким вот багажом и пойти по стопам Дракулы, чтобы выследить чудовище.

И что вы думаете, захотело чудовище, как только я попался ему в руки? Поговорить! Как будто за все это время у меня, то есть, у Мориани, голова не начала пухнуть от всей полученной информации...

Но что сделано, то сделано. Я, наверное, больше никогда не смогу со спокойной душой разглядывать картины, все буду приглядываться к подробностям, надписям и недостающим элементам у копий. Вы, наверное, назовете это психозом. А что еще могло быть у священника, который собственную библию и распятие сжег, чтобы согреть себя и замерзшую птицу?

Ну ладно

Не стоит волноваться за меня. Во сне мое приключение уже закончено, а я отдохчив. В данный момент я пишу своим друзьям во Францию про этот сон, может, из него выйдет хороший сюжет для книги или фильма, как знать? Я же неплохо рисую, сделаю пару набросков по сну...

Так что не волнуйтесь. Желаю вам успешного исследования глубин подсознания. До свидания, жду от вас писем.

PS: Доктор, будьте аккуратнее с кислотой!

Влад Эникеев



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

ОЦЕНКА 10

SPACE SIEGE

ВО ИМЯ ПЖ: ОСАДА ПЕПЕЛАЦА

Жанр:

космический hack'n'slash
www.spacesiege.com

Разработчик:

Gas Powered Games
www.gaspowered.com

Издатель:

SEGA
www.sega.com

Издатель в СНГ:

Софт Клуб
www.softclub.ru

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц, ОЗУ 1 Гб, Видео уровня GeForce 6800GT/Radeon 9800 с 128 Мб памяти



Уве Бол со своими примитивными графоманскими поделками по известным играм, пародирующими настоящее кино, наступил на больную мозоль Крису Тейлору – создателю серии Dungeon Siege, Supreme Ruler и Total Annihilation. Это и не удивительно – более унылого и источающий лучи п... примитивизма сюжета, чем у «Осады подземелья» сыскать трудно. Хотя, надо признать, маэстро Уве в этом плане очень плодотворен и способен удивить даже выдавших виды любителей видеотреша.

Но хватит об Уве, вернемся к нашим баранам, вернее к мозоли Крису Тейлора. Заценив свежий фильм, он в июле прошлого года при поддержке SEGA объявил о старте разработки Space Siege. Из названия все сразу поняли, что нас ожидает наследник хоть и клоно-диабловый, но все же довольно неплохой серии игр. Однако Крис решил не просто сделать новую игру, а продемонстрировать Уве, что такое настоящий, качественный игро-треш.

Сценарий

За основу этого творенья был взят проверенный временем и личным опытом Маэстро Криса, жанр экшен-рпг. По крайней мере, для игр этого жанра не особо важен сюжет – лишь бы монстров кучи, да кровищи побольше. Остальное здесь идет как бесплатный до-весок.

Но все же, хоть какой-то сюжет придумать было нужно, и явно требовалось что-то покруче, чем сын фермера, спасающий мир от вселенского зла. Конечно, вариант был заманчивый, но больно уж избитый. Здесь Крис Тейлор вспомнил о своих проектах на стратегической ниве и решил перенести действие в будущее. Так как хлебный hack'n'slash в антураже второй мировой не сделаешь, да и современные войны тоже не подошли, то мы оказались в периоде, когда человечество уже перешло к практическому освоению космоса и миграции в колонии за пределами солнечной системы. Период полный романтики... сразу вспоминают-

ся «чужие» и всякие там «вавилонь 5» с «фарскейпами». Дальнейшее развитие сюжета нетрудно предугадать – одна из групп колонистов случайно «выгружается» на центральной планете одной из развитых космических цивилизаций. Возмущение аlienов, обнаруживших каких-то дикарей, строящих сортиры прямо посреди Майдана Независимости, было настолько велико, что они решили уничтожить не только этих наглецов, но и стереть с лица вселенной всех представителей человеческой расы. Инопланетный блицкриг прошел более чем успешно, и из «тисков» вокруг Земли смог вырваться только лишь наш корабль-колонизатор, да и тот с вражеской абордажной командой на борту. Избавиться от «зайцев» и будет основной нашей задачей в этой игре.

Игра – театр, а мы в ней...

Для облегчения восприятия, как и в любом уважаемом треше, под нож было пущено все несущественное, усложняющее жизнь простых игроков и



Графика:	7
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	6
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 8

воспоминания о классических РПГ. Получив очки опыта (выдаются по завершении квестов), мы можем их потратить на развитие дополнительных умений. Они, в свою очередь, делятся на две ветви – техническую и боевую. Раскрытие новых навыков происходит не только по мере прокачки определенной ветки развития, но также зависит и от того, сколько и каких имплантантов вживлено в тело героя. При вживлении разных железок количество доступных навыков ощутимо вырастет, но предпочтения остаться человеком взамен получают очень сильные высокоуровневые навыки.

Космическое мясо

Игровой процесс Space Siege практически полностью отошел от того, что мы видели в Dungeon Siege. Теперь это уже не Diablo-клон, а что-то больше похожее на Crimsonland или Alien Shooter. Единственное что не дает указать в качестве жанра «bloody massacre» (кровавая резня), так это относительно малое количество противников.

Но, даже не наводняя уровни толпами монстров, Gas Powered Games смогли сделать прохождение игры захватывающим и интересным. Основная в этом заслуга у реализованной здесь простейшей физической модели, добавляющей реалистичности схваткам с противниками и обилию взрывоопасных ящиков, баллонов и бочонков, разбросанных по уровням. Связка из этих двух компонентов сильно разнообразит игровой процесс. Подстреленные бочки могут взрываться не сразу, а отлетать от попадания по ним пуль, катиться и детонировать уже потом. Если немного потренироваться, то можно приспособиться, с их помощью, уничтожать врагов – ведь эффективность взрыва намного больше чем

у автомата. А еще так можно зачищать целые помещения – удачный выстрел вызывает зрелищную и сокрушительную цепную реакцию.

Физика работает и для оружия. Звуковое ружье не может поразить противника спрятавшегося за препятствием – волна распадается при встрече с препятствием и теряет свою силу. Тот же автомат в такой ситуации намного предпочтительней – рикошетирующие пули медленно, но уверенно сведут противника в могилу. А лучевое оружие может просто стрелять сквозь некоторые препятствия, постепенно разрушая их.

Еще одной интересной добавкой является робот HR-V, любовно именуемый не иначе как Харви. Эта двуногая адская машинка бежит следом за нами и в меру своих сил и возможностей помогает в уничтожении врага. Апдейтится он так же, как и мы – в медблоке, плюс к этому, мы можем выбирать, какое оружие он будет использовать. Большую часть времени отдавать какие-либо указания ему не требуется, но иногда без них не обойтись. Например, при разминировании коридоров, когда он только мешает, или уничтожении босса, когда нужно выпустить мощный залп из всего доступного оружия.

Хлеба и зрелищ

Основная сила практически любого треша – свет и звук. Здесь соратники Криса Тейлора постарались выдать «на гора» все что возможно. Это в большей мере касается не общего антуража (что такого впечатляющего можно сделать из унылого пейзажа звездолета, в котором большая часть пассажиров все путешествие находится в криогенных камерах), а спецэффектов во время боя. Пули трассирующим следом рассекают воздух и рикошетируют,

волна из звукового ружья срывает с противников куски доспехов – феерия и радость для глаз здесь нет вопросов.

Звуковое сопровождение тоже на высоте. Музыка держится в ритме игрового действия, переходя к агрессивным мелодиям во время боя, и успокаиваясь в перерывах. Озвучка оружия тоже не подкачала. Даже разговоры персонажей в процессе локализации, не потеряли интонаций и не сморщатся притянутыми за уши, а особенно в этом смысле порадовали реплики врагов.

Но все же некоторые моменты можно было сделать и лучше, как минимум оптимизировать графический движок. Удивительно, когда при относительно малой детализации помещений, главный герой перемещается рывками – просто не успевает отрисовываться часть кадров.

Усемкапец

Ну что сказать, Крис Тейлор не ударил лицом в грязь и показал Уве, что даже треш может быть интересным и увлекательным. Конечно, в ролевом смысле, Space Siege, упрощена до невозможности. Конечно, задания могли бы быть поразнообразней, а не «убей трех главарей», «отключи три терминала», «взорви три маяка», «найди три бомбы» (Крис явно любит троицу). Конечно, сюжет можно было сделать интересней, а не комбинировать телезатраченные хиты прошлых лет (не хватает только, чтоб вождь кераков в конце сказал Сэту Волкеру, что он его отец). Но игра затягивает, и даже есть смысл пройти ее несколько раз, чтоб посмотреть на разные концовки истории (да, сюжет не совсем линейен). По крайней мере, это не самый худший способ занять время до выхода великой и ужасной Diablo 3.



CRYSIS
WARHEAD®

ТРОПИЧЕСКИЙ АД. ДУБЛЬ ДВА

Жанр:

FPS

www.crysis-thegame.com

Разработчик:

Crytek

www.crytek.com

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Издатель у нас:

«Софт Клуб»

www.softclub.ru

Системные требования:

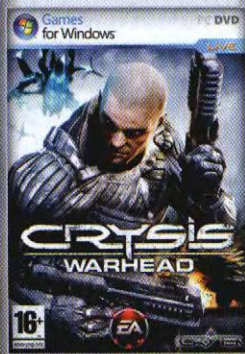
Процессор: Intel Core 2 Duo E6750/Athlon X2 5600+

Оперативная память: 2 Gb

Видеокарта: GeForce 9600GTX/Radeon HD

3800 512 Mb

Жесткий диск: 12 Gb



В свое время Crysis стал оплотом надежд играющего сообщества. Еще бы: создатели Far Cry наобещали кучу прятностей и этакий мега-проект «все в одном». Хотели роскошную графику? Получите, распишитесь. Давно ждали огромный и открытый для любых действий мир? Держите, господа. А как насчет порции ураганного геймплея? Мы знали, что вы не откажетесь. Вот только жаль, что многочисленные ошибки и сбои портили впечатления, а системные требования стали на порядок выше рекомендуемых. Нешадная война за количество кадров в секунду велась с помощью патчей и, в конце концов, была выиграна. Спустя год после выхода игры.

Но это мелочи, так как сразу же по завершении основных работ над оригиналом, Crytek занялись дополнением под названием Warhead. Предупредили заранее, что прожорливость Crysis станет меньше, картинка – лучше, а игровой процесс – еще более динамичным и захватывающим. Данные разработчиками обещания сдержаны. Тормоза действительно исчезли, окружение стало еще притягательнее (хотя куда уж больше), а сражения и дополнительные возможности

нанокостюма внесли заметные перемены. Но и здесь представители Crytek умудрились скрыть – никто ведь не говорил о продолжительности кампании. А пробежать её можно аж за «целых» пять-шесть часов...

По ту сторону

Для начала немного освежим вашу память. Итак, один из островов Южно-Китайского моря захвачен войсками Северной Кореи (где Джордж Буш еще не успел установить демократию), а американские археологи похищены во время работ над интереснейшим артефактом. Естественно, правительство США не смогло остаться в стороне и моментально отправило засекреченное спецподразделение разобраться в ситуации. По прибытии бойцы были «слегка» озадачены – исследуемый артефакт оказался инопланетным кораблем и превратил половину острова в ледяные джунгли, а пришельцы вырвались на свободу и начали подготовку к захвату мира. Вот тут-то и вмешался наш brave отряд...

В Crysis игроку была отведена роль Номада (Nomad). Теперь же нам предлагают посмотреть на все происходившие события другими

глазами... с другой стороны острова. Действие дополнения разворачивается параллельно основному проекту, а протагониста отныне зовут Майкл «Псих» Сайкс (Michael «Psycho» Sykes). И его методы граничат с псевдонимом.

Crysis Warhead – тот редкий случай, когда геймплей не проигрывает по динамичности вступительному ролику. Скорее наоборот – он «вставляет» его по полной программе. Тропический рай превратится в полыхающий огнями ад, корейские солдаты станут намного умнее и смысленнее, а их поступки, наконец, будут граничить со здоровой логикой. Не всегда, конечно же. История любит повторяться и периодически восточные солдаты с криками «Ложись! Граната!» будут прыгать пузом именно на неё. Ну что ж, бывает и такое.

В принципе, сражения стали намного труднее из-за их постоянной продолжительности. Один бой перетекает в другой, практически не давая вам от-





дохнуть. Казалось бы, только что вы одолели батальон на берегу океана – и вот уже новая бригада «пушечного мяса» с воинственными криками рвется в бой из джунглей. Впрочем, верный нанокостюм никогда не подведет. Его возможности не были изменены. Как и прежде, вы можете увеличить силу персонажа, что позволит ему одной рукой переворачивать танки и в один прыжок преодолевать несколько домов. Сможете воспользоваться временной неуязвимостью или чрезвычайно быстрым бегом. Ну и куда уж без невидимости, так полезной во время тихого, но смертоносного прохождения. Кстати, роль Хищника из одноименного фильма даётся сержанту Сайксу не слишком хорошо – либо он непригоден, либо AI таки стал разумнее.

Проблемы могут возникнуть лишь с инопланетянами. Некоторые из них обзавелись электромагнитными щитами, которые нужно уничтожить прежде, чем непосредственного врага. И, поверьте, за это время вы успеете изрядно огрести. Да и вообще, пришельцы стали в разы наглее, хитрее и сильнее. Но и тут Майкл Сайкс может дать отпор, благодаря новому оружию. Пожалуй, самый удач-

ный ствол – гранатомет, имеющий в заряде шесть «патронов». Его как раз очень удобно применять против неземных форм жизни. Про еще один тип оппонентов мы тактично промолчим (пускай враги в нанокостюмах станут для вас сюрпризом).

В общем, Crysis Warhead стал намного динамичнее и увлекательнее, что явно пошло ему на пользу. Да и появилась такая голливудская кинематографичность, с периодическими вставками с видом от третьего лица.

Кто на свете всех милее?

Бесспорно, графика в проекте Crytek как была, так и остается лидером по качеству на компьютерах. Огромные высокодетализированные просторы, великолепные модели персонажей, просто потрясающие спецэффекты – лучше этого пока что не было и нет. Но нет предела совершенству, и разработчики изрядно постарались, чтобы картинка стала еще лучше. При этом тормоза и глюки практически исчезли – оптимизация прошла очень и очень хорошо.

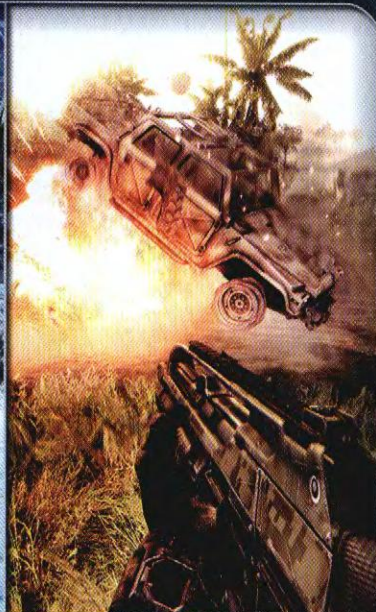
Пейзажи завораживают. Вот ты идешь по пляжу, шумит океанский прибой, по песку вальяжно прохаживается чайка, из воды опасливо выползает

краб, солнечные лучи отражаются от воды и попадают в глаза. А уже через полчаса ты попадаешь в мир вечного холода, где все живое превратилось в ледяные скульптуры, а люди и звери навечно застыли на месте. Эх...

Ну, собственно, ни звуковые эффекты, ни многопользовательский режим не отстают. Теперь он называется Crysis Wars (доступен, естественно, лишь счастливым обладателям лицензии). Помимо двух уже существующих режимов (Instant Action и Power Struggle) появился и третий – Team Instant Action. Образно говоря, это тоже самое, что и всем привычное «стенка на стенку» или Team Deathmatch.

Подводя итоги, можно смело сказать, что перед нами весьма интересный и захватывающий проект, естественно, заслуживающий высшие баллы по всем параметрам. Но...знаете, это не шедевр. Не Игра с большой буквы. Crysis Warhead – динамичный, увлекательный хит, но не более. В любом случае, мы искренне вам советуем ознакомиться с детищем немецкой компании.

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин



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

ОЦЕНКА **11**



LEGO BATMAN

СОБЕРИ ЛЕТУЧУЮ МЫШКУ!

Жанр:

Аркада

www.legobatmangame.com

Разработчик:

TT Games

www.ttgames.com

Издатель:

Warner Bros. Interactive Entertainment

www.wbie.com

Издатель у нас:

«Одиссей»

www.odyssey.od.ua

Системные требования:

Процессор: Pentium 4

3.0 GHz/Athlon XP 3000+

Оперативная память:

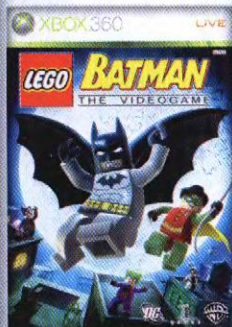
1 Gb

Видеокарта: GeForce

6600 GT/Radeon 9600

256 Mb

Жесткий диск: 3 Gb



PC | Nintendo DS | Wii | PS2 | PS3 | PSP | X360

У большинства представителей современной молодежи в детстве были игрушечные конструкторы LEGO. С их помощью можно создать оазис в пустыне, секретную военную базу где-то в тропиках, роскошный отель на берегу океана и многое-многое другое. Комплект всегда снабжается смешными человечками, разрисованными в антураже содержимого: если тропики – то ласты и бикини, если война – то фуражки и гранаты, если ночной город – то преступники и летучие мыши!

В последнее время LEGO была в финансово-критическом положении. Конструктор утерял свою актуальность по сравнению с современными видеоиграми. Тогда верхушка компании сделала ход конем: производство детской забавы отправила в не слишком материально-благополучные страны и одновременно подписала контракты со всеми серьезными брендами. Так на свет появились симбиозы LEGO и вселенных Bionicle, Star Wars и Indiana Jones. Теперь пришел черед Batman. На волне успеха последней ленты – «Тёмный Рыцарь» – разработчики выпустили игру о доблестном герое Готэм Сити, его помощниках и врагах. За основу взяли все, что только могли взять – комиксы, книги, фильмы. Получилось действительно здорово, весело и бодро.

Ужас на крыльях ночи

Итак, чем же эта LEGO-эпопея отличается от других, кроме названия? Графика – явно не то, что мы ищем. Движок взят из LEGO Star Wars, отрестуширован, залатан и накрашен дорогими румянами. Смотрится хорошо, стиль – великолепен и неповторим, тексты персонажей – на достойном уровне, а город и особняк Бэтмена – просто конфетка. Если в LEGO Indiana Jones все модели напоминали клонов, а дома – советский союз забугорного образца, то здесь дела обстоят куда лучше. Хотя и близнецов хватает.

Так что же изменилось? Геймплей? Да, в общем-то, тоже нет. Хлыст дедушки Индианы заменили скалолазной кошкой, джип – бэтмоби́лем и так далее. Задача все та же – бегать по уровню, дубасить пластиковых противников, побеждать зло и становить демократию. Ладно, не будем придирааться – заимствования не сулят ничего плохого, коль это первый раз. Тем более, старые идеи все еще хороши и результативны.

С чем же придется столкнуться парню со смешной маской с ушками? На этот раз все куда серьезней, чем мы себе представляли. Из психбольницы сбежали все недобитые темным рыцарем злодеи –

Джокер, Двуликий, Человек-Загадка, Мистер Фриз, Пингвин, Женщина-Кошка и многие другие. Вырвавшись на улицы Готэма, они стремятся погрузить его в мир хаоса и анархии, напугать как можно больше игрушечного народа и утвердить свои личные законы. И, естественно, все как один хотят мести. А её объект не кто иной, как Бэтмен. Вот и приходится красавцу миллиардеру сражаться с преобладающими силами зла. Правда, в одиночку ему не справиться. Поэтому на помощь подоспел Робин. Ну и не только...

Перед тем как лезть на рожон и спасать город от мажоран, стоит осмотреться в особняке. По дворцу бегают престарелый, но все еще бодрый и смешной Альфред, в антураж прекрасно вписывается всякое барахло. По сравнению с университетом Индианы, количество комнат значительно сократили, и заблудиться уже практически невозможно. На ознакомление и приобретение общих понятий уйдет не более пяти-десяти минут. В центральной комнате припаркована любимая машинка альтер-эго Брюса Уэйна, и еще много всяческой техники. Тут же вы можете выбрать одну из трех кампаний и соответствующую миссию в каждой из них. Причем вам дано выбирать, нуж-



ны ли сюжетные вставки или хочется сразу в бой без лишних слов.

Чуть дальше находится зал почета. Чем глубже вы продвинетесь в прохождении, тем больше там появится коллекционных фигурок и статуэток. Еще немного поискав, выйдете в комнату с двумя компьютерными панелями и шкафом для костюмов. Панели открывают доступ ко всяким бонусам, апгрейдам, персонажам и еще нескольким интересным штукам. А в гардеробе вы найдете массу полезного снаряжения – костюм с магнитами на сапогах, костюм с бесконечным запасом гранат и тому подобное. Если грамотно комбинировать одежду с миссиями, можно достичь неплохих результатов и открыть изрядное количество дополнительных материалов. Играть можно не только за Бэтмена и его юного напарника Робина, но и за других героев саги, причем это в полной мере относится и к злодеям. При этом геймплей не страдает дежавю, а если и пробегает две одинаковых черных кошки, то на второй обязательно будет белое пятнышко или лишняя блоха.

Сам игровой процесс предельно прост. В каждой кампании есть по пять-шесть миссий. В конце каждого уровня вас поджидает мини-босс. По окончании турне предстоит столкновение с более серьезным противником (все-го их три – Джокер, Пингвин, Человек-Загадка). Каждое

заключительное сражение по-своему уникально и приносит весьма интересные плоды, которые вы обнаружите в своем замке. Что касается обычных противников, то не стоит рассчитывать на серьезные тактические маневры или что-то в этом духе. Перед нами полудетская, стесная игрушка, а, значит, враги должны вызывать смех – и не более. Разделаться с ними – пустяки, но смотреться все эти драки настолько мило, что хочется продолжать и продолжать. Впрочем, искусственный интеллект недругов не далеко ушел от развития напарника. Создается ощущение, что разработчики прокачали ему един-единственный параметр – «Тупняк» 😊. Одно радует – он неубиваемый. Да и Бэтмен явно напился амброзии – он тоже бессмертен. Он восстанавливается через сразу две секунды после лишения последнего ХР.

Они заполонили планету

Однако самое лучшее в LEGO Batman – вовсе не графика и не игровой процесс. Вся изюминка в роликах и в персонажах. Брифинги и сюжетные вставки заставляют смеяться, хохотать до изнеможения. А чего стоят выражения лиц героев? Посмотрите на них – и этого уже достаточно для того чтобы оглушить соседей очередным приступом смеха. Эти милые, разрисованные, забавные человечки явно не идут ни в какое сравнение с привычными злыми из киноверсий Бэтмена. К тому же, они начисто лише-

ны голоса. Их взаимодействия и общение происходят за счет мимики и жестов... и поверьте, это просто нужно видеть. А сцена, где Брюс Уэйн перевоплощается в супергероя? Эти маленькие ручонки, эти короткие ножки, эта смешная маска размером с полтуловища... Разработчикам определенно нужно аплодировать стоя!

И да, если хотите получить в два раза больше удовольствия, попробуйте сыграть в кооперативном режиме на пару со своим другом. Правда, тут мы бы рекомендовали использовать джойстик, так как в PC-версии немного убогое управление. И если не хотите играть с нервами, лучше послушайте нашему совету.

Торжество

Ну как, помогло? То-то же. А как вам игра в целом? Понравилась? Да, понимаю, что глупый вопрос. Да-да, вижу по вашим лицам, что хотите продолжения на второе и еще что-нибудь сладкое на десерт. Ну а как могут не понравиться приключения милых смешных человечков под музыку из одноименного фильма Тима Бартона 1989 года в антураже LEGO? Верно, такое невозможно. Так что наш совет: играть, играть и еще раз играть. До тех пор, пока не выйдет очередная часть LEGO эпопеи или многообещающий экшен Batman: Arkham Asylum.

Геннадий
«materwinik» Сапрыкин

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

ОЦЕНКА **10**

Деньги-деньги, дребеденьги,
Позабыв покой и лень.
Делай деньги, делай деньги,
А остальное все дребедень,
А остальное все дребедень.



Жанр:

адвенчура

www.radonlabs.de/
gamestreasureisland

Разработчик:

Radon Labs

www.radonlabs.de

Издатель:

Акелла

www.akella.ru

Системные требования:

Процессор 2.2 ГГц
512 Мб ОЗУ
Видео 128 Мб DirectX 9
HDD 4 Гб



На проклятом острове

На чем основывается настоящая пиратская история? Старые книги и фильмы говорят о том, что в ней должен быть клад, ром и попугай. Современные произведения искусства предлагают заменить попугая красивой девушкой, хотя большее ничего по сути за последние годы в пиратских историях не изменилось. Очередное подтверждение тому вышло на игровом фронте – немецкие разработчики из HMN Interactive изучили уроки истории и современные тенденции и создали Остров сокровищ: в поисках пиратского клада.

Жил-был мальчик на свете

Как и в оригинальной истории, главным героем тут выступает мальчик Джим Хокинс – сын владельца таверны. Есть тут и Билли Бонс, а вот родителей у бедного мальчика нет – даже мамы. Поэтому таверной он заведует сам. Помогают ему в этом известные всем судья Трелони и Доктор Ливси. Списку персонажей добавилась барышня – Антуанетта, дочь Трелони. В оригинальной истории ее не было, но такова дань моде – любого

истинного героя нынче должна сопровождать красивая барышня, а если он пират или тяготеет к этому – желательно, чтобы она была еще и смелой и инициативной. Все это есть у Антуанетты, поэтому (а может, в силу каких-либо еще других обстоятельств) Джим на ее фоне просто теряется. Более того, он выглядит незрелым маленьким мальчиком, который без помощи окружающих шага ступить не может.

С первых кадров игры становится ясно, что собственной воли у него нет: он хоть и отказывается от помощи Ливси, но уступает под его напором. Все это происходит во время небольшого, пятиминутного диалога, в котором игрок волен выбирать фразы. Увы, но таким безвольным главный герой, а вместе с ним и игрок остается до конца истории. В большинстве диалогов ответы не важны – главное, просто разговаривать, а дело делается само. Несмотря на это, диалоги не кажутся такими уж натянутыми – игра просто похожа больше на мультфильм, чем на адвенчуру-игрушку.

Разбавить массу диалогов призваны ролики – их тут больше всего. Практически на две трети игра состоит из вставок, с их помощью развивается сюжет, передаются события. Игроку остается только наблюдать. И все бы хорошо, да только вставок слишком много, из-за этого создается впечатление, что делать в игре просто нечего: после каждого действия или диалога показывается ролик, и

чем ближе к концу игрушки, тем больше становится роликов и меньше действия, даже разговоров к концу игрушки становится совсем мало. Вторая ее половина кажется скомканной – как будто бы иссякло у разработчиков вдохновение, не хватило сил придумать диалоги или квесты. Все действия тут кажутся искусственно навязанными, притянутыми к основному повествованию. Увы, но с каждой новой главой игрушки это становится все более и более заметным. Хотя, если вы играете не нахрапом, а по полчаса-часу в день, то заметить это будет немного сложнее.

Что же касается квестов, то особой логикой они не отличаются: например, в самом начале, когда надо напоить Бонса, чтобы он разговори́лся, приходится забрать у статуи шпагу. В реальном мире редко можно найти статуи с настоящими, а не каменными шпагами, да и по логике вещей швабра тут подошла бы в большей степени. Впрочем, если не обращать внимания на такие мелочи, задачи могут показаться даже интересными – не только до тех пор, пока игра не начинает глючить. Происходит это при столкновении с какими-нибудь объектами – стенками, вывесками, другими персонажами. В таком случае остается только выйти из игры и загрузить автосохранение – игра сейвится после каждой отдельной главы. Происходит это примерно раз в полчаса-час – в зависи-



Билли! Разве ты не узнаешь меня, Билли? Не узнаешь своего старого товарища?



мости от того, насколько сложными для игрока оказываются задачи. Да, длинной игру не назовешь – она способна отнять из жизни игрока максимум шесть-семь часов. На большее не хватит ни квестов, ни роликов, ни терпения игрока.

О локализации

Спасибо сказать разработчикам хочется за то, насколько грамотно и качественно они перенесли сюжет оригинальной книжки в игру. Несмотря на внедрение новых персонажей и добавление некоторых интересных эпизодов в жизнь Джима, основной сюжет остался неизменным. Самым интересным добавлением является любовная история, хотя проходит она настолько тонко, что многим покажется незаметной. Да-да, между Антуанеттой и Джимом происходит что-то интересное, хотя мне до конца было не понятно, что она в нем нашла. Девушка она достаточно интересная, в меру красивая, а вот Джим в отличие от оригинальной истории кажется эдаким имбицилом. Возможно, на это впечатление немного повлияла русская озвучка игры – хотя она довольно качественная и по переводу, и по самому подбору голосов. Исключение, как уже можно было догадаться, составляет Джим Хокинс – он говорит голосом 13-14-летнего пацана; неуверенно гнусавит и производит крайне неприятное впечатление.

Остальные звуки – те са-

мые, которые переводить не требовалось, оригинальные, достаточно качественные, подчеркивающие атмосферу игрушки и развитие ее сюжета. В общем-то, если не придираться, то получилось более или менее терпимо, особенно если вы не питаете никаких иллюзий по поводу мужественности главного персонажа.

О графике

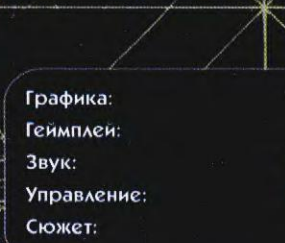
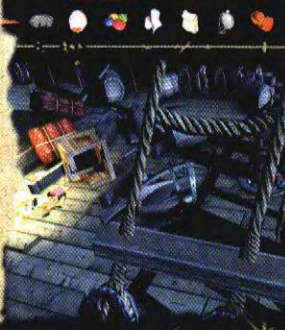
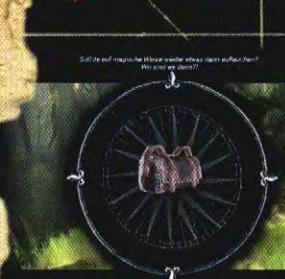
Что же касается внешнего оформления персонажей, то оно достаточно спорное. В статичном виде они выглядят вполне цивилизованно, но при разговоре слишком видно заиканность действий, особенно при длительных беседах. Это навеивает тоску и грусть. Причем бросается в глаза этот недостаток с самого начала – там, где нам предлагают сделать выбор: хотим ли мы играть с подсказками или без? Говорит ответственную речь персонаж долго и нудно, главное – выдержать, ибо дальше диалоги не такие долгие и потому менее неприятные.

Задники же выглядят настолько красиво, что порой дух захватывает. Происходит это не так уж часто, но и в остальное время картинка приятно радует глаз своей реалистичностью и красочностью. На самом деле соответствие зданий и пейзажей оригинальному сюжету книги и тому времени, в котором по задумке происходят события – дело немаловажное, хотя и не такое заметное, как неестественное поведение персо-

нажей. Заметно и колыхание травы на ветру – оно тоже заиканно, но в глаза бросается не так сильно, скорее даже наоборот – скрашивает статичную местами картинку. За все это хочется сказать спасибо разработчикам второй раз. Вот так бы старались они во всем – игрушке бы просто цены не было.

Грустные итоги

Увы, но после прохождения игрушки остается куда меньше приятных впечатлений, чем негативных. Да, она способна напомнить оригинальную, любимую с детства историю или даже может заменить ребенку чтение книги (главное, не забудьте ему рассказать, что девушки в оригинале не было) или просмотр фильма. К этому располагают знакомые с детства, почти родные голоса – актеры, озвучившие русскую версию «Острова сокровищ», трудились уже не над одним десятком игр, так что знакомы многим из нас. В остальном же игра получилась довольно посредственной и такую высокую оценку заработала в основном хорошей локализацией.



Графика:	9
Геймплей:	7
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 9



FIFA 09 ГОД, ПРОЖИТЫЙ НЕ ЗРЯ

Жанр:

симулятор футбола
www.fifa09.ea.com

Разработчик:

EA Canada
www.eacanada.ea.com

Издатель:

EA Sports
www.easports.com

Системные требования:

Минимальные:
Процессор: 1,8 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб

Рекомендуемые:
Процессор: 2,4 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 256 Мб



PC | DS | PS2 | PS3 | PSP | Wii | X360

Звучат фанфары, не умолкают аплодисменты, эхо радостных криков фанатов слышно за километры. У EA Canada зачесались руки от ничегонеделания, и мы таки дождалась от них новую игру серии FIFA. Новую во всех смыслах этого слова, ведь в этом году мастера электронного искусства не ограничились простыми обновлениями в составах команд и косметическими доработками. Упор проделанной работы был сделан на графическую составляющую игры, подвергаемую безжалостной критике уже несколько лет. Но этого игро-строителям было мало. В результате, потребителю не только пред-стоит испытать вожделенное эстетическое удовлетворение от происходящего на экране, но и насладиться обновлен-

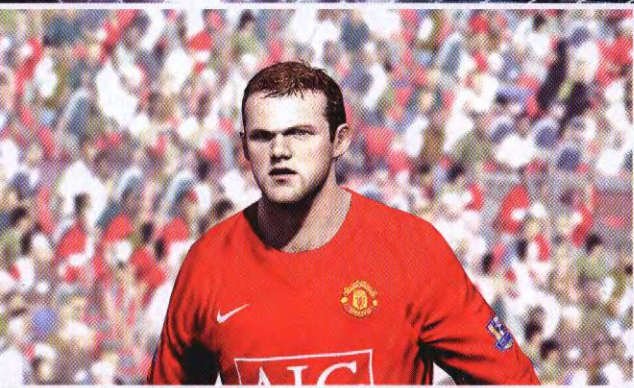
ным геймплеем, улучшенным искусственным интеллектом и революционной системой управления.

Изменения бросаются в глаза уже после запуска игры. Все свободное от меню место занято небольшими информационными окошками, освещающими не только события, касающиеся игры непосредственно, но и новости из реального мира футбола. Так, зайдя в игру, вы не только сможете лицезреть свое положение в онлайн лиге, но также узнать, сумел ли Милан обыграть Барсу во вчерашнем матче.

Следующее, что просто невозможно упустить из вида, это поистине революционная система управления. В извечный спор о том, на чем лучше играть в виртуальный футбол: на клавиатуре, или на геймпаде, EA добавили еще один пункт клавиатура и мышь. Компьютерный грызун, который раньше использовали для навигации в меню, сегодня для многих игроков становится незаменимым на виртуальном поле. Отдать точный пас, или пробить так, чтобы мяч прошел

точно в полуметрах от стойки ворот теперь становится возможным. На обычную двухкнопочную мышь оказывается можно возложить довольно таки много обязательств. Левая и правая кнопки мыши разделили между собой функции, ранее закрепленные за клавишами паса и удара. Скролу в свою очередь отвели роль переключателя между игроками и дриблинга в зажатом положении. Все остальные функции остались за клавишей. Подобное новшество не просто разнообразило геймплей, а открыло дверь для качественно новой игры, где нет места крикам на манер «ну кому же ты пас отдаешь, болван!».

Что же касается непосредственно самого игрового процесса, то и он претерпел немало изменений. Новым виртуальным футболистам прошлогодние и в подметки не годятся. Столкновение, прием мяча, пас и прочие игровые моменты с участием последних, не только приблизились к реальному, но и стали намного разнообразнее. Переработанная технология движения



игроков действительно хороша. И относится это не только к полевым игрокам, но и к стражам ворот. Они красиво падают после парирования очередного удара да и ведут себя куда умнее. Вратари выбирают более удачную позицию и реагируют в основном только на те удары, которые потенциально опасны для ворот, чего в некоторых моментах нельзя было сказать о них в предыдущих играх серии.

Графически игра наконец-то тоже прибавила! Более пяти лет на одном движке, из которого EA уже выжали все соки, мы «любовались» изображением из прошлого века. И вот наконец-то эра клонов подошла к концу. Свет прожекторов на трибунах освещает трехмерную траву, которая еще вчера была обычным спрайтом. На поле выходят существа, действительно напоминающие людей и колени их так похожи на колени, а не на геометрические фигуры. Глазам, измученным страшными картинками, наконец-то есть на что полюбоваться. Фотореалистичные модели персонажей легко узнаваемы. Стадион, трибуны, качественно проработанная анимация футболистов, все вокруг создает впечатление

настоящего футбольного матча.

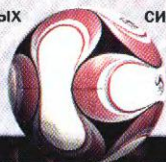
Из прочих новшеств отдельно хотелось бы подчеркнуть тактическую составляющую игры. В новом проекте EA предлагают нам самим придумывать тактику поведения каждого игрока на поле, а не навязывать шаблоны. На смену нескольким вариантам тактического поведения футболистов, пришли 140 параметров нападения и 50 защиты, что, в общей сложности, составило более 50000 комбинаций. В FIFA'09 игра будет начинаться еще до матча, и именно тот, кто сумеет использовать слабые места оппонента сможет подняться на вершину. Также появилась возможность создать команды из 10 реальных людей и индивидуально управляя каждым из игроком соревноваться с себе подобными. Приживется ли эта возможность в киберспортивных соревнованиях пока неизвестно, но сам факт не может не радовать.

FIFA'09 – безусловно, революционное развитие серии. Долгожданное продолжение виртуальных футбольных баталий наконец-то нашло свое место в нашем мире. Извечный вопрос FIFA или

Pro Evolution Soccer, для многих в этом году снят. EA Canada вдохнули новую жизнь в свой проект. Конечно, игра очень далека от идеала. Картинка на экране кажется привлекательной в большей мере только под влиянием предшествующих консольных портов. Анимация изредка изобилует лагами, к которым мы уже успели привыкнуть. Геймплей, спустя некоторое время все равно начинает казаться монотонным...

FIFA'09 сделала огромный шаг в развитии виртуального футбола и еще больше приблизила его к реальному. А раз уж разговор зашел о реалиях, вполне можно провести параллель с продуктами EA и предположить, что с FIFA'09 мы будем встречаться еще далеко не единожды. До новых сиквелов, друзья.

Виталий «Blind» Полищук



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

ОЦЕНКА 10



Дименси

ДЕМОН ВОЙНЫ ПРОТИВ БЕССМЕРТНОГО ДЬЯВОЛА, ИЛИ ПЕРВАЯ «БОЛГАРКА» КОМОМ

Жанр:

РТС/РПГ

www.dimensity.dagger-games.com

Разработчик:

DaggerGames Studio

www.dagger-games.com

Издатель:

Playlogic Entertainment

www.playlogicgames.com

Издатель в СНГ:

Акелла

www.akella.com

Системные требования:

Процессор: Intel Pentium

4 / AMD Athlon64

with SSE2

ОЗУ: 512 Мб

(1024 для Vista)

Видео: 64 Мб

Жесткий диск: 3 Гб



В наше время довольно трудно удовлетворить потребности рядового геймера, создавая обычные «шаблонные» поделки, коих и играми назвать тяжело. Поэтому и изощряются разработчики, пытаясь внедрить в свое детище новые идеи, соединив несколько игровых, порой несовместимых жанров, выдав, таким образом, на гора новый шедевр. И снова нам обещают революционный движок, реальный игровой мир, умный AI, проработанную на корню систему скиллов и умений, интересные квесты – как второстепенные, так и сюжетные, ну и, естественно, массу полезностей в виде предметов инвентаря и различных коллекционных шмоток.

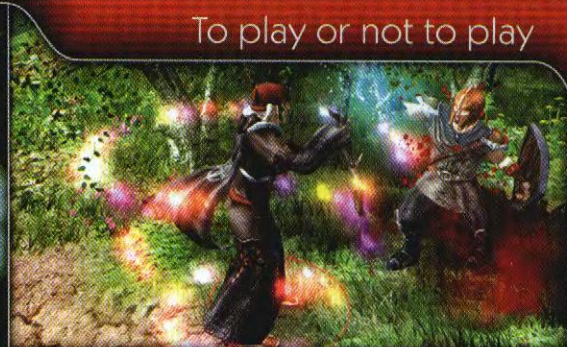
Все это мы постоянно слышим из уст богов-разработчиков, создающих очередной столп индустрии в жанре РПГ. Хотя чистого жанра и не осталось во все. А мы всегда надеемся, что когда-то, возможно и в этот раз, произойдет чудо. А чуда все нет, ну да об этом позже. Все это вышеперечисленное обещали нам и бравые болгарские парни из Dagger Games, воплощая свои идеи в детище по имени Dimensity, анонсируемую, как жанровую смесь RTS-RPG (Вы наверное сталкивались с подобными играми в лице Spellforce или Герои Уничтоженных Империй). Но такой жанр подразумевает по возможности лучшее

объединение вкусов РПГ и РТС, на деле же Dimensity предоставляет нам лишь скудные объемы. Да, возможно и интересно побегать по новым ландшафтам и покрошить супостатов в капусту, но все это очень быстро надоедает, если еще и учесть к тому же банальный сюжет, который за час сочинит ученик средней школы (отвлекусь, уточнив, что в игре есть некая интересная смена персонажей при прохождении кампаний – от одной расы к другой).

История повествует о вселенной хаоса, в которой правили жестокие демоны, ведущие постоянную войну за власть между собой, но также оговаривается то, что задолго до демонов в этом мире существовал Бог света, который впоследствии наблюдал за своими темными «собратями». Находя их чересчур жестокими и считая их дальнейшее пребывание в мире бессмысленным, Бог заточил демонов в темницу вне пределов этого мира, затем заселил мир разумными существами. Но вопреки всем ожиданиям людей ждала демоническая участь – они сражались в ужасных войнах, ведомые алчными королями и вся кровь, пролитая в этих сражениях, открыла темницу демонов. Казалось бы, что все поутихло, но с приходом новых времен приходит и новая война, война между расширяющими свои владения людьми и

народом фирболгов, желающих быть независимыми. Да и ко всему прочему в это противостояние вмешиваются элементали – защитники природы и пришедшие из загробного мира призраки, которые тоже не прочь вставить свои пять копеек в формирование новой истории мира.

Вот такой вот у нас получился сюжет, сумбурный и в тоже время незамысловатый. Люди как обычно самый середнячок в игре – средние показатели атаки и обороны и лучшие лечащие юниты. Приправлено все это предисторией о разделении людей на два разных королевства, воевавших между собой в прошлом. Фирболги – местные варвары, они предпочитают рукопашную схватку, в основе их политики лежит кровопролитная война. Вопреки им призраки (на самом деле души убитых в войнах бойцов) – мастера стрелкового класса, специализируются на дальних атаках. Естественно не сложно догадаться, что элементали, самые редкие в этом мире существа, руководствуются позицией магии, лучше их в этом деле нет никого. Все довольно просто, как говорится, зачем изобретать велосипед... Разбили все классы на три расы плюс создали середнячка и погнали играть 😊. Хотя, к примеру, магию могут использовать все расы. Под наше управление дают героя, специализацию ко-



того мы выбираем при старте – он может стать воином или магом. Соответственно, как мы и привыкли, воин сможет носить самые тяжелые доспехи и крутое оружие, а маг будет вешать на себя робы и довольствоваться посохами (кстати, луки ему тоже не чужды 😊)

Суть квестов сводится к найди-убей-принеси и особой оригинальностью не отличается. Да, не спорю, есть и второстепенные задания и их довольно много, без них сейчас никак, но они до боли однотипны и существенного интереса в игру не вносят. Прохождение линейно до ужаса, мы проходим путь от неопытного юнца до первоклассного воина, способного крушить толпы вражин. Именно возможность интересной, сбалансированной и разветвленной прокачки своего Альтер-эго – залог успеха ролевых игр. Тут же идея убита на корню – существует лишь парочка начальных характеристик плюс с десяток умений, большая часть которых нужна лишь для галочки.

Доля стратегической части в Dimensity в сравнении с ролевой довольно мала и сводится лишь к периодической постройке пары зданий и найме воинов для создания армии. Тут есть некая «фишка» в том, что армиями управляет герой-лидер, наподобие Героев Уничтоженных Империй, расу и класс которого, как я уже говорил, мы вынуждены выбирать перед началом игры. У лидера существуют способности, заключающиеся, к примеру, в нанесении убийственного повреждения по площади, ле-

чении подконтрольных солдат, выживании, поддержке всей армии или усилении личностных качеств. В идеале мы могли бы создать личность с различными характеристиками, зависящими от стиля игры, но на практике исполнение таких идей свело на нет все надежды рядовых игроков касательно создания своего протагониста.

Разработчики обещали нам массу оружия, предметов и прочих вкусностей – они это выполнили. Да, тут есть интересные генератор случайных предметов, который срабатывает в момент выпадения вещи из убитого противника, но толку от этого маловато, так как большинство толковых и серьезных вещей лежит в сундуках, разбросанных по карте. Да и подумайте логически, в реальном мире полезет ли именитый полководец (коим мы и становимся в будущем), командующий тысячами солдат, сам на зачистку подземелий или убийство очередного сюжетного босса-плохиша? Не суть важно, но все же. Что стоит отметить, так это некую привязку умений к типам оружия, то есть выбрали вы меч, к примеру, к нему привязалось одно умение – это немного упрощает игру, теперь не стоит думать, каким же из навыков пользоваться, хотя и полезных навыков тут не так уж и много.

Обещали нам и красивейший игровой мир, по которому будут расхаживать сотни тварей, которых мы сможем объединять под собственными знаменами. В итоге мы получили довольно посредственную картинку, не от-

вечающую требованиям современного игрока (будь я проклят, кто играл в ADOM поддержит меня, если я скажу, что графика в хорошей игре не главное, но в свете таких минусов невольно обращаешь внимание на такие вещи). Не слишком приятно приближать камеру (ах да, у нас два режима обзора – масштабный и вид от 3-го лица, а-ля Spellforce) и смотреть, как твой угловатый герой нарезает не менее угловатых противников. Порадовала лишь вода, но шейдерами сейчас никого не удивишь – это, скорее всего, как обязательный элемент - должно присутствовать везде.

В общем, ребятам из Dagger Games не хватает банальной практики в создании игр, но, говоря по сути, уже поднадоели эти посредственные продукты, так называемые «тренировки на кошках», которые лишь отвлекают на себя взор геймеров, ожидающих действительно стоящих представителей, не побоюсь этого слова, королей жанра. Ведь в свете скорого выхода Diablo III даже развлекать себя подобными вещами вроде Dimensity, который начал создаваться аж в 2003 не стоит, ИМХО. Хотя можно попробовать проникнуться атмосферой, вооружившись существующими патчами, ибо игра довольно сыра и кроме как восхождением главного героя по ступенькам «карьеры», диалогами и сменой действующих лиц кампании вы насладиться вряд ли сможете.

Сергей Савицкий aka
Darren Greenleaf

To play or not to play



Графика:	5
Геймплей:	6
Звук:	7
Управление:	8
Сюжет:	6

ОЦЕНКА 6



ВАЛЬКИРИЯ МАША И МЕДВЕДИ

Жанр:

RPG\TBS

www.games.1c.ru/valkiria_voshozhdenie

Разработчик:

DVS

www.dvs-games.com

Издатель:

1C

www.games.1c.ru

Системные требования:

Минимальные:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 256 Мб

Рекомендуемые:

Процессор: 2 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 512 Мб



Графика:

Геймплей:

Звук:

Управление:

Сюжет:

8
7
9
9
8

ОЦЕНКА **7**

40

#11(83)'2008

Пару лет назад игра «Восхождение на Трон» была одним из самых ярких проектов отечественной гейм-индустрии. Сегодня же я бы прошел мимо, не обратив внимания на невзрачную коробочку, если бы краем глаза не увидел знакомое название.

Замена главного героя – Александра, на лучницу Энею – едва ли не единственное заметное отличие. Теперь на протяжении всей игры мы будем лицезреть не мускулистые плечи короля Айрата, а полуобнаженную по... спине воительницы. Изменения в механике игры почти незаметны.

Красивой заставки игра не предусматривает, вместо этого DVS ограничились страницей вступительного текста. Известные враги напали на деревню, сжигая и убивая все и всех на своем пути. Энея умерла бы, брошенная на морозе, посреди сожженного поселка, но провидение как всегда сыграло причудливую шутку. Девочку спас старый орк, будто бы случайно проходящий мимо. Над стариком долго смеялись зеленокожие, но девочка росла, становилась все сильнее, и чем меньше оставалось зубов в орчьих ртах, тем меньше насмешек раздавалось в сторону Энеи...

Сюжет кампании завязан на том, что армия миролюбивых и сказочно добрых орков, попала под заклятие приспешников демона Самаэля. В лице этой

зловещей силы над миром Огантара нависла угроза. Дабы помешать силам зла Энею отправляет в опасный путь.

Ролевая система, проста и удобна. Получаемые в бою очки опыта Энея может потратить на увеличение здоровья, силы оружия ближнего или дальнего боя, интеллекта, защиты от магии и авторитета. Последний является особенно важным параметром – от него зависит количество нанимаемых воинов. Обилие существ радует глаз. На смену рыцарям и амазонкам пришли гладиаторы, викинги, гномы, гоблины, орки, людоеды и даже вампиры и оборотни! Каждый юнит своеобразен, и играет на поле брани определенную роль. Медлительный людоед может и не успеть вовремя вступить в бой, но при помощи заклинания «телепорт» может доставить врагу массу неприятностей. Выставленные в первый ряд лучники могут расстрелять не слишком быстрые отряды на подходе. Часто исход битвы играет не сила бойцов, а очередность хода – мобильные отряды сокрушительной волной способны снести полармии. Ответный удар, как в героях, не предусмотрен. Иногда выиграть битву с меньшими потерями помогает разделение отрядов. Всего в армии их может быть 10 (считая главную героиню). Максималь-

ная численность каждого отряда также равна десяти.

Найм происходит в городах, казармы которых не бездонны. Так что армию следует беречь, иначе в один прекрасный момент есть риск остаться ни с чем. Там же, в городах нам дают побочные задания и продают амуницию. Гардероб, мягко говоря, невелик. Периодически появляется возможность обновить броню или приобрести новое оружие. Помимо этого Энея может использовать пару колец и амулетов.

В целом «Валькирия: Восхождение на Трон» может прийти по вкусу как поклонникам первой части, так и новичкам. Играть интересно, хотя сильно омрачает впечатление от игры маленькое количество новшеств. Рядом с Легендой о Рыцаре игра смотрится вовсе убого. Да и графика оставляет желать лучшего. А системные требования того же Ведьмака несколько меньше.



РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007!

Спецвыпуски



№1'2007 11 грн. ☐ №2'2007 11 грн. ☐ №3'2007 11 грн. ☐ №4'2007 11 грн. ☐

Чтобы подписаться:

1. Отметить те журналы, которые хочешь приобрести, подсчитать общую сумму – внести 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 «Платательщик» 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 декабря 2008 года по ноябрь 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» декабря 2008 г.

Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Декабрь 2008	Ноябрь 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

Платательщик: _____

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. _____

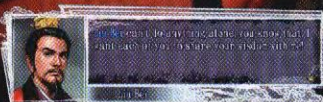
Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

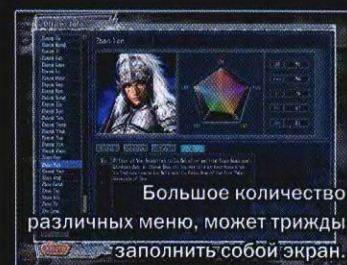


Красивые артворки приятно разбавляют игровой процесс.

Это продуманная стратегия с обилием тактических возможностей, сложной экономикой, и хорошей реиграбельностью.



Прохождение одного сценария занимает более 10 часов времени.



Большое количество различных меню, может трижды заполнить собой экран.

Romance XI of the Three Kingdoms

«ВСЕ ПОД НЕБЕСАМИ»

Жанр:

Пошаговая стратегия/
Экономическая стратегия
www.koei.com/rtkxipc

Разработчик:

KOEI Corporation
www.koei.com

Издатель:

KOEI Corporation
www.koei.com

Системные требования:

Минимальные:
Процессор: 1500 МГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб

Рекомендуемые:

Процессор: 2 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 256 Мб

Графика:	7
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	нету

ОЦЕНКА **9**

Наверное, стоит отдать должное постоянству и настойчивости компании KOEI. Увидела свет уже одиннадцатая часть их игры Romance of the Three Kingdoms. Творение это скажем сразу – на любителя. История игры берет начало с 1988 года, и за эти 20 лет Романс Трех Королевств уже стал классикой. Но специфический характер ее не обеспечил игре высокой популярности и большой аудитории поклонников.

Настала эпоха зрелищной 3D-графики. Улетные экшены и головокружительные стратегии затмили своей красотой наши «голубые» экраны. Среди всего этого буйства красок нетрудно и потеряться невзрачной игрушке, львиную долю графики которой составляют многочисленные менюшки. А значительное число в названии – весьма двойкий показатель. С одной стороны игры, дошедшие до двузначного показателя версии, уже этим внушают доверие. Тем не менее, это также говорит о том, что невелик шанс увидеть нечто кардинально новое в очередной части, ведь пик серии прошел уже давно...

Игра снова окунет нас в

историю древнего Китая периода троецарствия. На протяжении 20 сценариев перед игроком будет стоять главная задача – объединить обособленные кланы и создать единое государство. Теперь игрок выступает не как офицер, а как правитель одной из сторон. Следовательно, масштаб влияния значительно увеличен. Мы по-прежнему можем нанимать других офицеров, добывать ресурсы и собирать под своими флагами армии. Но теперь необходимо охватить всю подвластную клану территорию. Основными задачами стало в основном принятие более глобальных решений, а непосредственное управление офицерами отошло на второй план.

Действие происходит на глобальной карте, наконец-то выполненной в полноценном 3D.

Каждый сценарий вы начинаете как минимум с одним городом и группой лояльных офицеров. В городах вы возводите различные здания, фермы и рынки, бараки и кузницы. Одни выращивают еду, другие приносят золото, которое впоследствии идет на производство оружия и наем солдат.

Каждую военную единицу, будь то пехота, кавалерия или корабль, мы можем вооружить по своему вкусу – копьями, пиками, мечами, луками, или даже тараном или катапультой. Естественно, каждый вид войск имеет свои преимущества и недостатки, но это, к сожалению, еще не повод отказываться от стратегии «чем больше – тем лучше».

К новичкам игра весьма неприветлива. Обучающая миссия по времени занимает около четырех часов, а сценарии 10-20. Столь длительный геймплей вызван все тем же масштабом событий и объемом информации. Иногда чтобы продумать и сделать ход необходимо около 20 минут. Но хоть медленный темп игры немного пугает, сам процесс необычайно захватывает. Не каждый из нас, является счастливым обладателем такого количества свободного времени и огромным объемом терпения. И лишь те немногие счастливые обладатели всего вышеперечисленного смогут полноценно насладиться тонким геймплеем RotTK.

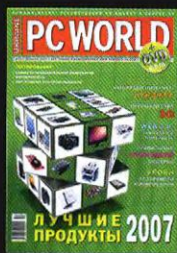
Wolff

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ: РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ И СБОРКЕ ПК

UKRAINE

PC WORLD

ПОДПИСКА



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

Оформление подписки
через редакцию:

- Перечислите деньги на наш расчетный счет, вписав в счет-фактуру плательщика (название компании или фамилию, имя и отчество) будущего получателя журнала.

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

- **письмом по адресу**
редакция: ООО «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 приведенным 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

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

Ситхи бывают кусачи, только от жизни бродячей.

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Жанр:

экшен-файтинг с элементами РПГ
www.theforceunleashed.com

Разработчик:

Krome Studios
www.kromestudios.com

Издатель:

LucasArts
www.lucasarts.com



DS | PS2 | PS3 | PSP | Wii | X360 | iPhone | N-Gage | Mob

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

ОЦЕНКА 11

ПОХОЖДЕНИЯ КИЛЛЕРА СТАРКИЛЛЕРА

Несмотря на то, что все больше разработчиков в стремлении заработать побольше денег, совсем не заботится о своем имидже и о продажах своих будущих проектов, LucasArts не идет на поводу у «моды» и старается выпускать действительно хорошие и увлекательные игры. К сожалению, несмотря на все наши ожидания, новая игрушка от Лукасов так и не была анонсирована на РС. А жаль – новая глава повествования о вечной борьбе добра и зла в обличье джедаев и ситхов обещала быть очень интересной. Да, в принципе, она и получилась очень интересной, только увидеть ее можно практически на всех игровых платформах, кроме компьютеров. Жаль...

Как обычно, сюжет игры полнее раскрывает и дополняет события этой эпической саги. Действие происходит в промежутке между третьей и четвертой частями фильма – это один из наименее освещенных участков истории вселенной Звездных Войн. Нам уготована роль ученика Дарта Вейдера, с кодовым именем Старкиллер, обучение которого ведется втайне от Императора. Вейдер подобрал его еще ребенком, ощутив большую силу в сыне убитого им джедая. Старкиллер путешествует по разным мирам, по приказу своего учителя убивая выживших джедаев и готовясь к главному заданию – стать напарником Дарта Вейдера в покушении на Императора. Сюжет довольно интересный, одобрен романтическими отношениями между учеником и пилотом его космолета Rogue Shadow, метаниями между светлой и темной стороной, неожиданными моментами и встреча-

ми с персонажами, знакомыми нам по фильмам.

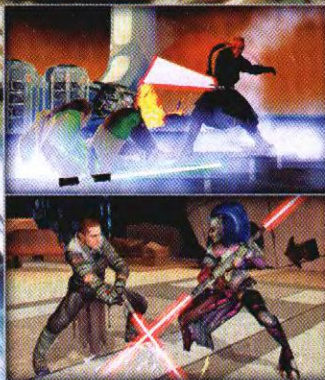
В игре есть несколько режимов одиночной игры и мультиплеер. Основной режим одиночной игры – история. Здесь мы выполняем задания Вейдера и идем по сюжету. Второй режим – Force Unleashed, можно воспринимать как тренировочный. В нем есть несколько подрежимов: дуэль, в которой для проверки своих умений можно сразиться с джедаем; приказ 66 – режим на выживание, когда на нас нападают все больше более сильных врагов и нужно продержаться как можно дольше, историческое сражение – название говорит само за себя, мы можем принять участие в событиях произошедших в фильме, взяв управление одним из главных героев на себя. Мультиплеер менее разнообразен. Нам дают возможность выяснить отношения друг с другом в дуэльном режиме и еще предлагают что-то похожее на короля горы: кто дольше подержится на самой верхней из платформ, тот и победил.

Игровой процесс The Force Unleashed больше рассчитан на новичков во вселенной Star Wars. Разработчики специально добавляли в группу тестеров людей практически не умеющих шпильить для того, чтоб выявить самые сложные моменты и смягчить их. В итоге игра получилась очень легкой для прохождения, практически интуитивно понятной. Многим это не понравилось, хотя, на наш взгляд, такой подход дает возможность многим поклонникам фильма, сделать первый шаг в игровую вселенную Star Wars. В общем, в итоге мы получили нечто больше похо-

жее на God of War, чем на KOTOR, только в космическом антураже и с использованием Силы. Конечно, возможностей по персонализации здесь больше – не только навыки, но и костюм нашего героя, цвет и абилки светового меча, его внешний вид. Но схожесть просто поразительная.

Исполнение игры впечатляет. Разработчики выжимают все возможное из железа консоли, обеспечивая не только отличную трехмерную графику, но и впечатляющие спецэффекты при взрывах и использовании Силы. Но сила не только в графике – использование силы смотрится особенно впечатляюще из-за присутствия в игре хоть и простенького, но физического движка и разрушаемости окружения. Благодаря им мы можем выворачивать некоторые детали окружения и метаться ими противника, а то и подхватить самого врага и снести им несколько колонн или статуй. Зрелище еще то. Не менее впечатляюще смотрится Старкиллер, продвигающийся вперед под перекрестным врагом штурмовиков – разработчики дали ему возможность автоматически отражать часть выстрелов при помощи светового меча, а в блоке он становится почти неуязвимым, в то время как враги погибают от собственных выстрелов. Музыкальное и звуковое сопровождение тоже не подкачали – музыка уровня KOTOR, а героев озвучивают те же люди, что и фильм.

Star Wars: The Force Unleashed – игра из серии маст хэв. Некоторым она может не понравиться из-за простоты, но игры – они же нужны, чтобы отдыхать?



Сыграть во все игры нельзя одному
Ни мне, ни тебе, никому-никому.
Ведь столько на свете веселых друзей
Веселых друзей, веселых друзей

БУДЕМ ДАВИТЬ ТОЛПОЙ

Пусть приставки и не считают платформой подходящей для стратегий, все же они здесь водятся. Да не просто водятся, а даже размножаются и распространяются. Например, Yggdra Union: We'll Never Fight Alone, которая изначально была разработана для платформы GBA, но через два года разработчики не утерпели и перенесли эту шпилу на PSP. И сделали они это не просто так, а с явной надеждой на то, что игра привлечет к себе внимание. По крайней мере, на GBA она до сих пор пользуется заслуженной популярностью и любовью тамошних шпилеров.

Вообще, очень интересен жанр этой игры — не часто встретишь помесь тактики, ролевой и карточной игры. Причем здесь эта смесь смотрится очень даже органично и даже не просто играбельна, а очень быстро затягивает. Конечно, сначала, пока осваиваешь азы управления и тактики, игра не сильно интересна с точки зрения своей механики, ты просто следишь за разворачивающимся сюжетом. Но уже через пару карт, просмотрев некоторое количество обучающих вставок, понимаешь основные тактические приемы и начинаешь больше внимания уделять боям. А освоив все премудрости войны, начинаешь воспринимать Yggdra Union: We'll Never Fight Alone как оригинальную альтернативу шахматам, в которых переход от одной партии к другой связан сюжетом.

Кстати, о последнем — все события завязаны вокруг принцессы страны Фантазия с дивным именем Югдра. Единственная выжившая из королевской

семьи после атаки империи Бронькиан, она спасается бегством. Встретив союзника в лице короля воров Миланора, принцесса отправляется за подмогой. Они пройдут всем королевством, встречая новых друзей и расстраивая планы Империи. История получилась довольно интересной, не лишенной сюжетных развилков и неожиданных поворотов, которые могут послужить стимулом к повторному прохождению этой шпилы. К этому же располагает то, что после первого прохождения Yggdra Union, открывается режим игры с повышенной сложностью, в котором становятся доступными некоторые новые персонажи и миссии.

Но сюжетные перипетии по сути лишь связывают воедино поля для проведения схваток. Задачи, встающие перед нами, большей частью однотипны — уничтожь врага, пока он не уничтожил тебя, хотя есть и исключения, когда нужно наоборот всеми возможными способами избежать столкновения с противником. Сложность заданий нарастает и ближе к концу игры нам нужно уже уничтожать врага в сжатые сроки, и заодно добраться до определенной точки карты. Стычки с врагами сначала до дикости просты — мы выбираем, кого атаковать и просто смотрим, кому больше повезет. Лишь после пары обучающих вставок мы понимаем, как можно влиять на исход поединка, как перевести отряд в режим атаки или защиты, как использовать спецумения и прочие премудрости. Также нам раскроется суть второй части названия игры — мы действительно практически

никогда не будем драться в одиночку. Построив свои отряды в определенную формацию (зависит от атакующего юнита), мы образуем объединенную армию, и в атаку пойдет не только головной отряд, но и союзники. С формациями следует быть очень внимательным, противник тоже использует эту технику и не преминет навалиться толпой на отбившийся отряд.

Карты играют одну из основных ролей в тактике игры. В первых, от выбранной в начале тура карты зависит количество доступных ходов. Во-вторых, сила карты влияет на наносимый противнику моральный урон. Победа над отрядом врага не означает, что он пропадет с карты — это происходит, только если мы окончательно его деморализуем. В-третьих, карта задает способность, которую можно использовать в поединке. Большие возможности карт, и сила их влияния на тактику боя заставляют просчитывать ходы наперед, стараясь найти подходящий вариант.

Классический двумерный движок позволяет больше сконцентрироваться на тактике, хотя здесь все же есть на что полюбоваться. Звуковое оформление, как музыкальное, так и озвучка выполнены на высшем уровне и отлично вписываются в дух событий проходящих в королевстве Фантазия.

Неказистая внешность Yggdra Union скрывает отличную тактическую стратегию, способную не только скрасить время в дороге, но и отвлечь на пару дней от телевизора и компьютера. Особо рекомендуется любителям пошаговых стратегий.

Жанр:

Тактическая ролевая игра с примесью карточных боев

www.atlus.com/yggdraunion

Разработчик:

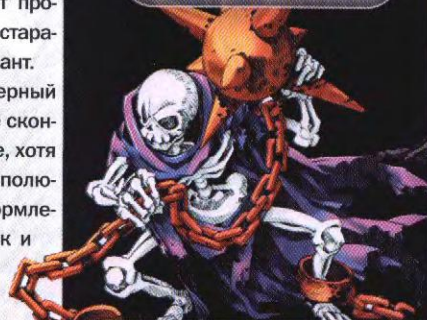
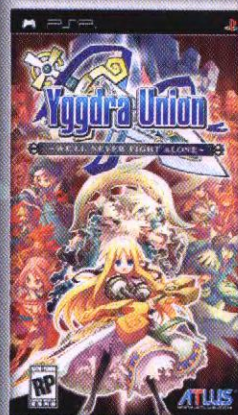
Sting

www.sting.co.jp

Издатель:

Atlus

www.atlus.com



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

ОЦЕНКА **10**

«Развивая жанр шутеров с его неповторимой и волнующей комбинацией скоростного экшена и боя, Проклятье (так переводится название игры) покажет вам огромные, открытые пространства, захватывающее дух пейзажи площадью в несколько миль, лихорадочный бой, акробатику в стиле «сорвиголовы» и высокооктановые трюки с использованием транспорта. Игра отточит ваши рефлексы, вы начнете быстрее мыслить в ситуациях, которые она вам предложит, и научитесь выходить из любых конфликтов.»

Разработчики об игре.



DAMNATION

ДИКИЙ ЗВЕРЬ — ПАРОВО-ВЕСТЕРН

Жанр:

Action/TPS

www.damnationthegame.com

Разработчик:

Blue Omega Entertainment
www.blueomega.com

Издатель:

Codemasters
www.codemasters.com

Дата выхода:

Зима 2008

PC | XBOX 360 | PS3

Сегодня я постараюсь объяснить вам смысл сказанного разработчиками о новой игре, которая обещает ни много ни мало — произвести революцию в своем жанре, а вернее — в нескольких жанрах сразу.

Спасая невесту

Как считает Blue Omega Entertainment, Гражданская Война в Америке не закончилась в 1865-ом году, а длилась до начала 20-го века. И в итоге через 20 лет государство, которое девелоперы обозвали Владычество, страдает от кровопролитной войны между Националистической армией и Коалицией. Военные действия, которые все это время шли на Востоке страны, не так уж и неожиданно перемещаются на Запад. Но, к счастью или, к сожалению, хозяином этой части Владычества обзавелся некий Прескотт, владелец корпорации Prescott Steam Industries, которая разрабатывает и распространяет оружие и, внимание, боевых роботов (не настолько технологичных как терминатор, но роботов)! Недолго думая, этот дяденька решает заработать денег и с радостью продает свою продукцию обеим сторонам конфликта. Но через некоторое время Prescott Steam Industries сама вступает в конфликт. Таким образом, имеем три точки зрения, три армии, но одно желание — подчинить все государство. За какую же из

трех сторон будете воевать Вы? Ни за что не угадаете...

Не стоит забывать о том, что в каждой войне есть свои партизаны, поэтому капитан Гамильтон Рурк, единственный чудом выживший боец из батальона, а по совместительству наш Альтер-эго, которым мы будем управлять на протяжении всей игры, является членом одной из партизанских организаций «Миротворцы» (Peacekeepers) (какое оригинальное название). Как любой великий герой, brave капитан не заинтересован в том, чтоб выиграть войну и захватить государство, он всего-навсего хочет найти свою невесту, пропавшую без вести во время войны.

Сюжет выглядит запутанным, но стоит радоваться, что это не Вторая Мировая или джунгли, которые успели многим поднадоесть. К тому же не так часто выходят игры, действие которых разворачивается на Диком Западе.

Дикий Запад во всей красоте

За графику в игре будет отвечать UT3, который, наверное, устал отвечать за всех и вся, но, судя по скриншотам, еще не скоро уйдет на пенсию. К сожалению, кроме нескольких этих самых скриншотов и коротенького ролика ничего больше разработчики не показывают, но, я думаю, в скором времени должна появиться

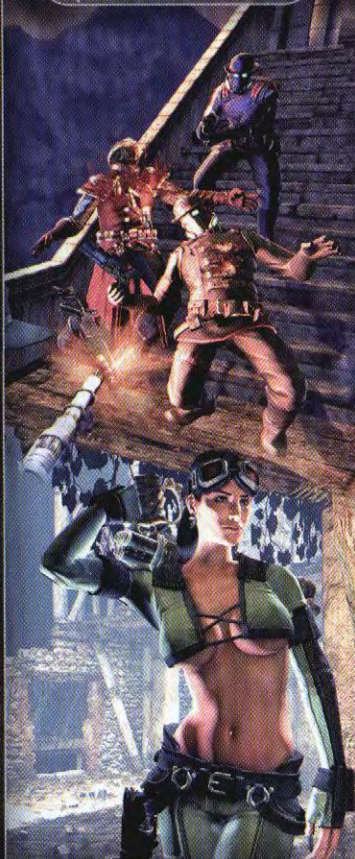
новая информация, которая еще больше подогреет интерес к игре... Что касается звука, за которым стоит обязанность отвечать за атмосферность игры, неизвестно вообще ничего.

Беги рули и стреляй

Конечно же, для того, чтобы преодолевать огромные расстояния, которые нам сулят девелоперы, нужны хоть какие-то средства передвижения и т.к. метро в то время было только в мечтах, нам пообещали мотоциклы, квадроциклы и даже шагающих роботов производства той самой P.S.I. Кроме того, есть то, чего вы не встретите, наверное, ни в одной игре... Все трюки, о которых мы поговорим ниже, будут распространяться и на средства транспорта! Как думаете, неплохо проехать на мотоцикле по отвесной стене, спрыгнуть, выстрелить в бак с горючим и радоваться тому, что не пришлось тратить лишние патроны на еще одного вражину?

Рюкзак школьника

Очевидно, для того чтобы выстрелить, нужно иметь хоть что-то за поясом. Поэтому представлю вам арсенал, который пока, полуофициально! представлен только в нескольких единицах: револьвер, без которого в то время не мог обойтись ни один житель Дикого Запада, арбалет с детонирующей боеголовкой, паровая пушка и реагирующие на движение





мины. Подсмотрев скриншоты можно добавить к этому списку нечто похожее на обрез, снайперку, автомат, смахивающий на ППШ, но – это вообще никак не подтверждено...

Кто-то может сказать: оружие это банально. Не так уж он/она будет не прав. По сюжету вы будете знакомиться с разными людьми. Иногда среди них будут попадаться шаманы и приезжие китайские мудрецы, которые смогут вас обучить различной магии.

Spirit Walk одна из возможностей, имеющая нечто общее с оной в Prey. Эта абилка дает возможность вселяться во вражин и брать их под ментальный контроль. То есть, к примеру, если противники спрятались за стеной, мы, не нервничая, включаем Spirit Walk, находим нашу цель (она будет подсвечена), вселяемся и можем делать с «телом» всё что вздумается. Разработчики подталкивают на то, что, взяв вражину под ментальный контроль, можно будет ранить другого противника и с улыбкой на лице наблюдать за потасовкой раненого и ранившего. Или – чем не развлечение, прыгнуть с обрыва, а самому остаться в живых? 😊

ВНИМАНИЕ!

Занимаясь паркурком, Вы рискуете получить серьёзные травмы

Tomb Raider, Prince of Persia, Assassin's Creed, Mirror's Edge, как вы думаете что объединяет все эти игры? Конечно же, популярный сегодня пар-

кур. В каждой игре он был или будет реализован по-своему, но что есть, то есть. Не обойдет он стороной и Damnation: вертикальное скалолазание, скачки по крышам, перестрелки в полете, все это и многое другое стоит ожидать (не забывайте о том, что эти трюки реализуются и на транспорте.) Т.к. паркур распространяется невероятными темпами, то и враги тоже приобщились к этому «спорту»! Теперь не получится просто залезть повыше и «отсидеть». Придется все время петлять, отстреливаться и т.д. (нечто подобное мы видели в Assassin's Creed). Этим самым разработчики повышают интерес к игре, а противники сумеют потрепать нервы...

Что еще?

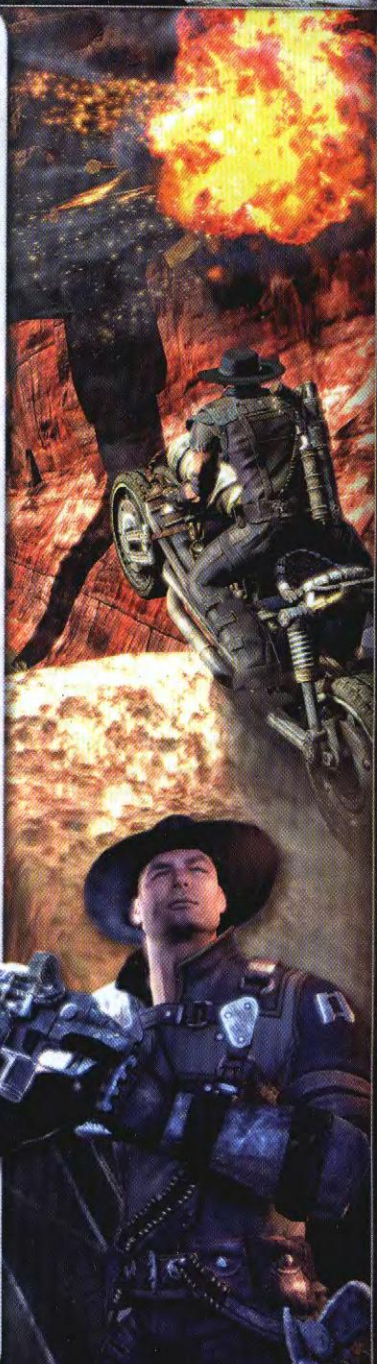
Кроме паркура, в «Damnation» есть кооператив, который также часто встречается в современных играх. Любители поиграть плечо к плечу с напарником – присоединяйтесь... Если же у вас нет возможности погавать вдвоем, не расстраивайтесь, у вас будет напарник, а точнее напарница. О ней неизвестно практически ничего, какую она сыграет роль – неясно, её можно увидеть лишь на скриншотах, но не более... И здесь следует рассказать о его величестве АИ, что будет касаться не только напарницы, но и вражин! Как заверяют девелоперы, у противников будет главный, который сможет отдавать приказы! подчинен-

ным, те в свою очередь будут использовать разные методы, от «навались-ка толпой», до более гуманных. Как вы уже поняли, более подробно о вражах можно узнать «судя по скриншотам»: ниндзя, роботы, нечто смахивающее на крыс, обычные brave солдаты, это все постепенно будет превращаться в «мяско» благодаря стараниям игрока.

3.Ы.

Молодая и малоизвестная фирма разработчиков, выигравшая конкурс, собирается удивить нас помесью Assassin's Creed, неимоверно драйвового экшена в стиле «Wild, Wild West» приправленного техникой, запутанной историей и еще чем-то, что можно придумать до выхода игры... Остается только верить, что под предложением опубликованном на официальном сайте в стиле: «никаких деталей пока нет, но это действительно то, чего вы еще не видели» скрывается действительно то, чего мы еще не видели.

Убедиться в правдивости обещанного мы, в свою очередь, сможем совсем скоро: всем разработчикам хочется закончить свои проекты к концу года, и Blue Omega Entertainment – не исключение. Зима 2008 – такова официальная дата выхода игры. Ждем-с, господа.



sk_red

**FlyBoys:
Knights Of The Sky****Жанр:**

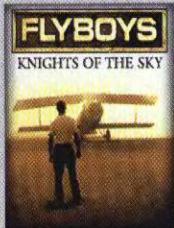
ависимулятор

Разработчик:

Telcogames

www.telcogames.com**Издатель:** Telcogameswww.telcogames.com

Для зачки отправки
код на номер 7900:
00747442 (ЦЕНА 9 ГРН)



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

ОЦЕНКА 9

МНЕ БЫ В НЕБО

О гонках для мобильных аппаратов мы писали уже неоднократно, называя одним из самых крупных недостатков таких игрушек их управление. На сей раз мы хотим рассказать о летном симуляторе FlyBoys: Knights Of The Sky. Место обитания и транспортное средство изменилось, а вот проблемы с управлением остались теми же самыми – пальцы просто-напросто не помещаются на кнопках. Так что, чтобы получить настоящее удовольствие от игры, стоит размять предварительно пальцы, ну или играть на телефоне с хорошо разнесенными или крупными кнопками.

Если же отбросить в сторону эту «небольшую проблему», то игра получилась очень интересной и достаточно качественной – уж точно не хуже большинства ависимуляторов, предназначенных для компьютера. Летать предстоит на самолетах типа У-2, причем управление осуществляется прямо из кабины

самолета. Картинка насыщенная, в меру реалистичная – все объекты и цели хорошо видны, вне зависимости от того, находятся они на земле или в небе. Разрушать, кстати, придется оба типа противников, так что на самом деле в игре есть чем заняться.

С самого начала игроку доступно три уровня сложности – Новобранец, Ветеран, Туз. В зависимости от выбранного уровня будет варьироваться количество врагов и то, насколько хорошо они справляются с управлением и защищаются. Кстати, атакуют они ничуть не менее агрессивно, чем сам игрок, так что о легком полете и думать не стоит.

В итоге игра получилась достаточно увлекательной и в меру сложной. Увлекает она надолго. Главное – быть любителем игрушек такого рода, потому что только истинный ценитель жанра сможет оценить все блага полета, несмотря на неудобное управление.



НА ДАЛЕКОМ ОСТРОВЕ

Furby Island**Жанр:**

РПГ, для девочек

Разработчик:

Lemon Quest

www.lemonquest.com**Издатель:**

Lemon Quest

www.lemonquest.com

Для зачки отправки
код на номер 7900:
007470013 (ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	9
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 8

На далеком-далеком острове живут сказочные существа – не гномы и не эльфы, а зверушки Фёрби. Знакомое название – раньше таких зверей можно было встретить в магазинах игрушек, но для детей они стоили слишком дорого, а взрослым просто показались неинтересными. Однако это не помешало перенести Фёрби в мобильный мир – теперь они живут в простой, но яркой РПГ-игре. Судя по графике и сюжету, предназначена она для детей и девушек. Маленький Фёрби отправляется спасать повара, занимающегося подготовкой местного праздника. В итоге главному герою предстоит пройти по всему острову, общаясь с другими персонажами. Кровавых сцен тут нет, жестокость отсутствует – все именно так, как надо для милых леди и детей. Для большинства опытных геймеров сюжет будет слишком простым и натянутым, но это единственный минус милой игрушки,

так что это простительно, а для детей – и вовсе незаметно.

Тем не менее, скучную игру не назовешь – она намного веселее тех же симсов, которые часто пропагандируют слабому полу. Тут есть чем заняться, а красивая графика дополняет интересность самого процесса. Она простая, но яркие краски спасают общую картинку. Кстати, чем-то игра напоминает старые игры для компьютера, еще пиксель-артовые. Этим же отличается и звук, хотя особо насыщенным и качественным его не назовешь, он достаточно приятный, чтобы не быть назойливым. Диалогов тут не много, но их хватает, чтобы не ходить по острову без дела – ведь любоваться пейзажем долго вряд ли получится.

В итоге игра получилась достаточно оригинальной и интересной, немного наивной и достаточно милой. Яркой, красочной и веселой. Такой, какими обычно хотят видеть игры родители и милые девушки.



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

ВОЛКУ – ВОЛЧЬЯ МЫШЬ!

(ЧАСТЬ 3)



В этом номере мы продолжаем знакомство с моддингом – относительно молодым видом компьютерного искусства. Его суть заключается в преобразовании различных технических устройств из привычных и однотипных, в уникальные, выражающие индивидуальность своего хозяина. Особенно широко течение моддинга распространилось в компьютерной, игровой среде. Это и не удивительно: шпилеры – народ увлекающийся и не стесняющийся выражать свое пристрастие к отдельным играм. А вследствие этого компьютерные корпуса, мониторы, мышки и прочие аксессуары идут в

расход, превращаясь в некоторое подобие элементов из любимых игр. Но в то же время многие не решаются взяться за моддинг своего железного зверя, опасаясь больших денежных расходов, возможных сложностей с реализацией или просто того, что полученный результат можно будет демонстрировать только в кунсткамере, рядом со всякими уродцами, заспиртованными в банках. Эта рубрика призвана помочь побороть нерешительность и сделать первый шаг на пути к созданию шпилерского компьютера-мечты, вызывающего удивление и восхищение у всякого кто его увидит.

Итак, мы продолжаем работу над нашим первым проектом – мышкой для Wolf-a. К сожалению, из-за ограниченности отведенного для статей места, описание его реализации затянулось, но в этот раз мы постараемся довести проект до рабоче-

го состояния, чтоб на следующий раз остались только дополнительные варианты исполнения, а то и вообще можно было взяться за что-то новенькое.

Посмотрим, что у нас должно было получиться в конце прошлой части. Установив

фиксаторы и обработав глаза нашего будущего волка, мы нанесли покрытие из самозатвердевающей модельной пасты. Главное перед нанесением семь раз перепроверить правильно ли собрана мышь – разобрав ее потом будет очень

проблематично. Сам процесс нанесения практически полностью повторяет создание оценочного макета, так что, для экономии места мы не повторяли его описание.

Вот пройденные нами этапы начиная с исходной мышки:



Вот откуда берутся волки.

Детализация

Получившаяся заготовка уже должна быть больше похожа на волка, по крайней мере, у нее есть глазные отверстия. Хотя конечно вероятность того, что получится абсолютно такой же волк, нереально мала (наглядная иллюстрация – то, что получилось у меня). Здесь все же используется другой, менее пластичный, материал, и меньше времени на создание образа, но создание макета должно было помочь выработать нуж-

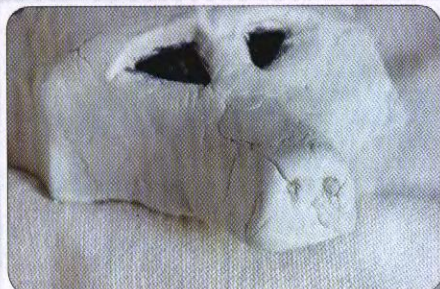
ную шноровку. На заготовке почти наверняка проявятся небольшие трещинки, но не стоит пугаться – мы избавимся от них в процессе дальнейшей обработки.

Для того чтоб ваша работа могла кого-нибудь впечатлить, нужно сделать нечто большее. Как минимум – лучше детализировать нашего волка и придать ему естественную расцветку. На этом этапе у нас есть несколько вариантов. Простой – проработать детали, в том числе шерсть,

прямо на покрытии и потом покрасить в нужный цвет. Или более сложный – детализировать и покрасить только некоторые элементы волчьей морды, а остальную поверхность обклеить искусственной шерстью. Второй вариант, конечно, просто вызывает ВАУ!-эффект, но работать с лохматой мышкой не особо комфортно. Вдобавок могут возникнуть проблемы с загрязнением шерсти «питомца» – и не помоешь, и работать с сальной мышкой противно. Так

что мы решили пойти по первому пути.

Для проработки деталей на поверхности модельной пасты нам понадобятся некоторые инструменты. В нашем случае должно хватить набора из ножика (лучше обойного или для бумаги – короткое лезвие удобней в работе), куска мелкозернистой наждачки и небольшого напильника (может понадобиться для проработки мест, где слишком много лишней модельной пасты).



1. Аккуратно прорабатываем волчью пасть, делая более ярко выраженные ноздри.



2. Переходим к «прорисовке» шерсти следуя от носа к ушам волка.



3. Не делайте слишком глубоких бороздок, в них потом может скапливаться грязь.



4. Можно сделать «шерсть» и на пластиковых поверхностях мышки.



5. Прорабатываем глаза и область вокруг них.



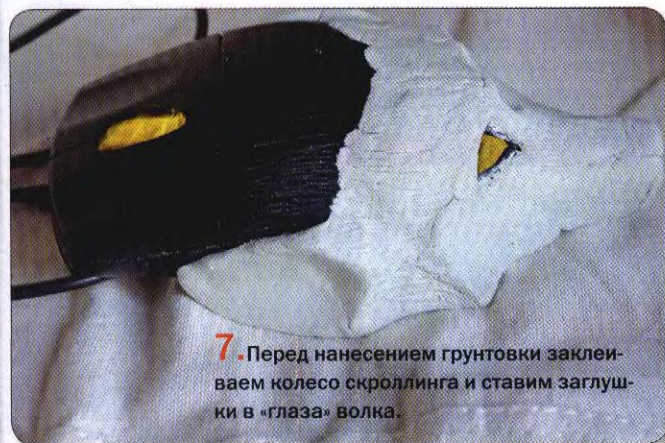
6. Осторожно проходимся по получившемуся рисунку наждачкой, стараясь снять только заусеницы.

Грунтовка

После окончания этапа детализации наша заготовка приобретает уже практически завершённые черты. Мелкие огрехи лепки скрыты «шерстью», и единственное что отделяет нас от финишной черты – неприглядная расцветка грызуна и отсутствие глаз.

Перед окраской мышку нужно покрыть грунтовкой. Без этого очень велик риск, что краска облезет через пару недель. Баллончики с грунтовкой-спреем можно купить в тех же магазинах, где продают баллончики с краской. Выбирать следует смеси, совместимые с пластмас-

сами, иначе грунтовка может не взяться на поверхности мышки. Грунтовать нужно в два три слоя, главное – следить за толщиной покрытия, иначе мы рискуем потерять рельеф, и стараться держать баллончик на постоянном расстоянии, чтоб избежать появления потеков.



7. Перед нанесением грунтовки заклеиваем колесо скроллинга и ставим заглушки в «глаза» волка.



8. После грунтовки мышь должна обсыхать в течении суток.

Когда грунтовка высохнет, нужно еще раз аккуратно пройти по поверхностям наждачкой, подправляя получившийся слой.

К сожалению, мы все же не уложились в этот номер. Но ничего, значит, в следующем, помимо покраски, мы расскажем о том, как организовать подсветку глаз, если у вашего грызуна недостаточно яркий светодиод, и о том, как в общем добавить ему привлекательности.

А сейчас, после просушки грунтовки, положите мышь куда-нибудь, где на нее не будет падать пыль, иначе краска будет плохо ложиться на поверхность.

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.



СВІТ



**МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА
МАЛЬОВАНИХ ІСТОРІЙ,
ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ,
КОМІКСІВ ТА МАНГА**

5 - 7 ГРУДНЯ 2008

**М. КИЇВ | КИЇВСЬКА МІСЬКА ГАЛЕРЕЯ МИСТЕЦТВ "ЛАВРА" |
ВУЛ. І. МАЗЕПИ (СІЧНЕВОГО ПОВСТАННЯ), 17 |
М. "АРСЕНАЛЬНА"**

WWW.9WORLD.COM.UA

ОРГАНІЗАТОРИ:



ЗАВЕТНЫЙ КОРОБОК

Philips Mediacenter X-treme 220wx8bi/01/ua



Компьютеры производства компании Philips – более, чем просто редкость. До недавнего времени их вообще не существовало и тут разом появилось сразу три разных модели и все под одним названием – Philips Mediacenter. Модель X-treme – самая мощная из них, она предназначена для геймеров. Естественно, что мы не упустили шанса препарировать игрового зверя сразу же, как только это стало возможным. Тем более, что используемые в любительских описаниях фразы «компьютер, предназначенный для настоящих игроков», «игровой монстр» и «рвет на куски даже сталкера нового» мы слышали уже не раз и часто – далеко не о самых сильных машинках. В общем, мы решили расставить все точки над i, разобраться с Philips Mediacenter X-treme раз и навсегда.

Против новоявленного зверя говорит его неизвестность миру, а для некоторых – еще и его имиджевая внешность. С первым вопросом все совсем просто – на самом деле ком-

пьютер создавался совместно несколькими компаниями, зарубежными Philips и Microsoft, а также нашим родным украинским K-Trade. Просто название ему решили дать знатное. Что же касается внешности, производитель вылизал ее конкретно, но он явно старался сделать компьютер «агрессивным», а уж как получилось – лучше судить каждому самостоятельно. Дополняют образ большой куллер на боковой панели (дюймов эдак с 14) с синей подсветкой. У него есть регулировка скорости оборотов, так что при перегреве можно «поддать газу», а при просмотре фильмов снизить обороты – чтоб не шумел. Некоторым такая внешность может показаться пределом мечтаний, другим – грубым осколком пластмассы.

Но и тем и другим будет интересно заглянуть под корпус – туда, где скрываются безусловно сильные стороны. Ну, сильные – еще не значит сногшибательные и необычные: под шкуркой зверя прячутся процессор Intel Core 2

Duo E8400, с частотой каждого из двух ядер 3ГГц, видеокарта Nvidia 9600 GT, 4 Гб оперативки и 500 Гб жесткий диск. Такого типа конфигурации не редкость, да и каждая из составляющих монстра легко доступна в продаже. На стороне Philips Mediacenter X-treme играет его сбалансированность, благодаря ей в тестах 3dmark 03 Philips Mediacenter X-treme получил заветные 33698. Так что фраза на счет «игрового монстра» вполне им заслуженна. Вопрос только в том, может ли такой монстр порвать на куски всех остальных таких же монстров.

От внутренностей подопытного вернемся к внешности. Тут стоит отметить монитор с диагональю 22 дюйма, который оставляет один главный вопрос – а поместится ли такой на столе? Ладно, это уже придирки, а смотреть на действо на большом экране – что может быть лучше? Из необычных же примочек глаз сразу же отмечает подставку для смартфонов, приставок и прочих мелких

электронных животных. Увы, но «голову» поворачивать наш подопытный не может – для экрана возможна только настройка угла наклона вперед/назад.

Стоит отметить комплектацию Медивацентра – все те мелочи, которые стоят не так, чтобы дорого, но в сумме отнимают немало денег, видимо и цена поэтому немаленькая – около 7000 гривен. В комплекте с Philips Mediacenter X-treme идет гарнитура Philips shm6105/00, которая кроме стандартного способа подключения оснащена адаптером для прямого соединения с USB портом. Вебкамера Philips spc530nc 1,3 МП, ее возможности включают систему подавления шумов, отслеживание лиц в кадре, что позволяет держать их всегда в резкости, а также, встроенный микрофон. Для управления в комплект входит – клавиатура Logitech Mediakeyboard и мышка Logitech MX400 с лазерным сенсором (очень похожа на игровую MX518, только чуток полегче).

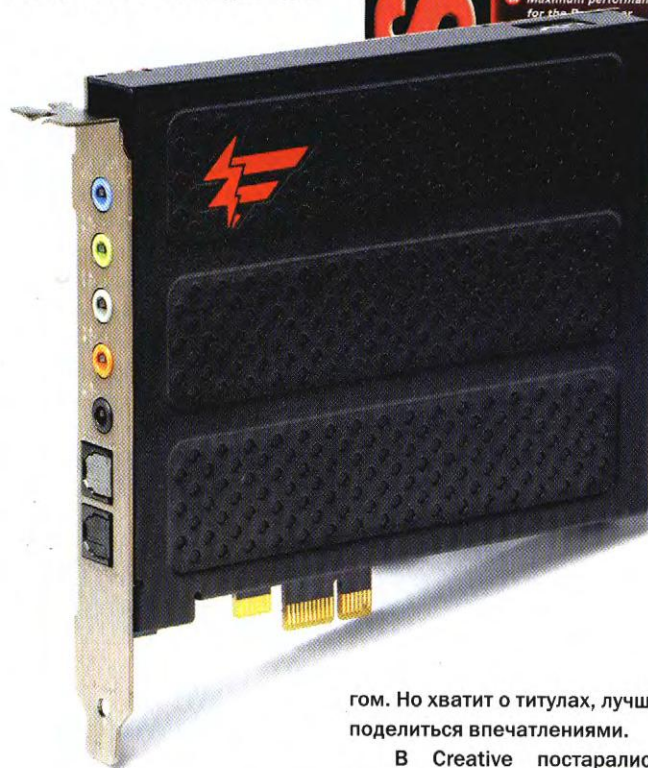
ИГРА НА СЛУХ

X-Fi Titanium Fatal1ty Professional Series

Компьютер настоящего шпилера – это не только мощный процессор, современная видеокарта, емкий винчестер и гигабайты оперативной памяти. Просто многие производители готовых систем, именуемых в прайс-листах не иначе как «экстремально геймерские компьютеры», забывают, что в играх есть еще и звук. Поэтому нам зачастую приходится довольствоваться интегрированным в материнскую плату звуковым чипом. А главная проблема таких решений это их базовые возможности – мало того, что такие чипы чаще всего просто не поддерживают все трехмерные звуковые спецэффекты, используемые в играх, так они еще и не могут обеспечить достаточно чистый звук, да и часть задач по разделению каналов и просчету эффектов переключают на многотрадальный процессор. Причем последний недостаток особенно сильно проявляется при использовании многоканальной акустики и может очень сильно снизить фреймрейт, вплоть до неиграбельного состояния.

Такие проблемы настоящему шпилеру не помеха, но все же сталкиваться с ними никто не хочет. И выхода тут два – либо отключить встроенную звуковуху в диспетчере устройств, либо установить полноценное дискретное решение. Первый вариант привлекает нулевыми затратами, но при этом теряется практически половина впечатлений от игры, пропадает возможность услышать подбирающегося со спины монстра или получить предупреждение от союзника, что в твоём направлении наблюдается большой отряд вражеских лазутчиков. В общем, перспектива не радужная. Второй вариант затратней, но при этом мы все слышим лучше, чем на встроенной звуковухе, избавляемся от лагов при обработке трехмерных звуковых эффектов.

Столкнувшись с этой проблемой, я решил пойти по второму пути и обзавестись звуковой картой. В магазине мне больше всего приглянулась недешевая, но очень эффектная (фотография говорит сама за себя) X-Fi Titanium Fatal1ty Professional Series. Есть еще Champ Series, но дополнительная лицевая панель с регулятором громкости и гнездами для



подключения наушников мне не нужна – хватает регулятора на клавиатуре, а гнезда и так на лицевой панели корпуса есть. В общем, в тот же день эта железка поселилась у меня в системнике.

Бренд Fatal1ty взят не с потолка, он говорит о том, что небезызвестный прогеймер, раньше рубивший всех в капусту в Quake 3, Painkiller и Unreal Tournament 2003, по достоинству оценил возможности этой звуковой карты и рекомендует ее всем геймерам. Помимо этого, X-Fi Titanium является официальной звуковой картой турнира Championship Gaming Series, что тоже говорит о мно-

гом. Но хватит о титулах, лучше поделиться впечатлениями.

В Creative постарались сделать эту карту особенной, дать ее владельцам преимущества как во время сражений на виртуальных полях, так и повседневном использовании. В первом случае на помощь приходит X-Fi CMSS-3D. Эта технология позволяет при помощи двух динамиков, или же в простых наушниках, воссоздать виртуальную аудиосистему с девятью (!!!) источниками звука. А при использовании многоканальной системы этот эффект ощущается еще лучше. Можно играть вслепую, вычисляя врага по звуку шагов. Еще одна технология в помощь шпилеру – X-RAM. Это дополнительный банк памяти используется современными играми



для хранения звуковых треков. Такое дополнение позволяет освободить оперативную память, и уменьшить нагрузку на систему в играх.

А вот X-Fi Crystalizer больше нацелен на музыку и кино (хотя в играх его действие также заметно). Смысл этой технологии заключается в восстановлении потерянного при компрессии звука диапазона частот. В итоге звук обретает новую жизнь – в музыке появляются неразличимые раньше оттенки высоких частот и более глубокие басы, спецэффекты в фильмах и играх становятся более впечатляющими благодаря проявляющимся деталям: свисту пуль, шороху падающего песка и реалистичному реву моторов.

Карта отлично работает как под XP, так и под Vista. Несмотря на то, что в DirectX 10 исчезла поддержка DirectSound, благодаря ПО Alchemy, подменяющему отсутствующие программные вызовы, игры с объемными эффектами EAX 5.0 не испытывают никаких проблем в работе и демонстрируют все свои возможности. Единственный глюк, вылезший под Vista, – схлопывание основного окна управляющей программы при изменении настроек эквалайзера или установке объемных спецэффектов. Интересно, что сами параметры при этом все же изменяются.

БИТВА ЧЕМПИОНОВ

Grand Final World Cyber Games уже совсем рядом. Команды и игроки, которым предстоит защищать цвета родного флага на этом ивенте, упорно тренируются, отрабатывают тактики и морально готовятся к главному событию года. В предверье финала создатели «Лиги Компьютерных Игр» решили подлить масла в огонь и при поддержке www.sng.by, www.cyberarena.tv, www.eyesports.ru, www.gotgame.lv и www.myCGL.eu анонсировали международный on-line шоу-матч.

Главную роль в этом событии они отвели победителям отборочных игр WCG2008. Четырех стран постсоветского пространства: Украины, России, Латвии и Белоруссии. Чемпионам предстояло встретиться в горячих сражениях и не только определить лучшего, но и проверить свои силы перед Чемпионатом мира.

Уже на первом этапе организации шоу-матча из-за огромной нагрузки на команду в ивенте отказали участвовать чемпионы России по версии WCG. Но, как говорится, праздник состоится в любую погоду. Организаторы заменили золотых медалистов серебряными и сочли, что подобная рокировка никак не повлияет на интерес к событию. Так, список участников был утвержден окончательно:

DTS:

VaentiniH,
ANGE1, pops, KEKC, Emelik

EYESPORTS:

XenitroN, diNGo, RedmaN,
hek, ex

K29:

ugin, senpai, devil,
mario, hitmouse

ESCALATE:

BudgiE, Nalim, due,
CoTToN, deficient

Систему проведения турнира выбрали групповую, где каждой из команд предстояло сыграть с каждым из противников в матчах по 30 раундов. Две лучшие команды по результатам встреч должны были определить, кто же все-таки достоин звания победителя.

Стартовый поединок свел вместе чемпионов Белоруссии и Украины. DTS не оставили шансов белорусам, обыграв их со счетом [9-21] на ньюке. Следующая встреча сулила нашим казсерам жаркое противостояние с escalate и тут DTS не промазали. Минимальный перевес в два раунда на трейне и украинцы уже одной ногой в финале. К тому времени EYESports обыграли тех же escalate, но не смогли доказать свое превосходство в матче против k29.

В последней серии игр украинцы обыгрывают серебряных призеров отборочных

игр WCG в России, а escalate таки берут первые 3 очка в игре против k29. Таким образом, DTS становится явным фаворитом турнира, не проиграв ни одной игры. В активе у остальных команд по 3 очка и только разница взятых раундов определяет второго финалиста Битвы чемпионов. Ими стали EYESports.

В финале DTS просто разорвали русскую команду. Они без шансов обыграли их сначала на ньюке [16-7], а потом и на трейне [16-5]. Чемпионы Украины вновь продемонстрировали игру на высоком уровне. Эта победа не столько фактически, сколько психологически важна для команды и болельщиков на фоне Grand Final WCG 2008. У DTS есть все шансы хорошо выступить на главном киберспортивном событии года, чего мы все им и желаем.

Виталий «Blind» Полищук

ДИВОСВІТ

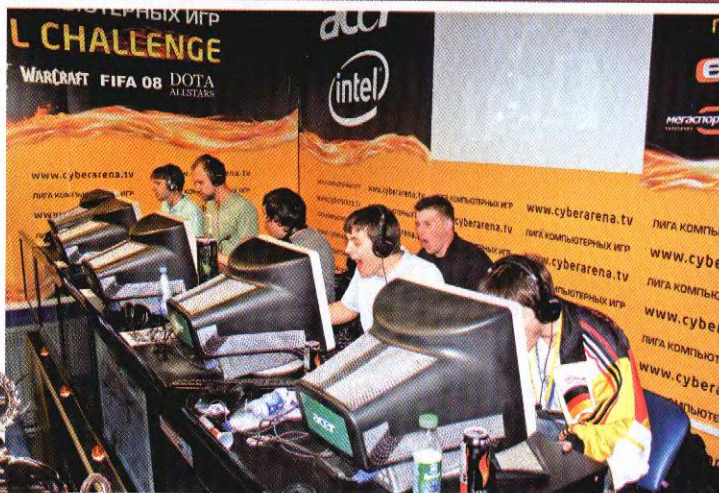
ПАЗЕР БПАСТ

ПАЗЕРНІ БОЇ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

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

СУПЕР КУБОК ЛКИ: ФИНАЛЫ!

Второй сезон «Лиги компьютерных игр», стартовавший еще весной, на долгое время приковал к себе внимание киберспортивных масс. Простое деление на национальную и международную лигу, проверенная система проведения мероприятий и участники из пяти стран мира: Украина, Россия, Молдова, Беларусь и Латвия. Именно так вкратце можно было охарактеризовать второй сезон ЛКИ. Все это время лучшие из лучших в трех игровых дисциплинах Counter-Strike 1.6, FIFA Soccer'08, Warcraft III: TFT в жарких онлайн сражениях боролись за право попасть на офлайн финал.



Интернет, радио и даже телевидение! Для освещения событий лиги были задействованы все информационные каналы. Детальная информация, демки, комменты от победителей и проигравших... Ни одна деталь не могла ускользнуть из виду фанатов.

И вот, спустя несколько месяцев непрерывных кибер-

спортивных сражений в онлайн, лучшим по результатам отборочных игр кибератлетам, предстояло встретиться в реальной жизни и доказать свое превосходство на Lan-финале. Шесть



команд и шесть участников в каждой номинации.

COUNTER-STRIKE 1.6

1. Explosive (Киев)
2. ForZe (Москва)
3. A-gaming (Киев)
4. EYESports (Москва)
5. PinCho (Москва)
6. HR (Днепропетровск)

FIFA SOCCER'08

1. Hacker (СПб)
2. ravjke (Москва)
3. Blood (Харьков)
4. mika (Киев)
5. Pyranpa (Кишинев)
6. Zahar (Минск)

WARCRAFT III: TFT

1. Blade (Кишинев)
2. Fix (Киев)

ЖУРНАЛ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ | 09-10 СЕНТЯБРЬ-ОКТЯБРЬ



NARUTO
ТЫСЯЧИ ПРЕПЯТСТВИЙ
РАЗМАХ ПОПУЛЯРНОСТИ ВПЕЧАТЛЯЕТ

SKY DOLL
2 ТОМ. АКВА
НЕОБХОДИМО БЫТЬ БОЛЕЕ
ВНИМАТЕЛЬНЫМИ

ЕЖ ЕЖИ
ОПАСЕН КАК
НИКОГДА!
ОТ НЕГО НИЧЕГО НЕ
ОСКОРЯТЬ В ЛЕСУ

**RESIDENT
EVIL 5**
АФРИКА ТАИТ
ОПАСНОСТЬ
ЗАРАЖЕНИЯ
В ОЖИДАНИИ ПРЕМЬЕРЫ...



ВЖЕ В ПРОДАЖУ!

ВІДКРИЙ СВІТ МАЛЬОВАНИХ РОЗВАГ

Журнал мальованих Адрес для листів:
історій №1 в Україні! Київ, 01010, А/С 59
Наш підписний індекс: 09410. Видавництво "Дев'ятий світ"
Шукай в кіосках і на раскладках www.9world.com.ua
преси свого міста. contact@9wa.com.ua

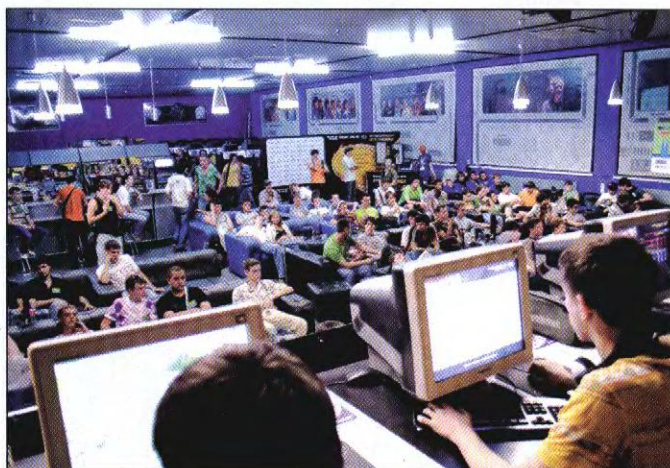


- 3. Sonik (Краматорск)
- 4. Trash (Киев)
- 5. HoT (Киев)
- 6. Majestic (Керч)

Система проведения уже привычная все участники в каждой из номинаций попадают в группу, где каждой команде/участнику предстоит встретиться с каждым. После, по итогам отыгранных игр будут определены 4 лучшие команды и по 4 лучших игрока в своих дисциплинах, которые собственно и разыграют между собой призы по олимпийской системе.

COUNTER-STRIKE 1.6

Уже в первых играх группового этапа свое превосходство над противниками показали HR, EYEspirts и forZe. Обыграв противников с разгромными счетами и положив в копилку по 3 очка, они усилили свои позиции в группе. Вторая серия игр была не менее интересна A-Gaming, проигравшие первую игру HR со счетом [6-16] спустили и вторую игру украинцам, теперь уже Explosive. HR и froZe только укрепили свои позиции отличной игрой против противников и вырвались в лидеры. Последующие игры в группе кардинально ничего не изменили, ведь с такой игрой, команды, не прошедшие в плейофф



было видно за версту. После последних групповых игр PinCho и A-Gaming прекратили борьбу за призы, а остальные команды сформировали пары Play-off.

Извечное противостояние украинских и русских казсеров в этот день на все 100% закончилось в пользу последних. Так, forZe с общим счетом по играм [2-1] обыграли eXplosive, а EYEspirts с аналогичным счетом не оставили шансов HR. Украинское противостояние за третье место разрешилось в пользу eXplosive, которые, уже обыгрывали HR в групповом этапе. Финал же, по традиции выдался напряженным. Своеобразные качели, в которых то одна команда, то вторая показывала зубы несколько затянулись и последнее слово было за forZe, которые собственно и выиграли турнир.

1 МЕСТО

forZe – 5000 \$

2 МЕСТО

EYEspirts – 3000 \$

3 МЕСТО

eXplosive – 2000 \$

4 МЕСТО

HR – 1000 \$

WARCRAFT III: TFT

Warcraft III: TFT, в списках только один иностранец, да и тот не подтверждает регистрации. Таким образом, компания, собравшаяся на финале давно всем знакомая. Все даже скучно как-то. На повестке дня лишь один вопрос, сможет ли кто-то o5 обыграть батыку Хота, и кому же достанутся остальные убитые еноты. На практике все оказалось не так уже и скучно. Главный фаворит дважды оступился на пути к Play-off. Сначала наш чемпион проиграл kNETIMajestik, а после не сумел обыграть RGIFix, но и эти промахи не помешали Михаилу добраться до финала. За бортом Play-off оказался только kNETIMajestik. Ну а дальше все как по сценарию. Hot своего не упускает а остальные призы разместились в следующем порядке:

1 МЕСТО

GGiHot – 1000 \$



2 МЕСТО

NWOISonik – 600 \$

3 МЕСТО

RGIFix – 400 \$

4 МЕСТО

RGITresh – 200 \$

FIFA SOCCER'08

Как не странно, но вторая по популярности дисциплина после C-S собрала в финале только двух игроков, которые и разыграли между собой золото и серебро. Украинцу mika'e и россиянину ravjke понадобилось всего около получаса, чтобы определить чемпиона. В первом матче ravjke забивает три быстрых мяча и играет в защиту, удерживая счет до финального свистка. Второй матч оказывается более интересным, у украинцы появляется много моментов, но реализация берет свое 2-1 и титул чемпиона в номинации FIFA Soccer'08, остается у ravjke.

1 МЕСТО

forZelpavjke – 1000 \$

2 МЕСТО

LLL'Mika – 600 \$

Результаты АКИ:
Украина

FIFA SOCCER'08

1 МЕСТО

FaN[Angel] – 400 у.е.

2 МЕСТО

YQ-mika – 300 у.е.

3 МЕСТО

koeman – 200 у.е.

WARCRAFT III: TFT

1 МЕСТО

Fix.C-club – 400 у.е.

2 МЕСТО

dmZ.Bly4eg – 300 у.е.

COUNTER STRIKE 1.6

1 МЕСТО

A-gaming – 1000 у.е.

2 МЕСТО

eXplosive – 800 у.е.

3 МЕСТО

DTS – 400 у.е.

4 МЕСТО

NZ.AIRBITES – 200 у.е.

СЕЗОН 3

COUNTER STRIKE

FIFA 08 DOTA ALIENS WARCRAFT QUAKE III CALL OF DUTY 4

Масштабний ігровий проект:

– Національна Ліга Комп'ютерних Ігор!

– Міжнародний Супер Кубок Комп'ютерних Ігор!

– Тренувальні турніри для аматорів та професіоналів!

ЛІГА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР INTEL CHALLENGE



Перемога чекає!



Слідкуй за ЛКІ на національному телебаченні!



Огляд центральних матчів на телеканалі «Мегаспорт» кожну п'ятницю та вівторок

Дивись найцікавіші матчі в прямому ефірі!

LIVE

Радіо коментарі та відео-
stream кожен день на
офіційному сайті проекту

Шукай однодумців, збирай команду, бери участь у змаганнях!



Головний
технологічний партнер

Соціальна мережа для
гравців та вболівальників,
ігрові ладери та тренувальні
турніри на офіційному сайті



Головні інформаційні
партнери



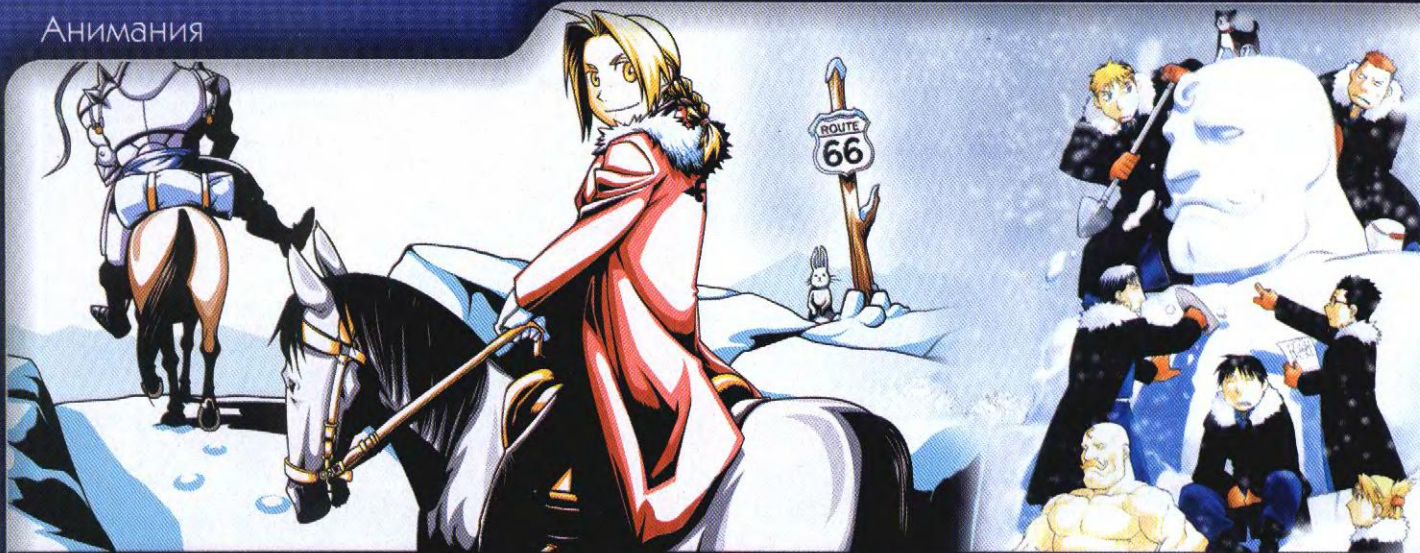
www.cyberarena.tv

офіційний сайт проекту



Генеральний
партнер





FULLMETAL ALCHEMIST: ТАЙНЫ АЛХИМИИ



Когда-то давно были такие люди, которые верили в магию... а вернее, в то, что любую материю можно если не изменить, то превратить во что-нибудь другое. Алхимики средневековья читали древние трактаты и тщательно занимались астрономией, ведь и любой нынешний колдун вам скажет, что для любых действий подходит определенный час дня и ночи, определенное положение планет. Они верили что металлы, как и любой элемент природы, обладают жизнью: созревая или портясь, смешиваясь в недрах земли, они превращаются в ртуть, медь, олово... Считалось, например, что золото – это смесь серы с серебром, а главные составляющие любых ме-

таллов сера и ртуть, поэтому, меняя соотношения двух основных элементов, можно превращать одни металлы в другие. Исходя из таких, казалось бы, совершенно idiotских предположений, им в ходе алхимических экспериментов удалось многого достичь. Например, были созданы аппараты для дистилляции, сублимации, перекристаллизации, открыты первые кислоты – серная, соляная, азотная, алхимики первыми стали использовать амальгаму – раствор золота в ртути. Конечно, все они шли к главной цели – найти философский камень, который может превратить любой металл в золото и поможет изготовить эликсир бессмертия.

К сожалению, современные химики уже не занимаются астрономией и давно перестали верить в легенду о волшебном камне. Но нам не дают забыть о ней японские аниматоры студии BONES, которые сняли аж 51 серию аниме «Fullmetal Alchemist» («Стальной алхимик» в русском переводе). Сериал погружает зрителя в мир, где алхимия не была забыта, а стала вместе с заклинаниями и пентограммами точной наукой, которой может пользоваться любой желающий, отучившись в вузе. Главная мечта любого алхимика тут – стать Государственным алхимиком, а значит получить уникальное звание и серебряные карманные

часы. Кроме этого придется еще послужить отечеству, выступая против тех, на кого укажет командование.

Главные герои – два брата Эдвард и Альфонс Элрики, путешествуют по этому бескрайнему миру в поисках того самого философского камня. Хлебнув немало бед и горя от своей судьбы, они встречаются и сражаются с разномастными врагами при помощи искусства алхимии. Главными противниками являются Гомункулы – человекоподобные искусственно созданные существа, которых называли так же, как и семь смертельных грехов по Библии (ох, и любят же японцы проехаться по христианскому учению!). Но вы же не думаете, что все это насочиняли веселые ребята из студии BONES? Конечно нет, сюжет сериала построен на костяке из одноименной манги Хирою Аракава, которую она рисует с 2001 года по сей день. В 2005 сняли в качестве продолжения полнометражку «Fullmetal Alchemist: Conqueror of Shambala». Как это частенько бывает, сериал отличается от манги: в районе 32-35 эпизодов после встречи Ала и Эда с Гомункулом по имени Жадность сюжетные линии манги и сериала расходятся.

Сами персонажи настолько колоритные и нетипичные, что на них приятно смотреть. Сравнить можно с кем угодно, но то, что они получились вполне уникальными это один из главных плюсов данного аниме. Радует качественная

ЗАБАВНЫЕ ФАКТЫ:

- Дословный перевод сериала – Цельнометаллический алхимик;
- в костюме огромного рыцаря гуляет не человек, а душа 15-летнего Ала;
- возраст Эдварда – 16 лет, он ненавидит молоко, первым делом, когда проснется – ставит свою челку, чтобы казаться выше, так как дико комплексует из-за своего маленького роста;
- не удивляйтесь, услышав в звуковом фоне сериала песни на русском языке;
- Ал не спит по ночам – нет ни возможности, ни необходимости, вместо этого он слушает, как Эд разговаривает во сне;
- у большинства автомобилей в FMA паровой двигатель.



анимация и прорисовка. Как и любой интересный и хорошо сделанный сериал, его тяжело отнести к какому-то конкретному жанру, тут смешались: паропанк, мистика, фэнтези, приключения, драма, комедия и порой даже хоррор. Сцены жестокости есть, причем совсем не детской.

Сюжет построен отлично, и не дает заскучать даже тем, кому уже давно перевалило за 16, ведь главный урок сериала «За все надо платить», и порой довольно жестокую цену. Как пережить смерть близкого человека, и почему мы в ответе за своих родных эти непростые вопросы проходят красной ниткой

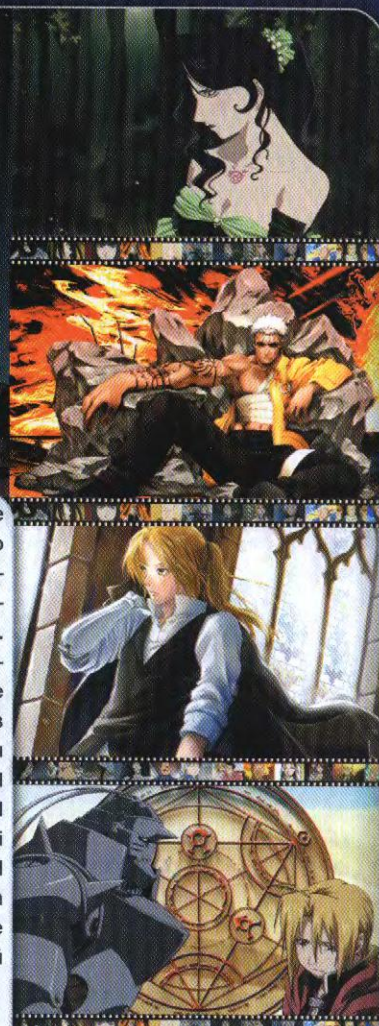
через все серии. Волшебный камень — это одновременно и физический и философский объект для братьев, с одной стороны он может исправить их физические увечья, с другой — снять тяжкий камень прошлого, которое оставило в их душах неизгладимый след, и еле заметную, но постоянную тоску на лице Эда. Такая удачная комбинация качества, работы сценаристов, и персонажей принесла Стальному алхимику славу и признание во многих странах за пределами Японии.

Небезызвестная Square Enix продюсирует выпуск романов по мотивам манги и аниме Fullmetal Alchemist, на

данный момент выпущено уже четыре штуки. Кроме этого вместе с Sony они опубликовали несколько JRPG- и файтинговых игр для Playstation 2. Существуют также другие JRPG-проекты для Game Boy Advance и Nintendo DS от разработчиков Bandai. Самые известные игры на Playstation 2 это Fullmetal Alchemist and the Broken Angel и Fullmetal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma (англ. Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir). Так что если вы еще не фанатеете от ртути и серной кислоты — пора начинать!

Happyness

happynesss@yandex.ru



E M I S

Новый номер и новый тур наших двух аниме конкурсов, проводящихся при поддержке Интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net. Ежемесячным победителям будут вручаться коллекционные фигурки из серии игр «Онимуша», а финалистов ожидает что-то побольше. Напоминаем, что итоги второго тура этих конкурсов будут объявлены в следующем номере нашего журнала. Ждем ваших ответов до 15 ноября. А результаты первого тура вы сможете найти на странице с письмами читателей.

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 воображения. 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.





Кто сказал, что нет девушек геймеров? Они существуют! Как доказательство, мы публикуем фотографию Яны Носовой, которую удалось заманить в редакцию игровой мышкой Logitech MX815, заработанной ей в прошлом «Игроскопе».



А вот Александр Коваленко сам за своим призом - игровой гарнитурой Logitech прийти не смог. Но родственники - великая сила! Помогут, придут, и все призы заберут.

Прошло два месяца с объявления первого тура аниме-конкурсов и пришла пора подводить его итоги. Начнем с «Раскуси Косплей». Желающих участвовать в этом конкурсе оказалось немного, всего пять человек, но среди них оказалось сразу два гуру, разгадавших все пять косплеев. Метод научного тягания конвертов определил победителя - им стал Владислав Мастеров из Одессы, которому достается манга Deatch Note, предоставленная интернет-магазином аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net. А второй гуру, он же победитель нынешнего «Геймтрека», в качестве утешения получает лицензионный диск с игрой «Космическая Федерация 2: Звезды Страха».

Активность участников «Фанарта» оказалась выше. Большинство работ были посвящены Наруто, что неудивительно, учитывая популярность этого сериала. Честно говоря, нам трудно было определить победителя - у каждой работы есть свои плюсы, и повод вручить приз. В конце концов, главный призер определен голосованием. Итак, манга Naruto, предоставленная интернет-магазином аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net, достается Анастасии Дзюбе (г. Симферополь). А утешительный приз, лицензионный диск с игрой «Devil May Cry 4» достался Жене Саух.

Что ж, ждем ваших работ на следующий номер.



Анастасия Дзюба



Женя Саух

ОТВЕТЫ НА АНИМЕ-КОНКУРС

сентябрьского номера (№9 2008г)

Раскуси косплей

1. C.C. (Code Geas)
2. Carmilla (Vampire Hunter D: Bloodlost)

3. Zero Kiryu (Vampire Knight)
4. Edea (Final Fantasy VIII)
5. Dejiko (Di Gi Charat)

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

сентябрьского номера (№9 2008г)

Игроскоп:

1. Trish
2. 666 или 7
3. Pin-up
4. Echidna
5. 3 удара

Отгадай геймтрек:

1. Space Rangers 2
2. Warhammer 40K: Dawn of War
3. Vampire: The Masquerade Bloodlines
4. American Mc'Gee Alise
5. Devil May Cry 4

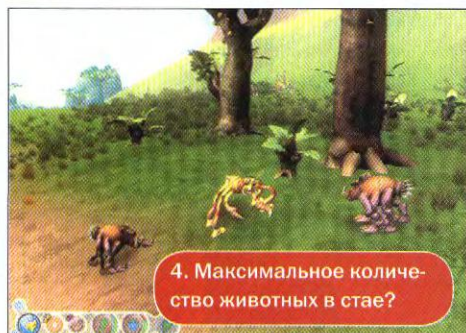
В этом номере мы подводим итоги сентябрьских конкурсов. На этот раз количество участников «Распознай Геймтрек» достигло половины от показателей Игроскопа, а это уже большой прогресс. Интересно, что в итоге сравнительно много писем с двумя правильными ответами и второй по узнаваемости мелодией, после DMC 4, оказался геймтрек к Warhammer 40000 – вот где видно популярность игры. А самыми забытыми проектами оказался Vampire: The Masquerade Bloodlines и American McGee Alice. Но и на них нашелся знаток – первое место, с пятью правильными ответами (!!!), занял Александр Камышин из Киева, за что ему причитаются колонки Logitech G51. Второй приз – игровая гарнитура Logitech, отправляется Светлане Шабановой (г. Кременчук). Приз редакционных симпатий – лицензионная версия «Санита-

ры подземелий 2» достается Дыбе Денису (г. Вознесенск), пусть он не угадал ни одной мелодии, али ми почули.

В этом «Игроскопе» у нас был спорный вопрос про Пандору, в нем фактически два правильных варианта ответа. Мы решили учитывать и тот и тот. Вторым по сложности оказался вопрос про количество ударов для победы. В итоге, после отсеивания, за первое место боролись пять участников. И первый приз – набор из мыши Logitech G9 и клавиатуры Logitech G15, отправляется Андрею Костырко, в Одессу. Второй приз – мышь Logitech MX518, выиграл Максим Верхогляд, г. Кривой Рог. А приз редакционных симпатий – лицензионный диск «Валькирия. Восхождение на трон», получает Алина Исакова (г. Евпатория), как единственная девушка ответившая правильно на все вопросы «Игроскопа».

Игроскоп

Всем, от жаброкопытных, до пучелопых хвостоголовов, после достижения космической стадии развития – срочно ответить на вопросы к данным скриншотам, заполнить отрезной купон и отправить в редакцию журнала!



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 (секрет!!! (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 приза от компании Creative. За первое – игровая акустическая система 5.1 Inspire A500, второе – колонки 2.1 Inspire A300 и третий – колонки 2.1 Inspire A200.

Аниме-конкурс

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

Аудио-конкурс

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

Игроскоп

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

№ 1 2008

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



ИГРЫ

Демо версии

Dynasty Warriors VI
Project Aftermath
Madagascar
LEGO Batman

Полные версии

Face Wound
Midway Area 51

ПАТЧИ

Русские версии

Sacred 2: Fallen Angel to 2.11.2
STALKER: Clear sky v 1.5.05
World Shift v1.0.21 to 1.0.23

English versions

Sacred 2: Fallen Angel to 2.11.2
Spore v1.2

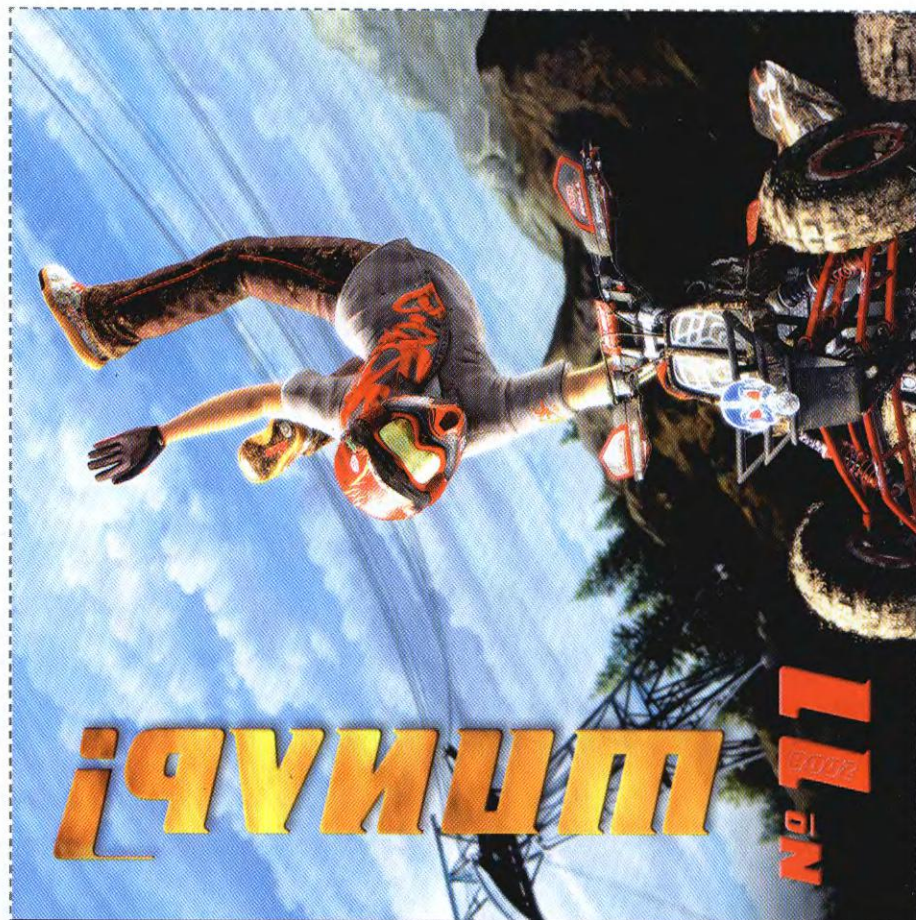
ВИДЕО

Splinter Cell: Double Agent v1.02a
Dark Horizon
Bionic commando: Rearmed v1.01
Unreal Tournament 3:
Community bonus pack 3 vol. II
Crysis Master Mappack

Diablo III: Wizard – trailer
NFS Undercover – gameplay
Deadspace – trailer
Fallout 3 – gameplay
Call of Duty: World at War - MP Trailer
Far Cry 2
Mirrors Edge - flight level gameplay
Bionic Commando – gameplay
Alone in the Dark: Inferno
FEAR2
Rad Alert 3: (3 ролика)
Dynasty Warriors VI

А ТАКЖЕ

Видеодрайвера
Подборка программ
Обои рабочего стола



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

Score



STAR WARS
THE **FORCE**
UNLEASHED