мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 12 2008

DVD

Dead Space

Монстров бояться – в космос не летать

Sacred 2: Fallen Angel

Фантастические тараканьи бега

Bully: Scholarship Edition

Реальная жизнь реальной школы

На диске:

- *World of Goo*
- *Tomb Rider Underworld*
- *Forever Hack*

FALLOUT®

ПОСТЕРЫ

В НОМЕРЕ

- *Xenus 2: Белое золото*
- *Far Cry 2*
- *C&C: Red Alert 3*
- *Brothers in Arms: Hell's Highway*
- *Космическая федерация 2. Звезды страха*
- *Mercenaries 2: World in Flames*
- *Казуалки*
- *Понедельник начинается в субботу*
- *Midnight Club: LA Remix*
- *Star Ocean: First Departure*
- *World of Battles*
- *Волку – волчья мышь*
- *Creative X-Fi Go! и Creative X-Fi Surround 5.1*
- *Compro VideoMate V200*
- *Лига Компьютерных Игр*
- *Casual Connect Kyiv*
- *Мадагаскар 2: Побег в Африку*
- *Wolf's Rain*

9 771609 900015

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Не успеешь оклематься после завершения выставки, как тут – бац по голове! – сдача номера. Так и во всем мире сейчас: было все спокойно, а потом – БАЦ! – и кризис. И в играх: было спокойно, спокойно, а потом – БАЦ! и Fallout 3, БАЦ! и Xeuns 2, БАЦ! и Far Cry 2, БАЦ! и Dead Space (даже не 2? Хм… удивительно), БАЦ! и Red Alert 3? и много других БАЦ-ов. В общем, ситуация с одной стороны замечательная: столько хороших игр, столько знакомых и новых игровых вселенных. А с другой стороны все из рук вон плохо: это ж когда во все это шпилить, еще ж на работу/учебу ходить нужно, или хотя бы покушать на кухню выбраться. В общем, оказались мы как осел из притчи перед выбором, только стогов сена не два, а намного больше.

Правда, это не самое страшное – ведь когда закончится этот поток мегагеймов, хитов и просто хороших игр, снова наступит затишье. И нам останется только с сожалением вспоминать об этой благодати и ждать следующего урожайного осенне-зимнего периода.

Но не стоит отчаиваться, главное – составить список всех интересных новинок и потом, короткими летними вечерами, постепенно проходить по его пунктам и загружать новое, неизведанное. Главное удержаться, главное не засесть за все сразу, а то и глазом моргнуть не успеешь, как наступит новый хитопад, а у тебя каждая игра всего до половины пройдена.

Ну что ж, остается только одно – прокачивать компьютер, WASD и указательный палец, и не забывать консервировать игры на лето.

By BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты
- ИгроПАНОРАМА 2
- Мисс Шпиль 25

MegaGame
- Fallout 3. Война… Война никогда не меняется 4
- Dead Space. Страшная-страшная сказка 10
- Xenus 2: Белое золото. Конопляное море 14
- Far Cry 2. Приходите, дети, в Африку гулять 18
- C&C: Red Alert 3. Медведи VS покемоны 22

To play or not to play
- Sacred 2: Fallen Angel. Операция «Т» 26
- Brothers in Arms: Hell's Highway. Адская война 28
- Космическая федерация 2. Звезды страха. Мануал космических политиков 30
- Mercenaries 2: World in Flames. Will work for food 36
- Bully: Scholarship Edition. Из будней американского школьника 38
- Казуалки 41

АЦТОЙ
- Понедельник начинается в субботу. Что это было?! 42

Карман-и-Я
- Midnight Club: LA Remix. Wanna Be In LA 44
- Star Ocean: First Departure. Звездный коктейль 45

Ждем-с
- World of Battles. Оружие, к бою! 46

РаШПИЛЬ!
- Волку – волчья мышь! Часть 4 48

Железный бум
- Creative X-Fi Go! и Creative X-Fi Surround 5.1. Карманная шарманка 50
- Compro VideoMate V200. В гостях телевизионной страны 52

Clubничка
- Лига Компьютерных Игр 54
- Casual Connect Kyiv 56
- Зона «Шпиль!» на Территории Игр 57

Columbia Brother
- Мадагаскар 2: Побег в Африку. Зверье мое 58

Animania
- Wolf's Rain в поисках Рая 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!»
Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (84), листопад 2008 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Д. Бондаренко
Редактор
В. Откідич
Літературний редактор
Р. Бондаренко
Дизайн та комп'ютерна верстка
А. Карташева
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
І. Зімєлєва
(adv_secretary@comizdat.com)
Відділ збуту
І. Краснопольський
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 18.11.2008.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №08-6999
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк» м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.
Интернет партнер www.vds64.com (тел. 599-37-56)
VDS64
Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

INFOCOM communicationsservices

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 № КВ-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

Парк юрского периода

В ноябре в ДивоСвите, где был представлен миру живой динозавр. Это было событие беспрецедентное и неповторимое – впервые зверь такого рода оказался в обществе людей. Как оказалось, плезеозавры не просто травоядные, но и очень добрые и нежные создания. Животное умеет есть и ластится к людям, оно общительное и веселое, умеет разговаривать, правда – на своем динозаврьем языке. Надоест – значит, можно будет его отключить – как-никак животное это цифровое.

You in the army now

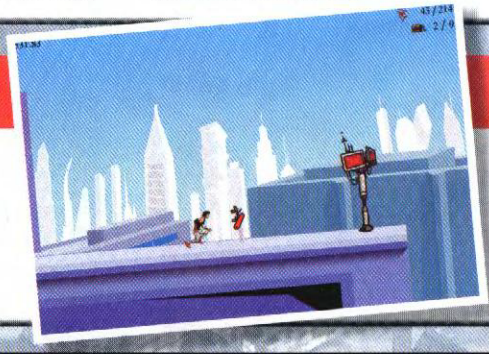
Для украинских геймеров призыв закончился и мы надеемся, что благополучно. А вот американцев снова заманивают служить на благо отечества. Некоторые могут им посочувствовать, другие – воспользоваться ситуацией и насладится бесплатной, но вовсе не плохой America's Army 3. Как для бесплатной игрушки, выглядит она более чем просто прилично – «виноват» в этом движок Unreal Engine 3 от студии Epic. Выйдет игрушка в следующем году, а пока что можно проследить ее историю, начиная с 2002 года, когда вышла в мире первая часть серии.

На старт, внимание, марш!

Мы уже не однократно писали о Mirror's Edge – неоднозначной, но интересной игре из жизни курьеров. Узнать о том, чем и как живет этот загадочный народ, перемещающийся в любых условиях и при любой погоде можно либо сейчас – если есть приставка, либо в следующем году – игра ушла на золото и неторопливыми шагами приближается к нам с вами. Самые внимательные уже по содержанию «Шпиля!» и прилавкам магазинов могли заметить, что скоротать время будет несложно – пока что и без Mirror's Edge есть немало интересных игрушек.

Легкий выход

Впрочем, если ожидание Mirror's Edge покажется вам тягостным, можно поиграть пока что в ее упрощенную версию – разработчик и издатель игрушки (компании Electronic Arts и Borne Games) выпустили в сеть ее двухмерную флешевую вариацию. Найти «флешку» можно на сайте www.bornegames.com, главное – чтобы интернет был хорошим. А за саму игру деньги платить не придется.



Прощай, жестокий мир

Одной командой героев в мире стало меньше: компания Ubisoft, создававшая игру по мотивам одного из популярных сериалов «Герои», потеряла права на ее создание. Напомним, что сериал основан на сверхспособностях, закодированных в геноме человека и состоит на данный момент из двух сезонов с «хвостиком» – сейчас снимается и выходит в эфир третий сезон. Что именно произошло у разработчиков не известно, но права вернулись к создателю сериала – компании NBC Universal, которая вовсе не отрицает выхода игры. Когда-нибудь, но только не сейчас.

Достанется всем

Кризис докатился теперь не только до мирных граждан, но и к геймерам и разработчикам. Объем выпускаемых игр не уменьшился, только некоторые из них собираются сосредоточить свое основное внимание на «громких проектах». Первым с заявлением о том, что они постараются выстоять и не боятся кризиса выступила Activision. Издатель собирается выстоять перед лицом всемирного коллапса благодаря таким громким проектам, как Guitar Hero, Call of Duty и World of Warcraft. Надеемся, что это получится не только у Activision, но и других компаний, связанных с нашим любимым хобби.

Ходьба по кругу

Поднимите руку те, кому знакомо имя Данте. А теперь поднимите руки те, кому это имя знакомо не только по игре Devil May Cry, но и из курса всемирной литературы. Надеемся, что «Божественная комедия» Данте известна многим. Хотя, даже если это не так, она скоро станет знакома многим, по крайней мере, геймерам: Electronic Arts собирается выпустить игрушку по мотивам этого великолепного произведения, точнее – его первой песни. Остальные, по видимому, будут оставлены для следующих частей игровой серии. Правда, это все, что пока что известно, но EA в последнее время часто делает ставки на смелые идеи и обычно выполняет свои обещания, так что ждать есть чего.

Вода, вода, кругом вода

Социальный аспект все никак не оставляет умы разработчиков игр: нам снова грозят показать страшное будущее, в котором часть людей будет жить в раю, а большая часть – в аду. Правда, ад в данном случае окажется не жарким, а холодным и мокрым. По мнению Paleo Entertainment Innovative, в 3100 году уровень моря поднимется и Америка окажется затопленной. Произойдет это в мире Merchants of Brooklyn, где помимо воды будет много нехороших парней, имплантантов и разнообразных пушек. Несмотря на видимые различия с Crysis, игрушка будет основана на движке CryEngine 2 от Crytek.

Стальная крыса

Ликуйте жители сети: компания SteelSeries собирается выпустить игровые манипуляторы, стилизованные под WoW. Проявится склонность к Варкрафту у них не только во внешности, но и в функциональности: у грызуна будет 15 программируемых кнопок, с помощью которых можно задать более 130 команд, а клавиатура может похвастаться оригинальным и удобным расположением клавиш. Создается впечатление, что пригодятся они не только для WoW, но и для других игр, так что немалая стоимость может быть вполне оправданной: запросить производитель собирается 90 евро за мышку, 60 – за клавиатуру.

*«Мы рождены уже после войны,
Мы рождены в мире зла и печали,
Мы пережили мрак черной волны –
Рыцари Братства Стали»*

*Fox, первые строчки
«Гимна Братства Стали»*

ВОЙНА...

FALLOUT 3 ВОЙНА НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ

Жанр:
РПГ
www.fallout.bethsoft.com

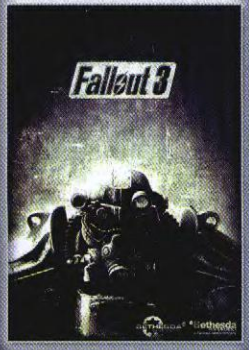
Разработчик:
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Издатель:
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Издатель у нас:
1С
www.games.1c.ru

PC | X360 | PS2

Рекомендуемые системные требования:
процессор Intel Core 2 Duo, 2 Гб ОЗУ; 512 Мб видео.



История Великого

Завывание ветра среди полуразрушенных стен дощатого барака... Горячий воздух, обжигающий легкие путника, дерзнувшего пересечь бескрайние просторы Пустоши... Стальная стена, ощетинившаяся стволами лазерных турелей, неусыпно смотрящих вдаль – туда, где уходит за горизонт безбрежная радиоактивная пустыня... Одиннадцать лет назад еще живые тогда Interplay и Black Isle Studios показали всем геймерам тогдашнего и последующих поколений, как нужно делать действительно стоящие РПГ. Они выпустили игру, которая для многих, включая меня, до сих пор является эталоном, своеобразным идеалом. Одиннадцать лет назад был создан гениальный постапокалиптический мир, в который хотелось верить и в который хотелось вернуться. Одиннадцать лет назад был создан Fallout.

Год спустя миру явилось продолжение, которое, не в пример сегодняшним проектам, было еще лучше, чем оригинал. Огромный игровой мир, абсолютная свобода действий, море сюжетных ответвлений, срывающая крышу атмосфера и доселе непревзойденная система ролеплея – вот составляющие успеха Fallout. Годами позже была сделана попытка повторить этот успех, но с созданием богопротивного Fallout: Tactics эта попытка с треском провалилась. Далее были годы туманных слухов по поводу выхода еще одной части игры, пока, наконец, не стало известно, что известная всем создательница серии TES компания Bethesda Softworks работает над выходом третьей части мегахита. У всех фанатов на уме было одно: не станет ли ожидаемый «Обливион с пушками» полнейшим ацтоем и разочарованием. И вот, этот день настал – игра вышла.

О, дайте мне свободу!

Всем было ясно, что через 10 лет выпустить «тот самый Фолл» будет просто нереально, и молились, чтобы, по крайней мере, то, за что мы его любили, осталось на месте. И, если подойти к вопросу объективно, лучше сделать Фолл в 3Д было просто нереально.

С самого начала, со вступительной фразы из второй части, нам дают понять, что Фолл жив и дело его тоже. Начало игры и генерация персонажа выше всяких похвал – отдельными отрывками мы проходим себя при рождении, в шестилетнем и шестнадцатилетнем возрасте. Теперь мы – житель Убежища 101, находящегося в районе бывшего города-героя Вашингтона. В этом Убежище мы выросли, под попечением отца. Мать же наша умерла при родах. И вот в один прекрасный день мы узнаем, что наш папаша что-то не поделил с верхушкой Убежища и благополучно удрал в пустоши. Естественно, после непродолжительного мордобоя мы пробиваемся к выходу и отправляемся его искать. В общем, тут все стандартно: в

первой части – Водяной Чип, во второй – ГЭКК, а в третьей – наш любимый папа.

Честно говоря, линейный и заскриптованный побег из Убежища зародил у меня определенные опасения. Но стоило выйти за порог своего стального гроба, как они мигом развеялись: предо мной лежала огромная равнина, и не хватало только гласа с небес: «Вот в этом мире ты и будешь теперь жить, парень». Первые же полчаса показали, что ура и ах – все то, что заставило меня пройти предыдущие части около трех десятков раз, осталось на своем месте. Полная свобода действий, достойный отыгрыш роли, повсеместная возможность выбора, уйма самых разных, специфических и интересных квестов – все в наличии. Чего стоит только возможность взорвать к чертовой бабушке окопавшийся вокруг бомбы городок Мегатонна или поход в виртуальную реальность.

Да, игра все же напоминает Обливион, и определенной прелести старого изометрического шедевра нет (взять хотя бы бессмысленность совершенно гениального в Ф2 прохождения за имбецила), но некоторые моменты даже стали лучше и продуманней, к примеру, то, что теперь воровство и взломы в домах мирных граждан вполне заслуженно караются понижением кармы. Также теперь оружие и броня со временем изнашиваются, теряя в характеристиках, и их нужно чинить, для чего, в свою очередь, нужны запчасти. Запчасти выковыриваются из аналогичных предметов. В общем, барахольничество в мире пустошей сделано на ура.

Рай для Самоделкина

Также поначалу может показаться, что этого самого барахла многовато, и большинство его совершенно бесполезно. Но те, кто рискнул потратить немаленькую сумму игровых денег на покупку схем для сборки оружия, могут всем прочим искренне посочувствовать. Первая же самопальная пушка, основной составляющей который является пылесос, наносит повреждения, аналогичные повреждениям снайперки, но стреляет при этом любым барахлом. В чем в чем, а в подобном чувстве юмора я Беседку заподозрить ранее не мог, теперь же, убив не одного супермутанта парой жестянок и утюгов скажу – да, ребята шутники еще те. Конечно, уже не в одной игре было подобное самодельничество (взять тот же Арканум), но здесь оно достигло своего апогея.

Еще интересным моментом можно назвать реализацию Пип-Боя. Она немного непривычна поначалу, но в общем нареканий не вызывает, хотя иногда все-таки скучаешь по старому черно-желтому исполнению, запавшим кнопкам и ламповому процу.

Turn based или Real time?

Боевая система претерпела значительные изменения как по отношению к предыдущим частям, так и по отношению к Обливиону, на движке которого игра сделана. С одной стороны – беготня-стрельба (или же беготня-мордобой) сильно напомнили серию TES, с другой – понятия «action points», «damage sector» и «chance to hit» тоже никуда не делись. Просто в определенный нами момент боя мы нажимаем паузу и переходим в так называемый режим V.A.T.S. (почему название режима соответствует названию

мутагенных камер из первой части – сам хотел бы знать). В этом режиме мы выбираем, куда именно и в кого именно мы будем стрелять. Естественно, шанс попадания зависит как от удаленности цели и степени ее видимости, так и от уровня навыка стрельбы. Количество же очков, используемых для прицельного огня, как и раньше напрямую зависит от ловкости. После же мы соглашаемся со сделанным выбором, и в режиме замедления времени перс красиво решетит противника (или же некрасиво мажет).

Очки действия восстанавливаются понемногу, когда мы выходим из режима V.A.T.S. Одним из самых эффективных средств броьбы с враждебно настроенными существами в обычном режиме является утекалово от них спиной вперед с разбрасыванием по дороге мин. Данный способ является весьма читерским методом обезвреживания групп рукопашных вражин, а на сильно пересеченной и городской местности – и против стреляющих противников. Мины весят немного и таскать их можно десятками, и по моему скромному мнению, подобную дыру в балансе разрабам не мешало бы заделать.

Криты сделаны так же кроваво и местами так же юморно – вспомним старый крит от импульсного оружия и сравним с новым хедшотовым критом, при котором башка разлетается фейерверком мяса и костей, среди которых одиноко и меланхолично летит оторванный ко всем чертям глаз. Также порадовал такой ход, как возможность помимо частей тела выбрать как цель для стрельбы непосредственно используемое противником оружие. Пушки и дубинки исправно выбиваются из рук супостатов, позволяя безнаказанно добивать их контрольным выстрелом в левую бровь.

My world

Игровой мир оказался достаточно велик, чтобы вместить нашу деятельность на всем пути от вступительного до финального ролика. Лично измерил его, исходя из скорости бегущего человека и времени, затрачиваемого на пересечение всей карты – да, игроделы не наврали ни грамма, заявив, что общая площадь доступной территории равна 25 кв. км. Примерно таким же большим был бы первый Сталкер, если бы для исследования была доступна действительно вся территория, изображенная на ПДА. Здесь же идти можно куда угодно, и больше половины всей территории не имеет отношения к сюжетным заданиям. По примерным прикидкам, прохождение игры без отвлечений на второстепенные задания занимает около четырех часов, что уже является немалым прогрессом, если вспомнить 10-минутные спидраны предыдущих частей.

Несведущие в стилистике постапокалипсиса малолетние (или просто глупые) геймеры обвиняют игровой мир в излишней серости, блеклости и однообразии. На самом же деле он разнообразен ровно настолько, насколько вообще может быть разнообразен мир после атомного взрыва. Те, кто видели фотографии Хиросимы после аналогичного происшествия, подтвердят, что разрушенный город воссоздан просто превосходно. Да, руины выглядят не настолько живописно, как в том же Сталкере, но если учесть, что в отличие от него здесь можно оббежать всю карту, ни разу не увидев экрана загрузки, это вполне простительно. Оптимизацию этих двух игр я даже не стану сравнивать, так как она явно будет не в пользу нашего отечественного производителя.

Флэшбэки

Нельзя не упомянуть о некоторых нюансах, роднящих (или наоборот) игру с предшественниками. Так, еще только устанавливая игру у брата на

компе, я говорил ему, что в игре обязательно должен был появиться гуль Гарольд, который в первой части обитал в Некрополисе, во второй – растил дерево у себя из башки в Гекко, и даже в Тактиксе (да будет проклято в веках это слово) он засветился. Днем позже брат действительно нашел это чудо биологической мысли, пустившего корни на севере карты. Также на месте остались такие символы вселенной, как стимпаки, старая добрая берданка с перемотанным прикладом и 10 мм пистолет.

К сожалению, по непонятным причинам в третьей части отсутствуют такие хитовые существа, как гекко и ванаминго. Также крайне редки встречи со смертокогтем. Спасибо хоть гвардейцы Анклава и Братства Стали на месте остались. К слову, теперь они не так сильно отличаются от обычных людей по размерам. Еще я бы не удивился, если бы в третьей части появился Маркус, так как по послесловию второй части он ушел именно на восток и вполне мог дотопать аж до Вашингтона.

Также очень непривычно, что теперь перки выдаются каждый уровень, хотя с другой стороны есть лимит – выше 20-го уровня прокачаться не получится. Не назвал бы подобный перекос удачным решением, равно как и возможность каждый раз поднимать на единицу любую характеристику. С другой стороны, в некоторый плюс можно записать то, что теперь фраги дают самый минимум опыта, в отличие от квестов, что в определенной мере подталкивает к ролеплею и отталкивает от ММОшного мобобоя. В общем, что что, а механика и система прокачки – та самая ложка дегтя, довольно узкое и неоднозначное место Fallout 3.

Бла-бла-бла

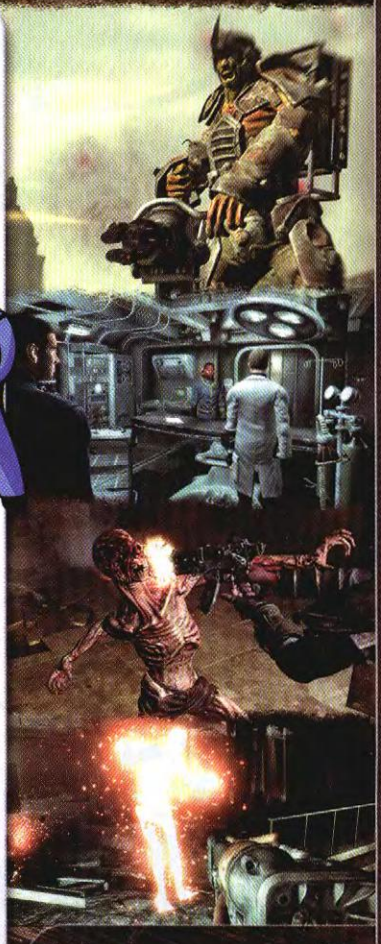
Увы, должность журналиста обязывает позудеть немного о графике, физике и звуках/музыке, хотя в случае с РПГ, по-моему, эти вещи стоят по важности где-то между красотой логотипа разработчиков и степенью удачности компоновки фамилий в титрах.

Графика – тот же Обливион, что позволяет даже владельцам не особо мощных компов насладиться сим шедевром. Физика – та же опера. Местами предметы и НПЦ проваливаются друг в друга, но игру это не портит, так как еще со времен первой Готики настоящие РПГшники перестали обращать внимания на такие мелочи и сосредоточились на сюжете и реализации мира. А вот с музыкой ребята таки подкачали – стандартная фоновая озвучка серая и никакая, песни 50-х годов, звучащие по радио – лучше, но ИМХО ненамного. Лучшим выбором я для себя посчитал Винамп, забитый треками первых двух частей да парой особо удачных композиций из второго Терминатора. Особенно эпохально выглядел эпизод расстрела гигантского мутанта из шестиствольника, происходящий под основную тему саги про железного Арнольда.

Вместо титров

Итак, мы дождались – Fallout 3, так долго ожидаемый нами, вышел. Мнения геймерского сообщества разошлись, поэтому понимаю, что многие с моим не согласятся. Но все-таки я считаю, что игра удалась. Мы снова в пустошах, руки снова оттягивает охотничье ружье, а карман – упаковка стимпаков на черный день. По крайней мере, все, кого я знаю, неспособны оторваться от игры, не пройдя ее хотя бы раз. И до того, как по сети поползут (а может, уже поползли) слухи о выходе четвертой части, хочу пожелать, чтобы еще не раз я смог оказаться в Пустоши с эмблемой на плече – мечом, крыльями и шестеренками. Потому что, появившись на свет 15 июня 1997 года, Fallout не умрет никогда. И мы снова и снова будем возвращаться в этот мир.

Михаил «Фокс» Лисица



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

ОЦЕНКА 12

Любопытная Пандора, едва придя в мир, приоткрыла крышку. Тотчас все бедствия людские вылетели оттуда и разлетелись по Вселенной. Пандора в страхе попыталась вновь захлопнуть крышку, но в ящике из всех несчастий осталась одна только обманчивая надежда.

DEAD SPACE

СТРАШНАЯ-СТРАШНАЯ СКАЗКА

Жанр:
Action / 3D / Хоррор
www.electronicarts.ru/games/13522,PC

Разработчик:
EA Redwood Shores
www.ea.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Локализатор:
Team Fifty Seven
www.57-th.com

PC | Xb | PS3 | X360

Системные требования:
Процессор 2.8 ГГц
ОЗУ 2 ГБ
NVIDIA GeForce 6800 или выше/ ATI X1600 XT или выше
HDD 7,5Гб

Никто толком не знает, за что мы так любим ужастики, но то, что они привлекают людей – очевидно. Даже те, кто потом несколько ночей не спит, все равно не могут пропустить выхода очередного нового хоррора, тем более, если речь идет о таких играх, как Silent Hill. Для многих именно эта игра (и одноименный фильм) являются признанными шедеврами, лидерами жанра, которые задают атмосферу всем остальным проектам. Но что, если разработчикам удалось создать мир, еще более кошмарный, чем Silent Hill? Как бы это странно не звучало, но такое вполне вероятно. Новый ужас родился в лице Dead Space – игрушки и мультфильма о жизни на космическом корабле класса планетарный потрошитель «USG Ishimura». Правда, жизни немного не такой, какой она была до вступительного ролика и первой половины фильма.

Давай бояться вместе

Начать, пожалуй, стоит с того, что мультфильм Dead Space Downfall является предысторией. Он рассказывает о том, как, собственно говоря, монстры (в данном случае – некроморфы) оказались в нашем мире. Полностью их историю он не раскрывает: ученые на планете нашли артефакт и хотят его исследовать. Для этого его перенесли на корабль. В процессе раскопок все, кто был на планете погибли ужасной смертью Как именно – неизвестно, хотя зритель может догадаться об этом достаточно быстро. В итоге зараза попадает и на корабль, сеется паника, один за другим гибнут члены экипажа. Остается только один боец, которая и рассказывает нам об ужасных событиях. Хеппи-энд не будет – его предстоит создать собственными руками (хоть в каком-то варианте) уже в игре. В фильме погибают все. Но дело не в самой смерти и даже не в галлонах рисованной крови на экране, а в том, какое впечатление все это производит на зрителя. Равнодушным остаться сложно, самые малодушные отказываются после этого есть, спать, играть в Dead Space. Самые смелые пытаются доказать себе, что «да вот я этого монстра голыми руками»...

На практике же в игре убить монстра далеко не так просто. Dead Space хоть и не слишком сложная игра, но пройти ее непросто. Несмотря на то, что некроморфы чем-то напоминают зомби, убить эту нежить выстрелом в голову нельзя. Нельзя их и просто распилить на две-три части. Их надо расчленять, причем чем мельче будут части – тем лучше. По крайней мере, безопасней и спокойней. До меня эта истина дошла не сразу – пару раз я подвергалась нападениям тех, кто, по идее, уже должен был сдохнуть. В итоге еще пару часов я озиралась в игре на малейший звук или то, что могло мне показаться звуком, дергалась от света и теней. В общем, вела себя неадекватно. К моему счастью, честь главного героя от такого поведения не пострадала – ведь никто вокруг его неадекватного поведения не видел, а кто видел – не выжил.

Убивать некроморфов можно по-разному – с помощью более или менее обычного огнестрельного оружия, кирки, лопаты, других вещей, подвернувшихся под руки или даже просто голыми руками. Правда, последнее пред-

положение (о нем говорят разработчики) мне проверить на практике не удалось. Я банально побоялась подпускать этих тварей к себе хоть немного ближе. Винтовки тут есть всех видов и мастей: плазменные, лазерные, силовые, импульсные орудия, и даже огнемет. Чтобы защититься и выжить, придется быстро определиться с тем, какое оружие для чего подходит. Например, импульсный пистолет – в большей степени оружие защиты, а не нападения. Он хорошо сбивает противников с ног, имеет приличный радиус действия. Но как основное оружие, это точно не лучший вариант – слишком много патронов требуется. Зато с его помощью можно выпускать импульсные гранаты и зачищать опасные углы и комнаты, где слишком уж много тварей собралось в ожидании закуски по имени Айзек. А вот огнемет пригодится в том случае, если вокруг собралось слишком много мелких тварей (можно поджечь пол и пока они будут бежать – сдохнут) либо для убийства большого монстра, но не босса, на дистанции – главное быстро бегать. Тогда пока монстр будет пытаться вас догнать, он может сдохнуть, лопнув от температуры. Правда, огнемет – вещь затратная. На одного среднего некроморфа уходит по 10-15 зарядов.

Необходимость убивать жестоко и сложно в сумме с шустростью монстров и тем, насколько неожиданно они отовсюду выскакивают и делает игру такой необычной и такой увлекательной. Оторваться от нее невозможно, она не надоедает на протяжении всего прохождения. Кстати, длится Dead Space несколько дольше, чем остальные игровые ужастики – на полное его прохождение уйдет от 12 до 15 часов. Впрочем, выскакивают – это слабо сказано. Несмотря на то, что некроморфы существа в некотором смысле неживые (ну не зря же они – некро), они обладают интеллектом. Видимо, он им достался в наследство от предыдущих обладателей человеческих телес. Они блуждают по кораблю, скрываются в вентиляционных отсеках, трубах и темных коридорах. А игра как будто специально пугает игрока. Мы привыкли к тому, что зловещие нотки проявляются при приближении монстра, но в Dead Space они могут прозвучать очень и очень заранее, а монстр появится только тогда, когда вы уже расслабитесь и не будете ожидать подвоха. Или даже после того, как услышите милый женский голосок (а есть ли он на самом деле? Может, глючит?)

Страшно играть в Dead Space не только потому, что трудно убить некроморфов. Ужас вызывает сам их облик. Одно дело убивать страшных созданий, пришедших из другого мира. Одно дело – убивать плохих парней на земле или делать это за деньги. В Dead Space атмосфера такова, что тебя заставляют прочувствовать, что эти люди невиновны, что в них еще есть что-то человеческое. В этом виновата и картинка, и дух, и звук. Последний кстати «делает» всю игру – убери его, сделай проще и Dead Space станет не таким страшным. Звук тут не просто сопровождает игровой процесс, он его в некотором смысле этого слова порождает. Все эти крики, слова, непонятные и неожиданные звуки угнетают. Человеку со слабой психикой пришлось бы очень сложно. Мне, игроку достаточно опытному и закаленному в боях, было сложно. Спишем это на то, что я девушка. Говорить об атмосфере достаточно сложно, но она тут такая накаленная, что после нескольких часов игры, я чуть не убила кота, лапой попытавшегося открыть дверь в комнаты. Реакцию Dead Space развивает чуть ли не мгновенную – ведь иначе тут выжить сложно: монстры так и норовят запустить в тебя свои щупальца. В оригинальном мультике как только тебя ранил некроморф, с тобой начинают происходить перемены – ты постепенно сходишь с ума. В игре этого нет. К счастью. Только полоска жизни постепенно снижается.

Кстати о ней и других информационных меню. EA сделала смелый шаг, отказавшись от привычной реализации HUD в виде панелек по краям экрана. Теперь все отображается в игровом мире: индикатор жизни – на костюме главного героя, количество патронов – на табло самой пушки, карта – голограмма проецируемая перед Айзеком, и так со всем. Такой подход позволяет не отвлекался на просмотр данных. Следить за обстановкой тут очень важно.

***

Впрочем, хватит уже боятся – давайте лучше перейдем к самой истории и ее развитию. Мультфильм заканчивается не только гибелью всего экипажа «USG Ishimura», но и тем, что к мертвому кораблю приближа-

ется другой корабль. В общем, как только связь с «Ишимурой» была потеряна, на место выслали команду, которая должна разобраться что к чему и при необходимости устранить неисправность. Так как о монстрах никто не подозревал, то отправили инженеров да механиков. Одним из инженеров как раз и оказался главный герой игрушки – Айзек Кларк (Isaac Clarke). Помимо собственно задания, у него есть и личные мотивы – на «Ишимуре» была его девушка Николь. Но любовной истории как таковой тут вовсе нет. Тут есть история религиозная и правительственная. Это банально в принципе, если рассуждать теоретически. Но на практике эта часть истории отходит на второй план, на первый выходит история жизни и смерти «Ишимуры». Подается история с помощью аудио и видео записей и текстовых заметок членов экипажа корабля. Все они постепенно заполняют пробелы в истории. Жаль только, что главный герой на протяжении всей игры остается эдаким безэмоциональным и безжизненным роботом, которому чужда человеческая реакция на события. Все его записи в дневнике касаются только заданий и лишены не только страха, но и вообще чувств.

***

Естественно, что, создав такую оригинальную игрушку, разработчики просто не могли не дать игроку широкого выбора оружия и возможностей. О первом уже написано, осталось рассказать о втором – о том, что может Айзек вне битв и сражений. Основных умений у него всего лишь два и оба они пригодятся в мирных целях. Первый – стазис. Применяя его, главный герой замедляет время, чтобы пройти сквозь двери или мимо лопастей вентилятора. Аналогичная возможность была в Devil May Cry. Второе умение Айзека – кинезис – тоже не родилось из ниоткуда: главный герой может манипулировать предметами интерьера. В его силах переносить или швырять тяжелые предметы, чтобы проходить через завалы или подниматься повыше.

Однако вспомним о том, что Айзек – не только крутой чувак со множеством пушек, но и инженер. Поэтому он может усовершенствовать оружие, работать с компьютерами и прочими устройствами.

Между битвами можно «развлечься» и покупками. Пополнить запасы оружия, аптечек и прочих необходимых вещей можно у автоматов. Иных торговцев тут нет, а из трупов некроморфов полезного ничего не извлечешь. Но чтобы автомат выдал то, что надо, придется найти и принести схему для создания этой вещи. В общем, не все так просто, но и не слишком тяжело.

Упрощает задачу то, что всегда можно вызвать линию, указывающую путь. Откуда взялась эта нить Ариадны в игровом мире не понятно – логически она никак не вписывается в сюжет, но значительно облегчает жизнь. Иначе можно было бы в два счета заблудиться на просторах «USG Ishimura» да так, что никто тебя не найдет.

Тактико-техническая сторона

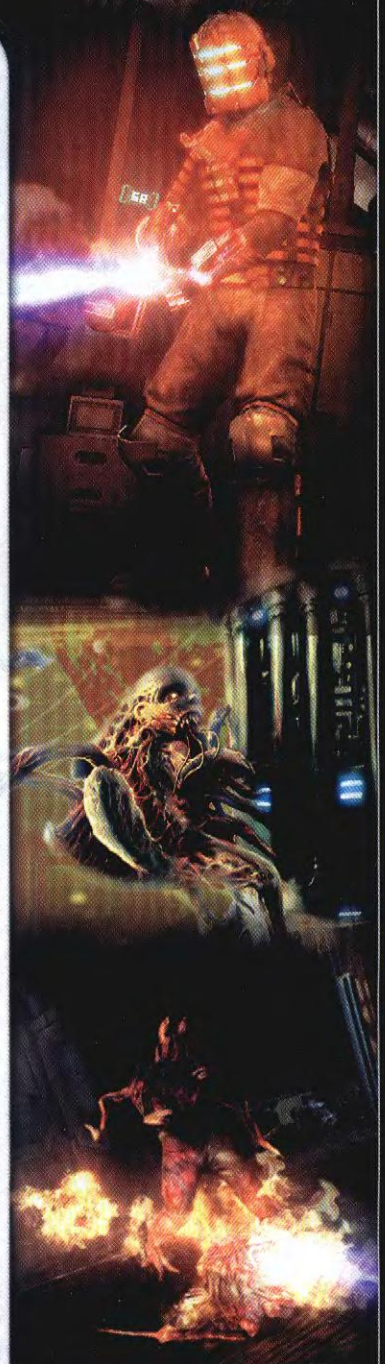
Что ни говори, а плохое управление и глюки могут убить всяческое желание играть. Уже не один проект погиб такой вот печальной смертью A Dead Space игра как раз мультиплатформенная, так что по идее стоило бы ждать самого худшего. На самом же деле все не так печально. Конечно, с помощью геймпада играть удобнее всего, но справиться можно и с клавиатурой и мышкой, причем достаточно неплохо. Особо заметных неудобств, которые портили бы ситуацию нет, промахнуться только лишь из-за неудобного управления тоже не грозит.

Хорошо обстоит дело и с графикой. Причем не только с самой проработкой картинки – к ней вообще нет никаких претензий, но и к тому, как идет игра на разных компьютерах. Да, игра требовательная, но FPS тут вовсе не заоблачный, игра не вылетает, не тормозит и не виснет на среднем по своим возможностям компе. В Dead Space использован движок от Godfather, он предлагает набор залов-коробок, оформленных совершенно по-разному. Даже если вам придется бродить по коридорам и комнатам, периодически оказываясь в одном и том же помещении, путешествие по «USG Ishimura» не наскучит. Интерьеры тут просто прекрасные, жаль только, что испорченные битвами и кровью. Кстати, кровь тут не только пятнами украшает стены, потолки и полы, но и служит в качестве «чернил» – точнее, служила: на стенках встречаются надписи, сделанные когда-то еще живыми (или полуживыми) обитателями корабля.

Остаться в живых

Все описанное выше – не просто похвала игре или реакция впечатлительного человека. Dead Space на самом деле одна из самых атмосферных игр, выпущенных в последнее время. Такая уж точно не потеряется на фоне Фоллаута, Ред Алерта и прочих вкусных новинок. Пропустить ее – значит упустить нечто важное для жанра. И напоследок один небольшой совет – прежде чем играть, посмотрите мультик. Он дает ответы на многие вопросы, потому что в самой игре не понятно даже, откуда взялись все эти твари, что такое артефакт и как они связаны.

Pantera SLS



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

ОЦЕНКА 11

Подводная одиссея команды в кустах

Чудеса на виражах

Уйти от ракеты непросто, если, конечно, вовремя не сохраниться

XENUS // БЕЛОЕ ЗОЛОТО

КОНОПЛЯНОЕ МОРЕ

Жанр:
FPS/RPG
www.whitegold-game.com

Разработчик:
Deep Shadows
www.deep-shadows.com

Издатель:
Акелла
www.russobit-m.ru

PC

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 2 ГГц;
Память: 1024 Мб;
Видео-карта: 256 Мб;
Жесткий диск:
6 Гб свободного места;

Утром я люблю спать. Особенно, если это унылое пасмурное утро понедельника, вторника, среды, четверга или пятницы. Иначе говоря – вставать с утра пораньше я не люблю абсолютно. Исключением из этого правила является разве что воскресенье – в этот день я обычно вскакиваю, едва солнечные лучи заиграют на подушке. Наверное, для того, чтобы не пропустить ни единой минуты блаженного выходного дня.

Сегодня меня нагло разбудили. Кто-то настойчиво ломился в дверь моего номера. Я не помнил ни числа, ни дня недели, но точно знал, что воскресенье настанет послезавтра. «Кто ходит в гости по утрам...» – я невольно начал припевать, на ходу проверяя пистолет. Едва я посмотрел в глазок, на меня обрушился поток бессвязных букаФ, которые должны были описать название некой конторы. Но это я пропустил мимо ушей. Одно я знал точно – этот напыщенный, хилый, мерзкий, скукоженый человечишка не погоду со мной обсуждать пришел.

– Мистер Майерс, Нам нужна ваша помощь!

– Не-не-не-не! Никаких кротокрысов-убийц, вторжений инопланетян, «красной» тревоги и нападений вампиров-гомеопатов? Я в отставке. Завязал. Все, не буду больше спасать человечество!

– Вам и не придется. Нужно будет только узнать, откуда берется отравленный кокаин.

– Всего-то? Я то думал, что у вас есть серьезная причина для того что бы вломиться ко мне с утра пораньше... А кокаин – это запросто, сейчас только позвоню Дэвиду Блэйну...

– Не-не-не-не! Не надо тревожить Дэвида по пустякам. Лучше слетайте в Южную Колумбию. Заодно избавите несчастную страну от перенаселения. А то там клонов развелось...

Последние слова мой наниматель вслух не произнес. Да и умолчал о многих других вещах. Ничего, вернусь – привезу ему злого удава, вот только разожму ему челюсти, а то меня с хвостом в самолет не пустят.

FPS/RPG коктейль весьма непривычный. Как правило, разработчики преподносят нам либо одно, либо другое. Наибольшего успеха в этой сфере добилась, пожалуй, компания Ion Storm выпустившая нашумевший Deus Ex. По следам «Иона» настойчиво двигаются украинские разработчики – Deep Shadows. Первую их попытку сложно назвать удачной – однообразный геймплэй быстро надоедал игрокам, а сырые элементы РПГ не давали нужного эффекта. Deus отличался глубокой и продуманной ролевой системой, тогда как в «Xenus: Точка Кипения» мы видим скудный набор параметров.

Надо заметить, Deepshadows значительно подняли планку качества. Белое Золото радует не только красотами Колумбии, но и увлекательностью игрового процесса. Хотя оба этих аспекта, конечно, имеют свои недостатки.

Итак, Солу Майерсу предстоит обнаружить источник отравленного кокаина. И это дело, наверное, не заняло бы много времени, кабы не острая нехватка денежных средств. Ключевые задачи сюжетной линии, фактически, каждый раз сводятся к необходимости дать кому-то много денег. Выкупить лодочника у главаря бандитов, заплатить информатору, купить у другого инфор-

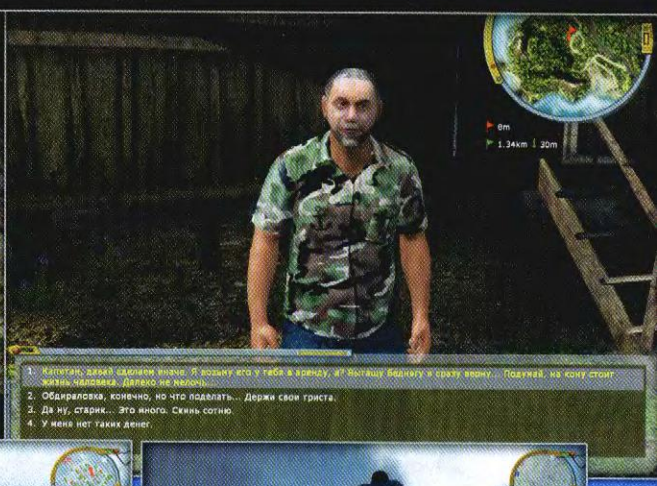
матора остров, чтобы узнать, куда смылся первый информатор, и так далее в том же духе. В сумме взяточные расходы Сола достигают такой суммы, что я бы на его месте беспринципно забил на основной сюжет и провел бы остаток жизни где-нибудь на Гаваях. Впрочем, в некоторых случаях можно избежать затрат, применив парочку свинцовых аргументов.

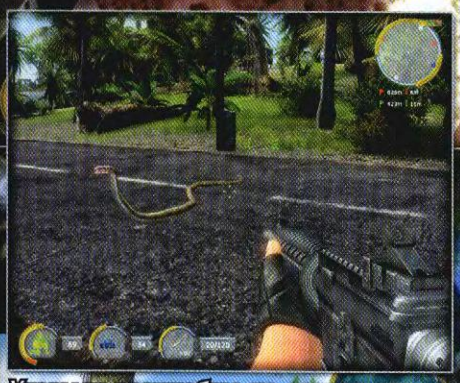
Деньги на дороге не валяются. Дабы обеспечить свои скромные нужды, Майерсу приходиться подрабатывать на стороне. Гражданские дают легкие задания и, естественно, платят копейки. Чтобы «поднять» приличную сумму, следует поработать на местных авторитетов. Количество фракций не изменилось: партизаны, бандиты, официалы и наркомафия – с распростертыми объятьями готовы принять нас в свои ряды. Для массовки присутствуют также гражданские, ЦРУ, парамилитарес и индейцы. Отношение каждой из фракций к ГГ изменяется в соответствии с количеством оказанных услуг или причиненными неприятностями. Так, после убийства партизана, доверие последних к вам несколько упадет, но официалы и наркомафия вам за это только спасибо скажут.

Оригинальностью миссии естественно не блещут, но изредка попадаются любопытные экземпляры. Как пример – сфотографировать базы наркомафии или пролететь на гидроплане, распыляя отраву на соседскую плантацию. Встречаются, конечно, и редкие «тупаки» вроде «перебей всех военных на острове». Стоит ли говорить, как надоедает гоняться за каждым официалом после второй сотни фрагов?

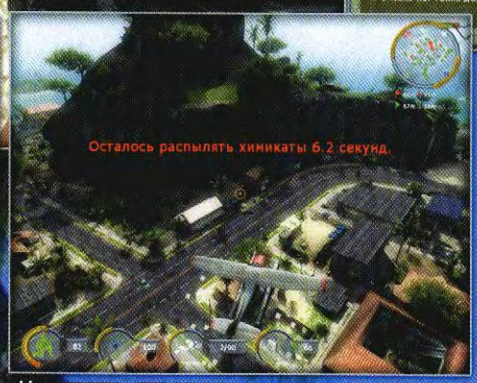
Радует количество техники. Конечно, до ГТА пока далеко, но нельзя же сравнивать американский мегаполис с какой-то там южной Колумбией по количеству транспортных средств. Несколько моделей машин, квадрацикл, различные лодки, водный мотоцыкл, вертолеты, танк, гидроплан – одним словом, набор вполне приличный. Система повреждений техники тоже на высоте, правда, по хрупкости машины в Xenus 2 едва ли не превосходят ГТА`шные. Знаете, камрады, мой друг однажды пытался припарковаться. Но, как бы это сказать, не так, как это обычно принято делать. Иначе говоря, проигнорировав мое замечание «там нельзя», он стукнул бампером парковочный замок (кто не знает – такая металлическая складная треугольная фигня). Но характерным отличием было то, что бампер не отпал! Deep Shadows решили серьезно преобразить наше представление о физике – от местных авто отлетают части совершенно непринужденно, и иногда без определенной на то причины. Починить машинку можно с помощью специального рем-набора, внешне она при этом не изменится, но срок ее службы эта махинация продлит. Необходимость заправляться возникнуть не должна – транспортных средств предостаточно, а автоугон, судя по всему, в порядке вещей.

Что можно сказать об оружии? Набор вполне стандартный. Из диковинок можно выделить ПП – подводный пистолет. Удобная вещь для тихих убийств, дальность больше чем у арбалета и работает под водой. Арбалет же почти бесполезен. Реально его прицельная дальность 40 метров, а не 100, как указано в описании. Приспособиться к траектории полета стрелы почти невозможно, да и скорость полета стрел причудливо низка. M4A1 – на мой взгляд, идеальная во всех отношениях винтовка. Если поставить оптику и тюнинг, то она даже лучше СВД – практичнее, так сказать. Скорость износа оружия минимальна. За всю игру так и не пришлось менять добытый в начале ствол, хоть использовал я его достаточно интенсивно.

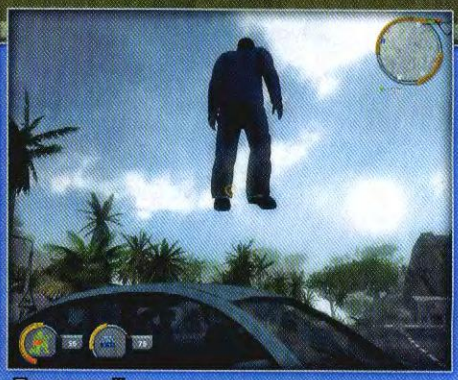




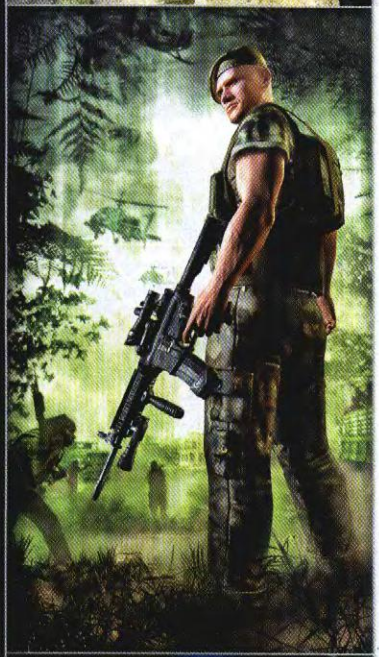
Удавы не враждебны, но, когда в них тычут автоматом, начинают нервничать



Написано, что мы распыляем химикаты, а летят всего лишь листовки



Летающий человечек – одна из загадок Беллены



А вот RPG-составляющая стала ничтожно скучной и скромной. Вместо набора навыков с получением уровня можно получить одну из 36 особенностей. Среди них есть такие, которые повышают шанс взлома, уменьшают получаемые повреждения, увеличивают объем воздуха в легких или максимально переносимый вес, позволяют использовать пулемет или РПГ. Возможность прицельно стрелять также появляется с взятием одного из перков – стоит взять его пораньше, огнестрельная дипломатия встречается в игре намного чаще словесной. Весомого значения RPG элементы в игре не имеют – игра бы абсолютно не пострадала при их отсутствии. Но это лично мое мнение.

Качество шуток юмора значительно улучшилось. Забавно слушать радио-перебранки своих горе-советчиков. Оба персонажа весьма колоритны и остры на язык. Отовсюду сочится реклама одного популярного мужского журнала, пиар грядущих предтеч («Precursors») и даже самого Xenus`a. Умиляют лежащие на прилавках пачки сигарет «Днепроканал». Да и некоторые ситуации зачастую вызывают улыбку – девушки считают, что загорать во время дождя абсолютно нормально – загар, наверное, ложится мягче. А каждый уважающий себя водитель после ДТП должен выйти из машины и повиснуть в двух метрах над землей.

Диалоги все на одно лицо. Все ответы похожи друг на друга, и раз за разом повторяются те же фразы в слегка измененных вариациях. Некоторые сцены явно перенесены из Точки Кипения – привет самоубийца, убей себя снова. Вскоре болтовня надоедает, и диалоги пропускаешь, почти не читая, для галочки. Многочисленных глюков Золото также не избежало. Содержание багажников иногда испаряется, во время диалога вокруг могут респауниться враги (и ждать окончания разговора они явно не собираются). Местами встречаются некорректно работающие скрипты. Но в целом это все терпимо, иногда даже весело. Во время раскидывания листовок с самолета на экране возникла надпись «Осталось распылять ХИМИКАТЫ ... секунд». В глубокую тоску повергает разнообразие моделей NPC. Их где-то порядка десяти штук. Эдакая страна клонов – одинаковые девушки, одинаковые дядечки, часто одинаково одетые.

ИИ многократно попытается нас удивить, но безрезультатно. Если враг зашел к вам сбоку или сзади – это всего лишь чистая случайность. Попытки противников найти укрытие достойны премии Уолта Диснея. Только в мультфильмах это смешно, а в играх – ужасно раздражает. Идеальный способ вынести базу – сидеть возле дырки в заборе, периодически высовываясь и постреливая в истерике гацающих по территории парамилитарес и иже с ними.

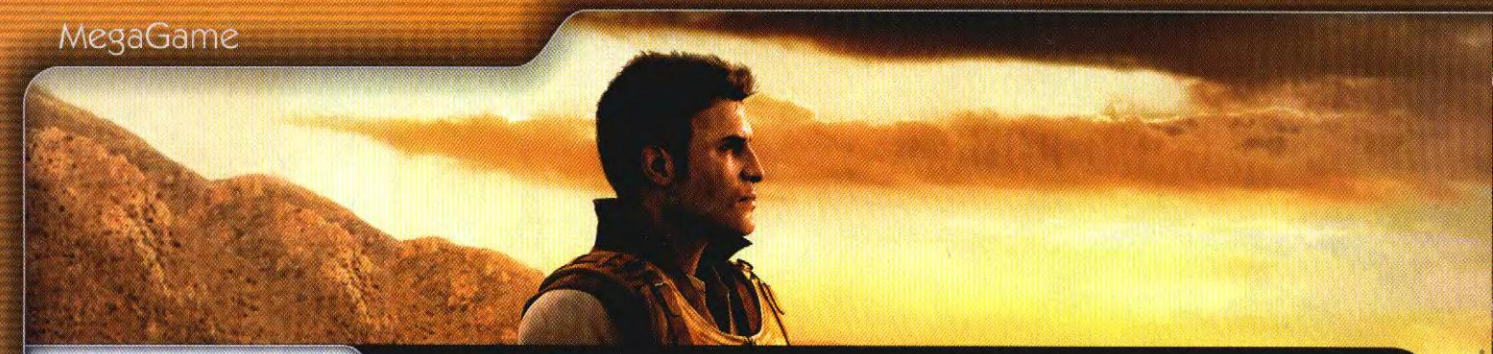
Непрерывная стрельба надоедает около середины игры. Разнообразит жизнь стелс-режим. Но его опять же портит вышеописанный ИИ. Увидев Сола в кустах, неприятель откроет огонь и позовет на подмогу. Но вопли охраны почти никто не слушает, а стоит вам отойти на несколько шагов, враги теряют след. Пойти проверить кусты, в которых недавно заметили Майерса, никому в голову не приходит.

Ряд недостатков достаточно велик, тем не менее, впечатление в целом положительное. Вызвано это, скорее всего, свободой действия и обилием транспортных средств. Жаль, что игровое пространство невелико, а многочисленные острова зачастую просто муляж. Среди скал приятно плавать или выписывать фантастические пируэты на гидроплане, но практического применения они не имеют. Реиграбельность сомнительна. «Наш» ответ Far Cry`ю и Mercenaries хоть и выполнен весьма достойно, все же не дотягивает до желаемого уровня.

Wolf

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

ОЦЕНКА 10



FARCRY2

ПРИХОДИТЕ, ДЕТИ, В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

PC | Xbox 360 | PS3

Жанр:
hot shooter
www.farcry.us.ubi.com

Разработчик:
Ubisoft Montreal
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft
www.ubi.com

Издатель у нас:
«Бука»
www.buka.ru

Рекомендуемые системные требования:
ОС: Windows XP (SP2) или Windows Vista (SP1)
Процессор: Intel Core 2 Duo Family, AMD Athlon 64 X2 5200+
Оперативная память: 2 Гб
Видеокарта: NVidia 8600 GTS и мощнее, ATI X1900 и мощнее

Несмотря на то, что за окном уже декабрь месяц и впереди еще целая зима, наш последний номер в этом году получился ну очень жарким. Еще бы: за последние два месяца вышло столько замечательных игр, что попросту разрываешься между всеми ними и не знаешь, во что поиграть сначала. Одной из самых горячих текущего года стал, безусловно, шутер Far Cry 2.

Еще на стадии разработки проект назвали «потенциальным убийцей Крайзиса», и этот статус за ним закрепился до самого релиза. Прозвали так Far Cry 2 неспроста, ведь игра действительно обещала быть одной из самых лучших. И хотя только ленивый не прошел бы игру до этого момента, мы все же расскажем вам о том, кто же победил в схватке Crysis vs. Far Cry 2.

Горячий африканский шутер

Со времен первой части в игре изменилось абсолютно все, даже разработчик. Но одним из самых главных изменений стал переход из джунглей в Африку. Отныне никаких островов, никаких тропических деревьев и экзотических мест – только пустыни, горная местность, болота и маленькие деревеньки. По сюжету в Африке сейчас самый разгар гражданской войны: постоянные перестрелки, пожары, много жертв. Каждый пытается извлечь выгоду из чужого несчастья, и преимущество, конечно же, на стороне наемников. Они грабят дома, убивают людей, сжигают поселения, и все из-за того, что остались без средств из-за банкротства своих работодателей. В ходе гражданской войны возникают две группировки: Союз Народного Сопротивления (СНС) и Объединенный Фронт Освобождения и Труда (ОФОТ). Участники каждой из группировок воют друг с другом, пытаясь установить везде свой контроль и прийти к безграничной власти.

До некоторого времени в Африке действовало эмбарго (запрет) на использование оружия. Однако сейчас каждый житель вооружен, как минимум, пистолетом. Это дело рук человека по прозвищу Шакал – легенды незаконной торговли. Он поставляет оружие обеим сторонам конфликта, а те, в свою очередь, вооружают наемников до зубов. Настоящее имя Шакала неизвестно. Он – торговец оружием из США, на счету которого много преступлений – от пиратства до нарушения эмбарго ООН на ввоз оружия. Шакал годами скрывается от властей, став фигурой почти мифического свойства для покупателей поддержанного военного снаряжения. Основная наша задача – найти его и устранить.

Far Cry 2 – это тот редкий случай, когда рассказывать о подаче сюжета почти невозможно. Невозможно потому, что у каждого игра начинается по-разному. В самом начале вам предоставляется выбор наемника из девяти возможных. Все они разной национальности, возраста (от 24 до 48 лет), и у каждого свои интересы.

Вместо вступительного ролика вас ожидает пятиминутная поездка в африканском такси реализованная на движке игры. Эти минуты придется настойчиво игнорировать треп таксиста и оглядываться по сторонам, любуясь красотами Африки. Сухая трава, средней высоты деревья, красивые горы где-то вдали, легкий ветерок, теплые (или жаркие?) лучи солнца, небольшая река справа по курсу – примерно такой вид раскинется у вас перед глазами. Это все до такой степени красиво и натурально, что вы мгновенно погружаетесь в игру. А как только в поле зрения появляется город – конечная цель нашей поездки, герой теряет сознание…

Спустя некоторое время вы приходите в себя, а рядом видите неизвестного мужчину. «Я все еще жив, а вот у тебя малярия» – сообщает он, и вы понимаете, что это тот, за кем вы сюда и приехали – Шакал. Очередной приступ или ранение снова приводят к потери сознания. После того, как вы снова очнетесь, перед вами окажется одна из двух возможных личностей: либо это будет представитель СНС, либо ОФОТ. Очевидно, что каждый из них предложит работать на свою группировку, снабдит вас оружием, лекарствами и транспортом.

Выполнив два-три задания, вы приобретаете полную свободу действий. Теперь можно и отправится на исследование территории. 50 квадратных километров Африки открыты для вас, и таят в себе много интересного. Но необходимость добраться до Шакала все же вынудит нас вернуться к трудовым будням. Это может показаться странным, но штаб-квартиры обеих группировок расположены прямо друг напротив друга, всего в нескольких метрах. Их участники действуют скрытно, а на территории города действует перемирие. Руководители СНС и ОФОТ привлекают наемников со стороны, а сами в это время

делают вид, что ни к чему не причастны.

Как только вы получите задание, можете отправлять на выполнение. Первые 40% игры миссии одинаковые и заключаются, как правило, в том, что бы кого-нибудь найти и уничтожить. Оплату за задание вы получаете сразу же, в виде алмазов.

Кровь за кровь

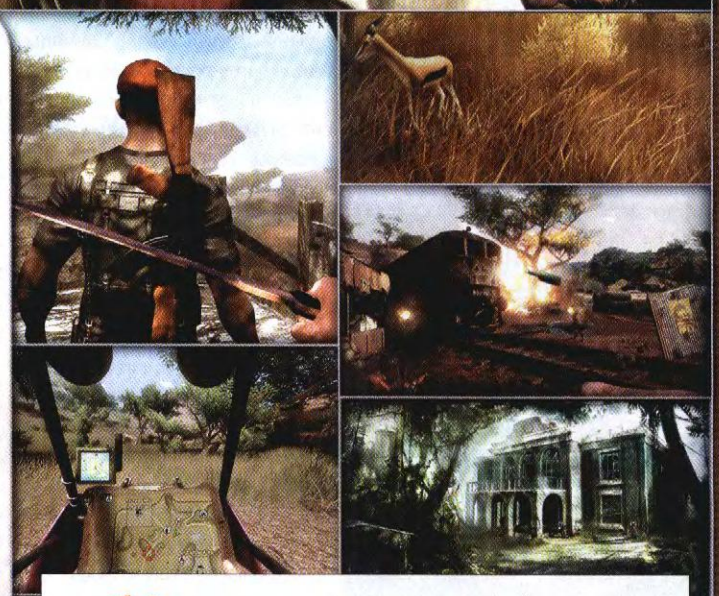
Пришло время ознакомиться с картой. И самое главное изменение – карта стала материальным объектом. Ее, как и положено, герой будет держать в руке. Во второй же у него GPS-навигатор. Кроме основных дорог и равнинной местности на карте указано много полезных вещей: штабы СНС и ОФОТ, город, убежища, автобусные остановки, оружейные магазины, посты охраны, склады боеприпасов, взрывчатки, топлива и медикаментов, транспорт и многое другое. Подобравшись поближе к указанному месту, можно воспользоваться монокуляром. Осматривая территорию, кольцо видоискателя может обращаться из красного цвета в зеленый, указывая на какой-либо объект. Это могут быть, опять-таки, медикаменты, склады с боеприпасами, установка стационарного орудия или снайперская точка. Ликвидировав цель, либо похитив золото, либо взорвав склад, задание считается выполненным. Однако это был лишь один из возможных способов его выполнения.

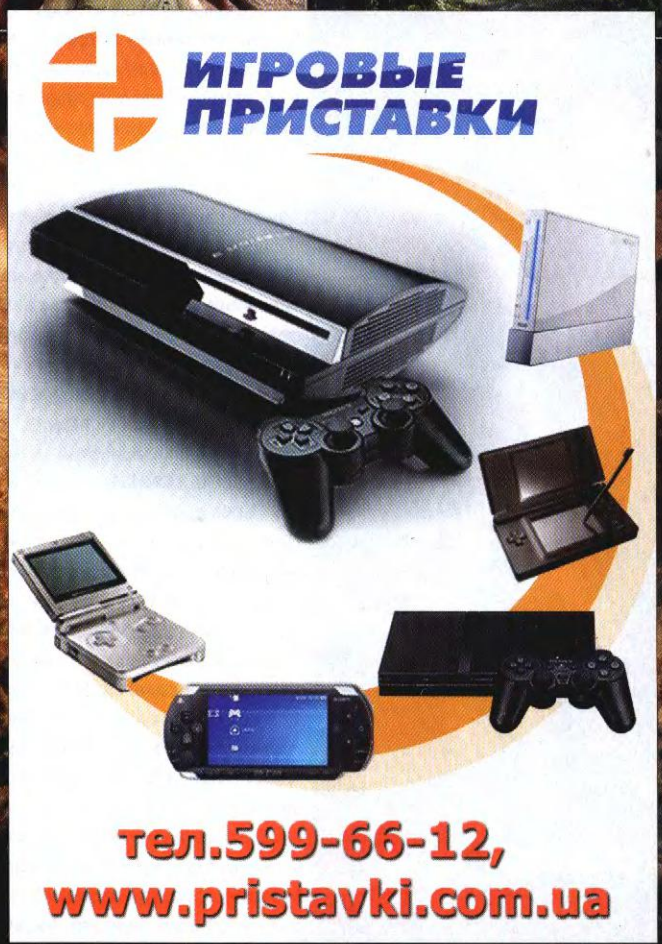
В баре «У Майка» вы познакомитесь со своими будущими напарниками. Получая основное задание от группировок, вам всегда будет звонить ваш друг и предлагать альтернативный путь решения задачи. Так, выполняя одну из миссий, необходимо было прибыть в оазис, кишащий солдатами, и похитить несколько слитков золота. Переговорив с напарником, я узнал о неком радисте, разыскал его, приставил нож к горлу и приказал отправить его людям неверные координаты. После этого спокойно украл золото и выполнил задание.

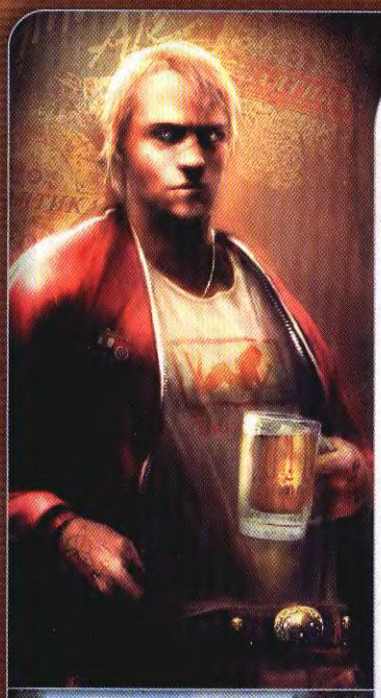
Помимо дельного совета друзья также могут прийти на помощь в трудную минуту. В зависимости от ранения, персонаж может перебинтовать конечность, вправить себе руку, извлечь пулю при помощи щипцов, или прижечь место ранения. Если же вы не успеваете подлечиться, то падаете на землю, экран становится красным, и… нет, вы не погибаете. В этот момент появляется ваш друг и героически выручает вас: ставит на ноги и отводит в безопасное место. Такое может повторяться на протяжении двух или трех раз, потом вы все-таки умрете. К слову, не стоит всегда надеяться на помощь товарища, ведь и его могут пристрелить. Хотя, вы можете спасти беднягу, только если успеете. А если у вас не будет с собой лекарств, то можете и облегчить его страдания… с помощью пистолета. Только помните: если ваш друг погибнет, то это уже навсегда.

Дорога, дорога, ты знаешь так много…

Транспорт значительно ускоряет процесс перемещения по бескрайним просторам Африки. Для поездок вам доступны грузовики, автомобили, джипы с пушкой, джипы марки Jeep, багги и лодки. В большинстве горных







деревень можно обнаружить планер. Встречается редко, но поискать его стоит. Ах да, еще и автобусы. На карте можно обнаружить 5 автобусных остановок. Переезд, к сожалению, не показывают, зато можно сохраниться. Другие транспортные средства встречаются довольно часто и подходят для переездов по небольшим участкам территории. Удобнее использовать джипы со стационарным оружием, потому как кругом расставлены посты охраны. Очень важно заглядывать в карту во время движения, чтобы заблаговременно приготовиться к очередной стычке. Одни из самых эффективных методов – подъехать на вышеуказанном джипе поближе к посту, выйти из машины, быстренько занять место за пулеметом и всех перестрелять. Главное управиться как можно быстрее, пока солдаты не повредят всю машину. Черный дым – плохой знак, лучше либо убежать подальше, либо отремонтировать двигатель. Ремонтируются автомобили и лодки всегда одинаково, путем закрепления какой-то гайки.

Кроме постов с охраной, по дороге можно встретить небольшие домики, охраняемые, в основном, двумя-тремя солдатами. Это – сэйв хаусы, которые становятся вашими после убийства солдат. Там можно пополнить боеприпасы, запастись медикаментами, встретить напарников и, конечно же, сохраниться. После выполнения заданий ваши сэйв хаусы получают апгрейды (добавляется транспортное средство, медикаменты, боеприпасы и т.д.).

На тропе войны

Кроме основных миссий и дружеских заданий существует еще масса способов заработать «камушки». Самый простой из них – непосредственно поиск. Наш GPS-приемник по совместительству оказался еще и алмазоискателем. Когда зеленая лампочка начинает мигать, это значит, что где-то неподалеку находится кейс с алмазами, либо кассета с аудио-интервью Шакала. Еще один способ заработать – посетить бар, где могут дать побочные задания. Можно найти на карте пиктограмму с антенной, и подъехать туда. На месте вы услышите телефонный звонок, и вам закажут какую-либо цель. Также можно взять задание у продавца в оружейном магазине. Всякий раз, как вы будете приходить, он будет просить вас уничтожить конвой, который наматывает круги по определенной территории. В качестве вознаграждения – разблокировка апгрейдов для оружия.

Ну а теперь – об оружии. Одновременно вы можете носить с собой четыре вида оружия: холодное (мачете), основное (ружья, дробовики, автоматы, снайперские винтовки), дополнительное (пистолеты, узи) и специальное (огнемет, РПГ). Кроме этого у вас есть 5 гранат и 5 коктейлей Молотова. Можно подбирать арсенал у только что убитых врагов, а можно посетить оружейный магазин и выбрать что-то на свой вкус. Оружие имеет свойство изнашиваться. И, поверьте, когда вас окружает толпа врагов, а у вас заклинивает патрон, на лучшее надеяться не приходится. О состоянии оружия можно судить по его внешнему виду – на изношенном оружии видна ржавчина. Износ оружия может привести даже к тому, что оно взорвется у вас в руках, так что будьте внимательны. Поэтому вооружение лучше приобретать в магазинах. Там можно приобрести не только необходимую пушку, а и улучшения точности, надежности и ремонтные улучшения. Также в разделе снаряжения можно купить пистолетный ремень, патронаж для дробовика, ранец ракетометчика/сапера, снаряжение гранатометчика/стрелка, камуфляжный костюм, аптечки и прочее. Достаточно купить оружие один раз, и оно постоянно будет вам доступно на складе.

Трудно быть наемником

Визуально игра выглядит великолепно. Трава, деревья, камни, здания, оружия, да и сами персонажи детализированы очень грамотно. Можно, конечно, по-придираться насчет неба и песка, но все это мелочи на фоне грандиозности Far Cry 2. Здесь потрясающе все: начиная от растительности и заканчивая невообразимыми взрывами. На каждом охранном посте присутствует либо бочка с топливом, либо канистры со взрывчатым веществом, и каждый раз вы взрываете и взрываете их. Все летит на воздух, поднимается клуб пыли, падают солдаты – это до невозможного удивительно. Все эти взрывы или перестрелки, по сути, есть в любом уважающем себя шутере, но в случае с Far Cry 2 большую роль играет атмосфера. С самых первых секунд вы верите в происходящее на экране, вы окунаетесь в геймплей с головой, и после этого редко вспоминаете, что Far Cry 2 – игра. Когда вы стреляете в канистру с природным газом, отверстие появляется именно там, куда вы выстрелили. Стреляете второй раз, третий, после чего наблюдаете шикарный взрыв. Огонь попадает на сухую траву, и начинает распространяться дальше! Пламя «съедает» все на своем пути и оставляет за собой выжженную землю. Вы можете просто взять огнемет и выйти на открытую местность – это принесет вам просто незабываемые ощущения. И я уже молчу о том, что при появлении ветра пламя распространяется по его направлению. Но самая впечатляющая сцена в Far Cry 2, от которой по коже бегут мурашки – когда вы едите в автомобиле, рядом бежит стая зебр, а прямо по курсу – закат солнца. Поверьте, это лучшая сцена в истории компьютерных и видеоигр. Несмотря на такое большое количество эпитетов, стоит признать, что в Crysis графика все же на порядок лучше, но, опять таки – что с того?

В заключении хочется сказать вот что. Far Cry 2 и Crysis – по-своему уникальные игры, а их создатели установили новую планку в истории развития электронных развлечений. Это взрослые и до такой степени продуманные проекты, что в них должен поиграть каждый. Что из них лучше – решать исключительно вам, но при всем моем уважении к Crytek, игра Ubisoft Montreal получилась на голову лучше. А, следовательно, оценка – на балл выше.

Ян «Dexter» Одарченко

Графика:	11
Геймплей:	11+
Звук и музыка:	11
Управление:	12
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 11

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

Заходи на www.shpil.com и отдай свой голос за лучшую игру 2008 года

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3

МЕДВЕДИ VS ПОКЕМОНЫ

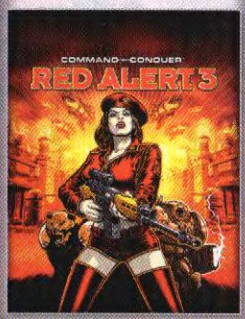
Жанр:
пародийная РТС
www.commandandconquer.com

Разработчик:
EA Los Angeles
www.ea.com

Издатель:
Electronic Arts Inc.
www.ea.com

PC | X360

Системные требования:
Процессор: любой Intel Core Duo, Intel Pentium 2.6 ГГц, AMD Athlon XP 2800+, 1 Гб ОЗУ, NVIDIA GeForce 6800 или лучше, ATI Radeon X800 или лучше,звуковая карта, 10 Гб свободного места, 12 Гб для EA Link



Вы, самоуверенные американцы и наивные русские… вы, ВЫ НЕ ЛЮБИТЕ АНИМЕ???!!! Как вы вообще смеете существовать после таких заявлений? Мы смотрим вашего Чебурашку, мы ходим на премьеры Мадагаскаров и ТинкерБеллов, а вы, вы заявляете, что аниме ест моск! Нет, хватит, надоело. Пришла пора показать вам, что такое настоящая сила – быстро включайте и смотрите аниме, иначе наша армия отправит вас в небытие!

Уже третий час по телику транслировали какой-то бред со странным мужиком в кимоно. Бурный монолог, перемежающийся видеовставками с расхаживающими по улицам огромными роботами, трансформирующимися танками и самолетами, смешными японцами, косплеящими джедаев, и фермерами с лучевыми ружьями. Да, нужно переключаться на другой канал, видимо тут фильмов показывать не будут. Переключимся, например, воот на этот. На экране замелькала старая-добрая реклама. Стоило только расслабиться в предвкушении нового кино-хита, как на экране снова замелькала странная техника. Что за черт? Потянувшаяся к пульту рука наткнулась на что-то знакомо мягкое… лето… море… и… А! Медведь! Елки, откуда у плюшевой игрушки клыки? Так и без пальца остаться можно! Изображение на экране моргнуло, появилась подозрительно знакомая рожа: «Вот такой вот ультиматум, поставила нам Империи Восходящего Солнца. По причине нашего несогласия с требованиями этих злобных отаку, мы объявляем повсеместную мобилизацию!». Черт, это ж наш президент… Без орденов и не узнал…

Идет война народная

Да, да, да. Вот она, долгожданная, третья часть противостояния СССР и США. Хотя нет, теперь здесь три стороны конфликта – к извечным противникам добавилась Империя Восходящего Солнца. Появление третей стороны можно было предугадать – игры на две фракции уже считаются слишком простыми и не пользуются былой популярностью. Даже в основной C&C ввели инопланетян, так что появление Японии в третьей части Red Alert было предопределено.

Введение новой стороны конфликта потребовало пересмотра баланса. Разработчики виртуозно обставили этот процесс, сделав логическую привязку изменения расстановки мировых сил к смерти Эйнштейна, подстроенной советской верхушкой. Но гибель ученого не только ослабила запад, но и родила новую силу – Японию, не пострадавшую от ядерных испытаний США и сумевшую воплотить в жизнь все то, что мы сейчас можем найти в 80% аниме.

Сохраняя дух предыдущих игр серии, Red Alert 3 буквально напичкан штампами и приколами. Все советские командующие буквально как елки увешаны медалями и кокардами. Японские солдаты носят средневековые доспехи и воюют световыми катанами, а император постоянно чаи гоняет и щеголяет в самурайском кимоно.

Толпой и батю бить легче

Самым интересным нововведением игры можно назвать возможность кооперативного прохождения кампайна. И это не просто фича, прилепленная на стадии финализации разработки, а возможность запланированная изначально. То есть компайн не можно, а нужно проходить в команде. Конечно, если найти напарника не удастся (тому, кто действительно ищет, найти будет не сложно – есть поддержка кооперативного прохождения через Интернет), или же нет желания играть в паре с кем-нибудь чужим, то разработчики любезно добавят в команду компьютерного союзника. Выживать он конечно умеет, но вот о тимплее понятия попросту не имеет, и им приходится периодически помыкать.

Все новое – хорошо забытое старое

Разработчики Red Alert 3 не стали выдумывать велосипед, и оставили игровой процесс практически не тронутым. Да, у нас опять появились водные юниты, которых мы потеряли во второй части, но теперь все намного веселее – большинство из водоплавающей техники также неплохо себя чувствует на суше или в воздухе. Такое себе массовое засилие амфибий. К сожалению, особо мощные боевые единицы привязаны к своей среде обитания и при атаке на вражескую базу те же корабли пригодятся, если она расположена недалеко от берега.

Баланс сил сделан неплохо, но не без недостатков. Один из самых бросающихся в глаза – отсутствие противовоздушной обороны у Империи на ранних уровнях развития, что делает базу очень уязвимой для воздушного раша. Ну и еще пугает чрезмерная мощность некоторых «супероружий».

Каждая из сторон конфликта достаточно сильно отличается от других, так что поиграв за СССР и перейдя к компайну Союзников, действительно чувствуешь разницу как в управлении, так и в игровом процессе. Конечно в первую очередь обращаешь внимание на постройку зданий. У СССР можно заказывать целую очередь зданий – строительство не начнется до окончания предыдущего, но площадка будет обозначена забором. У Союзников использована классическая схема строительства, когда новое задание нельзя инициировать пока идет строительство предыдущего здания. Империя и здесь выделяется технологичностью – база производит передвижные юниты «ядра», которые одним кликом мышки превращаются в соответствующие здания. Такая способность позволяет быстро захватывать карту, так как здания не привязаны к энергетической сетке базы.

Видно, да завидно

Графический движок Red Alert 3 основан на наработках C&C 3. Соответственно, все юниты и строения полностью трехмерны, красиво разваливаются на части, дымят и взрываются. Спецэффекты очень интенсивны, как в принципе и раскраска юнитов. По началу это раздражает, но со временем привыкаешь к их пестроте – ведь яркие расцветки позволяют лучше ориентироваться, где свои, а где чужие.

Красивые эффекты и реалистичная вода имеют и негативное влияние – высокие системные требования. В действительности, чтоб насладиться всеми прелестями нового Red Alert, нужно довольно неслабую машину. Правда, для обладателей уже устаревшего железа тоже есть выход – выкрутить все настройки на минимум. При этом игра теряет весь свой новомодный лоск, и картинка скатывается до уровня чуть ли не ниже Red Alert 2, но зато при этом хорошо бегает даже на откровенно слабых компьютерах.

Звуковое оформление игры не может вызвать ничего кроме восхищения – качественная озвучка техники и юнитов, радует слух закаленных в боях стратегий. А новые произведения Клепаки будоражат кровь и ведут к новым победам.

Отдельно хочется вспомнить о видеовставках раскрывающих перед нами сюжет игры. Для их съемок были взяты широко известные в узких кругах актеры, идеально вписывающиеся в образы персонажей. Вообще за кастинг разработчикам нужно поставить все 150 по 12-ти бальной шкале. И особенно большая благодарность за подбор актрис на женские роли (тут есть и фотомодели, и кикбоксерши, и порнозвезды).

Итого

Уважаемые телезрители, вы смотрели самодеятельную постановку на тему Red Alert 3. Передача создана под патронатом президентской администрации и при участии самого президента. Трансляция организована в рамках движения «Взрослые, детям земли». Приятного просмотра, оставайтесь на нашем канале.

Черт, я тут уже тушенкой затарился и лопату купил – атомное убежище копать. Ладно, хоть скотч пригодится – медведю пасть залепить, чтоб впредь эксцессов не случалось.

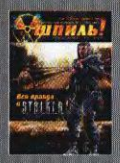
Telo

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

ОЦЕНКА 11

РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007!

Спецвыпуски


№1'2007 11 грн. ☐

№2'2007 11 грн. ☐

№3'2007 11 грн. ☐

№4'2007 11 грн. ☐

№1'2007 с диском 6 грн. ☐

№1'2007 с диском 6 грн. ☐

№3'2007 с диском 6 грн. ☐

№4'2007 с диском 6 грн. ☐

№5'2007 с диском 6 грн. ☐

№6'2007 с диском 6 грн. ☐

№7'2007 с диском 6 грн. ☐

№8'2007 с диском 6 грн. ☐

№9'2007 с диском 6 грн. ☐

№10'2007 с диском 6 грн. ☐

№11'2007 с диском 6 грн. ☐

№12'2007 с диском 6 грн. ☐

Чтобы подписаться:
1. Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, подсчитай общую сумму – внеси ее в графу «**Общая стоимость выбранных журналов**».
2. Перечисли в любом коммерческом банке получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «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: ООО «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, внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу: ИД «Комиздат», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
по факсу: (044) 425-92-48 или 425-92-41
по электронной почте: subscribe@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! Спецвыпуск» – 48,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

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

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

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

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с января 2009 года по декабрь 2009 года)

ООО «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 » января 2009 г.

Плательщик: _____

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

Всего к оплате:_____ грн._____коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

Индекс_____ Область_____

Район_____ Город _____

Улица_____ Дом_____ оф./кв._____ Корп._____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Мисс
Шпиль
декабрь

ОПЕРАЦИЯ «Т»

PC | Xbox 360

Жанр:
hack`n`slash/rpg
www.sacred2.com

Разработчик:
Ascaron Entertainment
www.ascaron.com

Издатель:
Акелла
www.akella.com

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 2 ГГц;
Память: 2048 Мб;
Видео-карта: 256 Мб;
Жесткий диск: 12 Гб свободного места;

Нас вернули во времени, эдак на пару тысяч лет назад от периода первой части. Издавна по землям Анкарии протекали потоки Т-энергии – таинственной эссенции жизни, источника разума и магии. Серафимы – были очень мегакруты в своей крутизне, и являлись единственными хранителями этих потоков. Но вот пришло время перемен. Раса Высших эльфов достигла вершины своей пальцатости и решила что их пальцатость пальцатие крутизны серафим. И устроили они тараканьи бега. Таракан эльфов уже почти победил таракана серафим, но коварный оппонент откусил ему левый усик, и тот забыл куда бежать. Эльфы конечно возмутились и объявили всем войну. Т-энергия превратилась в оружие невероятной силы. Хаос поглотил Анкарию, и не было возможности остаться в стороне от этой войны – люди и животные были вовлечены в нее, вынужденные бороться за право на существование.

Разобраться со всей этой кашей обязаны великие и могучие сотрудники санэпидемстанции. В роли одного из которых нам придется играть. Всего героев шесть. Ascaron снова пытался удивить нас оригинальностью. Из известных по первой части игры осталась только Серафима. Компанию ей составляют высшая эльфийка, дриада, страж храма, воин тени и инквизитор. С тем что все персонажи так уж оригинальны, как нам обещали, конечно можно поспорить. Высшая Эльфийка – это копия Боевого мага, Дриада – лесного эльфа, а Воин тени – подобие гладиатора. Впрочем персонажи не лишены доли уникальности. Тот же Воин тени – не просто типический файтер, а существо, вызванное с потустороннего мира, сложным ритуалом. Фактически он зомбак, хотя и это название не полностью раскрывает его суть, так как обычный ходячий мертвец обладает намного меньшим арсеналом способностей. Инквизитор мне вообще ничем не запомнился, разве что он похож на Дарт Сидиуса, вплоть до способности кидаться молниями. Таким образом, наиболее уникальным является только Страж. Это механическое существо, запрограммированное своим создателем. Правда, по сути, Анубисо-подобный робот напоминает Гнома. Только огнестрельное оружие заменено энергетическим.

Определившись с героем, нам необходимо решить, будет он добрым, светлым и пушистым, или же наоборот – забиякой-хулиганом. Иначе говоря, выбрать между путями света и тьмы. Генерация Альтер эго завершается выбором бога-покровителя. Каждое божество дает герою уникальную способность. Восстанавливается она весьма долго, но в критической ситуации может оказать незаменимую услугу. Два божества из шести привязаны к выбору мировоззрения персонажа, остальные четверо доступны в обеих компаниях.

Стартовые локации не зависимо от выбора персонажа и кампании расположены в одном из регионов Анкарии, на небольшом удалении друг от друга. Карта изменилась до неузнаваемости. Причем переработка коснулась не только территорий, но и интерфейса. Если раньше карта напоминала рисунок на листке бумаге, то сейчас она представлена в каком-то псевдо-трехмерном стиле и разбита на множество маленьких областей. Обширные территории теперь практически лишены порталов. Как писал К. Саймак: «Они украли мой сажальный камень, и теперь я обречен на пешее хождение». Взамен порталов по городам и вдоль дорог расставлены монолиты, возле которых герой оживает после случайной смерти. После загрузки игры нас тоже переносят к последнему посещенному монолиту, так что процедура save/load может быть использована в качестве телепорта.

Бороздя просторы Анкарии на своих двоих, понимаешь, насколько полезными стали лошади. Теперь это не только ценный мех и дополнительная защита от повреждений. Нам предоставлен внушительный выбор скакунов на любой вкус. Тут есть как клячи, так и боевые лошади, скакуны и иноходцы. Ездовые отличаются не только характеристиками, но и уникальными спецприемами. Использовать же свои заклинания верхом на лошади герой не может. Помимо стандартных парнокопытных, каждому герою отведена специальное ездовое животное. Получив его, мы сможем использовать боевые

способности, не покидая седла. Кроме того, зверики ускоряют восстановление атак одной из школ. Да и внешний вид, сам по себе, дорогого стоит. Представьте себе, как смотрится серафима верхом на саблезубом тигре. Похожие, как сестры, эльфийка и дриада имеют близкие предпочтения – первая восседает на Змее, а ее лесная сестрица на Варане. Звери Инквизитора и Воина Тени столь же готичны, как и их хозяева – гигантский паук, и адская гончая. Страж храма колесит по Анкарии на мобикулуме – футуристическом мотоцикле, выполненном в виде огромного колеса.

Количество характеристик героя уменьшено до шести, это сила, живучесть, ловкость, интеллект, выносливость и сила воли. Как правило лучше придерживаться прокачке одной из них, в зависимости от стиля ведения боя. Набор навыков у каждого героя свой. Функции навыков подобны аналогичным в первой части. Одни влияют на эффективность того или иного вида оружия, другие на силу заклинаний определенной школы или скорость их восстановления. Есть навыки, отвечающие за верховую езду, степень влияния зелий, шанс защиты и пр. Значительные изменения коснулись боевых техник. Они теперь делятся на три школы, а не на две как раньше. В каждой из школ в среднем около пяти заклинаний. По ходу игры встречаются специальные свитки – используя которые можно изучать новые заклинания или повышать уровень уже имеющихся. Заклинания имеют три ступени развития, на каждой из которых мы можем добавить одно из двух возможных свойств, например, увеличить количество осколков или повреждение. Уровень заклинания поднимается по накоплению необходимо количества очков школы, которые герой получает при прокачке навыков соответствующего типа. Так, например, за заклинания магии огня отвечают несколько навыков, повышение любого из них дает очки школе огня. Когда их накопится достаточно, вы сможете добавить одному из заклинаний новое свойство.

Кстати порадовало то, что ауры теперь нет нужды переколдовывать каждую минуту – «обкасты» не имеют ограничений по времени. Единожды наложенные они будут активны, пока смерть не разлучит вас, либо пока вы сами не пожелаете их отключить. В активном состоянии могут находиться только ауры, расположенные в специально отведенных слотах, которых может быть до четырех, в зависимости от навыка концентрации. Единственное «но» – аура может давать негативный эффект, например пониженную сопротивляемость, или замедленное восстановление заклинаний, так что будьте внимательны.

Ложкой дегтя, на мой взгляд, являются побочные миссии. Уж очень они однотипны и неприметны. По сути от выполнения дополнительных заданий фактически не получаешь никакого удовольствия, ни морального ни материального – награды зачастую скупы. За то помимо сюжетной линии, у каждого персонажа есть своя «семейная» ветвь заданий. На радаре она отмечена дополнительной, синей стрелочкой.

Конечно, не обошлось без ошибок. Самой значительной, на мой взгляд, является дисбаланс персонажей. Если Эльфийка, Дриада и Воин тени проработаны нормально, то Серафима – настоящий ангел смерти. При правильной прокачке, она выносит всех остальных персонажей (иногда по очереди, а иногда так). В сравнении с ней Страж Храма вовсе хиленький микроб – набор его спецударов и аур даже близко не дают того эффекта, что у Серафимы.

Впечатления от игры создалось спорное. С одной стороны я был приятно удивлен многими нововведениями, с другой огорчен реализацией некоторых элементов. Графика на достаточно высоком уровне, особенно хорошо выполнена архитектура зданий. А вот со вспышечными эффектами разработчики слегка переборщили. Частых вылетов замечено не было, изредка бывает, конечно, но до Clear Sky пока не дотягивает («наши» – лучшие ☺). Игра сохранила атмосферу первой части, но отсутствие кардинально новых решений может отбить интерес.

Wolf

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

ОЦЕНКА 9

Война превращает в диких зверей людей, рожденных, чтобы жить братьями.
Вольтер

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

АДСКАЯ ВОЙНА

Жанр:
Тактический шутер
www.brothersinarmsgame.uk.ubi.com/hellshighway

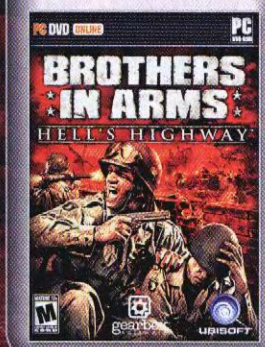
Разработчик:
Gearbox Software
и Rockstar New England
www.gearboxsoftware.com
www.rockstarnewengland.com

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель у нас:
«Бука»
www.buka.ru

PC | X360 | PS3

Системные требования:
Процессор: Intel Core 2 Duo 2.4ГГц или эквивалент
Оперативная память: 2 Гб
Видеокарта: GeForce 8600 GT/Radeon HD 2600
Жесткий диск: 8 Гб



Зачем тратить время на рассказни об упадке жанра, заезженности штампов Второй Мировой и прочих проблемах игроиндустрии? Перед нами долгожданное продолжение нашумевшего тактического шутера Brothers in Arms: Road to Hill 30 – Brothers in Arms: Hell's Highway. Чем же оно отличается от своего младшего брата? На что были потрачены три года работы? Действительно, а на что?..

По сути, изменились только графика да пейзажи. Замените Францию Голландией и операцией Market Garden, подштукатурьте картинку и – вуаля! – сиквел готов, пипл схавает и не подавится. Gearbox Software накрыли пышный стол, созвали множество гостей и подали лишь одно блюдо на всех. Удивление? Разочарование? Возможно. Вот только планка качества деликатеса по сравнению с предыдущим пиром всё же возросла.

Игра и немцы

Это война. А война преступна всегда. Всегда, во все времена, в ней будет место не только героизму и самопожертвованию, но ещё и предательству, подлости, ударам в спину. Иначе просто нельзя воевать. Иначе — ты заранее проиграл.
Сергей Лукьяненко
«Ночной Дозор»

Концепция проекта нисколько не изменилась – мы все также ведем вперед отряд бравых бойцов под руководством штаб-сержанта Мэтью Бейкера. На этот раз сценаристы решили покорить вершины драматичности в играх и приплели к основной сюжетной линии еще и воспоминания главного героя о детстве, и загадочную историю с проклятым пистолетом с гравировкой Brothers in Arms. Получилось, на удивление, хорошо. Очень даже. Если в начале напарники рвутся в бой, предчувствуя победу, шутят, издеваются друг над другом, то к финалу мы наблюдаем потерянных в себе людей с расстроенной психикой и расшатанной нервной системой. Бейкера преследуют кошмары, внезапные галлюцинации, видения. Частенько у него перед глазами пробегают события первой части игры и той самой Вершины 30, где остались практически все его друзья. Мы наблюдаем за превращением молодых ребят в тридцатилетних стариков, больных ужасами войны.

Огромную роль играют режиссура и операторская работа – крупные планы лиц замученных солдат, потеря боевых товарищей, серьезные ранения, оторванные конечности, взрывы и стремительные атаки бесподобны. Но без пафоса не обошлось. Диалоги и выкрики вояк напоминают дешевый голливудский фильм, а Бейкер, декларирующий «Я поведу вас на Берлин», стоя на джипе чем-то смахивает на дедушку Ленина и его любимый броневик. Бред, конечно, редкостный. А как вам оторванные головы при взрыве гранаты под ногами? Мы, конечно, все понимаем, но по логике вещей должно оторвать именно ноги…

Местами физика заставляет вспомнить выражения Нагиева из «Самый Лучший Фильм», включая ушедшее в народ «крейсер мне в бухту!». Да, заборы и мешки простреливаются, да, осталось мало надежных укрытий, да, тела и почти все объекты поддаются законам физики…но поче-

Market Garden

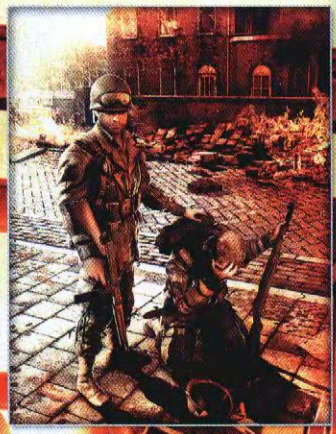
Голландская операция – военная операция союзнических войск во время Второй Мировой войны. Она проводилась с 17 сентября по 25 сентября 1944 года на территории Голландии и Фашисткой Германии и получила кодовое имя «Маркет Гарден» (Market Garden). За те девять дней, что продолжалась операция, была произведена крупнейшая в истории высадка десанта.

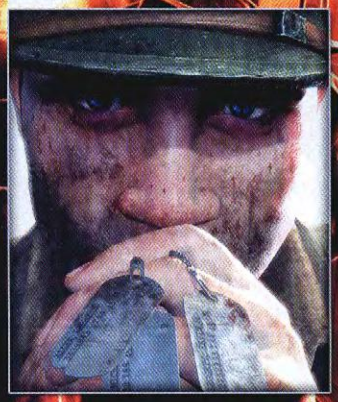
После поражения фашистов в Нормандской операции и операции «Кобра», они были вынуждены отступить к немецким границам, к так называемой Линии Зигфрида. Бельгия и Франция предприняли моментальное наступление, вследствие чего границы Союзников растянулись.

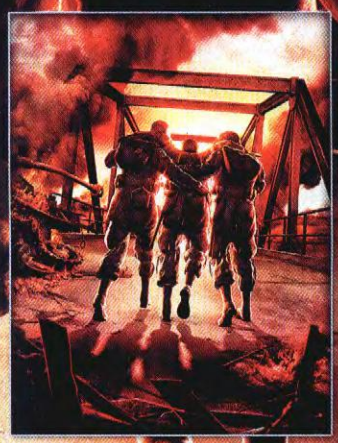
Почувствовав близкую победу, британский фельдмаршал Монтгомери предложил генералу Эйзенхауэру (будущему президенту США) наступление на Голландию и Германию с целью захвата портов в первой и промышленных объектов во второй. Все это необходимо было провернуть в обход Линии Зигфрида, попутно захватывая многочисленные мосты и перекрывая противнику путь. В случае успеха, победу праздновали бы во время Рождества 1944 года.

Но союзники не приняли во внимание два момента – доставка снаряжения и территория боевых действий. В первом случае проблемой были разрушенные мосты и железнодорожные пути, амуниция прибывала непосредственно из Нормандии грузовиками. Это занимало много времени, да и половина машин не доезжала до пункта назначения. Что касается местности, то Голландия изрезана каналами и реками – это общеизвестный факт. Переправа через них не представлялась возможной – пройти можно было исключительно по мостам. Ну а немцы были явно против… К тому же, по берегам Рейна были выставлены батальоны, получившие единственный приказ – не дать противнику вторгнуться на территорию Германии.

Из-за просчета высших чинов армии полегло множество солдат, бойня стала одной из самых кровавых в истории Второй Мировой. Операция «Маркет Гарден» превратилась в земной Ад.







му хлипкая конура при точно попадании ракеты остается на месте?! Почему половина бочек и ящиков намертво прибиты к полу, а плафоны люстр пуленепробиваемы? Видать, немцы хорошо подготовились к высадке союзников.

Хороший фриц – мертвый фриц

В остальном же геймплей не претерпел изменений. Изначально Мэтью Бейкер командует одиноким отрядом, но по мере прохождения игры к нему добавляются еще два, причем один из них – весьма полезные ребята с ракетницами. Схема «один в поле воин» явно не катит, приветствуется слаженная командная работа. Обычно один взвод прячется в укрытии и обстреливает врагов, в то время как другой (или Бейкер в одиночку) обходит противников с тыла и устраивает им Гернику. Периодически хватает и нескольких гранат для кровавой расправы.

Искусственный интеллект вполне приличен, хотя явно не претендует на звание «самый умный». Однополчане уже не застревают в стенах, но все еще могут смотреть на вас с щенячьим умилением при выкрике «В атаку!». Враги на рожон не лезут, но стреляют достаточно метко, да и вылезают из своих нор аки ошпаренные тушканчики – молниеносно, неожиданно и с дикой мордой. Убить могут даже на минимальном уровне сложности, про максимальный мы вообще молчим – задачу игрока усложняет отсутствие интерфейса. Практически любой уровень можно пройти без лишнего шума – и это увеличивает интерес к проекту. Чем переть как танк, снося все на своем пути, лучше тихо снять снайперов, спрятаться за углом и по одному отстрелять фрицев.

Помимо основных миссий есть и дополнительные, аркадные. Как и прежде, придется сдерживать напор немцев на протяжении определенного времени, кататься на «Шермане» (название танка – прим. автора) и активно использовать снайперскую винтовку в целях защиты какой-то невинной жертвы. На этот раз ей оказался мальчик, которого преследуют фрицы. Нам, несомненно, жалко ребенка – вот только на кой черт он сдался фашистам? Для «языка» слишком мал и глуп, для опасного преступника – тоже. Вот тут-то и закрадываются сомнения о наклонностях и пристрастиях немецкой армии…

Мы зарабатывали, как могли

Gearbox Software подарили нам отличный тактический шутер в сеттинге Второй Мировой, при этом излишне не напрягаясь. Получилось бойко, ярко и динамично. Сюжетные вставки радуют, бои интересны и продуманны, графика тянет «на отлично» с её эффектами «вживания в роль» – трясущимися руками, мелькающими в кадрах частями тел и тому подобное.

Но, прежде всего, Gearbox Software очень неплохо нагрелись на фанатах серии. Пиарщики знают свое дело, и проект уже разошелся миллионным тиражом. Обмануты ли мы в ожиданиях? Нисколько. Никто ведь не обещал очередной революции.

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

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

ОЦЕНКА 11

GALACTIC CIVILIZATIONS II

МАНУАЛ КОСМИЧЕСКИХ ПОЛИТИКОВ

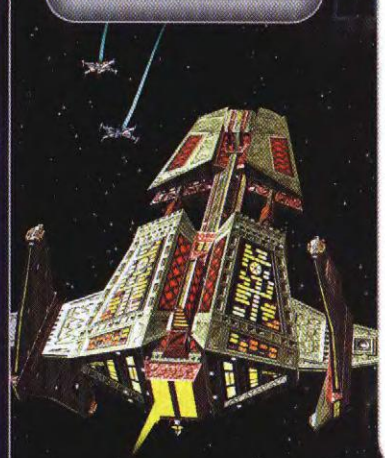
Жанр:
Пошаговая стратегия
www.galciv2.com/twilight

Разработчик:
Stardock Entertainment
www.stardock.com

Издатель:
1С / Snowball Studios
www.games.1c.ru

Системные требования: Процессор 1 ГГц, Видео 64Мб, ОЗУ 1 Гб

PC



Не так давно одна игра вызвала у меня острое ощущение дежавю. Мне показалось, что я снова школьник, на дворе девяностые, а на мониторе – теперь уже старый и добрый Master of Orion. Такого чувства у меня не возникало со времен выхода второй части игры, которая и доселе является, как по мне, мощным конкурентом Героев и Червей в плане радостей такого веселого мероприятия, как хотсит, он же «гейма-шпилим-заодним-компом». Впрочем, потом была и третья часть MoO, но это уже было откровенное фуфло. Чего не скажешь о рассматриваемой сегодня ТБС – Galactic Civilizations II.

Поехали!...

...как сказал в свое время Гагарин, первый чел, обозревший наш родимый шарик с высоты даже не птичьего полета, но с высоты земной орбиты. Впрочем, нам с вами предстоит взглянуть на наш шарик с еще более удаленной точки зрения. В поле нашего наблюдения (и заодно экспансионистских планов, куда ж без них) попадет не то, что одна планета, а целая галактика с кучей звездных систем, планет, астероидных полей и, естественно, рас, чтоб процесс подминания галактического господства не был для нас простым, как поедание утреннего бутерброда.

Есть в игре, как и стоило ожидать, одноименная с названием игры кампания, мультиплеер и сингл-скирмиш, и вот на этом этапе и обнаружился самый громадный минус игрушки – отсутствие хотсита (бараны, ну как можно было до этого додуматься???). Увы и ах, радость разгрома живого противника – удел исключительно обладателей сетки, и это – всем минусам минус. Но, должен порадовать, на этом огромные минусы исчерпываются (и остается один крупный, но о нем потом).

Ксенология

Итак, в мульти и скирмише первым этапом игры является генерация расы, в лучших традициях жанра космических ТБС. Выбираем морду лица, политический строй, стиль кораблестроения, начальные технологии, фиты и скиллы, ну и неживым оппонентам можем то же самое настроить. Даже дефолтных рас в игре предостаточно, плюс есть еще малые расы, которые в галактике занимают всего одну планетку и сидят на ней, как пустившие корни деревья (прям как нынешнее человечество). Сразу дам совет наперед – выбирая оппонентов, не ставьте людей, так как эта раса – настоящий гвоздь в заднице галактики, а все из-за непоборимой страсти к колонизированию. Кто играл в Disciples 2, тот помнит, что такое попытаться выловить всех гномовских жезловиков на карте. То же самое и здесь: пока мы колонизируем десяток планет, поднимем на них экономику и начнем копить вооруженные силы, эти маньяки наштампуют колонизационных кораблей, как хомяки потомство и потом выкурить их со всех занятых ими планет будет очень сложной задачей, вне зависимости от крутости нашего флота. К тому же, у людей всегда наибольшее население в галактике, и ближе к середине игры любое голосование в галактическом парламенте (а он в игре есть, и там выдвигаются и принимаются законопроекты) останется за ними ввиду их патологически большой численности. В общем, только поиграв в GC2, я понял, какая же люди все-таки зараза.

Здравствуйте, посол

Дипломатия – один из интереснейших аспектов игры. Торговля технологиями и шпионаж, союзы и альянсы – ей-богу, лучше бы политики играли в свои политические игры здесь, в виртуальной галактике. Наверное, если бы не невозможность бить морду оппоненту, они бы так и сделали, благо возможностей для политически-стратегических подлянок в игре море. К примеру, разработали мы крутую технологию щита, да и впарили ее всем известным расам. В чем подвох? А в том, что наши корабли потихоньку вооружаются ракетами, против которых щиты абсолютно бесполезны. А если учесть, что наш главный оппонент

поголовно вооружен лазерами, против которых щиты – самое оно… Ну, вы поняли.

Колонизация – наше все

Итак, раса выбрана, и мы берем бразды правления ею в свои загребущие клешни. Изначально под нашим контролем находятся лишь одна планета да пара кораблей, и наша задача – как можно скорее эту ситуацию исправить путем постройки новых кораблей и колонизации с их помощью новых планет. Планеты же бывают разные – как пригодные для жилья, так и не очень. Во втором случае для поселения будут необходимы определенные технологии – такие, как адаптация к радиационным мирам или планетам с высокой гравитацией. К слову, именно такие планеты нередко оказываются самыми вкусными в плане рентабельности – человековместимости, постройковместимости, ну и случайные плюшки на таких планетах бывают чаще.

А плюшки эти очень разные. К примеру, на свежезанятой планете может обнаружиться колония редких животных, с которой можно поступить тремя способами: милосердно – сделать для них резервацию, пожертвовав доступной под застройку площадью; нейтрально – выселив их на спутник и злобно – употребив их колонистам в пищу (плюс к росту населения). Невооруженному глазу видно, что последний способ наиболее выгоден, но он сдвинет нашу расу в сторону минуса на шкале элайнмента, а это отрицательно скажется на отношении к нам гуманных рас. Хотя, случайности бывают и нейтральные, и притом архиполезные: меня вся галактика боялась, когда на пятом ходу игры археологи откопали на свежеколонизированной планете громадный баттлшип, а до появления аналогичного всем расам, включая мою, было ходов 700-800 как минимум. Правда, и содержание такого корабля – вещь затратная, но какой геймер станет жать монету, когда перед ним такая смертоносная красотища?

Судостроение

А кораблики в игре действительно красивые. Или очень уродливые. Все зависит от того, насколько убога фантазия геймера. Почему? Да потому, что проектирование корабля – процесс исключительно творческий. В зависимости от размера, у каждого корабля есть свободный объем, на который мы можем вешать исследованные нами пушки, щиты, броню, модули и прочую аэрокосмическую дребедень. Но вместо того, чтобы обвешивать этим добром заготовленную разрабами модель корабля, любой уважающий себя кораблестроитель поступит другим образом. Он возьмет один из 3-4 шаблонов, состоящих из элементарных корпуса и кабины, а все остальные части повесит на корабль сам, выбирая их из моря доступных запчастей. Не влияющие на характеристики украшательства вроде крыльев, антенн и частей корпуса не имеют лимита веса и влияют только на эстетику корабля, но это не меняет того, что генерация корабля на любой вкус – одна из очень сильных сторон игры.

Батареи, огонь!

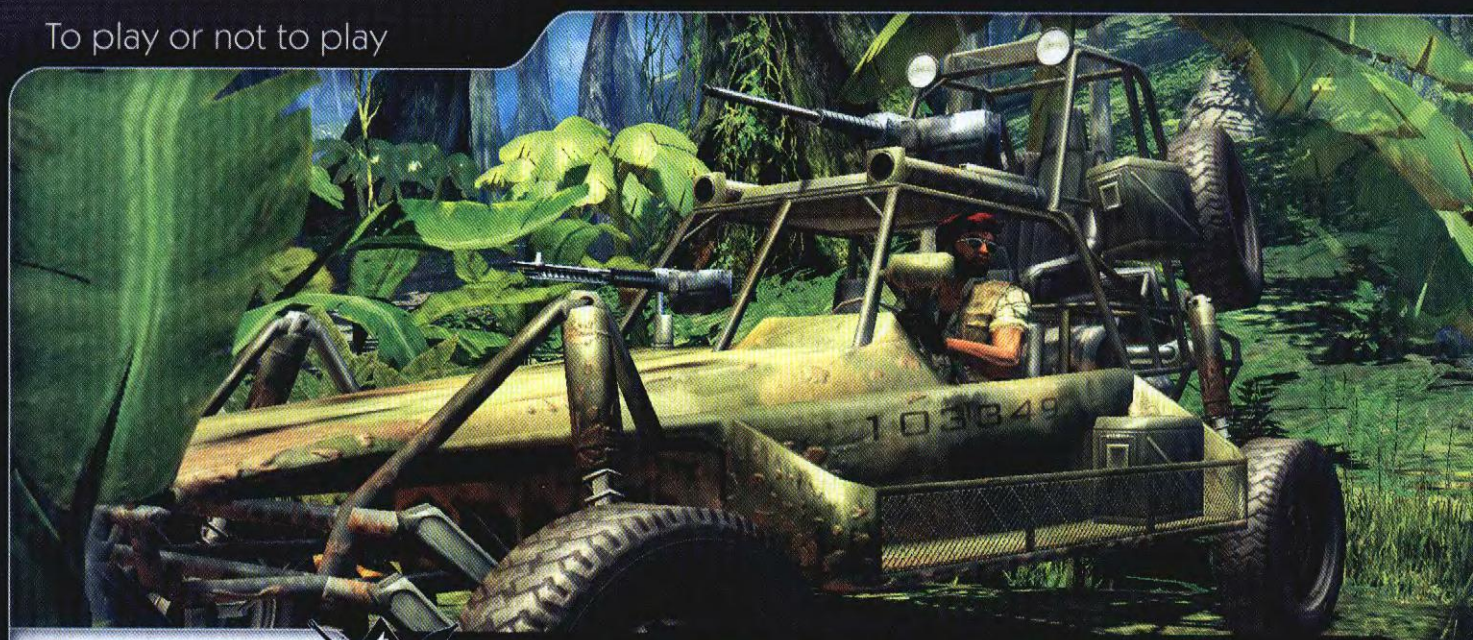
А теперь об упомянутом ранее «большом минусе». Минус этот относится к космическим баталиям, и он крайне неприятен – в отличие от того же MOO, тактическая составляющая боя здесь отсутствует. То есть, мы просто видим, как два флота сближаются, обстреливают друг друга, кораблики красиво взрываются и вуаля – бой окончен, мои поздравления (или соболезнования). Никаких заходов в тыл, никакого тактичного сбивания щитов с одной стороны, никакого абордажа – все это удел старых добрых игр, и все это очень расстраивает.

В общем, что и говорить – есть в игре минусы, есть много плюсов, и всем любителям Civilization и MOO она категорически показана. Удачного покорения галактики!

Михаил «Фокс» Лисица

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

ОЦЕНКА 10



MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

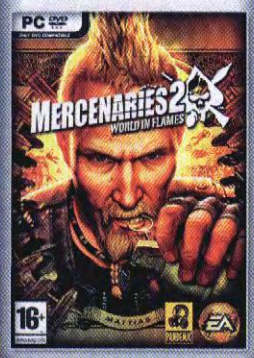
WILL WORK FOR FOOD

Жанр:
экшн
www.mercs2.com

Разработчик:
Pandemic Studios и LTI Gray Matter
www.pandemicstudios.com
www.livetech.com

Издатель:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования:
Процессор 2,66 Ггц
2 Гб ОЗУ
512 Мб видео



Для компьютерных игр наемники и солдаты – тема ничуть не менее благодатная, чем эльфы с орками. Поделий, позволяющих воплотиться в одного из наемных граждан мира, – пруд пруди. Поэтому удивляться тому, что о Mercenaries практически никто слыхом ни слыхивал вряд ли стоит. Даже великий и всезнающий гугль с трудом дает ответ на каверзный вопрос – что это за игра и откуда растут ее ноги. А дело всего лишь в том, что игра эта вышла только на приставке и хоть и была популярна зарубежом, у нас осталась неизвестной. Впрочем, вторая часть совершенно никак не связана с первой ни сюжетно, ни событийно, так что мы толком ничего не потеряли. •

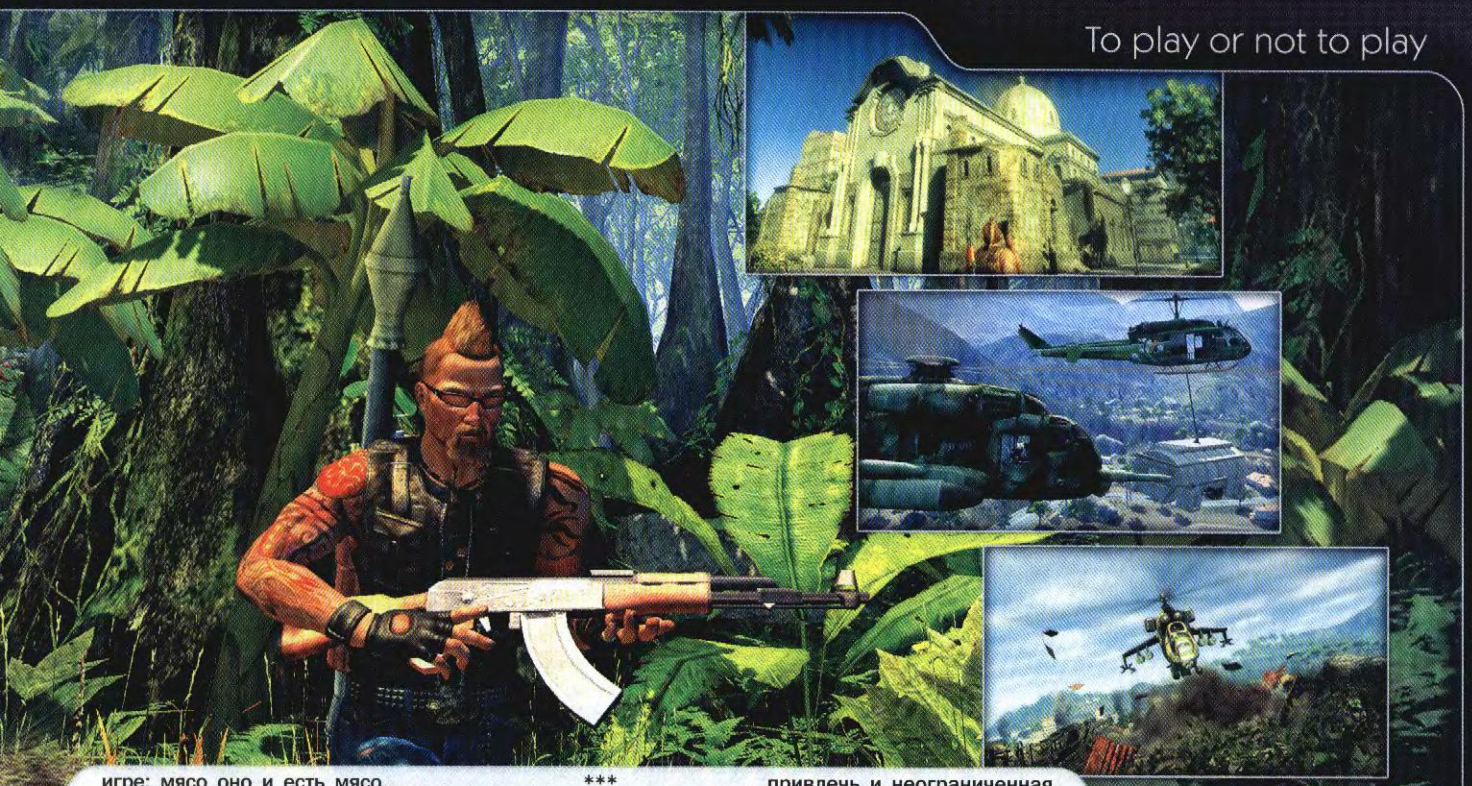
Как стоит понимать уже из названия, играть мы будет за наемника. В Mercenaries 2 три персонажа – два брутальных дядечки и не менее брутальная девушка. В отличие от той же Ларки Крофт претендовать на звание Мисс Вселенной ей не светит – девушка не самая красивая, а игра ведется от третьего лица. И все бы ничего, да только девочка норовит лишний раз влезть в кадр не только спиной и тем, что немного пониже, но и лицом и прочими частями тела. При этом она умудряется заслонять собой весь обзор и даже врагов, стоящих прямо перед ее лицом. Увы, но для главного героя это оказывается плачевно в 90 процентах случаев. Само собой, к этому же тяготеют и оставшиеся два персонажа, так что не стоит становиться шовинистом только из-за этого «небольшого» глюка. Вначале я грешил на свою мышку – может, это ей не хватает чувствительности, потом – на свои руки – может, не оттуда растут или кривизна не знает границ, но сколько бы отмазок я не находил и как бы не пытался их решить, результат был один – на первом плане оказывалась башка главного героя.

Если уж разговор с первых строк зашел о глюках, то… тут остается только грустно вздохнуть и промолчать – их тут гораздо больше, чем в любой другой игрушке. Нет, Mercenaries 2 не вылетает, не перезагружает компьютер сама собой, но… враги постоянно застревают в окружающей среде, боятся зайти за угол дома, где вы прячетесь, и не отходят далеко от насиженного места. А если один из них сидит за рулем, а напарника его с оружием вы убиваете, он не придумает ничего лучше, чем просто давить вас колесами машины. А теперь добавим к этому тот факт, что заметны все недостатки становятся с первых локаций и не покидают игрока до финальных роликов.

***

Перейдем к чуть более приятному, но тем не менее все еще плохому, то есть – к сюжету. Естественно, что для такой игры сюжет не является основополагающим, но присутствовать он должен. Хотя бы для того, чтобы разбавлять собой всю эту бесконечную череду «пойди-убей-приди-отбери-убей». Сюжет предельно прост: несколько банд враждуют между собой и поочередно вас нанимают. За некоторые задания можно не браться, другие – обязательны для прохождения истории, если ее можно так назвать. И все бы ничего, и было бы даже интересно, если бы добавили в игру такую простую вещь, как репутация. Она могла бы выполнять роль некоего баланса, ради которого можно было бы братья за одни задания и отказываться от других, можно было бы добавить преимущества и бонусы для каждого из союзов. Но, как вы уже могли догадаться, всего этого тут нет. Есть просто банды и много мяса. Иного ничего разработчики не придумали и явно придумывать не собирались – задания в игре предельно простые, банальные. Интересны они разве что большим количеством врагов на квадратный метр: достаточно смело выскочить из-за камня, чтобы налететь на хорошо вооруженную армию или как минимум толпу. Ходят враги и поодиночке, но довольно редко – они тут даже территорию охраняют всем скопом.

Большое количество врагов долгое время кажется одним из самых сильных моментов в



игре: мясо оно и есть мясо. Более того – он тем и интересно, что оно мясо. Но часа эдак после пятого игры начинаешь понимать, что смысла во всем этом нет, что единственное, что будет через 5-10-15 минут – это новые враги. Думать тут особенно не приходится: патроны и оружие вылетают из убитых вражин настолько часто, что не успеваешь даже расстреливать имеющийся арсенал.

Кстати, если уж говорить о том, что можно подобрать, стиот вспомнить о деньгах. Наверное, это такой тонкий юмор: найти в кустах чемоданчик с парой миллионов вечнозеленых. Понятное дело, что они пригодятся на найм дополнительныз боевых средств, но слишком уж нереалистично. Наверное, разработчики просто не смогли придумать, как еще выдавать любопытному игроку средства на самолеты и ядреные бомбы. Правда, порой выпадают деньги и из убитых солдат – это выглядит более убедительно. Ведь вероятность встретить среди солдат миллионера выше, чем найти за домиком или в кустах пару таких чемоданов…

Напоследок – такие мелочи, как сетевая игра и интеллект. Первое является мелочью, потому что оно просто есть и просто работает, второе является мелочью, потому что уровень IQ врагов тут ниже среднего. Они безнадежно тупы.

***

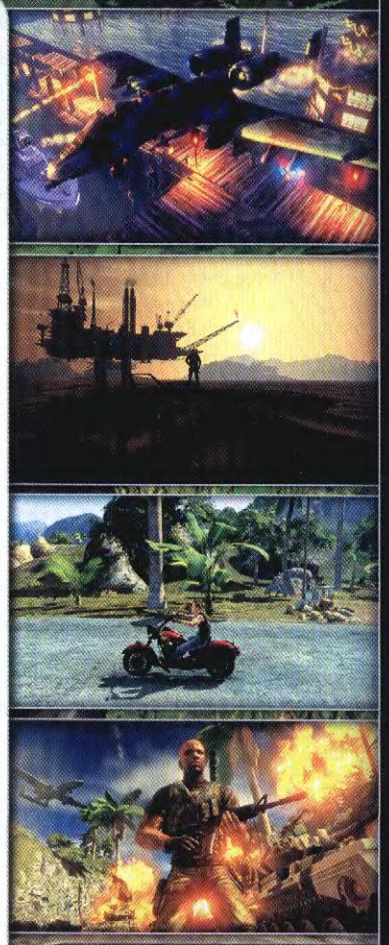
В общем, казалось бы – что после такого перечня недостатков может быть в игре хорошего? Как ее после этого воспринимать адекватно, как играть в это творение рук человеческих?

А играть, кстати, стоит. Ведь где еще, как ни в Mercenaries 2 можно покататься на танке, на катере, запустить самому пару бомб с самолета?! Вот именно ради этого стоит провести хотя бы пару часов в этом безумном мире. А так как каждая из этих возможностей – дело дорогостоящее, то, чтобы ею воспользоваться, придется изрядно потрудиться – побегать по городам и домикам, повыполнять пусть порой и бессмысленные задания, поразрушать округу. Кстати, разрушить тут можно практически все, что угодно, попутно раздавив несколько солдат. В общем, возможности тут неограниченные и касается это не только разрушений, но и перемещений: в отличие от многих игр такого плана, в Mercenaries 2 можно идти несколькими путями: при атаке на особняк, например, можно его обойти сзади, сбоку или пройти прямо. Задача сложная в любом случае, но от того, что можно свободно «гулять» по окрестностям, она становится более увлекательной и хотя бы решаемой: идти напролом против армии можно, но слишком уж сложно. Хотя, некоторых в самом деле может настолько привлечь и неограниченная стрельба по врагам, что другие пути будут излишни: тренировка реакции – дело всегда полезное.

Если отстраниться от этого всего, можно заметить и простую красоту окружающего мира. Наслаждаться природой мы будем редко – только когда рядом нет врагов. Поездка на катере – по-настоящему чарующая, хотя не стоит забывать об управлении. Дальше – больше. К красоте природной присовокупляется красота взрывов. А вот красоты убийства тут нет – все слишком уж цивильно и без лишней крови. Зато достаточно проработано и не тормозит даже на не самых мощных системах: для игры будет достаточно даже 256 мегабайт видео. Со звуком дела обстоят немного хуже – фон хороший, но солдаты вражеские кричат больно много и не в тему. Это раздражает, ибо отключить их нельзя – как иначе узнать о том, что за углом «прячется» враг?

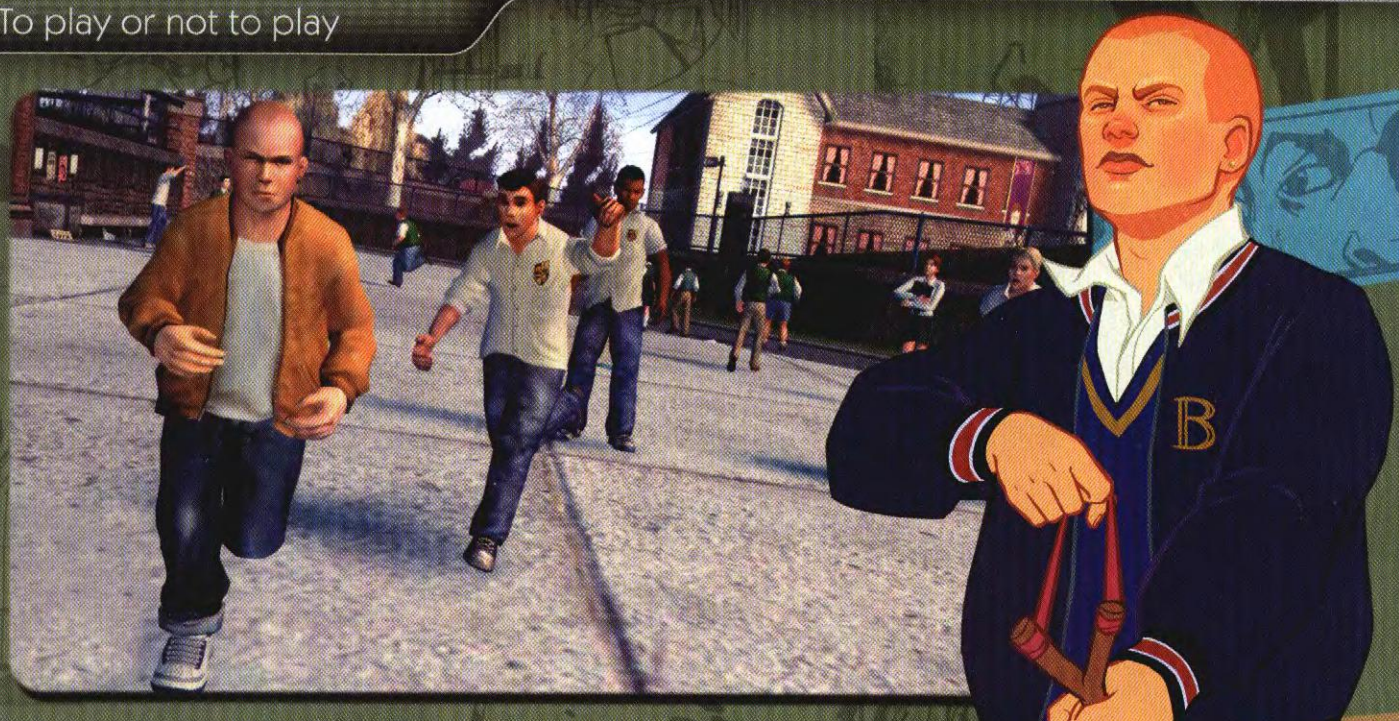
***

Mercenaries 2 – игра далеко не самая худшая и ради драйва и скорости стрельбы можно было бы даже смириться с ее недостатками, но стоит ли, ведь сейчас вышло столько качественных и куда более интересных игр? А Mercenaries 2 пусть лучше полежит на полочке до тех времен, когда разработчики уйдут в отпуск и играть будет совсем уж не во что.



Графика:	9
Геймплей:	9
Звук:	7
Управление:	8
Сюжет:	6

ОЦЕНКА 7



BULLY SCHOLARSHIP EDITION

ИЗ БУДНЕЙ АМЕРИКАНСКОГО ШКОЛЬНИКА

PC | Wii | X360

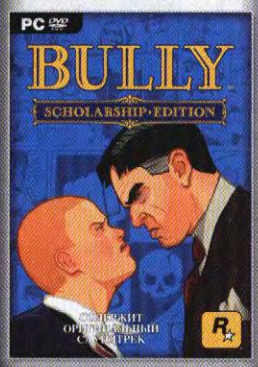
Жанр:
3D Экшн от 3го лица
www.rockstargames.com/bully/scholarshipedition

Разработчик:
Rockstar Vancouver и Rockstar New England
www.rockstarvancouver.com
www.rockstarnewengland.com

Издатель:
Rockstar Games
www.rockstargames.com

Издатель у нас:
www.games.1c.ru

Минимальные системные требования:
Windows XP/Vista, Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб оперативной памяти, 4,7 Гб жесткого диска. Фиксящий патч.



Добро пожаловать на очередное заседание Игровой Академии, и сегодня у нас на повестке дня – новое детище Rockstar Games, игрушка Bully Scolarship Edition, о которой расскажет нам товарищ Маркус Дельтов.

Маркус: Приветствую! Как известно, Rockstar Games пули из говна не делает, да и, в общем, не использует этот материал в производстве, и вообще, у нее другой профиль. Так вот. Игра, как водиться, получилась на славу. Иначе вряд ли бы мы ее увидели на Wii, XBOX360 и, конечно, на PC.

Графика, озвучка, удобное управление, куча возможностей – все замечательно. Одно только портит впечатление: на PC игра вылетает без предупреждения, как пуля в голову. При любых технических характеристиках компа. Поэтому стоит под нее подыскать сразу и патч.

И от себя добавлю: очень странно после приключения вольного парня в мире мафии выпускать приключения американского школьника. Хотя бы потому, что в школьной жизни не так уж и много драйва.

Голос из зала: Не много драйва? Да что ты об этом знаешь?

Маркус: А ты тут еще кто?

Голос из зала: Я – как раз тот, кто сможет вам пролить свет на весь драйв жизни в Академии Буллворс. Я – как раз оттуда.

Маркус: Ну-ну, расскажи нам что-нибудь

Привет. Меня зовут Джимми. Джимми Хопкинс. Я это. Речи не очень толкаю. Но постараюсь рассказать все, как есть.

В общем, я многое знаю про студенческую жизнь. Я был в восьми колледжах, и из семи меня выгнали. Ну, знаете, хулиганство, драки. Я не то чтобы против всех, они меня первые провоцировали. Ну а потом – кому это докажешь. Ну и я не против развлекаться, а то действительно грустно без этого, драйва.

В Буллворс я попал, когда моя мама в пятый раз решила выйти замуж, и опять я не успел запомнить его имени. Видимо, я ее конкретно достал, если она решила на целый год меня отправить в этот Ад. Перекись мозги проела, хе.

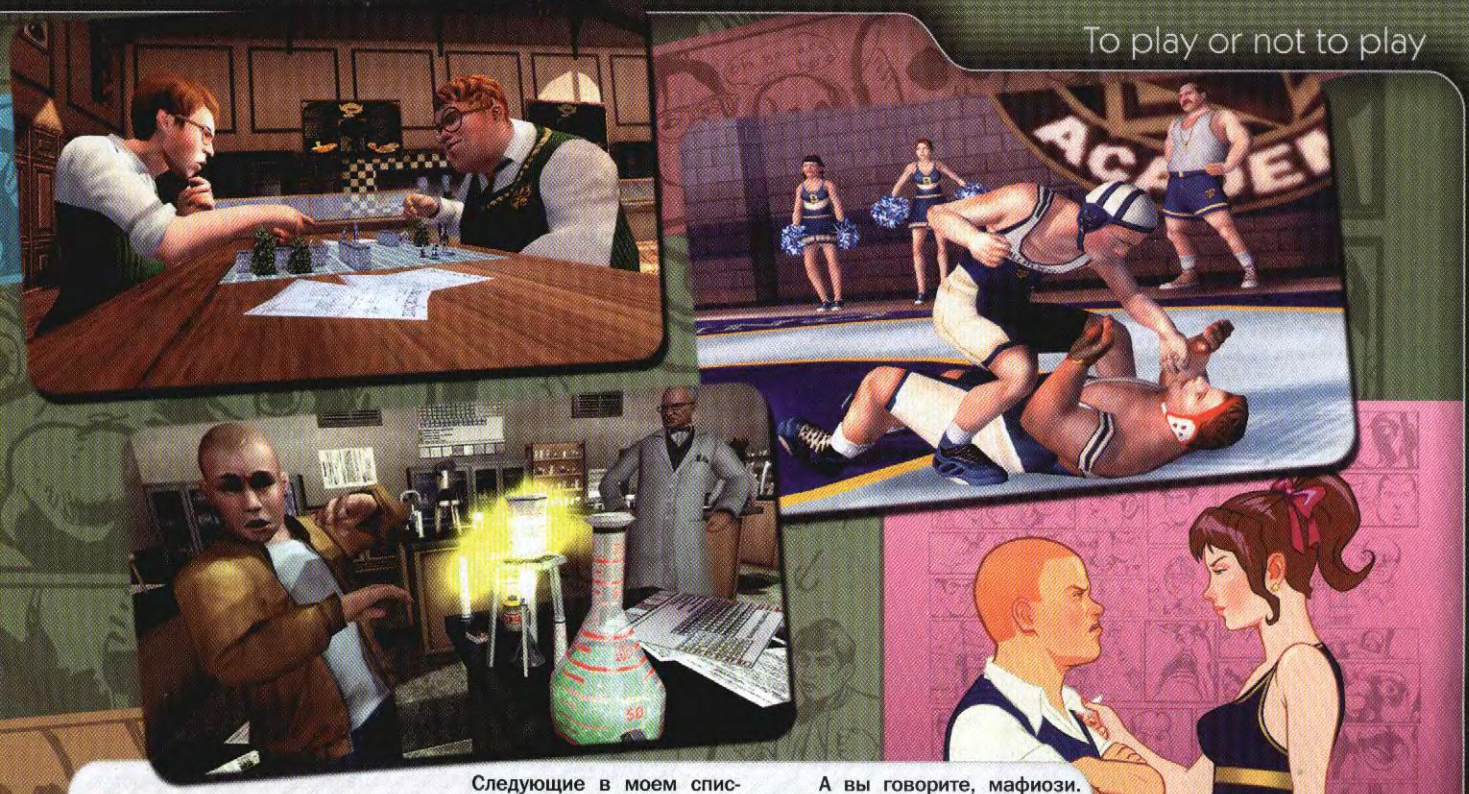
Сами посудите. Буллворс выпускает пару худо-бедных лаборантов, парочку футболистов для запасных лавочек команд. Но обычно это грабители, насильники, и просто раздолбаи. Случаются и адвокаты, уж не знаю, что хуже.

Настроения у местных студентов, сами понимаете, самые что ни есть агрессивные. Поэтому руководство школы выделяет средства на специальных дежурных, денно и нощно прогуливающихся по коридорам самой академии и аллеям вокруг. Вся территория ограждена высоким забором, за которым – город, в котором бдят стражи порядка. Бдят, хи-хи, это я круто сказал.

В общем, все это создано для того, чтобы как бы улучшить жизнь студентов, но на самом деле только мешает. Например, толкнул тебя какой-то парень, че будешь делать? Конечно, дашь сдачи! Но если вас застукает дежурный – то ты дрался, ты не прав! И где справедливость, скажите мне? А вы говорите, мафия. Я расскажу вам про мафию.

Тусовки

Пока ты новичок, всем нравится задевать тебя. Все тусовки и расклады между ними уже давно устоялись, а тут – нате вам, свежая кровь. Ну и будут доставать, пока не примкнешь к кому-нибудь. Ну а свои за своих стоят обычно.



Оставаться вне тусовок – подобно самоубийству. Даже я, хотя и решил ни во что не ввязываться, бегал, как мячик от пинг-понга. Поможешь одним – остальные на тебя в обиде. Сделаешь кому другому услугу – бывшие друзья уже в тебя из рогатки метят. То еще удовольствие.

А никому не помогать – так от них нет отбоя. То и дело ты кому-то должен если не спасти, то что-то доказать. Ха! Мое первое правило – помогать, но – за деньги. Девчонкам делаю скидку – за поцелуй. Ну люблю я это дело. Хотя, в академии это как не принцесса, так будущий научный сотрудник, или Елена Троянская – это уж как повезет, а то и в какую тусовку попадешь.

А расклады у нас такие. Самые заметные, пожалуй, – «белые рубашки», а попросту – драчуны. Они вообще хило организованы, и с ними вообще никаких дел лучше не иметь.

Вторая великая каста – заучки. Это сборище прыщей, хилости и библиотечных червей, переодически обмачивающих штанишки, которых мамы ненавидели настолько, чтобы отправить в Булворс. Заучки считают, раз ты умеешь драться, ты – тупой, но тебя можно использовать в качестве оружия против других. Они думают, что используют меня, на самом деле, я так просто зарабатываю деньги.

Следующие в моем списке – богатенькие детки. Их всегда можно узнать по красивым прическам, манерам и речи, из которой можно понять слова два-три. Уважения у них не добьешься, если у тебя за плечами нет золотых гор. Но можно заставить бояться этих маменькиных сынков, и это радует.

Еще в нашей академии есть агрессоры – торчки, мозги которых застряли где-то в пятидесятых. Поэтому они носят кожаные куртки, чем-то непонятным и жирным мажут головы, и считают себя крутыми. Они постоянно отвисают где-то в гараже и обожают гонки на великах. Так что, одна победа в уличных гонках – и по крайней мере, тебя уже берут на заметку.

Качки. Они в основном тусят на футбольном поле, и это их большой плюс. Большой минус – как только они выбираются с футбольного поля, они то и дело обижают самых беспомощных – заучек, и те с писком прибегают, угадайте к кому. И, знаете, когда качок по тыковке гладит, та и расколоться может. Хорошо, у меня череп крепко сбит.

Ну и городские. Эти-то вообще без башни, и «академиков» не жалуют.

У каждой тусовки есть свои заметные девочки, и как я уже сказал, так им и надо, лишь бы проблем лишних не создавали. Ну и отдельно взятые люди, вроде этого социопата, Гэри. Ухты, ё-мое, слово наконец-то выучил.

А вы говорите, мафиози. Да наблюдая войны между тусовками, их коварные планы, их мстительность и изощренность, мафиози будут тихо в углу обои отковыривать, говорю я вам! А вы говорите – мало драйва.

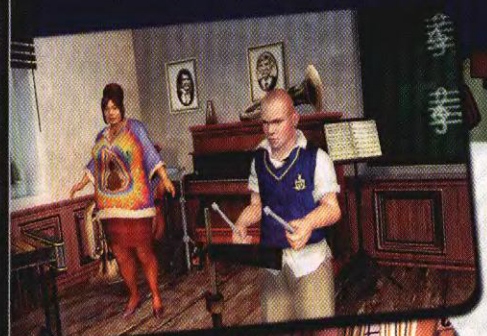
Взрослые

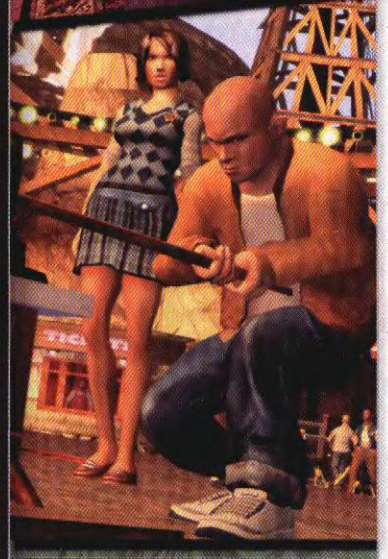
А кому мало драйва, может внимательнее присмотреться к нашему учительскому составу. Тот еще наборчик, любой гестапо позавидует.

Во главе всего стоит директор. Не помню, как его фамилия, все равно его все называют «Директор» и «Да, сэр», по крайней мере, в глаза. Все эти стычки, которые происходят на территории его академии он считает командным духом. А главная его проблема, конечно же, я. А то! У него есть невменяемая, абсолютно кривоногая секретарша, которая меня очень раздражает.

Хорошо, что вижу я их редко. Чего не скажешь об учителях. Чего только стоит извращенный физрук, который любит грязное девичье белье и драки! Или учитель языка – законченный алкоголик, которого не раз нужно выручать из беды, а он все никак не остановится. И луч красоты в этом темном царстве – мисс Филипс, она у нас ведет рисование. Черт побери, почему она любит этого жалкого алкоголика!

В общем, это самые яркие наши взрослые. И если их упоминать, то нельзя забыть еще две ярких этих… личностей.





Это – местный бомж, который учит меня дракам, и Эдна. Только не спрашивайте меня, кто такая Эдна, не могу поверить, что мимо нее можно пройти мимо.

Это же сама обаятельность, наша шкафообразная повариха. Когда я смотрю, как она готовит, я начинаю мыслить математически. Во всяком случае, пытаюсь представить, чего больше потом в блюде будет: ее слюны, ее соплей, пепла с ее сигареты, или все-таки привычной еды? Чего вы морщитесь? А вы думали, что такое соцпакет? Да я за то, чтобы она мне в суп не чихала, много чего готов сделать. Огонь-женщина!

Жизнь на кампусе

Ну и правила у нас такие: быть на уроках вовремя, ходить в школьной форме, не драться, не ездить по школе на скейте (хе-хе), быть в общаге до отбоя. Ну и там, всякое. Вроде, шкафчиков не ломать, к девчонкам в общагу не лазить, не делать похабных снимков, белое не надевать, э нет, последнее вычеркнуть.

Может быть, все это и работало бы. В каком-то другом городе, в другой академии. Но не в Буллворте. Здесь, чтобы выжить, нужно шевелить булками. Сами подумайте. И на уроках появляться – все-таки где б я еще сделал бы бомбы-вонючки, как не на уроках биологии, или, к примеру, обходиться с девчонками? А то драться меня и так научит. Местный бомж. Он за транзисторы много чего может сделать. Не так много, конечно, как студентки за цветы и конфеты, но тоже предостаточно.

Ну и представьте себе. Утром встал – на занятия, после перерыва – на занятия. А прогуляешь – тебя дежурные ловят. Чем бы ты там не занимался, они рады помешать. После отбоя задержишься – ловят. Ну и вообще, просят меня обычно то, что самим кишка тонка сделать, поэтому меня почти постоянно ловят.

Ну, скажем так, не ловят, а преследуют. Поймать меня еще надо уметь. Кто виноват, что они не умеют через заборы сигать. Да и ищут так себе, явно в прятки в детстве не играли. Спрячешься в шкафу у девочки какой, или в раздевалке прямо в шкафчике – и все, след простыл. А несколько секунд поищут – и пойдут по своим делам, делов-то предостаточно всегда – найдется следующий нарушитель школьных правил. Ну и еще можно прятаться в мусорные баки. Мне говорят, это отвратительно, но я скажу, в нашем деле всякий метод годиться.

Так и живем. Нет, ну не сплошной марафон на выживание. Бывают у нас и праздники, что у нас там. Хэлоуин, Рождество, зима, весна, пожар в спортивном зале – есть на что посмотреть.

И знаете, что меня держит еще на этом свете? Это вам пес-ня жить и строить помогает. А у меня два источника здоровья: поцелуи девчонок и газировка. И, конечно, здоровый сон. Только тут тебе фиг дадут поспать, да и девочки запросто так тебя чмокать не станут. Хорошо, хоть газировку всегда можно купить. Или выбить из кого, но если что, я этого вам не говорил.

Так что зря вы так про драйв. Драйва хватает. Я не то чтобы Бэтмен какой-то, но просто хочу, чтобы меня оставили в покое и уважали. А так мне и мамы хватало. И предыдущих семи школ.

Другое дело – мне года в этой школе показалось мало. Я бы еще поучился…

Маркус: Кстати, о времени. Игра действительно вышла короткой, чего не скажешь о нашем заседании. А ведь нам пора на рейд! Приходите на следующее собрание, и не забывайте писать нам.

Стенографист – Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА 10

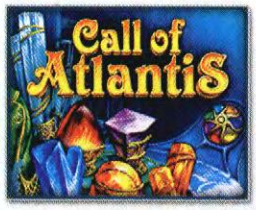
В ГОСТЯХ У ДЕТЕЙ ПОСЕЙДОНА

CALL OF ATLANTIS
Жанр:
паззл

Разработчик:
Playrix Entertainment
www.playrix.com

Издатель:
Playrix Entertainment
www.playrix.com

PC



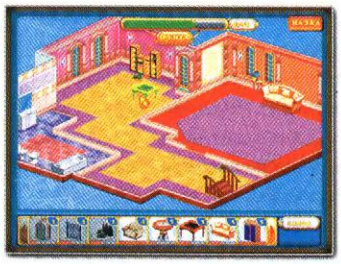
Атлантида, мифическая страна, сгинувшая на дне океана. Страна безумной красоты и невиданных технологий. Страна последователей Посейдона. Многие хотели бы найти ее, погулять по древним городам, поудивляться творениям искусства и умениям этой великой цивилизации. И нам представится такой шанс – достаточно собрать семь кристаллов для алтаря Посейдона, чтобы открыть путь ведущий в Атлантиду, и заодно получить интерактивный скринсейвер.

Игра представляет собой симбиоз лайнс, паззла и поиска частей изображения. Перемежающиеся типы заданий не дают заскучать – только нам начинает надоедать складывать по три символа в ряд, как подбрасывают задание найти все части нескольких предметов в комнате. Мало того, что нас подстегивают разнообразным игровым процессом, так в игру добавлено коллекционирование. По мере прохождения, мы получаем кристаллы стихий, которые устанавливаются в алтарь Посейдона. Такой подход делает игру настолько увлекательной, что от нее действительно сложно оторваться.

Графическое исполнение «Call of Atlantis» впечатляет – помимо привычно качественной прорисовки задников и игровых тайлов, здесь очень много красочных спецэффектов сопровождающих буквально каждое успешное действие. Музыка тоже неплохая, позволяет расслабиться и переключить все свое внимание на игровой процесс. В общем, игра достаточно увлекательна, чтоб заполнить пробелы между релизами мегагеймов, а то и на пару дней отвлечь шпилера от крупных проектов.

ОЦЕНКА 9

КАК НАЧИНАЛОСЬ SIMCITY



ДЖЕЙН: ГОРОД МЕЧТЫ
Жанр:
бизнес симулятор

Разработчик:
Realore Studios
www.realore.com

Издатель:
Realore Studios
www.realore.com

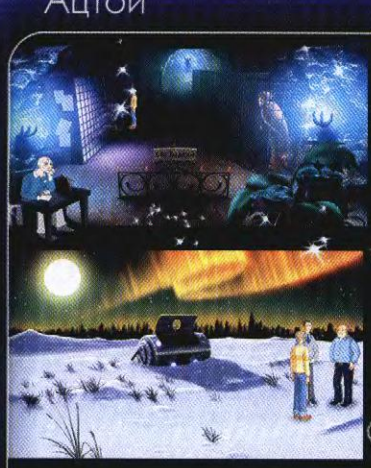
PC

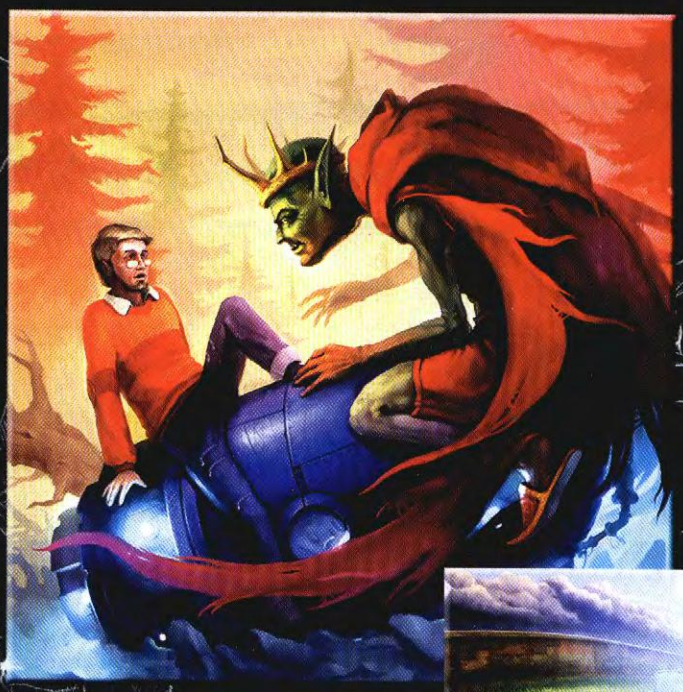
Джейн, заслуженный ветеран бизнес фронта, любимица китайских казуальщиков, и ведущий персонаж игр Realore Studios, возвращается на наши компьютеры. Раздав родственникам кому сеть гостиниц, кому модных бутиков, она решила обзавестись мужем и уйти на покой. Но жизнь обычной домохозяйки нашей деловой стерве, или как выжить в мире мужч... Ой, это не оттуда. В общем, ей стало жутко скучно, а тут еще и муж решил в политику уйти, свой бизнес оставить. Вот она и захотела подхватить эстафету и стать начальником агентства недвижимости.

Новый бизнес – это новые возможности показать свои умения и хватку. Игра масштабней, чем предыдущие части, и по сложности уже приближается к большим проектам. В принципе часто замечаешь некоторые сходства с аксакалом SimCity, но все же «Город Мечты» проще. Занимательно, что в игре есть возможность своеобразного микро-менеджмента – на определенном уровне у нас появляется возможность не только расстраивать город, но и лично заниматься внутренним оформлением каждого дома. А это уже чем-то роднит игру с «The Sim's».

Несмотря на то, что проект казуальный, это уже разминка для головного мозга, а не спинного. Соответственно, рекомендуется к применению в перерывах между матчами по CS и иже с ним.

ОЦЕНКА 11





ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ

ЧТО ЭТО БЫЛО?!

PC

Жанр:
Adventure
www.ru.akella.com/Game.aspx?id=408

Разработчик:
Rootfix Entertainment
www.rootfix.com

Издатель:
Акелла
www.akella.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 4 2.0 GHz/Athlon 64 2.0 GHz
Оперативная память: 1 Gb
Видеокарта: GeForce 6600 GT/Radeon 9800
Жесткий диск: 1.5 Gb

Аркадий и Борис Стругацкие – великие писатели, навеки вошедшие в историю фантастики (как русской, так и зарубежной). Им мы обязаны бессонными ночами, проведенными в захватывающих, манящих, иногда пугающих, иногда опасных мирах. Только в созданных ими оттенках реальности мы переоценивали действительность, получали возможность взглянуть на происходящее иначе. Только в океан их фантазий можно было нырнуть, достать до дна и понять, что всплывать не нужно, что в этой пучине хочется остаться навсегда…

В списке их маленьких шедевров есть замечательное произведение – «Понедельник начинается в субботу». Казалось бы, как может сказка оказаться правдой, а мифические существа – вполне реальными? Как исследовать счастье и создать идеального человека? Представьте, что можете пообщаться с Кощеем Бессмертным, пожить в избушке на курьих ножках, подружиться с Мерлином, помочь титанам, пристыдить вурдалаков и многое-многое другое. И все это в одном здании, заменяющем собой целый мир.

Относительно недавно мы уже писали об одноименной игре по мотивам «Понедельник начинается в субботу». Тогда мы высказали свои надежды в адрес этого проекта и порадовались обещаниям разработчиков. Теперь же держим в руках свечу и отпеваем…

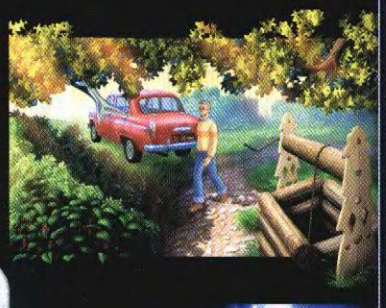
***

Довольно трудно говорить об этом квесте после прочтения книги – впечатления отличаются от тех, которые можно было бы получить, не ознакомившись с повестью. В любом случае, по итогам общего зачета «Понедельник начинается в субботу» получает низкие результаты. Кое-где причины совпадают, кое-где расходятся в разных направлениях.

Для начала рассмотрим экземпляр со стороны жанровых требований и критики. Что главное в квесте? Сюжет, харизматичные персонажи, интересные загадки (логичность приветствуется), яркий и запоминающийся мир, хорошо поставленные сцены и диалоги. Теперь подумаем, что из этого присутствует в «Понедельник начинается в субботу»? Кроме сюжета и огромного количества диалогов – ничего. И то, подача истории настолько далека от идеала, насколько далек путь в Пекин на самокате. Персонажи говорят без умолку, рассказывая и рассказывая подробности из их жизни; за первую треть игры ваши действия сводятся к пяти минутам (плюс-минус несколько секунд) – все остальное время занимают тупые, ужасно обыгранные, монотонные диалоги и абсолютно никакие сцены с дубовыми персонажами. А ведь, казалось бы, как замечательно можно было бы подать сюжет…

***

…В город Соловец приезжает молодой программист, Александр Привалов. По дороге он подвозит двух сотрудников местного научного института и останавливается переночевать в самой настоящей избе на курьих ножках. Там он знакомится с реальной Бабой Ягой по имени Наина Киевна Горыныч, встречает кота-сказочника, страдающего старческим склерозом, беседует с говорящим зеркалом и прочее, и прочее. В конце концов, после ряда происшествий Сашу берут на работу в НИИЧАВО – Научно Исследовательский Институт Чародейства и Волшебства. Тут он и понимает, что человек умеет не только летать, а еще и проходить сквозь стены, телепортироваться, создавать собственных двойников, двигать предметы взглядом, становиться невидимым. За время пребывания Привалова в институте происходит множество комичных и загадочных событий, основные из которых и описаны в книге.



Что же помешало разработчикам перенести столь яркий мир в игровую сферу? Вероятно, кривизна рук. Попав в меню и посмотрев первую сценку, радуешься – какая симпатичная рисованная картинка, какая приятная глазу анимация, как все это замечательно смотрится на экране монитора. Неужели, чудо свершилось? Но нет! Когда слышишь голоса актеров, явно передающие шифровку: «Мы хотим денег и распинаемся не ради удовольствия», понимаешь, что сказка превратилась в ужас. В первой главе мы лишь изредка клацаем мышкой по направлению к одной из пяти локаций, затем управление отбирает предусмотрительный компьютер и все делает за персонажа – общается с NPC, выполняет простенькие задания – и правильно, зачем игроку напрягаться? Только вот интереса к подобному нет и быть не может.

Второй убогий момент – непроходимая тупость квестов. Что можно говорить о логике, если в половине случаев ты даже не понимаешь, что от тебя хотят и хотят ли чего-то вообще?! Идея перенести текст произведения в игру похвальна, но не до такой же степени, чтобы гонять по локациям в поисках того, чего там нет в принципе!

Наповал убил инвентарь – оформлен-то он хорошо, придраться не к чему. Но какого черта, для того чтобы взять предмет надо клацнуть в определенную точку на нем?! Почему нельзя нажать на уголок провода и взять его?! Почему обязательно нужно ткнуть курсором в малюсенький участок, который и вытянет уже ставшую ненавистной вещь?!

Впрочем, разработчики пытались внести хоть что-то положительное в игровой процесс и не придумали ничего лучше, как создать книгу с магическими заклинаниями. Что самое интересное, посмотреть её нельзя – можно только клацнуть в определенный момент, чтобы выполнить какое-то задание. К примеру, если динамик от магнитофона не проходит сквозь бесшумную стену, надо просунуть его с помощью магии. Ну да, неплохая затея…

***

Взглянем на этот бардак со стороны поклонника творчества Стругацких… Взглянули, испугались, убежали. Разработчики напрочь угробили сюжет и волшебность произведения, а харизматичных персонажей превратили в болванчиков с синдромом даунизма во взгляде. Да, обыгранные истории соответствуют своим прототипам, да, появилось несколько новых подробностей и да, это таки кошмар!

Пожалуй, только две вещи спасают «Понедельник начинается в субботу» от полного провала – графика и музыка. Звуковое оформление действительно волшебное – оно меняется практически в каждой локации, по выполнении заданий, во время диалогов. Кто-кто, а композитор явно постарался. Да и дизайнер не подкачал – он работал, может, и не больше всех, зато определенно лучше. Все игровые уровни именно такие, какими их и представляли многочисленные читатели – красивые, сделанные в стиле русских мультиков, сказочные, яркие. Вот они действительно оставляют след в памяти, в отличие от остальных аспектов проекта.

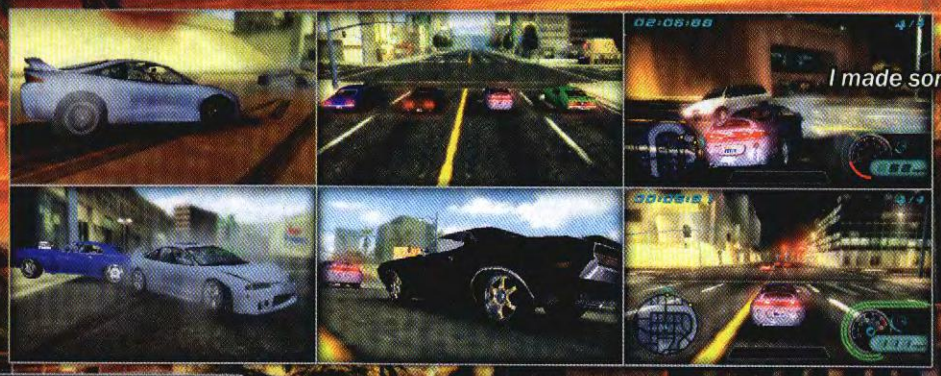
***

И что перед нами в итоге? Бредовая игра по книге, бредовый квест. Это явно не то, чего мы ждали. Кажется, пора прекратить создавать позорные проекты по повестям и романам. И это не касается не только «Понедельник начинается в субботу», но и «Волкодав», «Трудно быть Богом», «Не время для драконов» и прочее. Хватит! Нервы дороже!

Геннадий «materwinik» Сапрыкин

Графика:	10
Геймплей:	1
Звук:	3
Управление:	8
Музыка:	10

ОЦЕНКА 5



I came to L.A. to be rock and roll,
along the way i had to sell my soul,
I made some good friends that make me say,
I really wannabe in L.A.

Eagles of Death Metal
«Wanna Be In LA»

MIDNIGHT CLUB 湾岸 L.A. REMIX

WANNA BE IN LA

Жанр:
рейсинг
www.rockstargames.com/midnightclubLA

Разработчик:
Rockstar Games
www.rockstargames.com

Издатель:
Rockstar Games
www.rockstargames.com

PSP

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

ОЦЕНКА 11

С появления первой части – Midnight Club: Street Racing прошло восемь лет. Серия пополнилась еще четырьмя частями и распространилась с PS2 на другие консоли, в том числе и на PSP. Причем на последней это уже вторая игра серии. Первая, Midnight Club 3: DUB Edition, пользовалась большой популярностью, поэтому на этот раз для PSP выпущена специальная версия игры, не стандартный «Midnight Club: Los Angeles» вышедший на других платформах, а «Midnight Club L.A. Remix». Основное отличие от «старшего брата» у L.A. Remix в том, что помимо Лос Анджелеса нам также доступны улицы Токио (хороший бонус).

Радует то, что при портировании на PSP игра не потеряла своих основных преимуществ – открытых улиц города, большого количества лицензированных автомобилей и даже мотоциклов, возможности оформить свою машину как душе угодно, драйвовой музыки и не менее драйвовых рейсов.

Графика L.A. Remix звезд с неба не хватает, но и ожидать чего-то большего на портативной консоли не приходится. Радует хорошая прорисовка города, неплохие модели машин, смена дня и ночи. Но, например, разглядеть на большой скорости уличный трафик очень сложно, того и гляди, если не во встречную, так в попутную машину точно врежешься. Та же проблема с поворотами – прозевать их проще простого, а в открытом городе, а не запертой в рамки трассе это чревато объездом кватрала или нескольких, что, считай, ведет к гарантированному проигрышу.

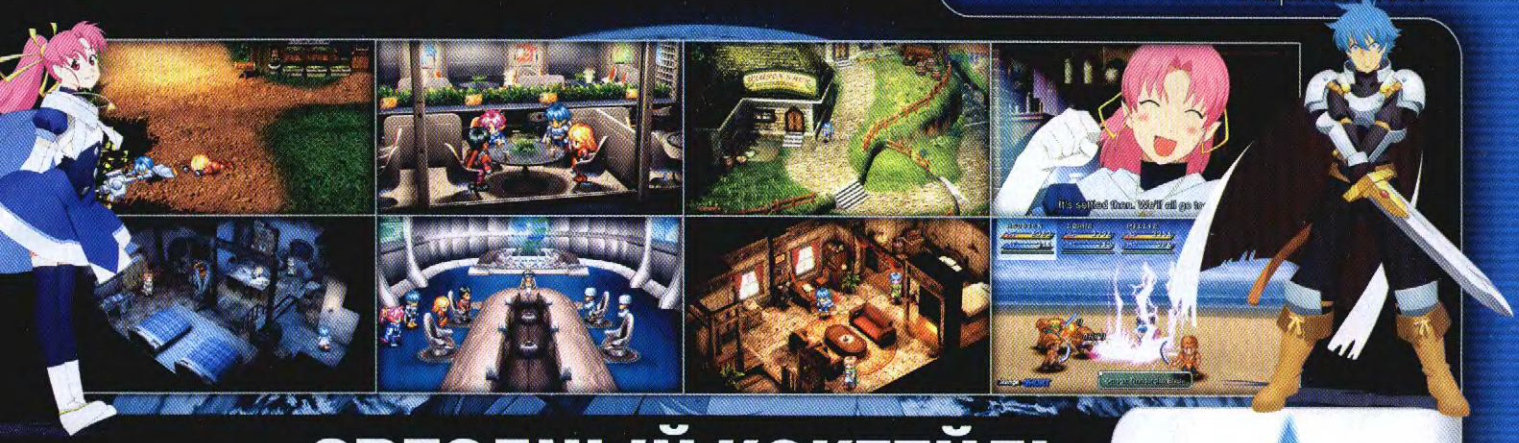
Игровая механика не сильно сложная. Нам не предлагают не реалистичный симулятор, а так, увлекательную аркаду. Хотя все же на большие недостатки физики жаловаться не приходится. Тут можно и в дрифт на повороте войти, и разогнаться за счет впереди едущего противника. Но и проблем тоже хватает – практически пенопластовые столбы, встречные аварии после которых машина едет как ни в чем небывало. Единственное, что может нас выбить с рейса это либо колонки на заправках (взрываются очень живописно), либо машина кувыркнется на крышу. В других случаях машина получает только внешние повреждения и продолжает ехать как ни в чем небывало. Правда, самые упорные все же могут ее разбить, но, честно говоря, быстрее доехать до финиша поворачивая об стены, чем раздолбать тачку.

Открытый город подразумевает не только возможность пролететь нужный поворот, но и более быстрые пути достижения финиша. На некоторых трассах можно неплохо срезать, поехав дворами, правда, при этом есть риск не вписаться в поворот на узких улочках, но «кто не рискует, то не пьет молока». Также на картах с каналами - иногда выгоднее не объезжать квартал до моста, а прокатиться по бетонному руслу и эффектно взмыть в воздух на другой стороне (главное не перевернуться, врезавшись в стены домов).

Конечно, игра сама по себе достаточно адреналиновая, но без драйвового саундтрека не обходится ни одна современная гонка. L.A. Remix предоставляет нам список из 68 треков разных жанров, так что каждый найдет себе музыку по вкусу. И это не просто слова, в L.A. Remix можно не прерывая гонки сменять треки чтоб найти то что лучше всего подходит к данной трассе и текущему настроению. Озвучка тоже не подкачала: рев моторов, визг тормозов, сигналы полицейских, взрывы – все на высшем уровне, так как большей частью заимствовано у «старшего брата».

Из одиночных игровых режимов в L.A. Remix доступны привычные Quick Race, Career и Arcade. Причем в последнем появился интересный вариант Frenzy – когда нужно проехать трассу на время, избегая при этом столкновений со встречным трафиком. Мультиплеер тоже по сути не изменился – играть могут до 4 игроков по ad-hoc. Сохранились все привычные режимы, плюс к ним добавились Paint и Tag, в первом важно первым пройтись по как можно большему количеству контрольных точек, а второй является необычной реализацией «салочек», где нужно держаться как можно ближе к машине противника, стараясь избежать столкновения с ним.

Очередная часть Midnight Club действительно удалась – разработчики, сохранив все преимуществапредшественниц, смогли добиться в L.A. Remix еще большей эффектности и драйва, сделав наверно лучший рейсинг этого года для PSP. Любители гонок должны оценить этот проект по достоинству.



ЗВЕЗДНЫЙ КОКТЕЙЛЬ

Жанр:
экшен РПГ
www.na.square-enix.com/starocean/firstdeparture

Разработчик:
tri-Ace
www.tri-ace.co.jp

Издатель:
Square Enix
www.square-enix.com

PSP

Square Enix – не самая безвестная компания среди разработчиков и издателей на консольном рынке, да и среди компьютерных она неплохо засветилась. Конечно, самым известным детищем Square Enix бесспорно является серия ролевых игр «Final Fantasy», которая, в принципе, и является основным инструментом – с помощью него и была заработана вся эта популярность. Но, все же не, одной Финалкой живы Square Enix, есть у них множество других франчайзов, разрабатываемых как внутренними студиями, так и дружественными внешними. Одной из таких студий является tri-Ace, подарившая миру РПГ серию «Star Ocean». К сожалению, она не прославилась из-за того, что изначальна игра вышла на рынок Японии, а когда вырвалась за границу, то платформа SNEC была уже не актуальна. Теперь, с выходом на PSP, у нее появился второй шанс.

Сюжет «Star Ocean: First Departure» закручен не хуже чем в мексиканских сериалах, и буквально с самого начала может вызвать шок у неподготовленных любителей РПГ. Если через пять минут после запуска игры нам кажется что это банальнейшее фентези, то через пару игровых дней эта иллюзия рухнет. Космические корабли с технологиями известными по Star Track, галактические федерации, борьба за власть, в ходе которой планета Роак, с которой мы начинаем свое путешествие, всего лишь пешка, артефакты древних цивилизаций, одним из которых являются врата времени – это лишь малая часть того, с чем мы встретимся на нашем пути.

Сюжет действительно полон неожиданностей и очень увлекателен, правда есть в нем и слабая сторона – квесты. Нет, они не страдают кризисом идей и довольно увлекательны и разнообразны, но вот как они нас заставят побегать… Практически в каждом квесте для задачи завершения нужно вернуться на пару деревень назад. А это само собой подразумевает n-ное количество засад. Хорошо, если противники интересные, но чаще всего они уже не дотягивают по уровню до членов нашей команды, а, значит, мы можем не принимать в бою активного участия – наши напарники справятся самостоятельно.

Боевая система в «Star Ocean: First Departure» реалтаймовая. При этом все атаки идут в ручном режиме. Тоесть для каждого удара нужно нажать кнопку. С одной стороны кнопками тарахтишь, аж дым идет, а с другой – это позволило сделать комбы почти как в файтингах. Интересно, что во время боя можно переключатся между персонажами своей команды, что позволяет направлять их таланты в нужную сторону (AI достаточно умный, но иногда все же тупит) и применять разные вещи лежащие в инвентаре.

Бои и сюжет не единственное преимущество этой игры. Разработчики сделали очень интересную и «живую» ролевую систему. Мы можем развивать не только профильные навыки, но и обучить своего персонажа создавать музыку, рисовать картины, готовить еду, приручать животных, изготавливать доспехи и оружие, воровать и изготавливать подделки. И это еще не полный перечень возможностей. Чем-то такая система напомнила мне серию игр Ultima, где можно было практически любую игровую вещь изготовить самостоятельно. К сожалению, не все эти навыки можно непосредственно применить для прохождения игры, но подзаработать деньжат, на нужные вещи, с их помощью не проблема.

Графика в игре в основном двухмерная, но в то же время масштабируется при перемещении героев: приближаетесь – персонаж увеличивается, уходите – персонаж уменьшается. На глобальной карте игра переключается в трехмерный режим. Не смотря на невысокую детализацию, здесь приставка начинает подтормаживать, что, в общем-то, не характерно для консольных игр. Спецэффекты используются только во время боя, и разработчики постарались сделать их как можно более красочными и привлекательными.

Отдельно стоит сказать о одном интересном нововведении относительно предыдущих частей серии. В «Star Ocean: First Departure» добавлены видеоролики. Творения Production I.G. производят неизгладимое впечатление живостью и непосредственностью подачи истории и характеров главных героев, позволяя лучше проникнуться духом этой игры.

Многим Star Ocean: First Departure может показаться слишком запутанной или чересчур яркой и детской. Но те, кто пройдет ее от начала до конца, об этом не пожалеют.

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

ОЦЕНКА 11

ОРУЖИЕ, К БОЮ!

Жанр:
MMO Realtime Wargame
www.foreverhack.com

Разработчик:
Frogwares
www.frogwares.com

Издатель:
Frogwares
www.frogwares.com

Дата выхода:
скоро

PC

Когда-то много-много лет назад, сидя в простой браузерной онлайновой игре, мы все были счастливы. Первое поколение игр было простым и бесплатным. Потом появились первые игры с клиентами и красивой графикой, но за них приходилось платить. Сейчас в мире столько онлайновых игр, что выбрать что-то себе по душе очень просто, главное – не растеряться. Ведь все игры красивые, все игры интересные – каждая по-своему. И как ни обидно, но практически все качественные игры – платные. Первый месяц можно взять по акции или получить в подарок, а дальше – если понравится – придется покупать счастье самостоятельно.

Новое поколение игр все так же красиво, но почти бесплатно. Почти – потому что при желании можно купить некоторые фишки и бонусы, которые обычными методами недоступны или труднодоступны. Правда, таких игр пока что очень и очень мало, они только начинают зарождаться, некоторые из них существуют только в порядке тестирования. Самая яркая из них – World of Battles. Попытавшись найти в сети информацию о ней, рискуете наткнуться на большое и всеобъемлющее Ничто. Потому что пока игра разрабатывается, имя у нее иное – ForeverHack. Под этим названием она присутствует на всех сайтах, посвященных играм, под этим названием она запущена в тестирование и даже сайт ее, пока что, носит такое же название.

Вполне естественно для бесплатной игры, что клиент ее можно скачать с сайта, но учтите – сейчас только стартовала бета, и вполне естественно, что игра часто обновляется, хотя даже после релиза обновления никуда не денутся – надо же разработчикам как-то добавлять новый контент. Тем, кто захочет испробовать себя в этой игре, но не может скачать клиент – на нашем диске находится самая актуальная на данный момент бетта. А если появится что-то новое, то апдейты весят намного меньше чем полная версия игры. На сайте информации пока что не очень много, да и игроков маловато, но учитывая что мы ее тестировали в закрытом режиме, а теперь World of Battles переходит в открытый бета тест, то эта проблема должна вскоре решиться. По крайней мере, чтоб не скучать в игре, можно скооперироваться с кем-нибудь знакомым и устроить дуэль. Но так как развивается игра практически ежедневно и развивается более чем просто хорошо, то к тому моменту, когда «Шпиль!» попадет в руки его читателя, мир World of Battles может измениться, стать более оживленным.

Конечно, есть среди шпилеров любители наслаждаться красотами окружающего мира, но в World of Battles это не совсем уместно – здесь нет

исследований территории, путешествий в разные страны. Только главная идея игры, точно отражающаяся в ее названии – битвы, битвы и еще раз битвы. Но не смотря на это пооглядываться по сторонам есть на что. Да, пока поля боя не радую чрезмерной детализацией, но вот сами юниты сделаны достаточно качественно и радуют отличной анимацией движений. В итоге, по графике World of Battles может потягаться с некоторыми платными проектами.

Но давайте перейдем к тому, чем и как мы будем заниматься в игре. Как театр начинается с вешалки, так и любая игра начинается с создания персонажа. На данный момент доступно девять рас: амазонки, Варвары, Зверь Народ, Темные Эльфы, гномы, эльфы, рыцари, орков и нежить. Выглядят они именно так, как должны – кто устрашающе, а кто просто привлекательно, хоть и опасно. Для того, чтобы герой был интересным не только внешне, но и внутренне, стоит наделить его умениями. Для этого изначально доступно 10 различных типов единиц, в процессе самой игры их можно будет развивать, попутно совершенствуя оружие.

Как только персонаж создан, надо набрать войско, причем не один отряд, а целую армию из отрядов по 30 солдат. Нам на выбор нается несколько готовых вариантов, или можно набрать всю армию самостоятельно. Чтобы быстрее перемещаться, страшнее выглядеть и быть более опасным для противника, можно докупать солдатам лошадей и вооружать их до зубов. К сожалению, изначально нам доступна малая доля снаряжения, но прокачиваясь мы получаем его все больше и больше. В общем, как только закончили с этим развлекаться, с этими боевыми единицами мы переходим в чаткоманату и ждем противника. Процесс, в принципе, стандартен, экспериментов никаких над героем и игроками проводить не стали.

Несмотря на то, что перед нами не просто сетевая бродилка или РПГ, а самая настроящая стратегия, тут есть гильдии. В зависимости от выбранной или созданной гильдии можно варьировать или уделять внимание определенным умениям, чтобы стать лучшим. Кроме того, можно торговать, можно общаться – в общем, можно все то, что можно в любой онлайновой игре, но еще и под вкусным соусом «Стратегия» и приправой «бесплатная».

***

Может, бесплатный сыр и водится только в мышеловке, а вот бесплатные игры водятся как минимум в Интернете. И если верить тому, что есть сейчас и предчувствиям, то ForeverHack вряд ли будет сильно уступать той же Линейке или WoW. Нет, достигнуть такой же популярности ей пока что не грозит, а вот стать такой же завлекательной, для любителей варгеймов, она вполне может. Лишь бы при смене рабочего имени на World of Battles она не потерялась среди прочих проектов. Говорит о том, что игра будет хорошей и само имя разработчика: Frogwares выпустила уже множество увлекательных игр. И пусть это ее первый проект на ниве и онлайна, и стратегий, но мы верим, что правильно применив свой опыт, они добьются успеха.

ВОЛКУ – ВОЛЧЬЯ МЫШЬ!

(ЧАСТЬ 4)

В этом номере мы продолжаем публикацию цикла статей об относительно молодом виде компьютерного искусства – моддинге. Основная цель этих статей – показать, что не так сложен моддинг, как об этом рассказывают. По крайней мере, прочитав пошаговое описание, каждый может адаптировать использованные технологии под свой проект. На этот раз мы доведем проект Wolf-овой мышки до логического завершения, выполнив оставшееся окончательное оформление.

Итак, прошлый раз мы закончили на грунтовке поверхности мыши. После нанесения нескольких слоев грунтовки и полного обсыхания, мышь получила равномерную окраску корпуса и готова к нанесению краски.

Окраска

Бесспорно, лучшим вариантом для окраски моддинг проекта является аэрография, в идеале – аэрография автомобильными красками (по крайней мере, так можно получить наиболее стойкий к износу рисунок). Но вряд ли у каждого в кладовке валяется аэрограф, да и на то чтоб «пристеляться» и «набить руку» в рисунке аэрографом, нужно потратить не один день, а мы по ходу проекта постоянно стараемся не усложнять свою и вашу работу. Поэтому было решено пойти по самому простому пути – использовать моделистские краски и кисточку.

То, что мы предварительно загрунтовали поверхность мыши, дает возможность использовать любой из трех доступных типов такой краски: нитро-краску, эмаль и акриловую водоэмульсионную. Самая безопасная из них – акриловая, самая вредная – нитро. А у нас оказался средний вариант.

У каждого из этих типов краски свои условия использования, которые можно прочитать на баночках, главное, что совпадает для всех типов, так это то, что их нужно разбалтывать перед использованием, и то, что нужно мыть кисти после использования.

Что радует в использованных нами красках, так это разбиение на матовые и глянцевые. Благодаря этому можно добиться интересных эффектов при окраске «шерсти». Но начнем по порядку. Вспомним, какого волка мы брали за образец – Wolf-а прут не какие-нибудь полярные или черные волки, а обычные серые. Собственно, вооружившись фотографией такого волка, покупаем краски нужные для раскраски нашей мышки.

Первым мы окрасили нос волка глянцевой краской, так сказать проба кисти.

Начав от носа заполняем большие однотонные светлые площади.

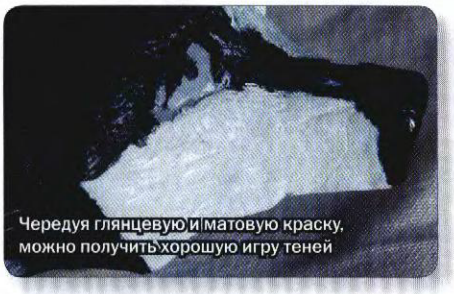
Наносим основной темный матовый цвет.

Важно наносить краску тонким слоем, чтоб не потерять фактуру

Сразу после нанесения матовая краска подозрительно блестит

Но после подсыхания, этот блеск теряется.

Задав основные цвета, нужно дождаться полного высыхания первого слоя краски. Следующим шагом мы берем более тонкую кисть и делаем оттеночную окраску, местами используя то более темные цвета, то более светлые, то матовую краску, то глянцевую. Главное постараться делать как можно более тонкие и легкие мазки для получения полупрозрачных тонов.


Чередуя глянцевую и матовую краску, можно получить хорошую игру теней

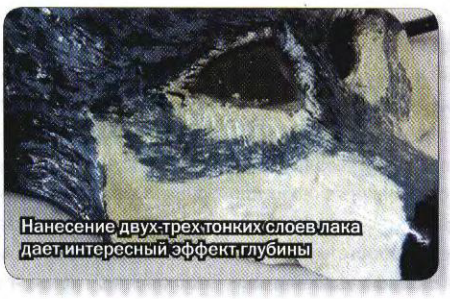
Полупрозрачные мазки добавляют нанесению объем

Смешивая несколько красок, можно получить недостающие оттенки

Лакировка

После полного высыхания всех слоев краски можно сразу перейти к установке глаз, но стоит подумать о том, чтоб повысить долговечность так старательно подготовленного нами рисунка. Конечно, те кто использовал автомобильные краски могут за свою мышь особо не волноваться, а вот модельные краски лучше дополнительно защитить от внешних воздействий. Для этого нужно нашу волко-мышь лакировать. В идеале для этого подойдет автомобильный лак, но для получения идеального покрытия он требует сушки в специальных пылезащищенных камерах с постоянной температурой. Также сгодиться что-то типа нитролака или моделистского лака. Более доступные варианты типа масляного и лак для ногтей (некоторые пытались) не подходят. Первый из-за долгого времени высыхания, а второй из-за хрупкости.

Лак нужно наносить тонким слоем, стараясь избегать образования потеков


Нанесение двух-трех тонких слоев лака дает интересный эффект глубины

Не смотря на лакировку, видна разница между глянцевой и матовой покраской

Глаза

К сожалению, у меня не нашлось подходящего оранжевого пластика для глаз и пришлось вырезать их из полумиллиметрового листа акрила. А для получения нужной объемности глаза, поверх вклеенного акрила был нанесен слой эпоксидной смолы. Финальным штрихом была лакировка глаз.

Вот наша мышь и готова. Конечно, разбор ее создания получился растянутым, но результат того стоил. Теперь, для большей эффектности, можно обмотать шнур мышки каким-нибудь серо-бурым мехом и вниманием ее точно никто не обойдет.

В следующем номере мы возьмемся за новый, чуть более простой, но не менее интересный моддинг проект. До встречи!

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.

Наконец-то нам пришло письмо с моддингом. Максим Петрак из Винницы сделал простой, но достаточно эффектный проэкт, вырезав на корпусе мышки смайлик, подсвечиваемый изнутри светодиодом.

А вот работы участников комкурса по моддингу, проводившегося на нашем стенде на Территории Игр.

КАРМАННАЯ ШАРМАНКА

Creative X-Fi Go! Creative X-Fi Surround 5.1

В прошлом номере мы рассказали о преимуществах, которые дает шпилерам использование отдельной, невстроенной звуковой карты. Но это решение подходит лишь для тех, кто сидит за настольным ПК. А как быть обладателю ноутбука? Ведь практически все из них используют звуковую карту, интегрированную в чипсет, и только единицы могут похвастаться встроенной полноценной карточкой. Оказывается, разработчики не забывают и о мобильных пользователях. Тот же Creative пре длагает несколько решений, подключаемых по USB, которые с успехом заменят встроенный звук.

Начну с «Creative X-Fi Go!», которую можно найти по цене от 70 до 80 у.е. Вообще с первого взгляда признать в «X-Fi Go!» звуковую карту сложно, больше всего она смахивает на обычную флешку. В принципе это даже не ошибка – компактный корпус скрывает не только аудиокарту, но и флеш-драйв гигабайтной емкости. Флешка добавлена не для «галочки», а с целью сделать карту более мобильной и облегчить ее использование за счет размещения драйверов и сопутствующего ПО прямо на самом устройстве. И это действительно удобно – подключил, подтвердил установку ПО, и сразу же можешь работать. Конечно, драйверы и другие программы не занимают весь гигабайт, и в нашем распоряжении окажется чуть больше 800 мегабайт, которые можно использовать как для хранения сейвов и игровых настроек, так и для переноски любых файлов. Однако, память – не единственная привлекательная сторона этой звуковухи. Основное преимущество это возможность за несколько минут на любом компьютере получить привычное звуковое окружение. То есть даже если ты с друзьями выбрался в компьютерный клуб, то с «X-Fi Go!» на твоей стороне будут все преимущества трехмерного позиционирования источника звука в виртуальной девятиканальной системе, что позволяет отслеживать противника буквально на слух. Плюс, подключив гарнитуру (базовая идет в комплекте), получаешь возможность использовать тимспик, причем менее тормозной, чем когда звук частично обрабатывается процессором.

Второе решение больше ориентировано на домашнее использование. Причем заценить его стоит не только обладателям ноутбуков, но и тем, чьи компьютеры находятся на гарантии, и не хочется ее терять из-за нарушения пломб при установке внутренней звуковой карты. «X-Fi Surround 5.1» существенно крупнее «X-Fi GO!» и подключается к компьютеру отдельным шнуром USB. Конечно, размеры устройства позволяют носить карту с собой, но намного удобней, подключив акустику, положить ее на рабочий стол и подсоединять к ней ноутбук по возвращении домой. Эта звуковая карта, помимо полной поддержки EAX 4.0 и X-Fi Crystalizer, дает возможность подключать акустические системы класса 5.1 для лучшего воссоздания объемных эффектов в играх и фильмах, причем разъемы на корпусе позволяют выбрать как минимум один из трех вариантов такого подключения – от обычных стерео-джеков до цифрового оптического выхода. Из приятных дополнительных плюшек «X-Fi Surround 5.1» стоит отметить удобный крупный регулятор на корпусе звуковой карты, помимо громкости отвечающий за многие другие параметры системы. А также идущий в комплекте пульт дистанционного управления, который можно использовать не только для регулировки настроек звука, но и для дистанционного управления компьютером (программное обеспечение карты позволяет настроить реакцию на пульт в различных приложениях). Все эти прелести обойдутся примерно в 100 у.е.

Оба варианта имеют свои преимущества и недостатки, обусловленные четкой нацеленностью устройств на разные сегменты, и, к сожалению, идеальной звуковой карты не найти. Но, прикинув, где и для чего тебе чаще всего требуется качественный звук, можно определить какая из этих моделей лучше всего подойдет.

В ГОСТЯХ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ СТРАНЫ

Compro VideoMate V200

Конечно, у каждого шпилера компьютер – это основной источник развлечений. Но все же телевиденье очень неохотно сдает свои позиции, и иногда там даже встречаются интересные передачи. Поэтому даже самые заядлые геймеры периодически перекочевывают за экраны телевизоров для того, чтоб посмотреть какой-нибудь новый проект. Все это было бы хорошо, если бы телевизор был в единственном и исключительном нашем пользовании. Но родителей/братьев/сестер и прочих бабушек с дедушками никто не отменял и вожделенное место у экрана уже может быть занято. Конечно, хорошо, если есть еще один телевизор, и можно распределиться по интересам. А если он всего один, то перед телеэкраном идут непрерывные бои за звание «король дистанционки». Конечно шпилеры, как народ ушлый, в шутеры игравший, может показать высокий класс владения дистанционкой, но, встретившись с противником в режиме бога, (родители) вынужден отдавать символ межканальной власти в другие руки.

С таким положением дел можно до определенного времени мириться, но всякому терпенью наступает конец, и даже шпилеры, поднаторевшие в ожидании «Duke Nukem Forever» не исключение. Конечно, можно купить еще один телевизор и поставить у себя еще одну коробку, которая большую часть времени будет только пыль собирать. А можно... можно обзавестись ТВ-тюнером. Ассортимент подобных устройств довольно велик, так что мы остановимся на Compro VideoMate V200 – абсолютно автономном аппарате, способном превратить любой монитор в полноценный телевизор. Да, вы не очитались, этот тюнер совсем никак не зависит от компьютера, а совместное существование этих двух устройств представляет собой простой симбиоз. V200 может быть промежуточным звеном между системным блоком и дисплеем, что позволяет одновременно работать на компьютере и просматривать телепередачи в отдельном окошке. При этом прием, декодинг и отрисовка телесигнала совсем не нагружает компьютер. Помимо компьютера, через VideoMate V200 к монитору можно подключить приставку, видеокамеру и другое видеооборудование, оснащенное AV или S-Video выходами.

Сам тюнер тоже не простая железка, у него есть несколько приятных и полезных функций. Помимо системы PIP (картинка в картинке) у него есть возможность обзора девяти каналов с мгновенным доступом к заинтересовавшему, умная система адаптивного растягивания получаемого изображения на весь экран, простой и удобный пульт дистанционного управления, а также куча систем по улучшению получаемого звука и изображения.

В общем, это достойный конкурент вашему обычному телевизору, а значит, из своего ежедневного расписания можно исключить битвы за пульт от телевизора и провести это время с большей для себя пользой.

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ТРЕТИЙ СЕЗОН

Первая и единственная в Украине профессиональная лига по электронному спорту, Лига Компьютерных Игр (сокращённо – ЛКИ), объявила о начале третьего сезона соревнований. Старт получился ярким и запоминающимся – в рамках выставки «Цифромания» в Киеве ЛКИ провела массу интереснейших мероприятий, среди которых – чемпионаты по свежевышедшим шутерам Crysis и S.T.A.L.K.E.R: Clear Sky, выступления оверклокеров и многочисленные конкурсы. Кроме того, зрители стали свидетелями двух обалденных шоуматчей между московской командой Forze и двумя украинскими Counter-Strike коллективами. На специально построенной киберарене, оснащённой компьютерами Aspire Predator от Acer с четырехъядерными процессорами Intel Core 2 Quad, были размещены десять плазменных мониторов и огромный проекционный экран. Всё это дало возможность посмотреть шоуматчи нескольким тысячам посетителей выставки.

Третий сезон Лиги пройдёт с ноября по февраль и уж точно не даст заскучать всем поклонникам электронного спорта. Как и всегда, помимо регулярного Национального первенства по Counter Strike будет разыгран Суперкубок ЛКИ, где шестнадцать команд сойдутся в схватке за высшую награду в украинском киберспорте. Квалификации за право участия в суперкубке пройдут как в самой Украине, так и в странах СНГ – России, Белоруссии, Литве и Латвии.

Помимо основной номинации, команды среднего уровня смогут принять участие в аматорской серии ЛКИ Украина по Counter-Strike.

Не нравится Counter-Strike? Не беда – ЛКИ организовывает турниры по Quake 3,

Call of Duty 4, FIFA 09 и Dota Allstars. Пока что они носят характер разовых, но уже в ближайшее время планируется по некоторым из этих номинаций запустить полноценные лиги.

А самое главное – не так давно состоялся запуск новой версии официального сайта ЛКИ, www.cyberarena.tv. Теперь это не только новостной портал, но и настоящая социальная сеть для геймеров. Помимо последних новостей из мира электронного спорта, читатель найдёт там эксклюзивные репортажи с крупнейших украинских и иностранных чемпионатов, интересные статьи на игровую тематику, сможет пообщаться с единомышленниками на форуме и в чате. Также, зарегистрированные пользователи смогут вести свой блог (если он окажется удачным, то будет отображаться и на главной странице сайта), знакомится с другими фанатами определённой игры, договариваться про матчи онлайн, и многое-многое другое.

Кроме того, уже запущен хорошо зарекомендовавший себя проект интернет-радио. С помощью любого медиаплеера посетители сайта смогут слушать онлайн-репортажи от профессиональных комментаторов, которых редакция сайта регулярно отправляет в самые «горячие» точки.

И, конечно же, не забывайте про телевизионные трансляции. Телепередачу «Лига Компьютерных Игр» на канале Мегаспорт смотрели, наверное, все. Если нет – то знайте, каждую пятницу и вторник редакция ЛКИ готовит для вас обзоры самых интересных матчей лиги, интервью с командами-участницами, показывает турнирные таблицы и освещает крупнейшие мировые события в области киберспорта. Ну а рубрика ликбез наверняка придётся по вкусу всем, кто хочет научиться играть в самые популярные компьютерные игры – полезные советы и примеры профессионалов помогут вам серьёзно повысить ваши навыки, и входить в ваш любимый компьютерный клуб вы будете намного смелее.

Поэтому – прочь осеннюю скуку, регистрируйте себя и свою команду на сайте соревнований, тренируйтесь и выигрывайте!

СЕЗОН 3
COUNTER STRIKE
FIFA 08 DOTA ALLSTARS 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
intel Core 2 Quad
Перемога чекає!

Слідкуй за ЛКІ на національному телебаченні !
мегаспорт телеканал
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 !
Соціальна мережа для гравців та вболівальників, ігрові ладери та тренувальні турніри на офіційному сайті
Головний технологічний партнер
intel
Партнери проекту
eletek
кіберспорт арена
Інформаційні партнери
GAMEINSIDE/UA
Головні інформаційні партнери
PROPLAY.RU
Gameplay
PCGAMER
ШПИЛЬ!
www.cyberarena.tv
офіційний сайт проекту
Генеральний партнер
acer

ЗОНА «ШПИЛЬ!» НА ТЕРРИТОРИИ ИГР

«– Внимание, внимание!!! Не расходитесь! Буквально через пять минут на стенде «Шпиль!» пройдет игровая викторина!!!
– А призы будут?
– Призы будут. Валера, ну что, сколько вопросов готово?
– Пять.
– Нужно восемь... Пока конкурс не начался, вы можете на нашем стенде поиграть в Far Cry 2 на компьютере BRAVO с подключенной системой amBX, а также O.C.Z. NIA в качестве манипулятора. amBX сверкает, трясет, шумит и дует ветром, создавая эффект присутствия в виртуальном мире, а NIA позволяет управиться с компьютером без помощи рук – еще никогда выражение «нужно работать головой» не звучало так буквально».

Приветствуем, это снова мы – психи со стенда «Шпиль!», вы могли нас увидеть справа от входа на «Территорию Игр». Стенд легко опознавался по фигурам сталкеров, кровососов, редакторов Шпиля и PC World с которыми можно было сфотографироваться на память, а также по толпе народа – акции и конкурсы шли с утра и до вечера. О том, что устраивал PC WORLD, вы можете прочитать у них в журнале, а мы расскажем о своих мероприятиях и общее впечатление от выставки.

Надо сказать, что интенсивная программа фактически не позволила нормально изучить выставку, уж не говоря о том, чтобы поучаствовать в каких-нибудь чемпионатах. Конкурсов на нашем стенде было действительно много (как и подарков). Едва позволишь себе пару минут отдыха, как голос коллег из PC World возвращает на землю, оповещая, что пора готовиться к следующей викторине. Высунуть нос за пределы стенда все же несколько раз удалось. Первое впечатление сложилось такое, будто бы выставка состоит только из Crysis`а, Сталкера и контры (куда ж без нее). Да еще конечно был унитаз! Это я не могу вменяемо прокомментировать, поэтому скажу вот это ОЛОЛО ПЫЩЬ ПЫЩЬ УНИТАЗЕ ;%;?%*?:!!!11

Но давайте все же пройдемся по выставке поподробнее. Все, кого мало интересовали фигуры сталкеров, заходя в помещение выставочного центра «Экспоплаза» шли не к нам (направо), а к девушкам со стенда Crysis Warhead (налево). И, в общем-то, я в чем-то с ними согласен. Пробившись сквозь толпу, часто собиравшеюся вокруг стендов Crysis`а, ОГО и, без ложной скромности будет сказано, нашего, посетители окончательно окунались в потоки невыносимо громких звуков – привычную атмосферу подобных мероприятий. Казалось, что каждый стенд поставил перед собой задачу притащить наиболее мощные колонки, чтобы заглушить музыку соседнего стенда. Кандидатом на первое место по шумопроизводсву была местная комната отдыха. Пробыв рядом с ней минуты две, я понял, что если я попытаюсь там отдохнуть, то, как минимум, получу тяжелую контузию. Неплохо провести время можно было на стендах K-Trade и 1C, на первом из которых можно было «погонять» Warcraft, NFS и множество других игр а последние дали посетителям возможность поиграть в Анабиоз и Fallout3. А вот разработчиков игр было мало. Неподалеку от 1C тихонечко пристроился Ubisoft и, конечно, Crytek всюду бросался в глаза броскими вывесками «Crysis».

Как вы наверное поняли, в такой шумной обстановке

проводить конкурсы было нелегко. Зачастую мы не слышали даже собственного голоса. Не обошлось и без неполадок с акустикой, из-за чего приходилось перекрикивать соседние стенды (а это было нелегко даже при помощи микрофона). А конкурсов, как я уже говорил, было немало. Часто из-за нехватки времени приходилось придумывать вопросы чуть ли не вовремя проведения викторины. На количество народу, тусовавшегося возле стенда, тоже грех жаловаться. Людей было много, что нас очень порадовало. А вот тумбочка была об этом другого мнения – ближе к окончанию третьего дня выставки она пообещала долго жить, и ее пришлось замотывать толстым слоем скотча. Мы старались делать конкурсы максимально разнообразными и увлекательными. Ежедневно у нас на стенде проводились, различные викторины по играм и аниме, конкурсы «Угадай геймтрек» и «Моддинг» и даже турнир по PSP. Победители получали призы от журнала Шпиль, а также наших друзей – компаний Logitech, Creative, «Дивосвіт» и «Русобит-М».

Конец выставки был для нас едва ли не лучшим моментом за эти четыре дня. В отличие от Коллег из PC World, мы находились на выставке все время с утра до вечера. Но, несмотря на то, что мероприятие порядочно нас измотало, мы остались очень довольны. Довольны встречей с камрадами, не поленившимися прийти, довольны нашими конкурсами и вашим в них участием, довольны даже тем, что во время одной из викторин на наш канал (мы использовали беспроводный микрофон) подключились какие-то чуваки, и в результате мы наговорили друг другу много всего интересного прямо в эфире, если можно так выразиться. В общем, событие удалось и оставило после себя массу положительных эмоций. Ждем новых встреч!

CASUAL CONNECT КИЕВ ПОДТВЕРДИЛ СТАТУС ГЛАВНОГО ФОРУМА ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКОЙ ИНДУСТРИИ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР

CASUAL GAMES ASSOCIATION

22-24 октября 2008 года в Киеве состоялась III международная IT-конференция Casual Connect Киев – единственный специализированный форум по казуальным играм в Восточной Европе. Конференция была посвящена созданию игр, управлению бизнес-процессами разработки игровых продуктов, мотивации команд разработчиков, а также ключевым тенденциям и актуальным трендам индустрии казуальных игр.

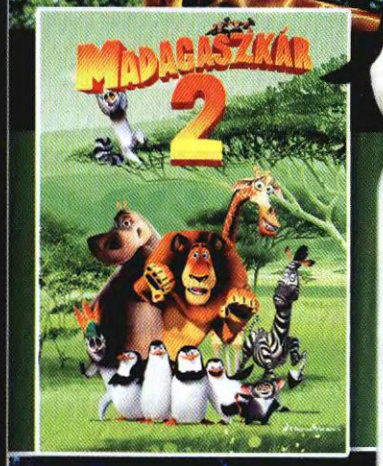
Индустрия casual games демонстрирует поистине впечатляющую динамику развития. В 2006 году оборот мирового рынка казуальных игр составил чуть меньше $1 млрд., в 2007 – уже $2,25 млрд. В казуальные игры играет 250 миллионов человек – каждый пятый пользователь Интернета по всему миру. Мировая аудитория казуальных игр сопоставима с количеством пользователей Интернета во всей Северной Америке или аудиторией трансляций матчей Чемпионата мира по футболу в 2006 году.

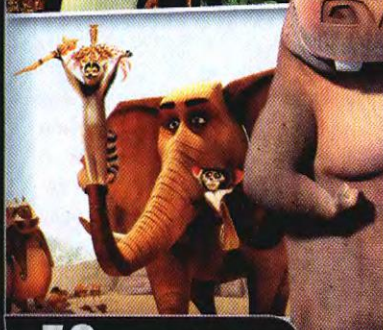
«В Casual Connect Киев приняли участие 586 человек, представлявших 173 компании из 24 стран мира. Это подтвердило репутацию прошедшей конференции как одного из ключевых IT-событий 2008 года, – говорит Джессика Тамс, управляющий директор ассоциации Casual Games Association, организовавшей Casual Connect Киев. – Конференция дала профессиональному сообществу возможность в комфортной обстановке обсудить ключевые тенденции и тренды рынка: социализацию казуальных игр, освоение новых игровых платформ, создание игр на основе популярных брендов, развитие сегмента многопользовательских игровых продуктов, привлечение инвестиций в отрасль, и многие другие. Содержательный диалог разработчиков казуальных игр продолжится на ближайшей конференции Casual Games, которая пройдет в Гамбурге (Германия) 10-12 февраля 2009 года».

Параллельно с насыщением мирового рынка контентом из Восточной Европы, стремительно растет количество казуальных игр на русском языке. В 2006 году их число не превышало 100, в 2008 достигнет 350, а в следующем году приблизится к 700. Кроме того, по мере повышения качества игровых продуктов растет их конечная стоимость: если в 2004 году игра обходилась пользователю всего в $3, то сегодня ее стоимость составляет в среднем $7. Объем казуального рынка России, согласно прогнозу Alawar Entertainment, в 2008 году составит $28 млн., а в 2010 году – $50 млн.

Итоги Casual Connect Киев окажут заметное влияние на развитие мировой и восточноевропейской индустрии казуальных игр. Показателем этого является то, что несколько крупных игроков рынка казуальных игр выбрали площадку киевского форума для объявления стратегических планов и раскрытия информации о заключенных контрактах, которые можно отнести к числу важнейших событий IT отрасли 2008 года.

ЗВЕРЬЕ МОЕ





Что есть

Пока вся игровая общественность с нетерпением ждала выхода третьего Фоллаута и прочих прелестей и вкусностей типа Мертвого космоса, второй части FarCry'я и второго же Xenus'а, любители фильмов и мультфильмов ожидали второй части Мадагаскара. Эти похождения веселых обитателей нью-йоркского зоопарка привлекли внимание очень и очень многих своими выходками и неожиданным поведением. При просмотре первой части в кинотеатрах не было ни одного человека, который смог бы удержаться от смеха. Правда, давно было это, а кто старое помянет – тому глаз долой.

Лучше рассказать о второй части, которая вышла на экраны украинских кинотеатров совсем недавно. Вторая часть получилась еще смешнее: ко всем известным пингвинам присоединились африканские обезьяны, приехала в Африку и та самая бабушка. Естественно, что у каждого из них – свои заморочки и именно они делают всю атмосферу фильма. С пингвинами все ясно с самого начала – эти нигде не пропадут, обезьяны буквально за каких-то полчаса становятся явным подтверждением теории Дарвина – они не только организовывают общества, но и основывают свой профсоюз. Их мимолетные появления на экране заставляют безудержно смеяться, пока основные герои ищут свои пути. Бабулька, которая в первой части была персонажем предпоследнего плана (уступал ей разве что градусник Мелмана), стала одним из главных действующих лиц – она ставит на уши всю Африку и зверей в ней обитающих. Собственно, на ней и завязана половина сюжета, она объединяет всех героев в одну целую историю – ведь пути их расходятся в соответствии с видами. Африка – это вам не Нью-Йорк, и хотя львы тут все еще не едят зебр (действие перенесли не в дикие просторы, а в заповедник, в котором все живут одной большой мирной семьей), дружить они не дружат. Лев Алекс, зебра Марти, жираф Мелман и гиппопотамиха Глория разошлись каждый «к своим» – у каждого из них появились свои друзья, у каждого происходят неприятности и приятности, зарождаются новые комплексы. Местами появляются и менее проблемные герои: «я – мясо» и король танцев, имена которых история, может, и помнит, а вот большинство зрителей нет. Они снова появляются только местами, но смешать отнюдь не меньше того же Алекса или Глории. Что ни говори, а сюжетных линий многовато и это немного пугает, но, в общем, получилось смешно – жевать поп-корн просто некогда.

Что будет

Так как рубрика в последнее время выходит несколько нерегулярно – слишком много игр интересных привалило под конец года, – мы решили бегло ознакомить вас с новинками, которые явно не стоит пропускать. Во-первых, это «Обитаемый остров», снятый по мотивам одноименной книги братьев Стругацких. Хоть игра и вышла практически отстойной, на фильм надежда все еще теплится. Обещают нам что-то глобальное и впечатляющее, надеемся, что от сюжета отступят несильно.

Любителей фэнтези и комедий ждут «Сказки на ночь», которые выйдут примерно в то же время. Адам Сэндлер любим многими за свою игру в комедиях, теперь же он придет в качестве инфантильного архитектора, вынужденного рассказывать своим племянникам разные истории перед сном. Без сюрпризов не обошлось – сказки эти сбываются, причем совершенно неожиданным образом.

Фантастам придется по душе римейк старого фильма «День, когда остановилась Земля» – космос по-прежнему пугает, настораживает и влюбляет в себя просторами. Если судить по «Смертельной гонке», то хотя бы римейки Голливуд делать уже научился качественно.

Что же касается мультов, то тут на славу постарались Disney и DreamWork. Эти студии продолжают свое извечное соперничество: к новому году они приготовили «Приключения Десперо», замечательного щенка «Вольта», «Монстров vs Чужих»…. Как противовес этой милой братии предлагается «Игорь» – история о королевстве населенном Безумными Учеными и Злыми Изобретателями. В общем, канун нового года и рождественская сиеста обещают быть интересными даже для тех, кто будет вынужден просидеть дома без родного компьютера и игрушек.

9 СВІТ

5-7 ГРУДНЯ 2008

МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА МАЛЬОВАНИХ ІСТОРІЙ, ГРАФІЧНИХ НОВЕЛ, КОМІКСІВ ТА МАНГА

ПРЕДСТАВЛЯЮТЬ: К9 ЛАВРА

ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР: SIAR, газета 24, ШПИЛЬ!, М

ПАРТНЕРИ: ДИВОСВІТ, АНИМЕ МИР, AnimeLineGroup

ПІДТРИМКА: UAJC Ukraine-Japon Center, Institut Français d'Ukraine

ТЕХНІЧНИЙ ПАРТНЕР: wacom, комплексні рішення, МЕТРОПОЛІС

ЗАПРОШЕННЯ*

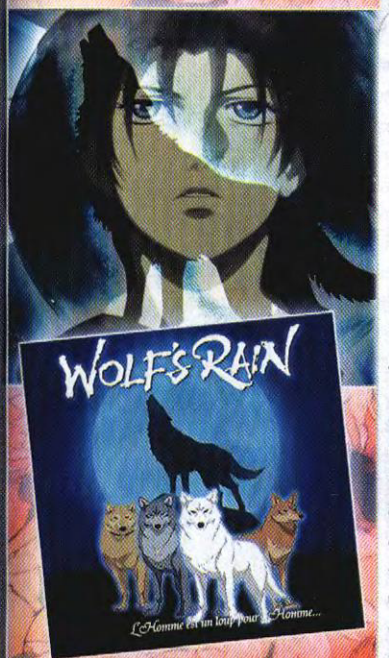
МІЖНАРОДНА ВИСТАВКА МАЛЬОВАНИХ ІСТОРІЙ, КОМІКСІВ ТА МАНГА «9 СВІТ»
5-7 ГРУДНЯ 2008 РОКУ. ГАЛЕРЕЯ ЛАВРА
ВІДКРИТТЯ О 17:00

*НА ОДНУ ОСОБУ

ЕКСПОЗИЦІЇ СВІТОВИХ ШКІЛ МАЛЬОВАНИХ ІСТОРІЙ
ПРЕЗЕНТАЦІЯ РОБІТ ОКРЕМИХ ХУДОЖНИКІВ
МАСТЕР-КЛАСИ
КОСТПЛЕЙ-ШОУ
АВТОГРАФ-СЕССІЇ
КОМІКС-БИТВА
ПОКАЗ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ
ТУРНІР З КОМПЬЮТЕРНИХ ІГОР

Все хотят попасть в рай,
но никто не хочет умирать.
Английская пословица

WOLF'S RAIN: В ПОИСКАХ РАЯ

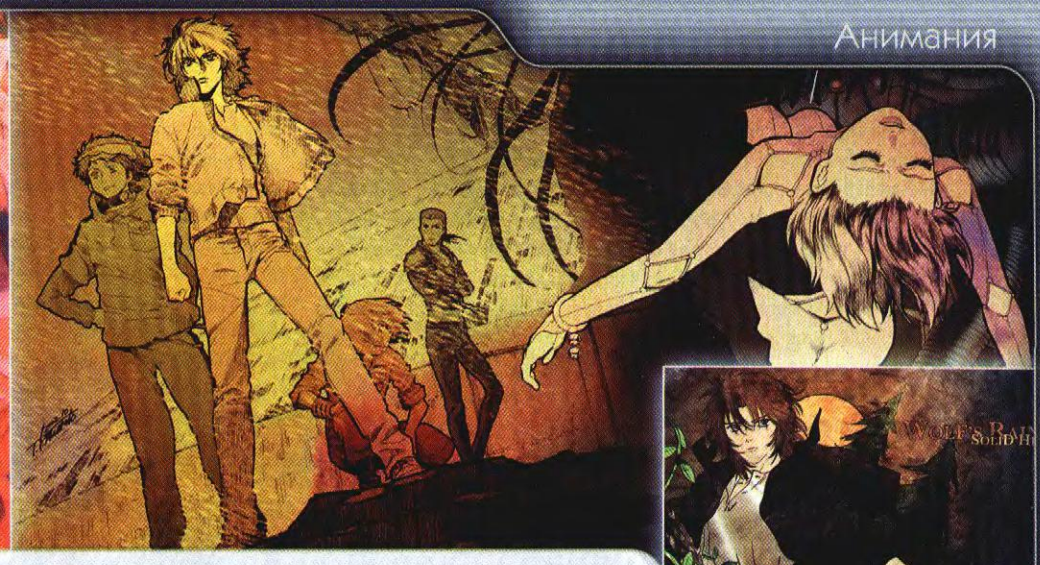


Есть произведения, которые навсегда врезаются в память благодаря не сюжету, не яркости образов, не богато прописанным характерам героев, а благодаря такому обобщенному понятию как «атмосфера», настроение, которое ощущает зритель на протяжении всего просмотра. В любом боевике это ярость схваток и горячее желание чтобы «хорошие» побили наконец-то плохих, в комедии – беспрестанные шутки и веселье, в драме – сочувствие переживаниям главных героев. Среди аниме с определенной и четкой атмосферой я, пожалуй, назову «Хэллсинг» – безумный драйв борьбы и власти над другими, «Охотник на вампиров Д» – с полным комплектом элементов вампирской саги, «Магнитная роза» – очень странная смесь страха и ностальгии по прошлому, которая не отпускает до самого конца. Мне кажется, именно она – эта атмосфера в данном случае захватывает даже не столько наше воображение, сколько чувства, и заставляет погрузиться в фантазии режиссеров и художников.

«Волчий дождь» – аниме-сериал, бесспорно обладающий специфическим настроением. Здесь вы найдете городскую романтику благодаря кропотливо прорисованным фонам; безысходность – ведь мир пришел в упадок, после какой-то страшной войны, о которой уже никто и не помнит, но которая уничтожила существующий порядок вещей; романтику приключений – ведь главные герои в отличие от мерно приходящих в упадок людей, куда то бегут, к чему-то стремятся: и, наконец, – сказку, потому что целью поиска является – Рай.

В самом начале все объясняет легенда: что перед тем, как придет конец всему, появится Рай на земле, но найти его смогут только волки. Проблема только в том, что волки вымерли двести лет назад, но…всегда есть как минимум одно полезное «но». Остатки этих гордых и бесспорно красивых животных научились «маскироваться», уверенно представая в глазах людей такими же людьми. Но это всего лишь морок, иллюзия, если ее коснуться – коснешься шерсти, а если тебя схватит рука этой иллюзии – ты увидишь пасть. Не думайте, что это режиссерское ноу-хау. Использование этих способностей приписывается еще в давних японских легендах таким животным, как лисы и еноты (тануки). Если вам интересно, советую посмотреть одноименный фильм Хаяо Миядзаки.

Тем не менее, эта способность позволила хорошо адаптироваться некоторым экземплярам в городе: Цуме, например, руководит бандой воришек, которые грабят поезда, Хиге вполне успешно питается на городских продуктовых рядах и бездельничает…Но для некоторых волков понятие «честь, борьба и выживание» не простые слова, ведь за защитными куполами городов – смерть, пустыня, разрушение и вечная зима. Киба, закоренелый идеалист, забегая в очередной город, переворачивает мир прижившихся в нем волков. Доказывая другим, что принципы выживания и «волчьей доли» никак не связаны с людьми, которые и так идут другой дорогой, Киба вещает о том, что он ищет Рай, и на меньшее не согласен. И только сверхъестественный природный инстинкт, заставляет других отказаться от сытой жизни, и пуститься на поиски сказки, мечты, утопии, о которой никто ничего не знает – только чувствует. На этом нелегком пути их ждут лишения, призрачные загадки, потери, жестокие враги и люди, тоже ищущие Рай. Много вопросов, ответы на которые приходиться искать в следующих сериях.



Герои отлично прописаны, разные и интересные, непохожие на людей и страдающие от этого. «Волк всегда одинок», – как сказал кто-то из классиков. Тема одиночества и непонимания будет поднята не раз. В проблемах героев каждый найдет свою проблему: ведь мы сами части страдаем от недопонимания, занимаемся поисками смысла жизни на этой странной планете, и каждый раз вздрагиваем, если появляется ощущение дежавю. Нам хочется верить, что придет Нео, Иисус, Будда (нужное подчеркнуть) и заберет нас с собой в гораздо более приятное место, без идиотской профессии – менеджер, и без экономического кризиса, о котором уже все прожужжали уши, без ушедшей в небытие экологии и глобального потепления, в которых мы сами и виноваты.

Студия BONES неплохо потрудилась, качество анимации очень хорошее, с любовью к русскому народу прорисованы некоторые детали пост-апокалиптического мира: водка, картошка, надписи, объявления поездов на станции. Великолепная музыка Ёко Канно органично дополняет сериал и передает его главную особенность: атмосферу. Ничто в этом мире не идеально, и у этого сериала есть ряд недостатков: где-то с середины сериал блещет «воспоминаниями», а, по сути, повторной нарезкой предыдущих серий. Кажется, что создателям в этот момент или угрожали не взять сериал в эфир, или режиссер серьезно заболел, или банально урезали финансирование, а выкручиваться как-то надо было.

Концовка откровенно не дотягивает до высокой идеи всего произведения, ее как таковой и нет. 26-тая серия – это как бы и не конец, поэтому для взбунтовавшихся фанатов сняли еще четыре OVA серии, логически завершающих историю. Так как сериал пользовался популярностью, но был снят на основе истории, а не по манге, студия BONES решила выпустить и мангу (сюжет – Keiko Nobumoto, рисунок – Iida Toshitsugu). Смотрите, читайте и не забывайте: кто ищет – тот находит!

Happyness
happpynesss@yandex.ru

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 третьего тура этих конкурсов будут объявлены в следующем номере нашего журнала. Ждем ваших ответов до 15 декабря. А результаты второго 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 третьего тура этого конкурса будет в январском номере журнала, соответственно, свои ответы вы можете присылать до 15 декабря. Среди приславших правильные ответы будет разыграна коллекционная фигурка из серии игр «Онимуша» от AnimeUA.net, а также несколько поощрительных призов от редакции.

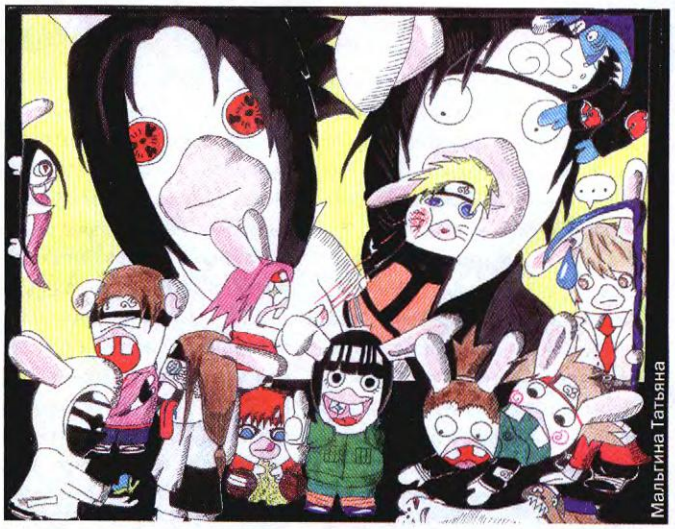
Пришло время подводить итоги второго тура аниме-конкурсов. Начнем с «Раскуси Косплей». Желающих поучаствовать на этот раз было больше, около десяти человек, прогресс, так сказать, на лицо. Среди участников оказался один из гуру прошлого тура, и на это раз он также смог разгадать все пять косплеев. Это Владислав Мастеров из Одессы. За свои знания, помимо наших респектов, ему достается фигурка из серии игр «Онимуша», предоставленная интернет-магазином аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

Активность участников «Фанарта» тоже оказалась на уровне. И опять большинство работ были посвящены Наруто. Конечно «Наруто – это круто», но хотелось бы большего разнообразия. Например, в этот раз победителем стала самая оригинальная работа. Пусть у нее и не идеально исполнение, но ИДЕЯ! Итак, фигурка из серии игр «Онимуша», предоставленная интернет-магазином аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net, отправляется Татьяне Мальгиной (г. Кривой Рог). А утешительные призы, лицензионные диски с играми достаются Андрею Яблонскому (с. Заричанка), Алексею Шелудченко (г. Одесса), Петренко Максиму (г.Херсон) и, победительнице прошлого тура, Анастасие Дзюбе (г. Симферополь).

Что ж, ждем ваших работ на следующий номер.

Анастасия Дзюба

Петренко Максим


Мальгина Татьяна

Яблонский Андрей

Лукив Стас

Шелудченко Алексей

Александ Чепурной, призер сентябрьского Игроскопа, смог в неравной борьбе одолеть толпу окружавшую наш стенд на Территории Игр, и прорваться за заветную полураздавленую тумбу. За это мы его наградили набором из Logitech G15 и Logitech G9, а также сфотографирован на фоне МегаГейма.

ОТВЕТЫ НА АНИМЕ-КОНКУРС

октябрьского номера (№10 2008г)

Раскуси косплей

1. Пирамидоголовый (Silent Hill)
2. Гаара Пустыни (Naruto)
3. Алукард (Hellsing)
4. Морриган (Dark Stalkers)
5. Принцесса Хиното (X)

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

октябрьского номера (№10 2008г)

Игроскоп:

1. Паркинг
2. Страж
3. Вакуум
4. Марк
5. Зубоголовый

Отгадай геймтрек:

1. S.T.A.L.K.E.R Clear Sky
2. WarCraft 3: The Frozen Throne
3. Hitman 2
4. Jade Empire
5. Halo 2

В этом номере мы подводим итоги октябрьских конкурсов. На этот раз количество участников «Распознай Геймтрек» было не особо велико – все же задания не самые простые. Но все же нашлись знатоки и на эти игры, так в финале у нас оказалось два человека узнавших каждый по три трека, а суммарно распознавших правильно все треки. В лототроне счастье улыбнулось Станиславу Носову, и колонки Logitech G51 уезжают в село Новая Буда. Второй приз – игровая гарнитура Logitech, досталась знатоку аниме – Владимиру Мастерову из Одессы. Приз редакционных симпатий – диск с лицензионной игрой достается Ахтяму Ибрагимову (с. Ишунь) за любовь к Collapse.

В этом «Игроскопе» у нас тоже был неоднозначный вопрос. Практически все подумали что уровень – это глава игры, а на самом деле в виду имелась конкретная локация. В итоге правильно на этот вопрос ответил лишь Богдан Величко из Осокоровки (жаль что это был его единственный правильный ответ), за что получает от нас диск с лицензионной игрой. Первое и второе место разыгрывались среди ответивших на остальные четыре вопроса. И первый приз – набор из мыши Logitech G9 и клавиатуры Logitech G15, достался Дмитрию Дударенко, в Полтаву. Второй приз – мышь Logitech MX518, выиграл Александр Коваленко, г. Запорожье.

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!

1.Параметр

2. Название

3. Способность

4. Где взять

5. Город

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

Распознай Геймтрек

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

* Ф. И. О. _____

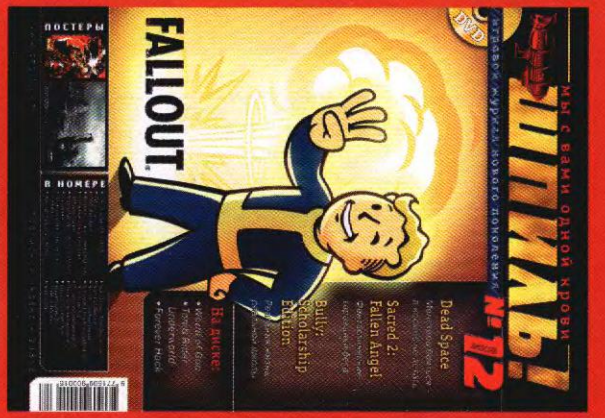
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ИГРЫ

Дэмо версии

Sacred 2
World of Goo
Tomb Rider Underworld
Джейн: Город мечты*
Call of Atlantis*

Полные версии

Forever Hack*
Midway Rise and Fall: Civilizations at War
Hedgewars 0.9.7
Sword of Jade

ПАТЧИ

Русские версии

Xenus 2: White gold v1.0.1
STALKER: Clear sky v1.5.07

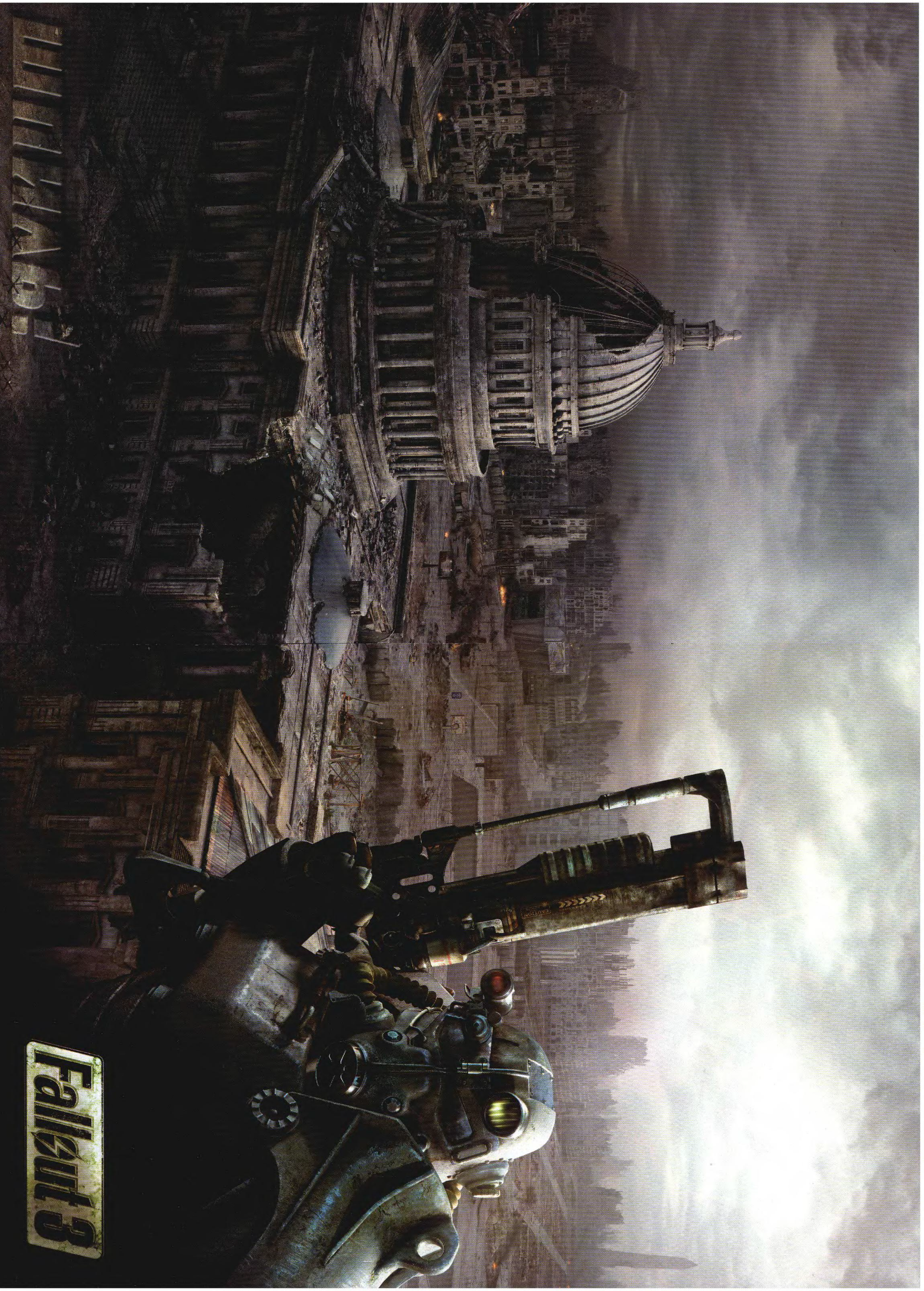
English versions

Call of Duty: World at War v1.0.1017
Fallout 3 v1.0.0.15
Far Cry 2 v1.01
Mount & Blade v1.011
Red Alert 3 v1.04
Sacred 2 v2.10.0.0 to 2.12.0.0

ВИДЕО

Call of Duty: World at War
Tom Clancy`s: End War
Alone in the Dark
Mirrors Edge
Left 4 Dead
Red Alert 3
Persona 4
Battlefield Bad Company
Fear 2
Gears of War 2
Golden Axe Beast Rider
Prince of Persia

* Игры описаны в журнале


FALLOUT 3
Fallout 3

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
ШПИЛЬ!
GmG