



мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№6
2008

Warriors Orochi

Сообразим на троих

C&C 3: Kane's Wrath

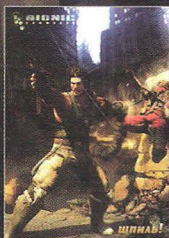
Кейн в Ярости

Project Origin

Правильный F.E.A.R.

DVD 
8,5 ГБ!

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- Race Driver: GRID
- Lost: Via Domus
- Нострадамус
- DE-CODED^08
- Mirror's Edge
- Logitech g25
- Simon 4
- Total Tournament
- Rainbow Six: Vegas 2
- Silverfall: Earth Awakening
- Crisis Core: Final Fantasy VII
- Dungeon Maker: Hunting Ground
- Hitman bloodmoney
- КЛУБничное лето
- Лига Кибер Игр – Intel Challenge
- Правда о кино. Реализация подкачала
- Исследование жанра: фэнтези

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

9 771609 900015



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

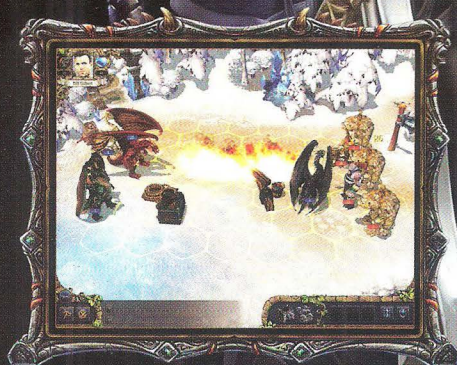
1C® МУЛЬТИМЕДІА

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

Створи свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Казково-фентезійна сага в кращих традиціях легендарної «Kings Bounty»
від творців серії «Космічні рейнджери»



1C:Мультимедіа, Кінгс Баунті, Фірма "1С, Катаурі Інтеректів

© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
Гру розроблено компанією Katauri Interactive



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Июнь, если верить астрономам, начинается со знака Близнецов, а заканчивается Раком. Наверное, это такой тонкий намек Вселенной на приближающуюся сессию, так что студентам явно стоит поднапрячься, чтобы не закончить месяца... э... по гороскопу. Хотя, сделать это будет очень непросто: разработчики компьютерных игр этим летом оказались на удивление плодовитыми, и теперь нас ожидает много оригинальных и увлекательных новинок. Взять, к примеру, тот же Mass Effect, который должен появиться в середине месяца, или долгожданный Collapse, по слухам, задержанный из-за перевыборов киевского мера.

Хотя, и в мае разработчики смогли нас порадовать интересными играми. Например, в этом номере вы можете прочитать обзор Kings Bounty: Легенда о Рыцаре, в процессе написания которого мы чуть не лишились нашего редактора. Из игрового мира его не смог вышибить ни выстрел из пушки в ухо, ни наш карманный крыс, отчаянно вступивший в схватку с проводом его мыши. Пришлось срочно отключать электричество, пока Wolf совсем не растворился в «матрице». Впрочем, достаточно перелистнуть несколько страниц, и вы сможете узнать обо всем из его статьи сами.

А еще из этого номера можно узнать результаты апрельского конкурса, а также принять участие в новом туре «Игроскопа» и «Распознай Геймтрек».

Да, постер в этом номере снова вернулся на свое законное место – можешь сам в этом убедиться. За сим откланиваюсь.

By BondD

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА

2

MegaGame

King's Bounty. Забытое далекое ...

6

Warriors Orochi. Сообразим на троих

12

Simon 4. Хорошо забытое старое

16

To play or not to play

C&C: Kane's Wrath. Кейн в Ярости

18

Rainbow Six: Vegas 2. Америка снова в опасности

20

Lost: Via Domus. Ищите женщину

23

Silverfall: Earth Awakening.

26

Нострадамус. Сказка о потерянном времени

28

Карман-и-Я

Crisis Core: Final Fantasy VII. Карманные фантазии

30

Dungeon Maker: Hunting Ground. Страсти подвальные

35

Ждем-с

Race Driver: GRID. Советские медведи-парашютисты возвращаются!

36

Project Origin. Правильный F.E.A.R.

38

Mirror's Edge. Гламурный паркур

40

Железный бум

Logitech g25. Руль всех рулей

42

Cell-Q-fan

Hitman Blood Money. По локоть в крови

44

Total Tournament. Один в поле не воин

44

Клубничка

КЛУБничное лето

46

Лига Кибер Игр – Intel Challenge

52

DE-CODED^08

56

Columbia Brother

Правда о кино. Реализация подкачала

58

Animania

Исследование жанра: фэнтези

60

Vox Populi

Письма читателей

62

КОНКУРС

63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

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

Шпиль!

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 5 (78), травень 2008 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

Д. Бондаренко

Редактор

В. Откідич

Літературний редактор

Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Підліпна

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зімельова (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом
Ю. О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 17.04.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-4597

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

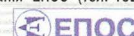
ТЕЛЕКОМ

Аді П. Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.lptelecom.ua

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



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник — С. М. Костюков

Свідчення № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com,

www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

з CD-диском — 01727

На первый-второй рассчитай-сь!



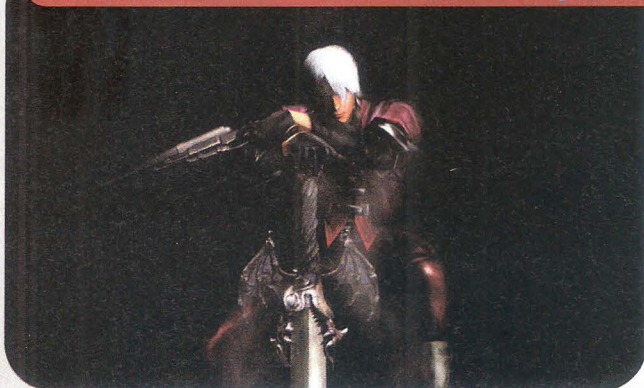
Компания Activision сделала очень приятное заявление, не только анонсировав пятую часть обожаемой многими геймерами Call of Duty, но и перенесла ее действие на новые земли. Где именно будут разворачиваться события новой части непонятно, поэтому можно очерчивать на карте неизвестные земли и ждать более подробной информации. Сегодня же известно только то, что в качестве основы для проекта используется доработанный движок Call of Duty 4.

Окольцованы-околдованы

К слову о переносе боевых событий в другие земли: компания Pandemic Studios решилась на создание The Lord of the Rings: Conquest. По крохам имеющейся информации уже можно составить некоторый «фоторобот» этого проекта, и даже увидеть смутное сходство с Battlefield 1942. Складывается впечатление, что оную перенесут в выдуманный Толкиеном мир. Так это или нет, увидеть доведется далеко не скоро, но есть надежда, что экшн в мире орков и эльфов будет весьма неплох, тем более что разработчики обещают дать возможность повоевать за обе стороны конфликта.



Теперь он поплачет

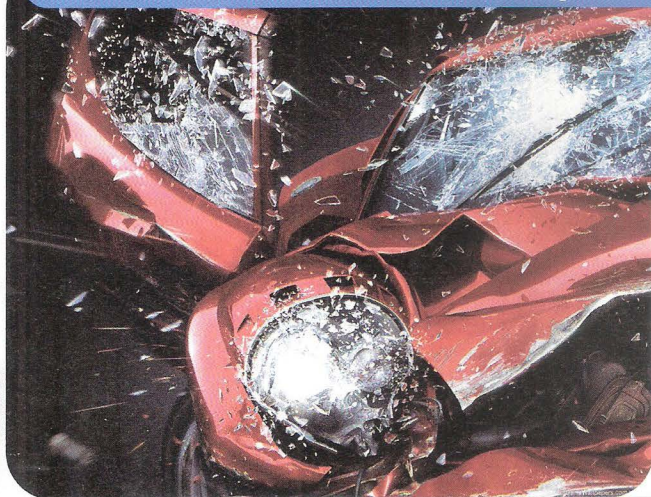


Небезызвестная компания Capcom объявила о намерении портировать одну из самых популярных своих игр на компьютерную платформу. Так или иначе, в самое ближайшее время мы сможем заставить дьявола из Devil May Cry 4 плакать в три ручья: обещают, что до нас игрушка доберется никак не позднее этого месяца. Ходят также слухи, что за ожидание нас наградят дополнительными игровыми режимами, более совершенной графикой и еще кое-какими дополнительными плюшками.

МИСС ШПИЛЬ ИЮНЬ



Скорость в городе



Вторым «портом», которого точно стоит ждать, станет гоночная аркада Burnout Paradise. Над конкурентом, уже порядком поднадоевшей многим, Жажды скорости трудится Criterion Games.

Несмотря на то, что Burnout сама по себе является игрой популярной, думаем, о ней слышаны далеко не все: игра предоставляет в распоряжение виртуальных водителей целый город, в котором действия плавно переходят из одиночного режима в мультиплеер и обратно. Представить себе это достаточно сложно – остается ждать, во что это все выльется в итоге, тем более что разработчики обещают сделать игру нетребовательной к системе.

Вечный страх

Если у вас когда-нибудь возникало желание создать свой собственный кошмар, можете сделать это, присоединившись к компании id Software. Сомневаемся, что среди наших читателей есть те, кто не знает этого громкого имени, но далеко не всем известно, что ребята начали создавать четвертую версию одной из самых именитых и популярных компьютерных игр – Doom. К сожалению, никакой информацией поделиться разработчики пока что не захотели, даже сроками выхода, ограничившись простым и емким «как только, так сразу».



Панда на тропе войны

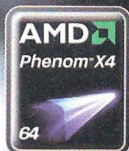


К выходу смешного и увлекательного мультика Кунг-Фу Панда компания 1С готовит релиз не менее веселой игрушки. Ее главный герой – до невозможности ленивая панда по имени По, должен стать воином-драконом и спасти свою родину и мир вообще от негодяя. В роли негодяя – снежный барс Тай Лунь. Неуклюжий и толстый зверь сможет пройти трудный путь только в том случае, если вы сможете устоять ему против сто и одной вкусняшки.

Delfics[®] green

Екстремальна гра!

4ядерна потужність
для екстремальних геймерів



ПК Delfics[®] green на базі платформи AMD Spider у провідних мережах електроніки

ГігаБайт
8-800-501-1000
www.gb.ua

Домотехніка
8-800-300-20-20
www.domotekhnika.ua

City.com
8-800-501-50-00
www.city.com.ua

Unitrade
8-800-507-70-70
www.unitrade.ua

А також: **КИЇВ**: «NovoStar.net», тел.: (044) 494-39-30; «Комтрейдинг», вул. Княжий затон, 4а, оф. 3, тел.: (044) 501-73-73; «Фотос», вул. Радіщева, 8, тел.: (044) 206-206-9; «Сокіл», Русанівська наб., 20, тел.: (044) 501-77-11; **БЕРШАДЬ**: «Комп'ютери та офісна техніка», вул. Радянська, 18, тел.: (04352) 2-16-59; **ГАЙВОРОН**: «Комп'ютери та офісна техніка», пров. Вокзальний, 2, тел.: (067) 442-70-60; **ЖИТОМИР**: «ГігаБайт», Ст. Бульвар, 2, тел.: (0412) 421-616; **КИРОВОГРАД**: «ГігаБайт», вул. Преображенська, 3-а, тел.: (0522) 35-72-27; «ГігаБайт», пл. Дружби Народів, 7, тел.: (0522) 35-72-27; **КОНОТОП**: «BIBA-SERVICE», пр. Миру, 15/64, тел.: (054) 477-57-87; **МИКОЛАЇВ**: «Світ ПК», вул. Московська, 37, тел.: (0512) 47-39-33; **ПІВДЕННОУКРАЇНСЬК**: «Комп'ютер+», вул. Молодіжна, 7в, тел.: (05136) 5-83-10; **ПОЛТАВА**: «Елсіт», вул. Котляревського, 2а, тел.: (0532) 50-15-71; **СЄВЕРОДОНЕЦЬК**: «Барс Трейд», вул. Гагаріна, 95, тел.: (06452) 4-04-44; **СІМФЕРОПОЛЬ**: «ГігаБайт», вул. Гоголя, 15, тел.: (0652) 51-01-68; «Мікролайн», вул. Рози Люксембург, 13/1, тел.: (0652) 600-888; «Мікролайн», вул. Кірова, 78, Домашній Універмаг «Палас», 5-й поверх, тел.: (0652) 511-888; «Платформа», вул. Самокіша, 5, тел.: (0652) 60-2222; **СТАРОКОСТЯНТИНІВ**: «Освіта Плюс», вул. Костянтина Острожського, 13, тел.: (03854) 3-17-84; **СУМИ**: «RostComputers», вул. Воскресенська, 12, тел.: (0542) 60-04-54; **ЧЕРНІВЦІ**: «ГігаБайт», вул. Хотинська, 43 (ТБК «Боянівка»), тел.: (0372) 586-607; **ЧЕРНІГІВ**: «ГігаБайт», вул. Мстиславська, 33, тел.: (0462) 77-47-07.

Відділ оптового продажу: м. КИЇВ, вул. Академіка Філатова, 1/22, тел.: (044) 501-60-42

AMD
Smarter Choice

Сервісна підтримка
ПК Delfics[®] green — 5 років!
З роки гарантії та 2 роки безкоштовного
сервісного обслуговування.

ПК Delfics[®] green сертифіковані УкрСЕПРО

Отримайте детальну інформацію за телефоном гарячої лінії

8-800-501-1000

(щодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com

© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. Всі права захищені. AMD, логотип стрілки AMD, AMD Spider, AMD Phenom™ та будь-які їх комбінації, ATI, логотип ATI, ATI Radeon™ та будь-які їх комбінації є товарними знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc.

Забытое далекое

rpg/strategy
kingsbounty.ru

Разработчик:
 Katauri Interactive

katauri.com

Издатель:

1C

games.1c.ru

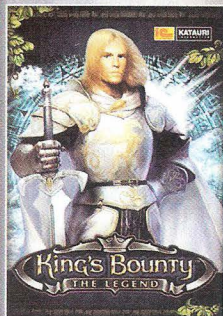
Системные требования:

Процессор: 1,8 ГГц

Память: 1024 MB

Видео: 256 MB

Жесткий диск: 5,5 Гб



Начало этой истории лежит в далеком 1990 году. Именно тогда благодаря стараниям New World Computing увидела свет King's Bounty. Владельцы PC (а позже Commodore Amiga, Apple II и Sega Genesis), долгими ночами разыскивали утерянный артефакт, собирая воедино клочки разорванной карты. Спустя два года KB получила неофициальное продолжение, созданное харьковским программистом Сергеем Прокофьевым. KB 2, невзирая на отсутствие и без того бедной анимации, имел ряд таких существенных преимуществ, как торговля, вырубка лесов и создание мостов. В 1995, выходит первая часть легендарных Героев Меча и Магии, созданная теми же разработчиками - NWC и Джоном Ван Кэнегемом. Герои были значительным шагом вперед, серия с годами становилась все популярнее. Но имя Kings Bounty часто срывалось с дрожавших губ бывалых геймеров подобно молитве.

И вот его час настал. В марте 2007 года 1C приобрела права на использование тор-

говой марки Kings Bounty. Разработкой занималась Владивостокская компания разработчиков Katauri Interactive, ранее отличившаяся Космическими Рейнджерами. И вот долгожданный сиквел Kings Bounty: Легенда о рыцаре порадовал нас своим появлением на прилавках рынков и магазинов.

Классика жанра

Для начала об игровом процессе. Он представляет собой всем известную классическую схему, совмещающую путешествие героя по глобальной карте с тактическими сражениями. С той лишь разницей, что путешествия стали происходить в реальном времени.

Пошаговые тактические сражения едва ли не один в один копируют бои Героев 3. Под нашим командованием в бою может находиться до пяти отрядов, еще два можно держать в резерве при наличии определенной способности. Сам герой не участвует в бою – он может лишь колдовать и вызывать духов ярости. Многие юниты помимо стандартной

атаки способны применять особые умения. Исход боя решает не только крутизна и количество войск, но и правильное расположение, взаимодействие и использование их способностей и преимуществ. Важную роль иногда решает сама арена. Например, противник, классифицированный как «смертоносный», может попросту сложить косточки под обстрелом ваших стрелков, если поставить громадного великана или дракона в единственный узкий проход, разделяющий ваших подопечных от неприятеля. Главное – успевать лечить его широкое пузо, чтобы из него пиво не вытекало. Единственное, чего не хватало в тактической части, – это линейки очередности ходов, ЛоР этой небольшой удобности лишена.

Как мы помним из первой части игры, драка – не всегда лучшее решение. Монстров можно было обманывать, отменив их от заветного сундука или жилища. Эта фишка не покинула игру и в сиквеле: как только вражеский отряд видит в поле зре-

Heroes of Might and Magic 3: The Dragon's Bounty

ЛЕНДА О РЫЦАРЕ

ния нашего протагониста, он сразу же с воплем бросается вдогонку. Тут-то нам и представляется возможность отвести его подальше, после чего скрыться, прихватизировав все ранее охраняемые им сокровища. Кстати, большинство врагов не просто тупо стоят на месте, а перемещаются по карте в некотором диапазоне, патрулируют тропинки и полянки, поэтому, если ввязываться в драку не охота, можно просто подождать в укромном уголке, пока отряд неприятеля пройдет мимо, и продолжить свой путь.

Ролевая система.

Персонажей на выбор предоставляется три: Воин, Паладин и Маг. Набор характеристик для каждого из них включает Атаку, Защиту, Интеллект, Ману, Лидерство и Ярость, а также три дерева навыков – силы, духа и магии. С атакой и защитой все как всегда – они прибавляются к соответствующим характеристикам подчиненных герою войск и влияют на шанс нанести увеличенный урон и не получить того же от противника. Интеллект влияет на эффективность заклинаний, мана – на их количество. От лидерства зависит количество солдат в армиях героя. Ярость накапливается в сражении, влияет на шанс нанесения критического урона и затрачивается на вызов духов ярости подобно мане.

С получением уровня игроку предоставляется возможность прокачать один из двух параметров на выбор, а также дается некоторое количество различных «рун таланта»,

необходимых для получения навыков. Как и типы умений, руны талантов встречаются трех видов (силы, духа и магии). Таким образом, для повышения навыков требуются в большей мере руны соответствующего типа и иногда некоторое количество других рун. Количество рун определяется образцом, получаемых с достижением персонажем нового уровня, зависит от его класса. Маг получает больше рун магии, воин – силы, а паладин – духа. Кстати, у каждого из классов есть по два уникальных, доступных только им, навыка в их доминирующей сфере. У воина это «железный кулак», уменьшающий требования к лидерству для мечников, рыцарей и кавалеристов, и «злость» увеличивающая прирост ярости в бою. Паладин обладает способностями «святой гнев» (увеличена атака существ против нежити и демонов) и «рунный камень» (меняет 10 рун духа на 10 рун силы и магии). Магу доступны навыки «алхимия» (уменьшение стоимости изучения заклинаний) и «высшая магия» (позволяет использовать магию 2 раза за раунд).

Магия.

В KB магия разделена на три сферы: Порядка, Изменения, и

Хаоса. Магия порядка ориентирована на заклинания лечения и поддержки, но также включает в себя атакующие заклинания «топоры магии», «призыв феникса» и «беззащитность». Магия изменения включает в себя: замедление/ускорение, каменную кожу, оковы магии. Магия хаоса – это, как правило, заклинания ориентированные на ослабления противника (такие, как чума) и атакующие заклинания «огненный шар», «ядовитый череп» и пр.

Для изучения заклинаний необходимы навыки соответствующей магической сферы, свиток с этим заклинанием и кристаллы магии. Позже уже изученные заклинания можно улучшать, для этого требуются опять же кристаллы магии и определенный уровень магической сферы этого заклинания.

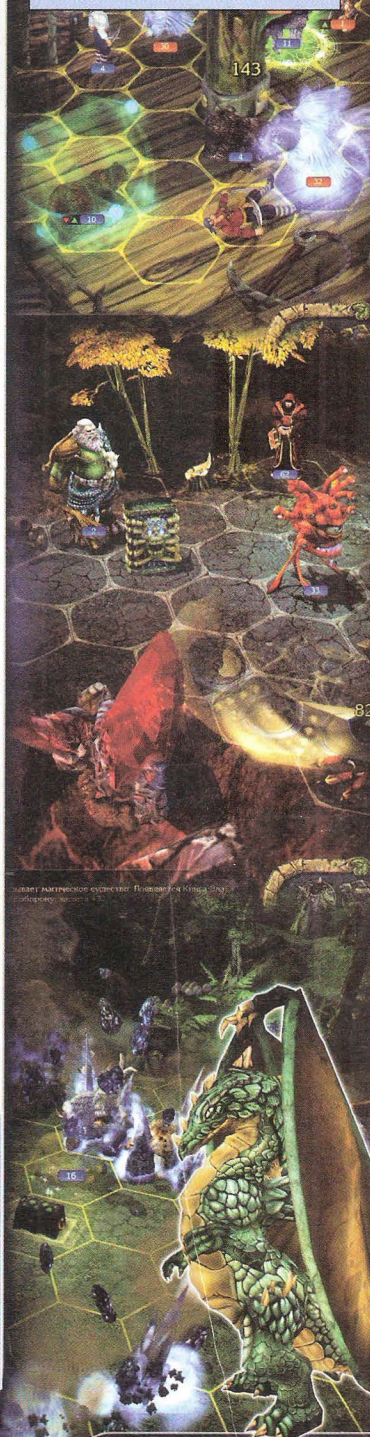
Джин из шкатетки

В процессе выполнения основных заданий ваш герой становится счастливым обладателем фантастического артефакта – Шкатки Ярости. В нее неведомым образом заключены четыре демона: Слим (дух болот), Зерок (дух камня), Лина (дух льда) и Жнец (дух смерти). Каждый из них обладает четырьмя уникальными способностями-заклинаниями, на применение которых тратится ярость. Она накапливается в сражении, а в режиме путешествия

Именно так выглядел прадедушка серии Heroes of Might and Magic (да и пошаговых стратегий в целом) 18 лет назад. О трехмерной графике тогда еще только мечтали, а шейдеры были так же нереальны как возможность разбавить кефир компотом.



В 2001 году, 3DO выпустила игру Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragon Bone Staff для PlayStation 2, которая имеет мало общего с серией героев и фактически является продолжением Kings Bounty.





В 1991 году Electronic Arts выпустила порт KB на Sega Genesis, в котором путешествие по основной карте также проходило в реальном времени.

постоянно уменьшается. Но духи не сразу согласятся исполнять ваши кровавожадные желания, каждый попросит вас что-то сделать. Слим, соскучившись за пару веков, проведенных в шкатулке, по восточной кухне, попросит вас накормить его ядовитыми змеями или пауками. Зерок, оружие созданное на погибель магам, потребует уничтожить отряд чародеев, доказав тем самым, что вы достойны приказывать ему. Техномаг Лина попросит подсоединить шкатулку к сети электропитания, так как ее приборы практически разрядились. А Жнец отправит вас на поиски некой хреновины, утерянной им в Демонисе, мире демонов.

Способности духов зачастую не только сильны, но и весьма необычны. Например, Ледяной Орб Лины. Фактически это призываемый юнит, перемещаться по полю боя он может, только перекачиваясь в одном указанном направлении до упора. Где находится этот упор, через два гекса или через десять – не имеет значения, вот только, если «упором» оказывается отряд врага, – получаемое им повреждение напрямую зависит от того, насколько далеко он стоял (иначе говоря, от радиуса шара).

Живые предметы

Еще одной интересной идеей Katauri являются живые предметы. Это такие себе могучие артефакты, которые, понимая, имеют собственное мнение о том, что вы делаете. У подобных вещей есть параметр морали: когда она у предмета хорошая – все замечательно, он служит вам верой и правдой, а вы получаете свои прекрасные бонусы. Но если, например, вы начнете совершать поступки, которые, по его мнению, неприемлемы, мораль начнет падать, и вещь может выйти из-под контроля. Бонусов от такого предмета не получишь, разве что неприятности. К примеру, Молот Короля Гномов дает приличную прибавку морали при найме Гномов. Но если вы с сим оружием в руке пойдете тех же гномов выносить, настроение предмета отчего-то резко падает. Предмет, вышедший из-под контроля, можно усмирить, сразившись на специальной арене внутри артефакта с его охраной, состоящей из 2-5 гремлинов и их армии. Подобным образом, кстати, можно улучшить некоторые предметы, достигая последней стадии, они оживают. Гремлины – это крошечные существа живущие в артефактах и механизмах (в последних

они хорошо разбираются, но, как утверждают сами гремлины, после этого их уже никто не может собрать). Каждый из них обладает весьма приличной книгой магии, содержание которой, не особо стесняясь, использует на ваших войсках, посылая метеоритные дожди, проклятья, и превращая воинов в баранов.

Жены

Разве сказка может обойтись без прекрасной принцессы? Да, может! Легенда о рыцаре, например, тоже могла без них обойтись, но этому попросту нет разумной альтернативы. Посему прекрасная принцесса в игре наблюдается, и не одна. И не обязательно принцесса, и не обязательно прекрасная. Одну из этих прекрасных, наш герой может взять себе в жены. Жена дает значительную прибавку к определенным параметрам персонажа и четыре дополнительных слота для артефактов. Периодически ей становится скучно, и она начинает приставать с непристойными предложениями. Если поддаться на сей провокацию и поцеловать возлюбленную, спустя пару игровых дней у вас появится ребенок. Чадо будет занимать один из слотов жены, и, собственно гово-



ря, выполнять функцию артефакта, к примеру, повышая прирост опыта или ярости. Детей может быть до четырех штук. Жену можно выгнать, в этом случае она заберет всех отпрысков, надетые на нее артефакты, а также пятую часть вашего золота.

Сюжет

Итак, нас снова ждут зарытые клады. Главного героя, кем бы он ни был, назначают на почетную должность Королевского искателя сокровищ. Обладая удивительной способностью видеть зарытые клады, вы сразу же отправляетесь выполнять всяческие поручения Его Величества, с сокровищами, как правило, особо и не связанные. Тем временем в королевстве разгорается заговор. Гномы и люди, став жертвой обмана, становятся врагами, в тот тяжелый час, когда демоны всю бунтуют в горных краях, эльфы, ведомые устами зачарованной королевы, тоже доставляют немало хлопот. А поскольку кроме Искателя Сокровищ у короля Марка Леонара больше никого свободного и нет, решение государственных проблем, подписание мирных договоров, выборы наследников

знатных родов и принятие законов о казине целиком ложится на ваши плечи.

Сюжет весьма не плох, по крайней мере, в кои-то веки ты не спешишь закрывать диалоговые окна с заданиями, а вчитываешься в текст. Часто это обязано тонкому юмору разработчиков, то тут, то там улавливаемому во всем окружающем. Любовь гномов к пиву, речь орков и оговорки героя в разговорах с ними – это лишь мизерная доля всех шуток, изобилующих в игре.

Мир

Мир КВ – Эндория – заслуживает отдельного внимания. Долгий путь к финалу пролегает по трем континентам-королевствам: Дариону – стране людей, Кордару – горам гномов, испещренным хитрыми закоулками шахт, Эллинии – дремучим лесам эльфов; архипелагу – Острова свободы, и оркскому острову Мурок. Помимо этого мы сможем попасть в Мир мертвых – отражению Эндории и Демонис – мир демонов. Несмотря на, казалось бы, небольшой размер локаций, пробежаться трусцой по Эндории за 15 минут, не удастся. И этим мы обязаны не только обилию

агрессивных преступных элементов, но и запутанности самих локаций, особенно шахт, что вполне естественно.

Вывод

Я нарочно не поддавался эмоциональным порывам при написании статьи, дабы оценить игру адекватно. Но не поддаться им просто невозможно. Как и невозможно оценить КВ адекватно ^_^. Такие игры можно только офигенно оценивать. Слово ты попал в прошлое и играешь в старую добрую игру, только «Глубина» сделала ее красивой и привлекательной. Я не знаю, каким образом «дайверы» Сергея Лукьяненко покидали виртуальный мир, но, чтобы вытащить меня из КВ, мало было выстрелить в ухо из пушки или перегрызть провод компьютерной мыши. Атмосфера этой игры замечательная, непередаваемая и захватывающая. Это одна тех игр, в которых нет явных отталкивающих минусов. Нет, битвы могут наскучить, беготня по карте тоже, но до тех пор, когда это произойдет, пройдет много часов незабываемо-приятного геймплея.

Wolf

Геймплей	12
Графика	11
Звук	11
Управление	11
Сюжет	10

ОЦЕНКА **11**



UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

- 4 дисципліни за реальними правилами: Джип-тріал, Трофі рейд, Джип-Спринт. Орієнтування.

- 39 автомобілів УАЗ: позашляхоики в оригінальній заводській комплектації для самостійного тюнінгу, автомобілі спеціальних служб і ексклюзивні "прокачані" прототипи.

- Реалістична система тюнінгу: передні й задні бмperi, багажники, шноркелі, захист фар і стекол, розширювачи арок, пороги, силовий каркас, величезний вибір гуми від 31" до 40", десятки літих і кованих дисків, комплекти для боді-ліфта та ліфта підвіски, додаткове світло, чип-тюнінг двигуна та безліч іншого.

- На всіх трасах: ріки й болота, ями й канави, грязьові винни й колії, завали з каменів й колод, інші "радощі".

- Все необхідне для підкорення віртуального бездоріжжя: лебідки, компресори, GPS приймачі, знижена передача, хаби, блокування й багато чого іншого.



Всі подробиці на сайті



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



- 15 сучасних автомобілів General Motors: Hummer, Cadillac, Chevrolet, Saab і GMC. Всі машини створені за реальним кресленням.

- 5 славетних американських пикапів: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon і GMC Sierra.

- 2 міжнародних чемпіонати, 76 трас у п'яті реалістично відтворених куточках планети: Крим, штат Невада, Ісландія, озеро Мічіган і Єгипет.

- Увесь спектр позашляхових перешкод, десятки тюнінг комплектів, сотні запчастин і багато чого іншого.

- Інтерактивний світ: агресивні суперники, зміна дня і ночі, вплив погодних умов на складність проходження траси тощо.



www.4x4game.ru

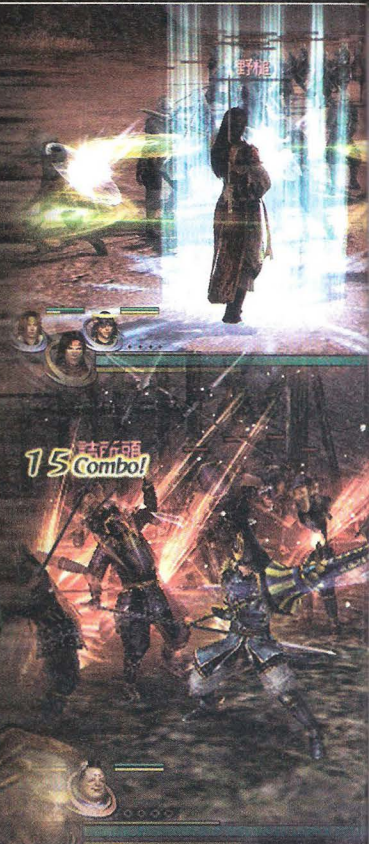
ІГРИ ПОВНІСТЮ СУМІСНІ!

Встановивши "Повний привід 2: УАЗ" і "Повний привід 2: HUMMER. Extreme Edition", можна скористатися перевагами обох проєктів і одержати додаткові можливості. Серед них і сумісність трас: УАЗ зможе відправлятися в подорож по усьому світу, а славетні американські джипи будуть підкорювати російське бездоріжжя.

1С: Мультимедіа, "Повний привід", Фірма "1С", Авалон Стайл Ентертеймент Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»



ASE avalon style
entertainment



СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

WARRIORS
OROCHI

action

koei.com/whoisorochi

Разработчик:

Omega Force

ea.com

Издатель:

KOEI

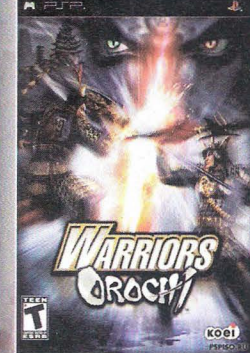
koei.com

Системные требования:

Процессор: P4-1.0

Память: 128MB

Видео: 64MB



PS2 | X360 | PC | PSP

В каждом жанре есть свои критерии, по которым и определяют игры. Например, в РПГ всегда есть возможность прокачки персонажа, а в квесте и адвенчуре никак не обойтись без загадок. Экшен от всех прочих отличается действием. Оно тут всегда больше, чем чего-либо другого. И с этой точки зрения Warriors Orochi является идеальным экшеном – действия ему, как говорится, не занимать. Нет, в игре, конечно же, есть и другие составляющие, но они остаются незамеченными, хотя без них от этого бесконечного потока битв удовольствие получить было бы не просто сложно, а фактически невозможно.

Что есть что и кто есть кто

Игры компании Koei существуют уже не первый год и многие заядлые геймеры встречают их с кривой гримасой на лице. Она является следствием того, что многие игры этого издателя похожи друг на друга, а в сравнении с

новыми проектами кажутся устаревшими и по графике, и по многим другим характеристикам. Тем не менее, консервативность Koei имеет и свои преимущества. Во первых, поклонники двух основных игровых серий – Dynasty и Samurai Warriors – всегда знают, что они получают в будущем, а значит – нет ни пустых надежд, ни смертельных разочарований. Меня же, как обладателя средненького по своим параметрам компьютера, радуют еще и невысокие системные требования. Разве что приходится долго и нудно выгребать с жесткого диска гигабайты старой информации – Warriors Orochi требуется для установки около семнадцати гигабайт свободного места на винчестере.

Итак, Warriors Orochi появилась не на пустом месте. Она является логическим продолжением целой серии уже существующих игр, правда – практически все они выходили на игровых приставках. С прошлыми играми замораживать

ся не стали, поэтому для фанатов только лишь компьютерных игр все 77 игровых персонажей будут незнакомы. Тех же, кто уже имел счастье познакомиться с серией Warriors, ждет приятная новость – в игре сохранились «исходные» персонажи и их навыки и особенности.

Кстати, в соответствии с ними и стоит выбирать себе нового бойца. Всего в игре три класса навыков – Сила, Скорость и Техника. Для того чтобы разобратся, что к чему и что лучше выбрать, давайте разберемся с каждым типом бойцов отдельно.

«Сильные» бойцы обладают оригинальной способностью Hyper Armor. На практике это означает, что если герой начал атаку, у него не возникает задержек при обычном ударе. Направленные в воздух удары под это правило не подпадают. Кроме того, у бойцов этого класса есть еще и специальная атака, которая бьет наповал, но целиком и

いば劉備殿を
洛陽で会いま

LEVEL



полностью исчерпывает возможности персонажа (Musou). После этого он может сражаться только обычными ударами.

Второй тип (скорость) за все время существования серии Warriors несколько раз признавали лучшим. Оспаривать не будем – у каждого свое мнение и свои игровые предпочтения, некоторые вообще склонны выбирать исходя только лишь из внешности, и получают далеко не самые плохие результаты. Тем не менее, некоторые несомненные преимущества у «Скорости» все же есть: их специальные атаки практически не используют ресурс Musou. Кроме того, они могут выполнять двойные прыжки или отменять атаки.

Последний класс – техника. Принадлежащие к этому классу бойцы обладают еще одним полезным навыком – Counter Attack и Critical Hit. Это их единственное и основное преимущество: первый навык позволяет в случае атаки противника выполнить контрудар. При этом расходуется Musou, но не критично. Вторая способность используется как видно из ее названия для моментального убийства врага на месте. Critical Hit хорош

против малых боссов – генералов, особенно, если со всех сторон подступают «мелкие» противники.

Вместе мы сила

Одним из основных новшеств Warriors Orochi стала возможность выбрать не одного, а сразу трех боевых персонажей. Особенность интересная, особенно с учетом того, что сражаться ими одновременно нельзя. Такой интересный, хоть и нереалистичный, ход сделан для того, чтобы один персонаж мог отдохнуть, пока другой сражается. Проходя игру на низких уровнях сложности, необходимость этого не ощущаешь, а вот на средней и высокой сложности без дополнительных персонажей обойтись было бы просто невозможно. При чем дело не столько в том, что вражеские бойцы сами по себе крепкие, но скорее в их количестве: когда на тебя со всех сторон без устали летят солдаты, а среди них – более мощные и массивные генералы, сложно успеть восстановить «ресурсы». Можно, конечно, собирать призовые предметы (доспехи, башмаки скорости, молот силы и восстановление Musou), но только лишь их недостаточно. Кстати, собирать можно не только бонусы, но и спецумения, левелеры,

новое оружие – все это выпадает из мертвых врагов, главное – успевать собрать, так как в пылу битвы порой бывает далеко не до этого.

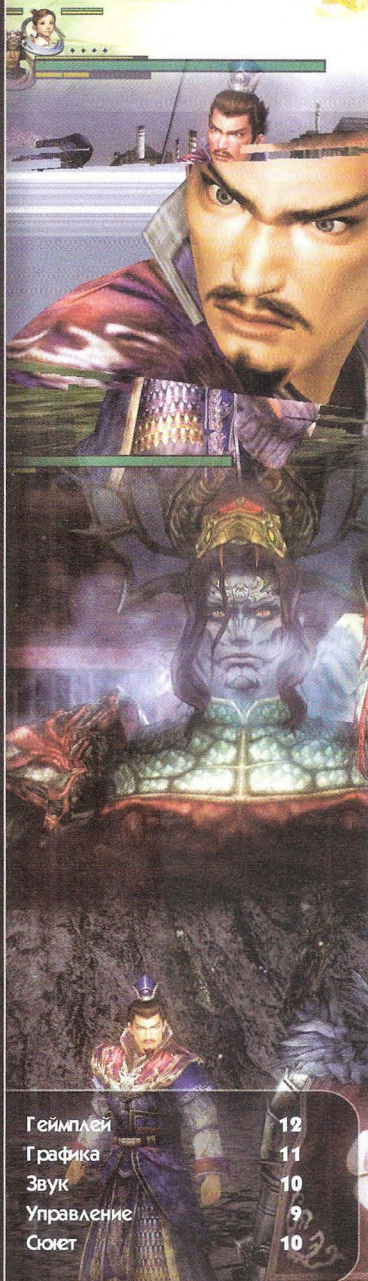
После часового рубилова на максимальной сложности хочется сказать отдельное спасибо разработчикам за то, что действие этих самых бонусных предметов распространяется на всех трех персонажей, а не только на того, который используется в данный момент.

Ну, а если вы жить не можете без логического объяснения игровой реальности, поверьте в то, что под одной личиной уживается три человека, которые могут сменять друг друга в любой момент, исключая разве что сотрясение мозга вследствие сильного удара. Кстати, это действительно так: если вас повергли на землю, придется выждать некоторое время, прежде чем сменить персонажа или ринуться в атаку. Этой доли секунды бывает достаточно, чтобы проиграть важную битву.

На поле битвы герой в Warriors Orochi выходит не один, а с собственной армией. Несколько мощных бойцов пригодятся для того, чтобы защитить тылы. Слабыми их



5 Combo!



ОЦЕНКА 11

назвать трудно, а вот тупыми – вполне можно. Они бегут к цели, не ожидая никого и ничего, хотя по идее предводителем всей этой банды является тот самый герой, которым управляет мы. Все бы ничего, но эти идиоты умудряются погибнуть в схватке с простыми солдатами, пока герой сражается с генералом и все потому, что поспешили. Гибнут как мухи они не только на высокой сложности, но и на низкой – из-за большой численности врагов.

Сделать собственных союзников более выносливыми можно, завоевав вражеские территории-крепости. Видишь ли, у солдат от этого мораль поднимается. Логичнее, конечно, было бы сказать, что появляется дополнительное питание и как следствие – силы, но у них увеличивается мораль.

Жизненный путь

Первоначально игра предлагает выбрать один из четырех сюжетных путей – Wu, Wei, Shu и Samurai Warriors, от чего будет зависеть дальнейшее развитие событий и доступные локации. А вот общий сюжет абсолютно никак не зависит от выбора игрока – он общий для всей игры и всех персонажей, находящихся в ней. Кроме того, он еще и совершенно линейен, поэтому, что бы вы ни выбрали, придется прийти к одному и тому же финалу, пусть и разными путями.

Как обычно, над сюжетной окантовкой Warriors Orochi долго думать не стали. Она проста как угол дома и столь же надежна и нерушима. Миром, в который предстоит отправиться игроку в Warriors Orochi, заправляет могучий демон Орочи. Его, кстати, разработчики не выдумали, а взяли из японских легенд и сказаний, что добавило игрушке антуражности и

позволило «нарисовать» продуманного и мощного босса.

Этот самый грозный змееподобный мужик взял и перенес в свой свежесозданный мир легендарных воителей Японии и Китая. Замысел его был прост – заставить их сражаться. Что ни говори, а хлеба и зрелищ желали не только древние греки. Проблема только одна: сами воины вовсе не были тупыми скопищами силы и мышц, поэтому они быстро поняли, к чему дело идет, и создали собственный альянс, армию сопротивления. С этого момента и начинаются действия игры.

В самом начале игроку доступно только несколько персонажей, остальные открываются по мере прохождения сюжетной линии. Кстати, если игрок прилагает усилия, в конце пути он открывает еще одного «секретного» героя.

Дайте лучше джойстик в руки

Достаточно одного опытного взгляда на Warriors Orochi, чтобы понять – перед нами игра, которая изначально разрабатывалась для приставки. Да и разработчик с издателем известны в большей степени в мире консолей, нежели в компьютерном. Warriors Orochi – игра портированная, а потому рассматривать ее стоит не только как отдельное живое существо, но и как порождение приставки. И забегая вперед, скажу, что если к самой игре как таковой претензий немного, то к тому, как ее портировали они все-таки есть и весьма объективные.

Самая главная проблема всех портированных миров – неудобное управление. В игровом меню, в разделе настроек не нашлось места для назначения кнопок клавиатуры, поэтому о большинстве из них приходится узнавать опытным путем. Но даже после этого проблема исчезает не полностью: кнопки распределены явно рендомно,

логики в системе управления нет никакой...

Игра явно предназначалась для джойстика и к таким переменам готова ни была. Итак, перезагружаем игрушку, подключив предварительно джойстик или даже два – если собирается играть вдвоем. Обычный «файтинговый» геймплей подходит как нельзя кстати. Несмотря на то, что клавиши в меню все равно не подписаны, разобраться просто – схема по сути классическая. Вот только почему-то если на аналоговый джойстик игра реагирует, то цифровой она склонна игнорировать. Ничего, это уже не проблема – приспособиться к чувствительному элементу, когда он лежит прямо под пальцем не так уж и сложно.

А если кратко...

Если бы эта статья писалась сразу после прохождения игры, она бы состояла целиком и полностью из криков «Мясое! Мясое! Дьябла форев!» и, наверное, была бы не такой информативной. Хотя, именно в таком случае она бы передавала эмоции и геймплей Warriors Orochi. Пропустить эту игру – значит, пропустить один из интересных экшенов нашего времени. Бесспорным лидером игромира ее назвать нельзя – есть игры, которые портированы лучше, обладают более красивой графикой или могут похвастаться развитым эпическим сюжетом. Но у Warriors Orochi кроме всего этого есть еще и собственный дух и молниеносное действие, которые притягивают к игре как магнит. В общем, эта игра вполне подойдет, чтобы скоротать время в ожидании какого-нибудь очередного суперхита типа Дюк Нюкема Форера.

pantera sls

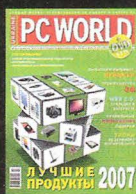
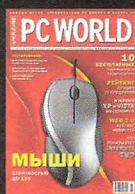
КАЖДЫЙ МЕСЯЦ: РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ И СБОРКЕ ПК

UKRAINE

PC WORLD



ВСЯ ПРАВДА О КОМПЬЮТЕРАХ



10



НОМЕРОВ В ГОД

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

01728

Адрес: 04080, Украина, Киев, ул. Фрунзе, 40

Телефоны: (044) 390-77-50; 390-77-51; 390-77-52; 390-77-53



Хорошо забытое старое



КВЕСТ

simon-the-sorcerer.com

Разработчик:

Silver Style Entertainment

silver-style.com

Издатель:

Playlogic Entertainment

playlogicgames.com

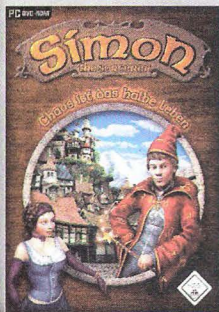
Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

Жесткий диск: 2,2 Гб



Вот раньше были времена...

Те, чей игровой стаж зашкаливает за десять-пятнадцать лет, скорей всего помнят Simon the Sorcerer. Этот двухмерный пиксельный квест запомнился мне в первую очередь своим приятным и интересным сюжетом, но привлекали в нем еще и загадки. Впрочем, тогда практически все квесты были продуманы до мелочей. Слабым местом игр была разве что графика, но и ее по тем временам слабой назвать было нельзя. Тогда никто не ругался на Ларри или Кирандию за отсутствие эффектов. Это сейчас трехмерность и проработка деталей приобрели чуть ли не первостепенное значение. Кстати, именно это чуть не погубило всю серию Simon the Sorcerer: при разработке третьей ее части разработчики сделали ставку именно на 3D, заставив многочисленных фанатов плакать горячими слезами. Для людей, ранее незнакомых с Саймоном, она просто прошла незамеченной.

Куда более интересными были первые две части. Причем привлекали игрока они не только сюжетной линией как таковой или интересными заданиями. Саймон был обычным пиксель-хантингом, в котором задачи часто сводились к «пойти, найти и принести», но сделаны они были оригинально. Все это

действие разбавляли диалоги, которым могла бы позавидовать любая современная игрушка. Разработчики не скупчились на слова и эмоции.

Все это было сказано отнюдь не случайно и вовсе не за тем, чтобы в итоге повторить вечную стариковскую байку о том, что «раньше было хорошо, а теперь все плохо». Это совсем не так. Более того, никто даже не собирается призывать молодых и неопытных к прохождению хитов прошлого века, да и рубрику «Старье мое» в журнале вводить пока что не планируется. Все дело в том, что новая версия Simon the Sorcerer настолько напоминает первые игры серии, что не упомянуть о них было просто нельзя. К тому же, свеженькая Simon the Sorcerer продолжает сюжет своих предшественниц. И все это – несмотря на перемену разработчика. Наверное, ребята из команды Silver Style Entertainment действительно знают цену ностальгии и хорошим квестам.

Сказка о прокисшем молоке

Странно, наверное, было бы, если бы главного героя этой игры звали не Саймоном. Молодой человек из нашего с вами мира в первых частях игрушки оказался в мире волшебном, населенном разными волшебными же существами – орками, гоблинами, кроликами, красными шапочками и

тому подобной нечистью. Между прочим, всем известная девочка в красном чепчике и кролики в этом мире оказываются куда более опасными существами, чем первые два представителя животного царства. Так как мир

Саймону был не знаком, а сам Саймон был подростком, он проявил себя как существо невоспитанное, хамовитое и самовлюбленное. И за это его и любили все вокруг. Ну, если и не все, то, как минимум, одна девушка – Аликс.

Об этом мы как раз и узнаем в начале новенькой, четвертой части игры. Узнаем, правда, в несколько непривычной форме: эта весьма габаритная, хотя и миловидная, барышня рвет с нами отношения. Остается только удивляться, когда это Саймон успел закрутить с ней роман и не пропустил ли я какую-нибудь внесерийную часть игрушки? Нет, не пропустил – вместо Саймона, как оказывается, в игре орудует злостный преступник. Он прикинулся нашим главгероем и творит под его личиной разные добрые дела. «Нехорошо все это», - решаем мы и отправляемся разбираться с него-дем.

И вот тут-то мне придется сознаться, что я вас обманул. На самом деле игра начинается не с разговора с девуш-

кой. Для начала надо попасть в волшебный мир с помощью шкафа и вовсе не таким образом, как это делали повелители Нарнии: Саймону приходится сначала заправлять свое транспортное средство – ну, например, прокишим молоком... Этаким своеобразным юмор разработчиков проследживается по всей игрушке: например, для побега из тюрьмы придется смешать спирт с отходами из туалета. По мнению разработчиков, этот «коктейль» моментально растворит деревянную дверь. Скептиков, думающих, что я сейчас рассказал, как разрешить загадку, прошу помолчать – ведь в игре очень много разных задач, которые придется решать ежеминутно. Кстати, мини-игры тут напрочь отсутствуют, что не может не радовать любителей классики. Напомню, что частые вкрапления надоедливых «развлекалок», в свое время убили Лари.

Шутить изволите?

Путешествие по волшебному миру будут скрашивать не только интересные и смешные квесты, но и диалоги. Как и в предыдущих частях Simon the Sorcerer, герои не скупятся на слова, и при повторной попытке заговорить не повторяют из раза в раз один и тот же текст – у них есть несколько вариантов реплик, которых хватает для ощущения эдакой реалистичности. Более того: некоторые NPC сами поддевают вас, проявляют инициативу и комментируют ваши действия. Некоторых из них за такие действия хочется убить, но как говорит сам Саймон: это не такая игра, где можно убивать всех направо и налево. Словоохотлив и сам главный герой. Этот подросток комментирует все действия и попытки применить предметы не по назначению.

Кстати, все это сильно напоминает несколько известных многих фэнтезийных книг: например – «Чародея с гита-

рой». Ведь там тоже самый обычный молодой человек попал в волшебный мир, да и юмор там был такой же тонкий и интересный. Правда, сходство это лишь поверхностное, на самом деле если разработчики Simon the Sorcerer и плагиатили что-то, то только первые две части игрушки.

Как карта ляжет

В четвертой части игры разработчики явно перестарались с количеством локаций. Нет, приятно, конечно, что есть, где погулять и где приятно провести время, но порой найти что-то бывает ой как непросто. Да и путь от одного места к другому получается немаленький. Чтобы игрок не заскучал по дороге, и не потерял интерес к игрушке, разработчики прибегли к стандартному ходу: снабдили нас картой. Но доступна она будет не сразу – сначала надо получить ее. Ну и правильно, не может же карта мира взяться у игрока вот просто так «из ниоткуда». Во время путешествия по карте Саймон отображается на ней небольшим таким человечком, не менее прикольным, чем его полноразмерная версия.

На самом деле, над графикой разработчики явно работали и работали достаточно усердно. Сами фигурки персонажей выглядят не только объемными и яркими, но и персонализированными. В том смысле, что по волку сразу понятно, что он пьяный волк из подворотни, инквизитор-тюремщик, эдакий злобный сухопарый старичок, – именно такой, каким его и стоило бы представить. Смутил меня разве что образ Аликс. Ну, не такими, не такими вижу я симпатичных девушек. Она скорее похожа на деревенскую бой-бабу, которая не только коня, но и слона на скаку остановит. Ну да ладно, может, у разработчиков такой идеал женщины. А может – это такой тонкий стеб над игроками, привыкшими в играх помогать хрупким барышням.

Так или иначе, но выглядит игрушка ярко и броско. Настолько, что иной раз среди всей этой красоты не замечаешь нужного тебе объекта, тем более что «трогательными», «смотрибельными» и «нюхательными» разработчики сделали не только необходимые объекты, но еще и несколько десятков побочных. Запустить можно! Зато – интересно.

Слушайте!

Несмотря на то, что игра русифицирована и вполне неплохо, советую прислушиваться к англоязычным разговорам персонажей. Они, в отличие от русских титров на экране, позволяют целиком и полностью проникнуться духом игры, а местами – и получить более полную и достоверную информацию. Тем более что голоса у персонажей приятные. Раздражать может только фоновый звук – пений птиц, звук воды и им подобные. Окружающие могут не выдержать такого звукового обилия, поэтому пожалейте их уши, но и себя не лишайте удовольствия – играйте в наушниках.

Ну вот, в общем-то, все, что стоило рассказать об игре, рассказано. Как я ни старался, я не нашел у игры ни одного существенного недостатка, хотя нюхом чую – что-то тут не так. Не может быть все в игре настолько хорошо, настолько гладко и приятно. Тем не менее, это действительно так, особенно – после практически провальной третьей части. Simon the Sorcerer 4: Заколдованный мир – это действительно та игра, которую можно рекомендовать всем квестерам без исключения, да и не только им. Познакомиться с миром старых добрых игр, да еще и в красивой обертке, ощутить прилив ностальгии – а что еще надо для счастья?

Alisa

Геймплей	10
Графика	10
Звук	11
Управление	10
Сюжет	12

ОЦЕНКА **11**

КЕЙН В ЯРОСТИ

COMMAND & CONQUER
KANE'S WRATH

стратегия

commandandconquer.com

Разработчик:
EA Los Angeles

ea.com

Издатель:
EA Games

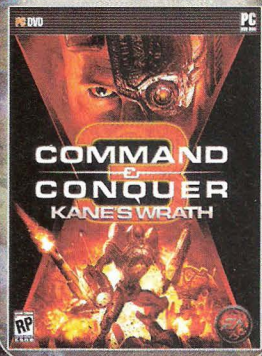
ea.com

Системные требования:

Процессор: 2,6 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 256 Mb



В о славу Кейна, дорогие мои шпилевцы! Во славу Кейна! Ибо велик он и бесмертен. Банкротство студии Westwood не уничтожило лидера Братства NOD, оно лишь заставило его затаиться. Укрыться на некоторое время, в тени других хитовых проектов. Спрятаться, и следить за всем из-за их широких спин. Следить и анализировать – собирать информацию. А все для того, чтобы с оглушительным успехом вновь вступить на постамент лучших игр в 2007-ом году, во главе C&C 3: Tiberium Wars.

Но то было лишь начало, дорогие мои реальные шпилеры, только лишь начало. Ощувив всю силу окупившейся страницей третьей части Тибериумовых Войн, компания EA Games быстренько и плавненько склепала свежий аддон **C&C 3: Kane's Wrath**, полностью посвятив его непобедимому лидеру NOD – Кейну (в миру именующего – актер Джо Кукан). Новенькая игра брала свое начало в конце Второй Тибериумовой Войны, как раз после событий фиговенького аддона C&C 2: Firestorm, и ставила жирную точку аккурат за несколько лет после окончания Третьей Тибериумовой Войны, то есть – основных событий C&C 3.

Узрев сие буйство красок, в моей душе проснулись два естества – фанатичный фанат игр серии C&C, готовый отобрать кусок мяса у голодной

собаки, лишь бы не упустить новую гейму о тибериуме и скептик-насмешник, больше тяготеющий к всеобщей правде, справедливости и сухому объективному мнению. Не знаю, как эти парни разберутся друг с другом, но высказаться им я помешать не могу. Да и, собственно говоря, не хочу.

Фанатичный фанат

Восславим Кейна, братья! Восславим его! И штаб GDI восславим, в полном его составе! А главное – упадем на колени перед логотипом EA Games и залеемся слезами счастья от осознания того великого факта, что новая вкусненькая игрушка обожаемой мною серии сошла с игровостроительного конвейера, и попала в мои трясущиеся от счастья руки! В этой новой, уже сверхуспешной игре мы сможем познать истинную историю жизни Кейна, этого великого гения, манипулирующего судьбами мира с любовью, коей позавидовали бы сами разработчики игры. Мы увидим новые, традиционно классные киношные ролики-вставки между уровнями и во время непосредственно самой игры и сможем вдоволь насладиться игрой таких известных актеров, как Карл Ламбли, Наташа Хейнстрид и Трисия Хелфер, не говоря уж о лысом Джо Кукане. Это, конечно, не Майкл Айронсайд и Билли Ди Вильямс из третьей части C&C, но и без них все смотрится довольно неплохо. Хотя, что значит неплохо? Все прос-

то отлично! Все просто замечательно. Ведь кинематографические вставки – это лишь изюминка, вершина айсберга. Отличный графический движок, кажется, вообще не имеет изъянов: местность, на которой происходят все события, выглядит отлично, юниты – прекрасно, а спецэффекты просто превосходны. Что касается звука, то он просто бесподобен – все сделано на высшем уровне. А мелодии, сопровождающие нас во время игры, – это просто фантастика. Мой поклон до земли, композиторам, писавшим эти мини-шедевры.

Но и это тоже не конец – это всего лишь середина. Основная, фундаментальная часть этого аддона заложена в юнитах, и в новых боевых фракциях, на которые разработчики разбили противоборствующие стороны. Теперь в игре нам предстоит увидеть схватку девяти военных группировок, по три за каждую воюющую сторону. Братство NOD кроме своего основного армейского костяка выставляет на поле боя два уникальных спецподразделения – “Черные Братья” и “Избранные Кейна”, парни из GDI – крутых “Стальных Когтей” и “Чистильщиков”, а пришельцы Scrin бросают в битву “Жнецов” и “Странников”.

Новые фракции, новые юниты, новые бое-

вые возможности наций – это опять же далеко не полная картина нововведений от щедрых разработчиков. Теперь за каждую сражающуюся группировку выступает по одному уникальному супер-юниту. Да, как в старые добрые времена C&C 2. У каждого такого юнита есть своя уникальная боевая фишка. Исполнительский жук пришельцев, Ликвидатор, обладает способностью симбиоза со своими телепортирующимися меньшими собратьями по расе, в результате чего сам приобретает способность телепортироваться с места на место. Шагающий робот NOD, Мститель, может без особых проблем запустить психическую волну бешенства, заставляющую врагов рвать друг друга на части, и принимает в свои недра пехотинцев, давая им шанс проявить себя в качестве вспомогательных огневых точек.

Однако, несомненно, круче всех новая модель Большого Мамонт-танка от GDI – сверхтанк СТ-ТМ. Эта гигантская машина мало того, что больно шпарит из всех своих стволов, но еще и во время движения моментально собирает тибериум – стоит только проехать по земле покрытой этим минералом. Как говорится – настоящая находка для истинного полководца!

Фух, вот это я разошелся не на шутку: аддон нехило меня зацепил. Ну да ладно, дам шанс высказаться неверному еретичу-скептику, а то он меня задудит совсем. Пусть вставит свои, якобы веские, пять ржавых копеек.

Скептический правдолюб

Ну и нагнал тут хвалебных словечек мой фанатичный тибериумовый друг, а ведь все не так гладко, как он хочет тебе преподнести, реальный мой шпильер, далеко не так. А ты уже верно размечтался,

почувствовал себя королем Вселенной, не раз сглотнул слюни нетерпения и потер потные ладони в ожидании покупки продолжения серии C&C. Так вот, внемли мне, мой доверчивый друг, я расскажу тебе о темной стороне “Ярости Кейна”.

Во-первых, старые добрые глюки “Войн Тибериуме” четко и уверенно шагнули в аддон, да еще и друзей с собой прихватили. Юниты могут проходить сквозь друг друга, и над управлением этого неприятного глюка, тянущегося еще из C&C 3, кажется, никто даже и не думал работать, что абсолютно не радует.

Во-вторых, в аддоне brave солдаты обрели поистине фантастическую способность застревать друг в друге. Очень, знаешь ли, приятно смотреть, как вместо того, чтобы обойти пехотинца, Аватар NOD шагает сквозь него и замирает на одном месте – без признаков жизни, залипший в текстуру. Знал бы ты, как это раздражает! И что, блин, самое интересное – игрушка-то сама по себе отличная, но вот такого рода багметры портят ее и ломают все удовольствие от прохождения уровней кампайна. Особенно эта неприятная гадость касается танков и харвейстеров. Для них нет ничего проще, чем залипнуть в текстуру, застрять в пехотинце, проехать сквозь деревья и кусты, которые, по сути, они должны просто давить. Тупо, правда? Однако, это цветочки. Вернее цветочки. А ягодки, то есть ягодка, чуть дальше.

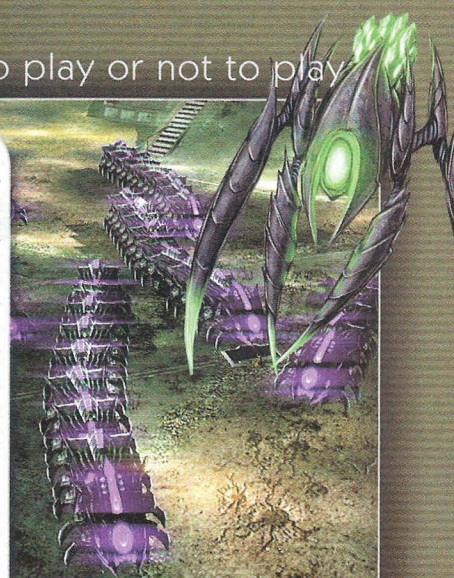
Все эти фракции, юниты, новые стороны, новые апгрейды – это все конечно классно, но для игрового баланса и вообще для геймплея – полная труба. Я, конечно, понимаю стремление создателей зарубить по-легкому много бабла на раскрученном брэнде, но с C&C такие шутки могут не пройти. Или игра уже не позиционируется под Всемирные Кибернетические Игры (WCG)? Не понимаю. Дробления старинных коалиций на малопо-

нятные подгруппы в принципе еще можно пережить, потому как реальный шпильер сам поймет и быстро разберется, кем нужно шпилить, а кого пора всунуть в топку. А вот непродуманный ввод в игру суперюнитов, доступных всем коалициям, убивает сетевые баталии наповал. Особенно это касается нового Мамонт танка СТ-ТМ парней из GDI. В гейме, где защита харвейстеров и сбор ресурсов является доминирующей задачей для продолжения активной борьбы, с легкой подачи разработчиков “Ярости Кейна” появляется жуткий дисбаланс. Даже обладая со старта маленьким полем тибериума под боком, можно довольно быстро построить танковый завод и заказать СТ-ТМ. А после его появления в театре военных действий, игровой процесс существенно видоизменяется. Эта машина может без особых усилий заехать в огород противника и собрать с него весь тибериум, оставив оппонента с голой лысиной. И остановить ее фактически невозможно – даже ядерная ракета сбивает всего половину жизни с гигантского СТ-ТМ. Супер, правда? Вот и подумай, дорогой мой шпильер, на досуге, так ли ржавы мои едкие пять копеек сухой критики, как это представляет мой оппонент.

Вывод Кейна

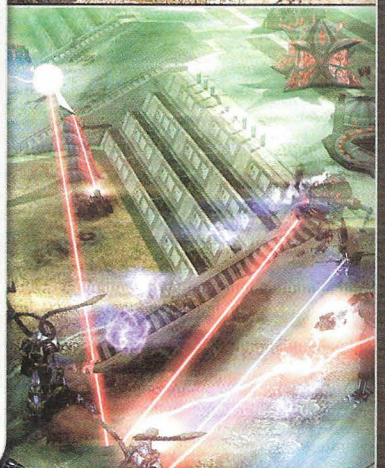
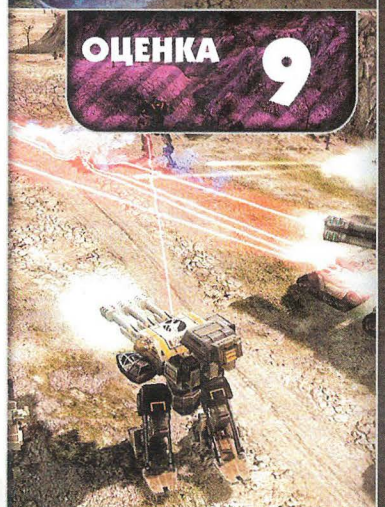
Вне зависимости от слов и веских доводов двух моих абсолютных противоположностей, хочу сказать мнение лично от себя. C&C 3: Kane's Wrath – хорошая игра. Игра-хит. Она не предназначена для масштабных сетевых баталий, хоть в ней и присутствует новенький сетевой режим “Тотального Превосходства”, созданный по принципу Вархаммер 40 000. “Ярость Кейна” – это очередной кирпич, вложенный в кладку монолита серии C&C. Просто кирпич. Теперь время ждать новенькой пристройки, то есть официального продолжения отличной игры.

животное



Геймплей	7
Графика	9
Звук	10
Управление	10
Сюжет	10

ОЦЕНКА 9





АМЕРИКА СНОВА В ОПАСНОСТИ

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX
VEGAS 2**

симулятор спецназа

[rainbowsixgame.us.ubi.com/
vegas2](http://rainbowsixgame.us.ubi.com/vegas2)

Разработчик: Ubisoft
ubi.com

Издатель: Ubisoft
ubi.com

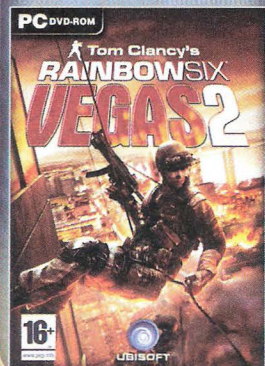
Издатель в СНГ:
Русобит-М
russobit-m.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 128 Mb



А все потому, что банды грязных латиносов под предводительством Альвареса Кабреро снова угрожают Лас-Вегасу – столице американского игрового бизнеса. Чтобы противостоять им и в который раз спасти единственный оплот демократии в мире – Соединенные Штаты – руководство американских спецслужб начинает операцию под кодовым названием **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**.

Центр командования и управления операциями размещается в районе **Ubisoft Montreal**, а для захвата подлого Кабреро и ликвидации его организованного бандформирования создается группа элитных бойцов спецподразделения **Rainbow Six**. Эти парни суровы и мрачны, однако свое дело они знают на стальной зубок. Их имена коротки и грозны: старший группы Бишоп – лучший друг Логана Келлера, уже раздавшего террористам на орехи в первой части **Rainbow Six: Vegas**, и два его интернациональных товарища –

негр, ой простите афро-американец :) Майкл, и азиат, ой простите азиато-американец – маленький Юнг. И не удивляйтесь, что эти парни как две капли воды похожи на боевых напарников все того же Логана Келлера из первой части – пускай это будет для нас тайной американской толерантности.

Итак, пистолеты и автоматы заряжены, гранаты засунуты в нужные места, боевые наножилеты надеты – вперед и без песни! Америка-матушка ждет спасения!

Вечный Том Клэнси

Мне вот лично интересно, господин Том Клэнси хотя бы бегло просматривает сюжет игр, которые создаются с использованием его громкого имени? Почему-то мне кажется, что нет. Если в последней, нормальной игре серии **Rainbow Six: Raven Shield**, полностью соответствующей жанру “симулятор спецназа”, сильная сюжетная линия присутствовала, и было понятно, что мы не просто тупо мочим всех под-

ряд, а уничтожаем боевую группу, корни которой тянутся еще со времен германского режима нацистов, то в “Вегасах” все гораздо хуже. Латиносы, владеющие оружием массового поражения и готовые нанести удар по Америке, – звучит стильно. Но глупо, ой как глупо. Это все равно, что кубинские ядерные подлодки заплывли в Гудзон и грозятся разнести Белый Дом, если добрый дядя американский президент не отвалит им пару миллиардов баксов. Хотя, уверен, что подобный сюжет уже не раз рассматривался Томом Клэнси как “самая реальная угроза независимости США”.

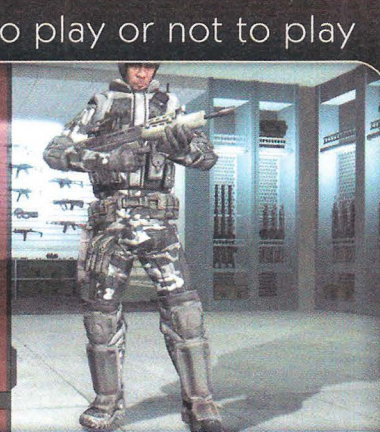
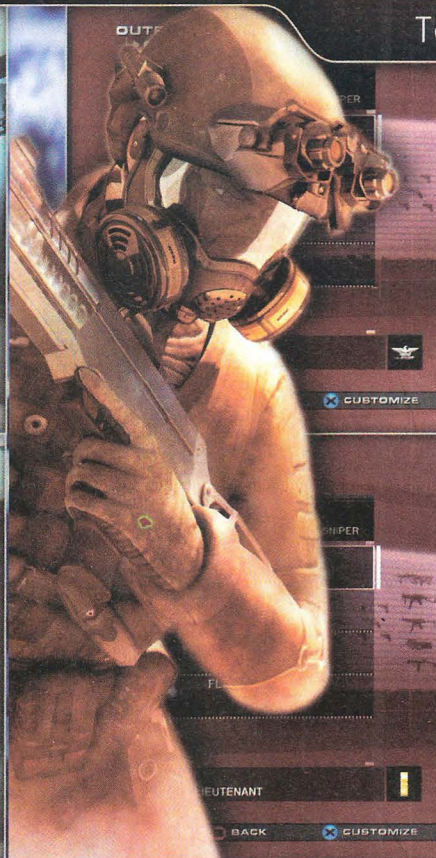
Но в сторону гений Тома – нам еще нужно Альвареса Кабреро остановить. А он гад не простой: заминировал несколько элитных казино и стриптиз баров и требует для себя много всего интересного. Но торговаться с врагом не к чести американским свободолоббивцам! Команда “Радуга 6” в вашем лице уверено вступает в смертельную игру, цена



HEAD
DPM DESERT CAMO
FACE
CHEST
DPM DESERT CAMO
LEGS
DPM DESERT CAMO
CUMBRANCE
N
OEBOX
PRIVATE 2ND CLASS
BACK CUSTOMIZE



TING
ST WEAPON
COO
RE
SIZE
030
RGEANT
BACK CUSTOMIZE



которой – свобода Америки. Отстрелив туеву хучу латинских террористов и обезвредив большую бомбу, вы с удивлением узнаете, что принципиальное правительство решило пойти на переговоры с Альваресом. Вашей группе поручено сопровождать парламентариев. На вашем эксклюзивном лице появляется раздраженное выражение. Хм, эксклюзивном лице? Ах да, как я мог забыть: разработчики игры сделали нам довольно приятный подарок – позволили выбирать пол, внешность, причёску и одежду главного персонажа, самостоятельно. То есть, как вы своего героя сотворите, так он и воевать будет. Хотите – сделаете его худенькой негритянкой, тьфу – афро-американочкой в бронежилете или белым серьезным мужчиной в расцвете сил. Наверное, именно благодаря такой свободе действия имя у центрального спецназовца нейтральное (Бишоп), чтобы подошло и мужчине и женщине. Однако, не будем долго о половых страстях – переговоры с Альваресом в самом разгаре, твои парни замерли в ожидании – чем же закончатся эти игры политиканов. А заканчиваются они вполне прогнозируемо: Каберро плюет в лицо представителю

правительства, достает свой верный пистолет, его головорезы прыгают со всех сторон с автоматами и помповыми ружьями, и понеслась родная – кто быстрее стреляет, тот и выиграл в переговорах. И в таком духе проходит вся игра – отстреливая террористов пачками, да не забывай вникать в хлипкую сюжетную линию, авось что-то да поймешь. Стандартная концепция шутеров, но я же вроде бы играю в симулятор спецназа. Или нет? В любом случае, разбираемся в игровой механике дальше.

Тонкая начинка

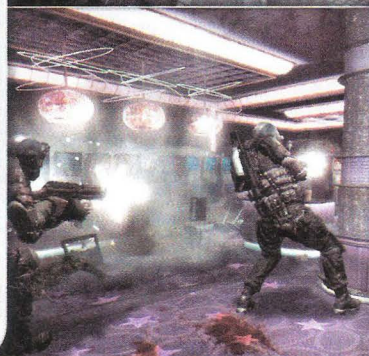
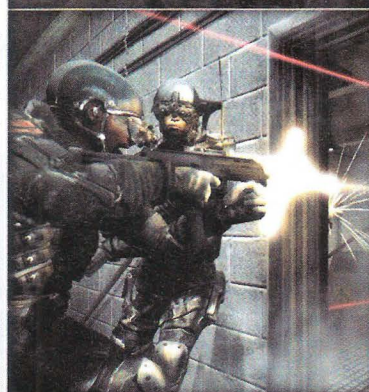
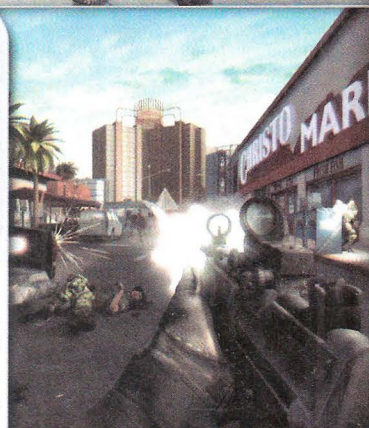
С технической точки зрения, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, фактически ничем не отличается от первой части. И средней руки графика, и классный звук, и бездарный искусственный интеллект противников/союзников – все осталось так же, как и было. Добавилось только лишь несколько неприятных изменений, целиком и полностью низводящих игру серии "Радуга 6" в жанр обычных шутеров. Без каких-либо намеков на симулятор спецназа.

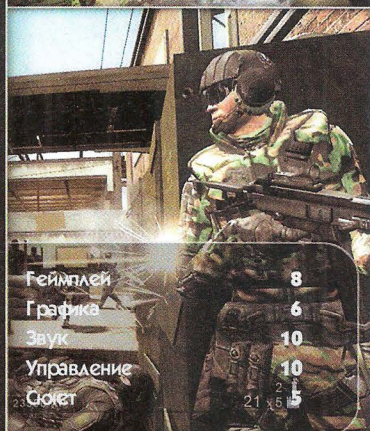
Неплохая интерактивность местности первого "Vegasa",

оставившая у меня столько приятных впечатлений, фактически канула в прошлое – автомобили теперь не разрушаются почти никаким образом, а возможность пробивать определенные типы ящиков вызывает лишь ироническую улыбку.

Далее. Физическая модель, так пугавшая меня ранее, во втором "Vegasa" просто ужасает. Оружие, выпавшее из рук убитого противника, может улететь метров на тридцать в воздух, а сам мертвый супостат сворачивается в такой уродский ком с вывернутыми под нереальными углами руками-ногами, что позавидует любой режиссер среднего фильма ужасов.

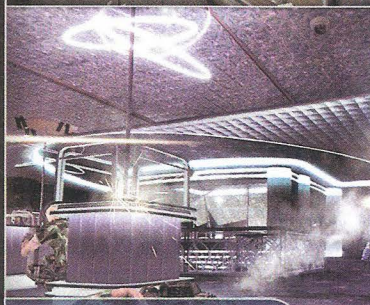
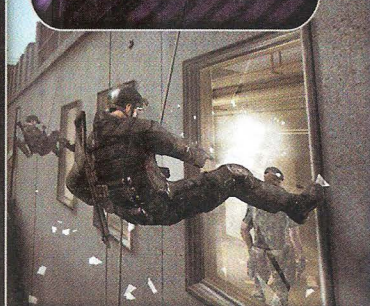
Ну, а жирную точку во всем этом великолепии ставит полностью упавший по всем критериям электронный мозг компьютерных парней, бьющихся с тобой и против тебя. Мало того, что враги не знают слов "засада" и "перегруппировка", так они еще и естественными укрытиями стали пользоваться гораздо хуже, чем в первой части. И я уж не говорю о том, что попробовать обойти меня, господ террористы решились всего дважды за все время про-





Геймплей	8
Графика	6
Звук	10
Управление	10
Совет	21 x5

ОЦЕНКА 7



хождения игры. А ведь я шпилел на уровне "сложно"...

Не сильно отстают от них по глупости и ваши цветные побратимы Юнг и Майкл. Ворваться в комнату, пробежать мимо засевшего перед самой дверью боевика и отпартировать "чисто", чтобы через секунду получить заряд бодрости в спину – это раз плюнуть для ваших бравых парней. И это притом, что при удачном раскладе, твои напарники могут снять снайпера с вышки выстрелом из оружия ближнего боя. Вот и пойми, по какому принципу их разработчики создавали :).

Единственное, что может реально остановить твоё продвижение к логову Альвареса Кабреро (хотя, как потом окажется, он совсем и не главный злодей) – грамотно расставленные разработчиками, жестко заскриптованные стрелки-латиносы. Дружный шквальный огонь из нескольких точек одновременно способен остановить активное продвижение Бишопа даже на уровне сложности "средне". Лично для меня стал очень тяжелым один из финальных эпизодов на нефтеперегонной станции – из-за огромного количества заныканых в укромные места терроров, мне пришлось около двух десятков раз переигрывать данный игровой участок.

Кроме всего прочего не радует и оставшаяся без изменений "чекпоинтовая" система сохранений, и глупая фишка "набора опыта" вами и вашими напарниками. Суть ее состоит в том, что чем красивей и необычней вы убьете вра-

га, тем больше опыта зачислится Бишопу и его парням, и тем больше оружия и брони вам откроется в разделе "экипировка" (правда, и тем умнее станут Юнг и Майкл (наглая ложь). Вместо этого лучше бы поучились у создателей F.E.A.R., как создавать поистине умных электронных врагов.

Вот и скажите мне, что остается честному геймеру, после всего этого безобразия? Правильно – остается только лишь пройти игру полностью, чтобы узнать, чем же все это действие закончится, и будет ли что-то новое во всем этом безнадежно старом. Именно так я и поступил.

НЕРАДУЖНЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

В попытке хоть как-то разнообразить вторую часть "Вегаса" господа разработчики решили основной упор сделать на сольном прохождении особо сложных уровней – фишке, эпизодически практиковавшейся в первой части игры. Кто не понял, о чем я говорю, объясняю: где-то половину игры ты, дорогой мой шпилер, будешь проходить в образе Бишопа – один-одинешенек, без своей команды. Если в первой части эта несурзацица была красиво подогнана под сюжет, тут все происходит тупо и неинтересно. Мол, командование (иногда в вашем лице) решило, что втроем идти на это задание будет опасно, так что давай Бишоп, рви латиносов на ремешки лично. Вот и приходится вам потеть за себя и за тех парней, что остались за бортом. Лично мне данный поворот событий оптимизма не добавил. Зато

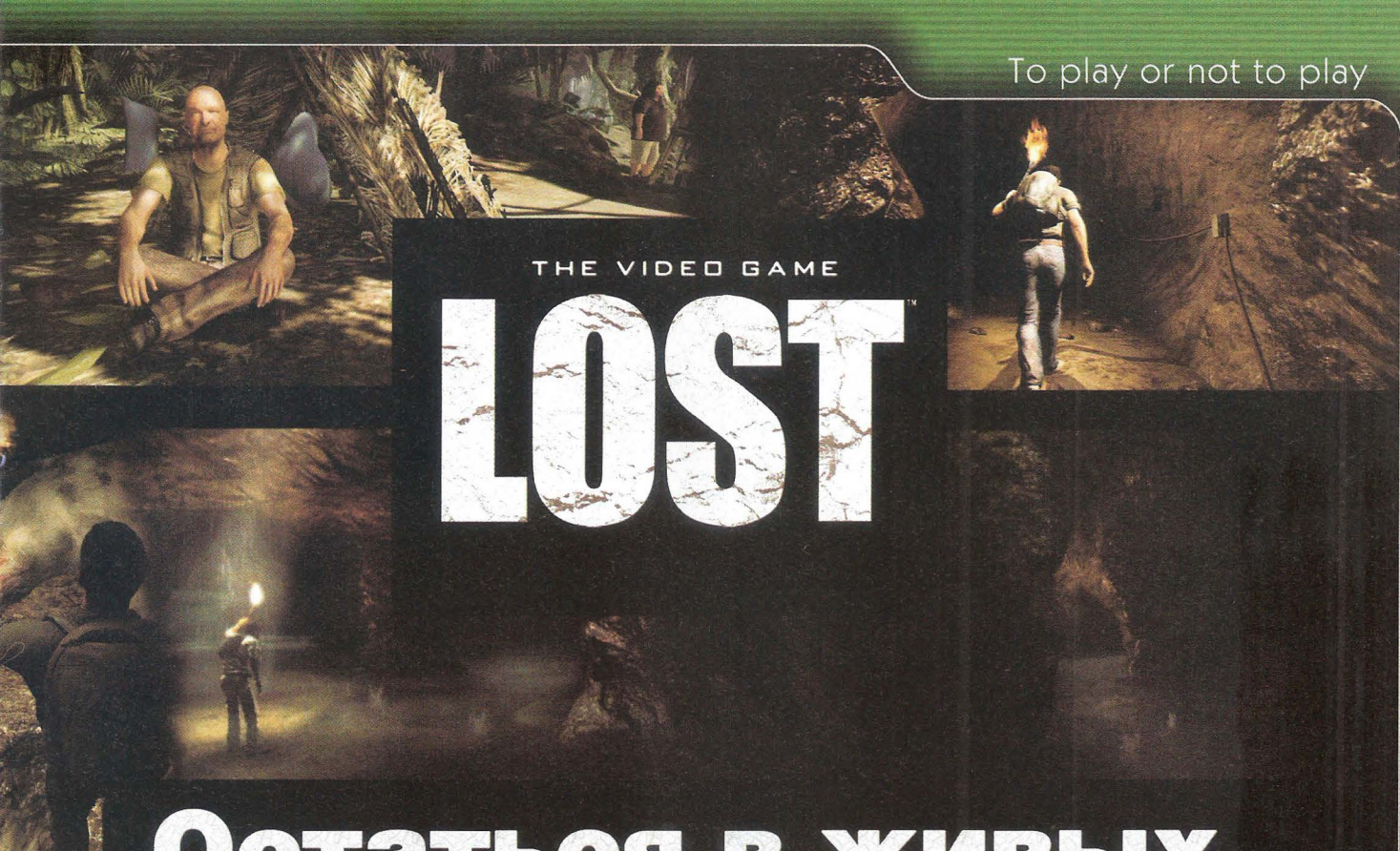
прибавил много веселого настроения, когда в финальном бою против предателя – бывшего товарища по "Радуге 6", Бишоп бросает своим напарникам: "я сам это сделаю – это личное. Оставайтесь здесь – это приказ", и выходит во двор роскошной предательской виллы, а там его уже ждет с гатлингами на изготовку боевой вертолет и отряд вражеских спецназовцев. Вот это просто праздник юмора!

Честно сказать, для меня серия игр "Радуга 6" перестала существовать как симулятор спецназа еще с первой части "Вегаса", а во второй она меня уже начала немного раздражать. Если у господ из Ubisoft Montreal свое виденье финансовых перспектив данного проекта, то и позиционировать данный продукт нужно слегка по-другому. Написали бы в зазывалочке, не "а вот и вышло продолжение легендарной серии", а правду в виде "новенькой шутер, созданный в стиле старой доброй "Радуги 6" снова на экранах ваших мониторов! И не путайте – речь идет о классном шутере, а не гадком и слишком умном симуляторе спецназа. Успокойтесь – ваши мозги теперь никто напрягать не будет". Вот так было бы лучше.

ВЫВОД

Игра Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 получилась хорошим шутером, но бездарным и глупым симулятором ущербного спецназа. Может, для кого-то это весело, а для меня очень грустно.

жыВотное



Остаться в живых

Самолет, летящий через Атлантический океан... Страшная катастрофа... Крушение и гибель десятков пассажиров... Необитаемый остров, абсолютно дикий и непригодный для жизни... Горстка выживших, преследующих единственную цель – выбраться... Таинственные происшествия, мистические загадки и неожиданные открытия... Все это – популярный американский сериал LOST или «Остаться в живых», как его окрестили наши переводчики.

LOST – этаким брендом, культурный феномен. Он известен публике далеко за пределами США, на его основе создаются комиксы, книги, даже была выпущена ролевая игра (The Lost Experience). Действие проекта разворачивалось на просторах всемирной Паутины и раскрывало множество секретов телесериала. Линия рассказа шла параллельно с сюжетом кино-эпопеи.

Рано или поздно должна была появиться и компьютерная игра – в этом никто не сомневался. По правде сказать,

было неясно только одно – каким образом разработчикам удалось бы перенести многогранный и таинственный мир LOST на просторы виртуальной реальности? За дело взялась команда Ubisoft Montreal, широко известная публике многими хитами, среди которых и «Принц Персии». Что из этого вышло – читайте чуть ниже.

Новые лица

Авторы проекта решили отдать под наше чуткое руководство нового персонажа, доселе не встречавшегося ни в сериале, ни в ролевой игре. Нам предстоит вжиться в образ американского фоторепортера, потерявшего память после авиакатастрофы. Журналист пытается «вспомнить все» и прилагает все свои силы, чтобы выбраться со злосчастного острова. В этом ему помогает весьма странный компас с гравировкой Via Domus (в переводе с латыни – «дорога домой»), а также всеми любимые персонажи. Только вот беда: из живых и ярких прототипов сделали трехмерных болванчиков, которые гораздо только

на раздачу ценных указаний и бесцельное шатание по острову. Многие характеры были просто-напросто утеряны, а некоторые – заметно упрощены. Взять, к примеру, Джеймса «Сойера» Форда (в фильме его роль блестяще исполнил Джош Холлоуей). Хитрый, надменный и нахальный негодяй по мановению пера превратился в обычного торговца оружием. Да, в фильме он тоже брал все, что плохо лежало (и то, что хорошо – тоже); да, просто так он ничего не давал и не делал...но не до такой же степени, чтобы можно было сделать из харизматичного персонажа обычного барыгу, который периодически сыплет оскорблениями и придумывает обидные клички. Перечислять изменения, коснувшиеся других персонажей, – все больше и больше убеждаться в лени и некоей неадекватности сценаристов.

Впрочем, надругательство коснулось не только героев. Сама по себе Lost: Via Domus – отнюдь не обычная игра и вряд ли придется по вкусу и будет хорошо оценена людьми, не видевшими сериала.

THE VIDEO GAME
LOST

Adventure

Разработчик:
Ubisoft Montreal
ubi.com/enca

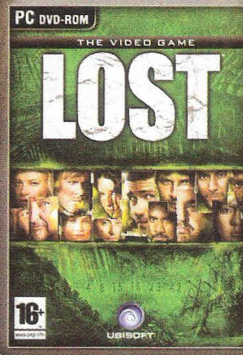
Издатель:
Ubisoft Entertainment
ubi.com

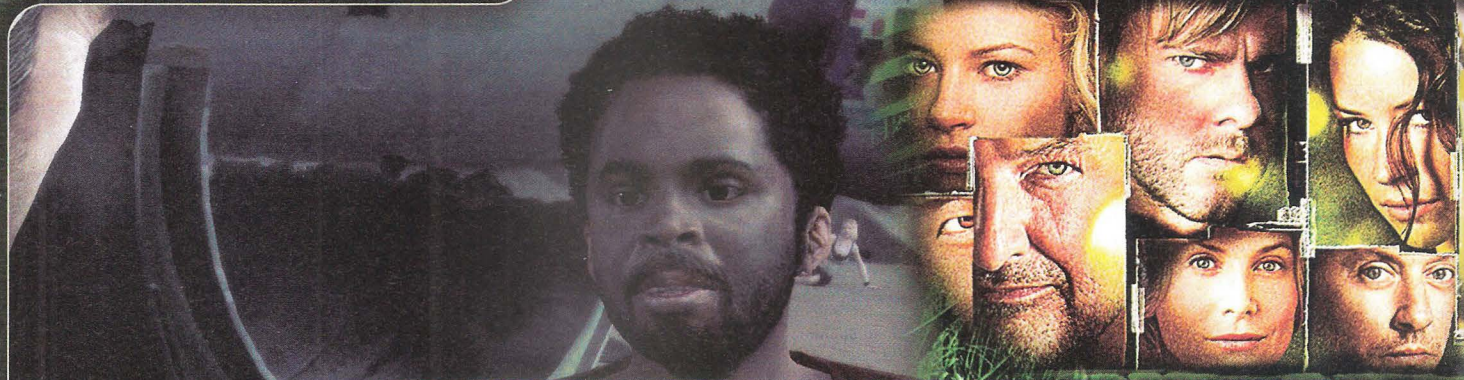
Системные требования:

Процессор: P4 2.5

Память: 1 Гб

Видео: X1300/ 6600 GT





Not now, man. Waaaaalt!!

А знаете ли вы, что...?

• В сериале LOST присутствует огромное количество мелочей, не обратив внимания на которые, можно многое упустить. Вот некоторые примеры:

• Числа 4 8 15 16 23 42 очень часто встречаются в различных вариациях не только на острове, но и во флэшбеках, рассказывающих о прошлом героев.

• Периодически во время просмотра можно заметить символику «триграммы» и колеса Дхармы. Последнее – символ непрерывающегося круга рождения и смертей в дхармических религиях (индуизм, джайнизм, буддизм, сикхизм). Очень актуально для данного сериала, кстати.

• Большинство серий первого сезона начинаются с увеличенного изображения глаза одного из главных героев, о котором и пойдет речь в данной конкретной серии.

• Имена и фамилии некоторых персонажей соответствуют оним известным

писателей, ученых и научных деятелей. К примеру, Джон Локк в реальной жизни – известный британский педагог и философ, представитель эмпиризма и либерализма.

• Благодаря флэшбекам мы узнаем, что большинство персонажей были связаны друг с другом до авиакатастрофы, просто они не подозревали о них. К примеру, Соьер познакомился с отцом Джека и видел его незадолго до смерти, а возлюбленная Херли лечилась с ним в одной психиатрической клинике.

• В январе 2008 года, перед премьерным показом четвертого сезона сериала, в девяти крупных городах мира появились стенды с рекламой авиакомпании Oceanic Airlines. Напомним, что в реальности она не существует. Зато у продюсеров удивительно хорошо получилось заставить людей поверить в происходящее на экране.

• Режиссер Lost – Дж. Дж. Абрамс причастен также к созданию не менее интересной и захватывающей ленты – «Монстро» (Cloverfield). Неко-торые

связи в фильме указывают на то, что действие картины происходит в том же мире, где живут персонажи «Остаться в живых». Бытует мнение, что рано или поздно режиссер столкнет героев обоих фильмов.

Награды

• Золотой глобус, 2005 год — номинация на лучший драматический сериал

• Золотой глобус, 2006 год — номинация Нэвин Эндрюс на лучшего актера второго плана

• Золотой глобус, 2006 год — номинация Мэттью Фокса на лучшую мужскую роль

• Золотой глобус, 2006 год — лучший драматический сериал (Первое место)

• Золотой глобус, 2007 год — лучший драматический сериал

• Золотой глобус, 2007 год — номинация Эванджелин Лилли на лучшую женскую роль

Причина проста: осознать все происходящее на экране без должных объяснений – достаточно сложно. Откуда взялись «чужие»? Что за «черные облака» охотятся за выжившими? Почему надо вводить код в лаборатории? Ни на какие вопросы, даже на самые элементарные, игра не отвечает.

Все «горячие моменты» обошли стороной, устроив поклонникам сериала экскурсию по острову и осмотр главных достопримечательностей. Среди них – подводная лаборатория, убежище Дезмонда, незабвенный тропический лес, лагерь, пещеры. Объем двух сезонов сжали до семи

глав, на прохождение которых затрачивается в общей сложности пять-шесть часов.

База отдыха

Геймплей предельно прост и линейен как железная дорога. Никаких отступлений от сюжета – шаг влево, шаг вправо карается загрузкой последнего чекпойнта.

Игровой процесс проходит по следующей цепи: общение с персонажем/персонажами ==> получение задания ==> исследование пещер (факел и давящая темнота прилагаются) или пробежка по джунглям (на сцене появляются снайперы

«чужих» и отнюдь не миролюбивый, громкий «черный дымок»). Заблудиться где-либо – нереально, так как все дороги заполнены указателями пути и постоянными чекпойнтами. Если вы решили сойти с пути праведного – не беда, игра напомнит об этом и предложит загрузить последнее сохранение.

Периодически в памяти героя в виде флэшбеков всплывают воспоминания. Выглядят они мутно и неясно, исполнены в черно-белой палитре. В этот момент главный герой вспоминает о своей профессии и решает запечатлеть в памяти какой-либо важный кадр.



Геймплей	8
Графика	9
Звук	9
Управление	10
Сюжет	8

ОЦЕНКА 9

Настроив параметры «ментального фотоаппарата», делаем снимок – и вуаля! – перед нами предстает полная картина произошедшего во всей своей красе.

Разработчики внедрили в *Lost: Via Domus* несколько разновидностей «логических» загадок. Первая преследует вас от начала и до самого конца. Ее цель – настроить корректную, адекватную электрическую цепь. Ну, и заставить ее работать, конечно же. Вначале – интересно, потом действия автоматизируются, а процесс вызывает исключительно раздражение.

Второй тип головоломок называется «проверь свой интеллект». Варианта ответа тут аж целых два «ыыыы, а что это?» и «о, получилось!». Загадки просто таки поражают своей сложностью. Выглядят он приблизительно так: продолжите ряд «q1-w2-e3-r4-...».

Пейзажи

Внешне *Lost: Via Domus* достаточно привлекательна – пейзажи местной флоры оставляют неизгладимое впечатление. Игра света и тени выполнена отменно, огонь и вода вызывают исключительно позитивное впечатление. А вот персонажи, особенно их мимика...короче говоря, без слез не взглянешь. Аминь.

Затерянный вывод

Lost: Via Domus – игра для фанатов и для тех, кто «в теме». Все остальные могут смело пройти мимо и вместо прохождения «Дороги домой» включить телевизор и посмотреть непосредственно сериал. А могут и попытаться понять, что же все-таки происходит там, в Замониторье, где балом правят «чужие», белые медведи и таинственные черные дымки.

Геннадий «materwinik»
Сапрыкин

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



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



SILVERFALL EARTH AWAKENING



Silverfall: Earth Awakening



hack'n'slash/rpg

akella.ru/Game.aspx?id=2022

Разработчик:

Kyiv's Games

kg.com.ua

Издатель:

Акелла

akella.com

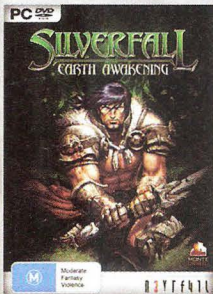
Системные требования:

Процессор: 1.8 ГГц

Память: 1024 Мб

Видео: 256 Мб

Жесткий диск: 6 Гб



- А это за странный едкий запах?

- Вообще-то, это воздух... чистый воздух.

О Природе и Науке

Вот уж воистину два явления, которым никак не ужиться друг с другом. Леса, надевшие весенние зеленые одежды, ковер сочной травы, похожий на шерсть зверя, ароматы пестрых цветов и запах журчащей воды ручья – все это осталось где-то под асфальтом городских дорог, ужасных конструкций, испещренных огромным количеством дыр, ухабов и лежащих полицейских.

Паропанк – эдакое украшение наскучившего фэнтезийного мира. Своей технологической частью он привносит в игру немалую долю разнообразия. Винтовки, бомбы, механическое оружие и существа куда прикольные различных фаерболлов. Когда-то давно Арканум предоставил нам выбор между «привычной» магией и непослдовательным миром науки.

Как вы уже понимаете, следуя по стопам Silverfall'ского предка, Kyiv's Games снабдило свое детище изрядной технологической частью, только немного изменив идею Арканума: природа (а не магия) против технологии. Теперь техно-снаряжение доступно не только крафтерам, а любому классу. Естественно, при условии, что показатель его принадлежности отклонился в технологическую сторону. То есть, техниками могут быть и воины-берсеркеры, и стрелки, и даже

маги. Последние очень забавно смотрятся с электрическими посохами, похожими на смесь вилки электропитания и телевизионной антенны. Элаймент изменяется при выполнении побочных заданий, одни из которых увеличивают расположенность персонажа к природе, другие – наоборот, к технологии. Поэтому в тексты диалогов квестодателей приходится местами вчитываться ;). Принадлежность к той или иной стороне открывает перед персонажем новые возможности. Так, техники могут создавать себе в помощь механического робота, импланты и радиоактивные вещества, а «природники» вызывать стаи дерзких мух и обращаться зверем. Также для каждой из сторон предусмотрено собственное уникальное вооружение, как правило - снабженное ядом у природы и вертящимися острыми зубцами у техников.

Не обошлось и без явных недостатков. В SF больший упор сделан на монстротыцание, тобишь на hack'n'slash составляющую. Предоставленная в аддоне возможность создавать вещи с одной стороны весьма полезна, приятна и увлекательна, с другой - слишком уж проста. Здесь нет схем и уникальных деталей. Для того, чтобы создать определенную вещь необходимо лишь прокачать нужный навык и добыть необходимые материалы (которых всего восемь). Любой предмет, будь то оружие или шмотка, составляется из нескольких частей. Например, меч – это рукоять + лезвие. Части мы просто подбираем по принципу желаемых свойств или наличия необходимых для их создания материа-

лов - в случае их нехватки, например. Количество этих частей велико, но чего-то явно не хватает. Например, возможности создать пилувентилятор, иногда встречающуюся в магазинах, нет. То же самое касается и паровых молотов, и еще ряда предметов. Хотя, в принципе, это мелочи, так как кузнечные навыки вполне оправданны (особенно, при кооперативном прохождении), так как оружие, сделанное хорошим кузнецом из качественных материалов, всегда намного сильнее магазинного и большинства выбитого, а уж если и заклинание наложить удачно...

Расовый коктейль

В дополнении SF оброс еще двумя игровыми расами и теперь их шесть: люди, эльфы, тролли, гоблины, гномы и ящеры. Различия между расами, кроме внешних, заключаются в уникальных способностях. Как правило, это пассивные навыки, почти всегда весьма полезные и значительные. Тем, кто играет на высокой сложности и стремится умирять не так часто, просто грех не использовать эти преимущества. Итак:

Люди в SF не являются чем-то средним и невнятным, на манер большинства других игр. Они изначально предрасположены к магии: увеличены повреждения наносимые заклинаниями и стихийными элементами, стоимость заклинаний уменьшена. Также уменьшена задержка движений при получении любой физической или магической атаки.

Эльфов предопределить к определенному классу сложно. Их способности дают шанс сотворить заклинание, не тратя маны, также они обладают сопротивлением темной магии, увеличенной силой стихийных атак и повышенным шансом уклониться от атак. Так что они могут вполне неплохо выступать как магами, так и воинами или лучниками.

Тролли - это чисто силовой класс, почти все их особые свойства по разным причинам увеличивают наносимые ими физические повреждения. Так что самые предпочтительные классы для троллей - воины. Хотя, в игре, еще с первой части, присутствует компаньон - Троллиха, неплохо справляющаяся с обязанностями аптечки.

Гоблины - маленькие и проворные вредители. Имеют бонусы к использованию огнестрельного оружия, сопротивлению магии, телосложению, броне и увертливости. Отличные мушкетеры.

Гномы - раса специально созданная для того, чтобы работать в шахте. Недавно выпущенные из Донецка, они умеют находить наиболее качественные материалы. Помимо этого бесспорного преимущества, обладают повышенной защитой и сопротивлением магии. Также повышают эффективность компаньонов.

Ящеры - еще одна раса воинов. Обладают невероятной силой и ловкостью. Бонус во владении (парирование и повреждение) одноручным оружием. Увеличены повреждения критических ударов.

О навыках

Дерево умений радует обилием навыков, хотя назвать его разветвленным нельзя. Связки навыков в большинстве своем прямолинейны и

привязаны, как правило, к оружию и стилям боя. Навыки первого типа дают спецатаку определенным оружием и возможности ее усовершенствования. Навыки стилей могут быть использованы для всех видов данного типа оружия (стрелковое или ближнего боя). Всего стилей три: обычный дает средние бонусы на атаку и точность, агрессивный - большие преимущества в скорости и наносимых повреждениях, но при этом понижает эффективность защиты, и защитный, при котором атаки слабее, зато повышены шансы блокировать удар и эффективность брони. Последние два стиля имеют ряд улучшений, поэтому обычный стиль вскоре теряет смысл.

Навыки бывают двух типов: активные и пассивные. Пассивные работают всегда, активные - по настойчивой просьбе игрока. Интересно, что активные навыки спецатак «вешаются» только на дополнительные (4-8) слоты, а стили на основные (1-3). Таким образом, левая кнопка мыши отвечает за стили атак, правая - за всевозможные спецудары и заклинания.

В целом, ролевая система производит хорошее впечатление. Четырех очков навыков, получаемых за уровень, вполне достаточно, тем не менее, ими особо и не «зажрешься». Особенно тяжело крафтерам, которым приходится жертвовать уймой навыков ради прокачки кузнечного дела. Основные атрибуты: сила, ловкость, выносливость и интеллект подбираются из расово-классовых соображений (здесь все просто, думаю, объяснять не стоит).

Сильверфоллские будни

Начинаются наши приключения приблизительно тогда, когда заканчиваются похождения нашего героя в оригинальной игре. Выступаем мы в роли правителя и защитника могу-

чего города одинаковых круговых улиц и мостиков, среди которых хрен что найдешь - Сильверфолла. В игре можно использовать экспортированного персонажа или создать нового героя 45 уровня. При наличии оригинальной версии игры, можно пройти ее заново - со всеми возможностями аддона (новыми расами, крафтингом и пр.).

Геймплей в целом представляет собой вереницу заданий по уничтожению монстров. Немногообразные второстепенные задачи необходимы лишь для того, чтобы изменять себе элаймент.

Отдельного внимания заслуживают монстры: тут полет фантазии разработчиков превзошел даже японские народные сказки про одноногих коров. Среди монстров встречаются такие оригиналы, что хочется заспиртовать их и поставить дома на полочку.

Заключение

Аддон бесспорно оживил игру, привнес несколько приятных плюшек. В частности, помимо всего прочего, приятно обновлен интерфейс - особенно мини-карта, которая, наконец, стала вменяемой и интуитивно понятной. Но, по сути, игра пока что остается натянутой восьмерочкой. Звук какой-то однотипный и надоедливый, вообще не нужен в игре. Особым разнообразием игровой процесс не отличается: монстромочения мы уже насмотрелись довольно много, были экземпляры покачественней. От RPG в игре присутствует лишь хорошее дерево навыков, города же кишат жителями, головы которых забиты однотипными фразами. От паропанка - только забавное оружие. Так что... 3-4 дня - дольше игра вряд ли задержится на винчестере.

Wolf

Геймплей	7
Графика	9
Звук	7
Управление	9
Сюжет	8

ОЦЕНКА 8



Ищите женщину

NOSTRADAMUS

Adventure

koei.com/whoisorochi

Разработчик:

Kheops Studio

kheopsstudio.fr

Издатель:

Microids

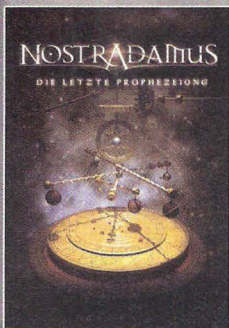
microids.com

Системные требования:

Процессор: P4-1.0

Память: 128MB

Видео: 64MB



В прошлом мир был чуть ли не повально увлечен предсказаниями Нострадамуса. Многочисленные фильмы и сериалы показывали события, о которых говорил этот загадочный мудрец времен Ренессанса, а по телевизору показывали передачи, где астрологи рассказывали о том, что время близится. И вот пришло время игр. Компания Kheops Studio, которая уже достаточно давно и долго занимается квестами и приключениями, выпустила свою вольную трактовку жизни легендарного предсказателя. Если верить Nostradamus: The Last Prophecy, часть деяний принадлежит вовсе не Нострадамусу, а его дочери – Мадлен.

Вперед в прошлое

События в игре происходят, как несложно догадаться, в 16 веке во Франции. Определить год помогает не только знание истории и легенд, но и сама игра. Правда, по ходу развития событий она оказывается далеко не столь информативна: время от времени прихо-

дится обращаться к учебникам то по вокалу, то по астрономии, то вообще по кулинарии. Назвать это крупным недостатком игрушки язык не поворачивается, но зато по ходу событий он не раз поворачивается для того, чтобы помянуть разработчиков «незлым тихим словом». Создать нужный рецепт или начертить на листке бумаги местоположение планет и знаков зодиака в полнолуние – это отнюдь не та задача, с которой может справиться неподготовленный пользователь. Понятное дело, что по логике игры дочка предсказателя и ученого должна бы все это знать, тем не менее, можно было снабдить ее каким-нибудь «кратким справочником юной леди» или чем-то подобным.

Впрочем, критиковать игру за то, что она требует знаний и некоторой подготовки – это уж слишком. Тем более, что в отличие от многих приключенческих игр, она не упирается в простые и интересные задачи «пойди туда и сделай то» или «найди ключ от потайной» двери. На то, чтобы решить некоторые задания, даже опытному квестеру при-

ходится потратить время. Правда, есть и совсем простые загадки, ответ на которые можно назвать очевидным и явным, но такие встречаются крайне редко и в основном добавляют игре динамики. Задачи, которые приходится решать Мадлен и игроку, настолько непривычны, что сравнить Nostradamus: The Last Prophecy можно разве что с лучшими представителями жанра.

Впрочем, если уж на то пошло – это далеко не единственное, в чем она может с ними сравниться. Графика и антураж игры вполне соответствуют эпохе. Пейзажи, дома и помещения выглядят очень эффектно, а за птиц, порхающих в небе, и колыхающиеся на ветру макушки деревьев разработчикам хочется поставить памятник. Все это добавляет жизни в игру, заставляет ее дышать, а игрока – почувствовать себя действительным участником событий. Правда, любоваться игрой можно только в том случае, если в поле зрения не попадает homo sapiens. Эти представители человеческой расы пор-



тят всю малину как своей внешностью, так и своими движениями. Они красивы как портреты, но они мертвы. Они не двигаются, у них нет мимики. Движения кукольные, неестественные. Такое ощущение, что разработчикам просто не хватило ни сил, ни времени: ведь фоны и сюжетные NPC сделаны чуть ли не идеально!

Все свое ношу с собой

Как и в любом другом квесте, в Nostradamus: The Last Prophecy без инвентаря не обойтись. Это жизненно-необходимое пространство, в котором нашлось место не только для всех вещей, но и для куклы, имитирующей главную героиню. Тут Мадлен можно переодеть. Сделать это по собственному желанию игроку, к сожалению, не дают. Это могло бы внести некий элемент развлечения в то время, когда размышления заводят в тупик. Переодевать девушку придется за всю игру не более, чем два раза и то – в мужской облик. Сделать это будет необходимо, чтобы продвинуться вперед по сюжету: так как женщины в те времена не могли заниматься медициной и прочими науками, то появляться в своем облике на некоторых локациях Мадлен просто не может.

К слову о медицине. Оной заниматься придется не только теоретически (принося разные лекарства персонажам), но и практически, то есть – игроку придется самостоятельно, руками Мадлен, смешивать травы. Их можно собирать в любых количествах, но слишком много брать не стоит – все равно лишнее потом придется выкинуть. Правда, и запас трав или продуктов

питания лишним явно не будет: эксперименты далеко не всегда заканчиваются удачно.

По ходу развития событий в «рюкзаке» главной героини появляется еще и сумочка с инструментами криминалиста. Такие можно найти, наверное, практически в любом детективном игровом мире. Мадлен ловко орудует пинцетом, лупой, скальпелем, письменным пером, ножницами и циркулем, собирая с помощью этого нехитрого инвентаря капельки крови, отпечатки пальцев и прочие явные улики. Кстати, чем дальше в лес – тем больше трупов. К финалу игра раскручивается очень круто, но так же резко обрывается. Смущает и то, что сюжет по сути своей оказывается простым и банальным. Складывается ощущение, что его придумывал любитель бульварных и классических детективных романов.

Очковая система

С самого начала игры и до ее завершения меня интересовал не только сюжет, но и баллы, которые выдавались за разные действия. Выполнил основное задание – получи очки, решил сложную задачу – получи еще немного. За новые рецепты, за новые снадобы, за доброту к ближнему или найденные на месте преступления скрытые улики своему игра тоже выдает дополнительные баллы.

Честно говоря, я ожидала, что за такое выполнение всего и вся мне в конце-концов дадут какие-нибудь дополнительные квесты или хотя бы картинки и ролики, но игрушка просто оценила мои действия. И все. Зачем это было сделано, для меня так и осталось загадкой.

Единственной нерешенной и, наверное, самой сложной загадкой этой игрушки.

А ведь на самом деле, эти очки можно было использовать для чего-нибудь интересного. Можно было что-то придумать. Как и в случае с пропиской людей, складывается ощущение, что разработчики просто не хотели делать лишнюю работу. Ну и правильно, зачем, если все равно найдутся люди, которые поведутся на красивую картинку и забавно описанный, интригующий сюжет?

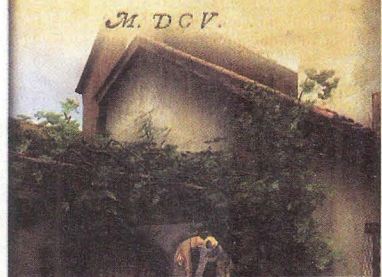
На лезвии бритвы

В игровом мире есть проекты, с первого взгляда на которые видно – провальные они или нет, стоит играть в них или нет. Nostradamus: The Last Prophecy – игра спорная. С одной стороны, ребята из Kheops Studio опять-таки слишком многое упустили, слишком многое сделали тяп-ляп, с другой – в игре есть моменты, ради которых хочется играть. Банальный сюжет разбавляется оригинальными и интересными загадками, которые как ни странно, хочется разгадывать и решать, а каждый бесчеловечный пейзаж влюбляет в себя своей бесконечной красотой. В общем, если захочется нащелкать красивых обоев для рабочего стола – это можно сделать в Nostradamus: The Last Prophecy, если захочется чего-то интересного в ожидании хитового квеста – для этого пригодится Nostradamus: The Last Prophecy, а вот насладиться ею на все сто процентов, увы, не получится.

Pantera sls

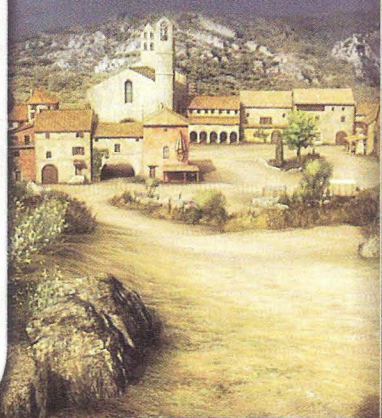
LES PROPHETIES DE M. MICHEL NOSTRADAMVS.

tenies corrigées sur la copie imprimée à Lyon par Benoist Rigaud. 1568.



Геймплей	9
Графика	10
Звук	9
Управление	8
Сюжет	8

ОЦЕНКА 8



CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII



Карманные фантазии

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

hack`n`slash/rpg

crisiscore.com

Разработчик:

Square Enix

square-enix.com

Издатель:

Square Enix

square-enix.com

PSP



Геймплей	11
Графика	12
Звук	11
Управление	10
Сюжет	11

ОЦЕНКА 11

Одним из основных аргументов противников игровых консолей является то, что под ними практически отсутствуют представители некоторых игровых жанров. Часто в их число вносят RPG, что, в принципе, не совсем верно — на консолях есть множество ролевых игр, просто они абсолютно не похожи на то, к чему мы привыкли на ПК.

Одной из самых известных и популярных RPG-серий бесспорно является Final Fantasy. Не один год возвращаемая и лелеемая компанией Square Enix, она неизменно радует геймеров удивительными и захватывающими приключениями. Crisis Core не стал исключением — нам предстоит поучаствовать в событиях предшествовавших игре Final Fantasy VII и фильму Final Fantasy VII Advent Children.

Под нашим чутким руководством оказывается оперативник второго класса спецподразделения SOLDIER по имени Zack. Сюжет закручивается вокруг конфликта с городом Wutai. Отправившись на задание в город противника, пропал оперативник первого класса Genesis вместе с вспомогательным отрядом. Руководство компании отправляет нашего героя вместе с наставниками Angeal-ом и Sephiroth-ом на разведку. Справившись с силами противника, наши герои выясняют, что Genesis вовсе не побежден, а решил уйти в подполье, объявив войну своим бывшим друзьям. Восприняв действия Genesis'a как форменное предательство, мы

постепенно, по ходу сюжета, приходим к пониманию того, что у него на это есть свои веские причины. Дальнейшее развитие событий не менее напряженное — предательства, нападения врагов, таинственные научные эксперименты, и, в обязательном порядке, романтическая линия. В общем, все нужные компоненты для сюжета успешной игры — Square Enix знает в этом толк.

Сам игровой процесс как бы поделен на несколько частей. Основная сюжетная линия представлена обширным миром, состоящим из связанных друг с другом локаций, а также миссиями, богато сдобренными видео и скриптовыми вставками. Доступ к дополнительным миссиям можно получить через меню в любом сейв-поинте. При этом они в большинстве своем не балуют игрока интерактивностью, но в то же время являются хорошим способом заработать репутацию, уровни и более совершенное вооружение. Некоторые из этих миссий взаимосвязаны с основным сюжетом и дают бонусы при его прохождении.

Боевая составляющая характерна для консольных игр этого жанра — перемещаясь по локациям, мы периодически нарываемся на засады. Бои идут в режиме реального времени, что дает возможность совершать различные увороты от вражеских атак, но создает проблемы при использовании зелий. Для того чтобы выпить стимулятор, нужно в меню текущего действия перейти к инвентарю и потом еще найти среди однотипно выглядящих

бутылочек нужную. Также в Crisis Core есть интересное дополнение к боям — DMW (Digital Mind Wave). В левом углу экрана постоянно вращаются диски, как в «одноруком бандите», в зависимости от выпавшего результата мы можем получить какой-нибудь бонус. Если выпадает три одинаковых персонажа, активируется система усиленной атаки Power Surge, при этом DMW повторно запускается в полноэкранном режиме. Тип усиленной атаки зависит от выпавшего персонажа. Всего есть три уровня DMW — обычные персонажи, боссы, которые добавляются после победы над ними, и раритетные персонажи, получаемые за прохождение дополнительных миссий. Если же выпадает неоткрытый персонаж, то Зак использует собственную спецатаку.

Заработав звание оперативника первого класса, Зак получает возможность создавать на основе найденного снаряжения свою собственную амуницию. Это дает шанс получить очень интересные варианты оружия, найти которые на убитых монстрах практически невозможно.

Final Fantasy всегда была образцом для подражания среди консольных RPG. И новая часть продолжила эту традицию, показав, что даже на карманной приставке можно сделать красивую, интересную и захватывающую игру.

Страсти подвальные

В играх, как и в любом массовом творчестве, есть свои стереотипы. Большинство проектов их используют, и никто не обращает на это внимания, пока какая-нибудь команда разработчиков не решит сделать все наоборот. Так появился *Dungeon Keeper*, позволивший игроку выступить за силы зла, защищающие свои родные подземелья от настырных героев. Вслед за появлением игры этой идеей стали пользоваться и другие разработчики, быстро превратив ее в штамп. Создатели «*Dungeon Maker: Hunting Ground*», несмотря на то, что действие игры в основном разворачивается в подземельях, смогли уйти от повторения старых идей и предложили кое-что оригинальное.

Здесь мы выступаем в роли начинающего строителя подземелий, приехавшего в город с целью заманить и уничтожить легендарного Блуждающего Демона, чтобы спасти людей живущих в этой местности от притеснений и разрушений. Поначалу жители встречают новичка довольно неприязненно – он не первый, желающий извести расплодившуюся нечисть. Да только ни один из предшественников не смог воплотить свои желания в жизнь: достаточно было возникнуть первым неприятностям, как они бросали все и убегали из города, оставляя после себя подвалы, кишасие летучими мышами. Но стоит привлечь в свое подземелье что-нибудь покрупнее, да извести втихую, начав приносить в город заработанные деньги и продавать трофейную амуни-

цию, как горожане станут намного дружелюбнее и щедрее.

Итак, первоначально мы оказываемся в городе. Здесь есть несколько персонажей, с которыми можно пообщаться. Оружейник – у него в начале можно прикупить обмундирование, а позже продать трофейную амуницию. Хозяин строительного магазина и его ассистентка – у них мы будем в гостях чаще всего, покупая различные коридоры, обои, лестницы и прочие прелести для своего подземелья. Аптекарь торгует зельями, а также может оживить нашего героя в случае гибели. Базарная торговка продает разные вкусности и иногда может поделиться рецептиком. Куратор музея ведет переписку найденной нами амуниции и встреченных монстров, и описания, составленные им, бывают очень полезны. Купчиха скупит все, что ни принесешь, а проданное ей потом оказывается в магазинах города. Сестрички-магички торгуют заклинаниями и волшебными зельями, могут предсказывать судьбу, подсказывая как решить очередную задачу. Старый мудрец, судя по всему, бывший архитектор, всегда поможет дельным советом по планировке подземелья, чтобы сделать его привлекательней для монстров.

Закупившись всем необходимым, мы идем в свои катакомбы (набирать всего нужно побольше, так как спускаться можно всего один раз в сутки). Внизу первым делом пробегаемся по всем закоулкам, уничтожая спрятавшихся монстров, – здесь геймплей вполне стандартный. Потом занимаемся улучшением своего

подземелья, пристраивая коридоры, комнаты, размещая фонтаны с питьевой водой, гостиные, кладовки, кабинеты и спальни. Да, построить катакомбы способные завлечь серьезных монстров не проще, чем оформить пятизвездочную гостиницу – нужно позаботиться и о том, где они смогут отдохнуть, спрятаться, чем перекусить. Подумать придется и о том, чтобы вокруг было попросту красиво и уютно (ну... в понимании монстров). Начав с одной маленькой комнатки, мы расстраиваем вширь и вглубь огромный лабиринт, привлекая все более и более сильных монстров, и так до победы над Блуждающим Демоном.

Еще один интересный момент *Dungeon Maker* – возможность игры по сети. Правда, побегать в паре не удастся – нам дают возможность пригласить своего друга прогуляться по собственноручно созданным катакомбам и оценить крутизну живущих в них монстров.

Проект у XSEED Games получился весьма занятный, увлекающий своей необычной концепцией, но в то же время, игре не хватает динамичности в развитии сюжета и большого разнообразия в боевых схватках. *Dungeon Maker* не претендует на звание мегахита. Это честный середнячек, призванный увлечь в свой мир на пару недель. Но выполнен он так грамотно и с любовью, что, даже формально завершив игру, иногда возвращаешься в свое подземелье – убить пару монстров, да построить несколько коридоров.



hack`n`slash/rpg

dungeonmakerhunting-ground.com

Разработчик:

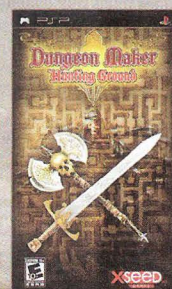
XSEED Games

xseedgames.com

Издатель:

XSEED Games

xseedgames.com



Геймплей	11
Графика	9
Звук	9
Управление	11
Сюжет	9

ОЦЕНКА 10

Race Driver: GRID



racing

codemasters.co.uk/grid/

Разработчик:

Codemasters

codemasters.com

Издатель:

Codemasters

codemasters.com

Дата выхода:

30 мая 2008

PC | PS3 | X360 | DS

В мире автомобильных гонок (более аркадных, чем симов, что тут скрывать...) нешуточная война. Без атомных бомб и ракет, конечно, но холодным это противостояние тоже не назовешь, ведь создатели очередных частей Need for Speed, Test Drive и прочих Juiced готовы костью лечь, лишь бы их детища стали вашим единственным источником адреналина. Нам же от этого не хуже, скорее даже наоборот. Что, скажите, плохого, если все стараются делать наше удовольствие более качественным, тем более что есть, из чего выбирать?! То-то же!

На сей раз покоришь сердца виртуальных гонщиков собрался никто иной, как Codemasters. Нет, Colin McRae нас уже не ждет, на сей раз нас ждет нечто в стиле ToCA Race Driver, только нормальное. В том смысле, что эта игра больше приближена к народу, она проще, интереснее и в то же время, это новый, уникальный автомобильный симулятор от именитого производителя автосимов.

...за неделю до демки

До демо-версии на ПК в сети были только офигительные скриншоты и просто гигаофигительные видеоролики. Уже тогда было ясно, что нас ждет очередной хит, который схавают и будут долго переваривать все виртуальные гонщики. С любопытством про-

сматривая ролики, мы облизывались, словно перед нами лежала раздетая Анджелина Джолли и ей хотелось... очень хотелось... я бы даже сказал мегаацки хотелось вместе с нами сыграть в демку, которая вышла чуть позже.

За рулем вместе с Джолли

В демонстрационной версии игры всего три режима: кольцевые гонки на BMW 3-series, дрифт на стритрейсинговых точилах и гонки по Сан-Франциско на самых натуральных muscle-cars. Этого достаточно, чтобы оценить геймплей будущего сима и понять, что игра вполне может стать убийцей NFS. Почему? Да потому что перед нами чуть ли не лучшее, что было за последние годы в жанре автосимов и автоаркад.

Управление виртуальными болидами отточено с ювелирной точностью и отполировано с ней же. Любая, даже незначительная ошибка, влечет за собой мгновенный нокаут и рестарт гонки. Проявили неосторожность в повороте – и вас тотчас же начнет крутить по (или против) часовой стрелке. Так что, даже если Анджелина и согласилась бы, она бы очень быстро передумала. Но, дабы не расстраивать девушку, как вариант, можно включить меньшую сложность и попробовать снова. Но даже в таком случае нужно быть знакомым хотя бы с базовыми понятиями автоспорта и спортивного вожде-

ния. Ведь без них тут никуда. Даже на самой простой сложности машина ведет себя как в реальной жизни: чувствуется разница между передним, задним и полным приводом, зависимость степени абразивности поверхности дороги, качества вашей резины и устойчивости авто. В конце концов, от того, с какой скоростью, вы вошли в поворот, зависит то, насколько целым вы из него выйдете.

Вражина не пальцем делан, его учили ездить на одном конвейере вместе с гонщиками CMR: DiRT. Он не брезгует подлыми приемами, к примеру: подставить свою милую попку вашей симпатичной мордашке (тот, в кого врезаются почти не коцается, зато тот, кто врезается – получает по полной программе). Стараются сохранять целостность и сохранность своей железки, аккуратно и четко проходят повороты, знает все трассы наизусть, а обогнать его на максимальной сложности – это не два плюс два сложить на уроке арифметики!

Система повреждений – еще одна не пальцем деланная фишка игры. На мониторе есть индикаторы повреждения всех четырех колес (а ведь именно их легче всего потерять в бою). Но кроме них – набор стандартных рулевого, двигателя, коробки передач, ходовой, подвески, типичных для всех игр повреждаемых объектов. У машин разбивается почти все.

GRID

Крылья, капот-багажник и крыша мнутся и гнутся, стекла – разбиваются, а бамперы, спойлер и спортивные пороги – отлетают в мгновение ока. Задумался на секунду и не притормозил перед 90-градусным поворотом – лови лужу крови и свой труп в придачу. GRID ошибок не прощает!

Родство с ToCA Race Driver не только в том, что у обеих игр есть слова Race Driver в названии. Дело в том, что в GRID вам предстоит принять участие в большинстве реально существующих соревнованиях. Формула-1, стритрейсинг, фирменные немецкие кольцевые гонки на BMW, заезды в больших городах на muscle-cars, дрейфт, какое-то подобие ралли и огромное количество самых разных вариаций кольцевых гонок.

По аналогии с прошлогодней DIRT, в GRID все трассы выполнены «на отлично», в них есть масса разбивающихся объектов. На них не чувствуешь себя, как в деревянном, недвижимом мире, здесь все живое: разложенные на обочине шины разбрасываются от удара (и смягчают его); небольшие металлические стенды с указателями поворотов удар не смягчат, но разлетаются по трассе они куда веселее, нежели груда черных резиновых бубликов. Флажки развиваются под порывами ветра, лучи солнца отражаются в мокром асфальте, листья деревьев колышутся от вибрации, которую создают заря-

женные болиды, – все на трассах GRID живое и выразительное.

Дрейфт нового поколения

Простите за откровение, но дрейфовые треки в Need for Speed идеально заточены под дрейфт, а сам дрейфт – ничто иное, как скольжение мыла по мокрому столу. Только вместо мокрого стола – грязный асфальтированный трек, а вместо мыла – какой-нибудь Subaru Impreza GT, нафаршированный по самое не балуйся. Подобные заезды в Juiced особой выразительностью не отличались, равно как и другие попытки создать супернавороченные симулятор стритрейсинга. Race Driver: GRID все в корне меняет. Прежде всего, чтобы вы понимали всю серьезность намерений Codemasters, знайте – дрейтинг здесь базируется на основе реальных соревнований Drifting D1, так популярных в США, как неизвестных у нас. Но теперь вы о них знаете. Это вполне легальные заезды любителей жечь резину, на которых каждый может показать себя, продемонстрировав лучшее управление автомобилем в заносе или же разбив 70-тысячный кусок металла в хлам.

Чем GRID принципиально отличается от конкурентов? Да хотя бы тем, что здесь вы не сможете просто нажать две кнопки, ввести машину в занос и, выворачивая стрелками клавиатуры руль влево-вправо,

набрать нужное количество очков. Здесь все сложнее и реалистичнее. Поведение машины просчитывает физический движок, контролируя каждое ее движение. Дрейфт выполняется только на заднеприводных тачках, что, кстати, соответствует правилам настоящего дрейфта.

Гламурненько

Графика потрясающе красива! Доработанный движок DIRT показывает сногшибательную картинку. Модели автомобилей, их повреждения, трассы – все выглядит почти как в реальной жизни. А как прекрасна камера из кабины и послеигровые реплеи! Это не передать словами, таких слов просто нет в русском словаре. Просто посмотрите ролики с нашего DVD и вы все поймете, а еще лучше – испытайте на деле демо-версию игры.

Без вариантов, нас ждет самый хитовый и яркий автомобильный симулятор, который выходил за последние несколько лет. Принципиально новый дрейтинг, отличная высококачественная система повреждений, убойный геймплей и несколько литров адреналина в придачу. Не этого ли вы ждали от автосима своей мечты?

Икебот Эрастов

PROJECT ORIGIN™

тактический хоррор-шутер
projectorigingame.com

Разработчик:
Monolith Productions
lith.com

Издатель:
Warner Brothers Interactive
Entertainment
wbie.com

Дата выхода:
2008 год

PS3 Xbox 360 PC

ПРАВИЛЬНЫЙ F.E.A.R.

Компания **Monolith Productions**, выпустив один из лучших шутеров последних лет — **F.E.A.R.**, разорвала отношения со своим издателем — **Vivendi Games**. Естественно, это означает, что разработчики полностью потеряли права на бренд и не смогут использовать название F.E.A.R. в любой другой своей игре. Тем временем, Vivendi Games нашли новых разработчиков — компанию **TimeGate Studios**, которая и занялась продолжением оригинального F.E.A.R.. На сегодняшний день, кроме оригинала, мы имеем два аддона: **Extraction Point** и **Perseus Mandate**. Оба они без преувеличения далеки от совершенства и практически не представляют никакого интереса. И, если **Extraction Point** разошлась еще более ли менее хорошим тиражом (исключительно из-за названия, на которое все и клюнули), то **Perseus Mandate** оказался никому не нужным дополнением.

“Родным” разработчикам такое издевательство над игрой не понравилось, и они решили напомнить, что такое настоящий С.Т.Р.А.Х. Ведь у **Monolith Productions** остались права на технологии, персонажей, историю и все остальное, за исключением только лишь названия. И они решили пойти в обход. Незадолго до анонса разработчики открыли сайт, в котором всем желающим предлагалось выбрать наиболее подходящее название для будущего проекта. И только сейчас, спустя три года после выхода F.E.A.R., разработ-

чики объявляют об официальном продолжении игры, но уже с новым названием — **Project Origin**. Что касается двух коридорных аддонов, разработчики предлагают их забыть как страшный сон. Охотно соглашаемся, и вот почему...

F.E.A.R.. Второе пришествие

Во второй части игры нам придется забыть о главном герое и нашем основном противнике (который, по совместительству — еще и наш брат) Пакстоне Феттеле. **Monolith** предлагают нам совершенно нового персонажа — обычного городского спецназовца. Примечателен он тем, что ему хирургическим способом имплантировали сверхъестественные способности вышеупомянутых сыновей девочки Альмы. Сама же игра стартует спустя 30 минут после окончания событий первой части. Мы просыпаемся на операционном столе и замечаем, что вокруг полно трупов, стены залиты кровью, повсюду разбросаны окровавленные части тел ни в чем невинных врачей. А уже за первой дверью нас ждут клонированные солдаты. Суть игры осталась та же — остановить Альму и помешать ее зловещим планам. Взрыв, произошедший в конце первой части, опустошил город и дал возможность Альме вырваться на волю и раскрыть весь свой потенциал. Поэтому сейчас девочка вдвойне опасна.

Оригинальный F.E.A.R. и оба аддона к нему были простыми коридорными шутерами: нам нужно было двигаться только

вперед и стрелять во все, что движется. **Project Origin** отходит от этой схемы. Во-первых, больше никаких зданий, офисов, закрытых помещений. Действия игры разворачиваются в огромном разрушенном городе, в котором открыта дорога в абсолютно любой уголок. А словосочетание “F.E.A.R. в открытом городе” уже о многом говорит. Во-вторых, в **Project Origin** вам предстоит полностью изменить стиль вашего боя: быстрые и эффектные офисные схватки первой части сменятся более масштабными, но не менее эффектными перестрелками на больших расстояниях. Если в F.E.A.R. мы бегали с пистолетом или автоматом по различным кабинетам, то в **Project Origin** придется вооружиться снайперской винтовкой и ракетницей, орудиями удобными и эффективными на дальних расстояниях. В-третьих, никаких больше скриптов, которые значительно упрощали жизнь при повторном прохождении сцен. В грядущем проекте все целиком и полностью зависит от вас, от вашего поведения, стиля ведения боя. Ну и, наконец, в-четвертых, в **Project Origin** полностью реализована тактическая составляющая. Отныне у вас будет из чего выбирать, какое решение принять, куда пойти, каким путем покончить с противниками.

Welcome home

Самым большим достижением **Monolith** в первой части иг-

ры, за которое она получила наивысшие оценки, был и остается искусственный интеллект. Безусловно, настолько умного, продвинутого, разнообразного и непредсказуемого AI не было, наверное, до выхода "Сталкера". И вы не поверите, в Project Origin искусственный интеллект будет на самом высшем уровне. Даже **Far Cry 2** сегодня такого не обещает. А вот Monolith называют ИИ главной гордостью серии. Самым простым и банальным, что могли сделать разработчики, это доработать AI, придумать новые движения, анимацию, прописать новые скрипты. И все это, за исключением последнего, действительно было сделано. Но, главное – наших врагов наделили мозгами, освободили от каких-либо скриптов и заранее прописанных сцен и выпустили в вольное плавание. Все, что будет происходить на мониторе, зависит целиком от вашего поведения и потенциала противников. Самый, казалось бы, простой пример, который приводят Monolith, на словах звучит многообещающе. Вы, с помощью огнемета, подвигаете противника, и он начинает делать все возможное, чтобы не сгореть заживо. Он может повалиться на пол, упасть в лужу или даже спрыгнуть со второго этажа в какой-нибудь бассейн или емкость с водой. А если бедолаге так и не удастся потушить пламя, то, умирая, он все-таки выпустит в вас несколько последних пуль. В какие бы игровые ситуации вы не попали, выход можно будет найти как минимум двумя способами. Абсолютно каждая локация, каждый уровень, вся игра в целом придерживаются этой схемы. Как говорят сами разработчики, в Project Origin просто не должно сложиться две одинаковые ситуации. Все будет происходить так, как сложатся обстоятельства. Главный герой и его противники сами формируют уровень, складывая его словно мозаику. И абсолютно в любой момент, в любую минуту вы можете изменить эти кусочки мозаики и сложить их по-другому.

Такую возможность в Monolith называют "sandbox combat". То есть, начальные условия в Project Origin напоминают таковые же во всех современных шутерах, но вот кульминация и развязка зависят только от вас.

Еще один пример, который приводят разработчики. Вперед вы заметили врага. Вы можете: а) достать снайперскую винтовку и снести ни о чем не подозревающему солдату голову; б) подняться вверх по лестнице, скинуть оттуда какой-нибудь огнеопасный предмет и подорвать его; в) обойти противника с другой стороны и незаметно подкрасться сзади; г) классически пойти напролом. Как видите, есть из чего выбрать. При всем при этом, искусственный интеллект, "впаянный" в головы солдат, буквально на лету обрабатывает информацию, генерирует различные действия, показывая высший класс. Этим самым Monolith доказывает, что враги должны мыслить на вашем уровне. При этом, разработчики опровергают всякое жульничество со стороны компьютера. То есть, находясь в полной темноте за стеной, противники вас не заметят и не ринутся к вам на встречу с радостными воплями, как это было в **Crysis**.

Road to Hell

Полностью интерактивное окружение – еще одна особенность Project Origin. Разработчики "оживили" все предметы, которые вы встретите на протяжении игры. Тотальной разрушаемости, конечно, не обещается (да и ни к чему она, если честно), но вот интерактивное окружение ожидается в полной мере. Нечто подобное сегодня можно увидеть разве что в еще не вышедшем **Splinter Cell: Conviction**. Monolith с явным интересом рассказывают о том, что в игре можно схватить/перевернуть/бросить или использовать еще в каких-либо целях любой бытовой предмет.

С помощью игрового автомата можно соорудить себе неболь-

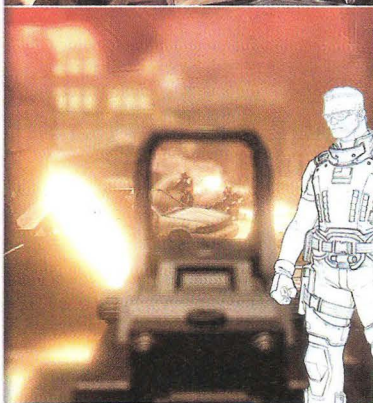
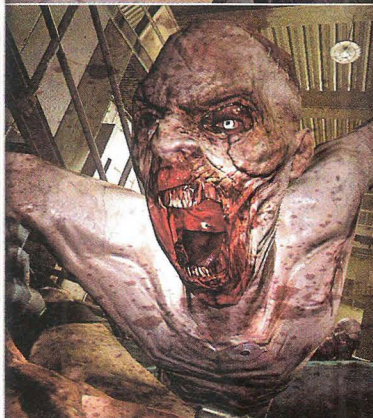
шое укрытие, аналогичным образом можно перекинуть стол и кидаться из-за него стульями. Проще говоря, в Project origin можно сделать практически все, на что только хватит фантазии. И – внимание! – противники будут делать все то же самое. Согласитесь, во многих играх вы завидовали умениям ваших врагов, потому как они вытворяли такое, чего не было позволено вам. В Project Origin внимание уделяется всем в одинаковой мере, поэтому все, что могут совершать противники, можете совершать и вы.

Что касается внешнего вида, то Project Origin недалеко ушел от уровня F.E.A.R.. Графика тут, конечно, на порядок лучше, но совершенно не та, какой могла бы быть. Впрочем, на фоне проделанной разработчиками работы, это не так уж и серьезно. Хотя кто знает, быть может, до выхода игры Monolith еще все исправят. Будем надеяться.

Originalный F.E.A.R.

Со времени нашего первого знакомства с F.E.A.R., проект значительно повзрослел, поумнел и похорошел. Огромный опустевший город, новые противники, максимально усовершенствованный искусственный интеллект, затягивающий геймплей – вот неполный список того, что нам предлагает Project Origin. Кроме всего прочего, теперь мы смело можем называть проект **тактическим** шутером, потому как все в игре зависит только от нас. И даже если бы разработчики всего этого в игре не реализовали, мы бы с вами все равно в нее играли, потому что знаем, на что способна компания Monolith. Единственное, что может испортить картину, это то, что Project Origin выходит в конце этого года. В это же время на прилавках появятся все самые ожидаемые проекты, среди которых творение Monolith может просто затеряться.

Ян "Dexter" Одарченко



ГЛАМУРНЫЙ ПАРКУР

Action/adventure
on-mirrors-edge.com

Разработчик:

DICE

dice.se

Издатель:

Electronic Arts

ea.com

Дата выхода:

конец 2008 года

PC | Xbox 360 | PS3

Ситуация складывается так, что в этом году, возможно, случится значительный технологический прорыв в игровой индустрии. Казалось бы, в прошлом году вышло настолько много интересных и хитовых игр, что в ближайшее время ничего особого ждать не стоит. Но, как постепенно становится ясно, этот год будет не менее интересным. Как и в прошлом, в этом году разработчики решили раскрыть козыри в последний момент, другими словами – все самое интересное начнется во второй половине года, то есть уже совсем-совсем скоро. Откровенно говоря, по прогнозам и предчувствиям, в этом году снова свершится революция в жанрах RPG, стратегий и шутеров. И, если сейчас лидерами являются **“Ведьмак”**, **World in Conflict** и **Call of Duty 4**, то к концу 2008 года ситуация кардинально изменится. На место **“Ведьмака”** сейчас претендует амбициозный проект **Mass Effect** (о нем читайте в **“Шпили”** № 12 2007), вместо **World in Conflict** на сцену рвется гигант **Red Alert 3** (о нем мы писали не далее, как в прошлом номере). Ну, а среди шутеров особый интерес представляет проект **Mirror's Edge**, о котором сейчас и пойдет речь. И мы настоятельно

не рекомендуем пропускать это превью.

Бег и, Вера, бег и!

Итак, в недалеком будущем правительство полностью берет ситуацию под свой контроль. По неизвестным никому причинам власти настроены агрессивно, и абсолютно все средства электронной связи, среди которых телефон, Интернет и телефакс, полностью подлежат государственной проверке. То есть, разговоры по телефону, или общение в Интернете постоянно прослушиваются, отслеживаются и просматриваются. В связи с этим образуются группировки людей, называющих себя бегунами. Они лично доставляют информацию адресату и остаются незамеченными.

Одним из таких бегунов и является наша главная героиня. Да, играть нам предстоит за девушку. Шустрая девица по имени Вера с легкостью скачет по небоскрегам, скатывается по трубам, бежит по навесным платформам и в совершенстве владеет паркур.

Именно на этом виде спорта и построена вся игра. Не торопитесь вспоминать **Assassin's Creed**: он хоть тоже, по сути, является паркур-экшеном, но

с **Mirror's Edge** не имеет ничего общего. Самое главное, что вам стоит понять – разработчики делают игру максимально приближенной к реальной жизни и используют при этом формально лишь одну деталь – физику. Опустите голову вниз, что вы видите? Вы видите свои ноги, руки, торс – большую часть тела. А теперь, не задумываясь, назовите игру, в которой было хотя бы что-то подобное. Вы правы – таких игр практически не было до этих пор. В **Mirror's Edge** мы будем играть за персонажа, тело которого полностью соответствует телу настоящего человека. Прежде, чем бежать сломя голову, нужно разогнаться, как мы это делаем в реальной жизни. То есть, если вы захотите заставить Веру сразу же начать скоростной бег с места, то ваша попытка завершится неудачей. Или вот еще пример: когда вы очень быстро бежите и вдруг резко останавливаетесь, что происходит? Тело по инерции продолжает движение, а так как ноги уже неподвижны, то вы просто падаете. Точно также происходит и в мире в **Mirror's Edge**.

Самым главным элементом геймплея является ускорение. Чтобы совершать раз-

личные прыжки и трюки Вера должна максимально ускориться и стараться не снижать темп. Кроме того, не помешает иметь еще и хорошую реакцию. В основном вы будете бегать по крышам небоскребов, вам придется принимать очень много решений. Ведь Вера паркуристка, следовательно, вы будете взаимодействовать со всеми предметами, которые только под руку/ногу попадут. А таких предметов, поверьте, не мало. И здесь выясняется еще один интересный факт. Пространство вокруг вас динамичным образом меняет цвета. Как только в область потенциального взаимодействия попадает какой-либо предмет, он тут же подсвечивается красным цветом. И теперь представьте, каково это – принимать решение на бегу, когда вокруг вас, словно новогодняя гирлянда, “загораются” предметы.

Паркур. Гламур. Движение

Вскоре правительство узнало, что начинают формироваться группировки бегунов, передающих информацию. Не сложно догадаться, что власти решают пресечь все это дело и покончить с экстрималами. Это задание они поручили солдатам, с которыми нам необходимо сражаться. Точнее, от которых нам придется убежать. К сожалению или к счастью (решать вам), никаких намеков на сражение в игре не будет. Наша задача – бежать, что есть силы и ни в коем случае не останавливаться. Здесь же разработчики останавливаются и добавляют, что Вера владеет немалым количеством приемов рукопашного боя. Но эти самые приемы нам понадобятся только лишь в единичных случаях, когда враги бегут на нас. Но даже в таких случаях замедляться не рекомендуется: просто сметаем со своего пути врагов и бежим дальше. Дело в том, что враги вооружены до зубов, а нам надеяться приходится только на собственные способности. И, если вдруг вы

где-то замедлитесь и решите серьезно кому-нибудь набить морду, велика вероятность, что все закончится трагедией. Когда в Вери стреляют, мир вокруг постепенно начинает терять цвета и становится черно-белым. По утвердившейся уже традиции, аптек в игре нет – здоровье пополняется автоматически, необходимо лишь найти укромный уголок.

И еще два очень интересных факта. Первое: нам все-таки дадут пострелять. Второе: в игре присутствует знакомая всем фишка *slo-mo*. Теперь по порядку. Оружия в игре около 10-15 видов, причем сюда входят и пистолеты, и автоматы, и прочие орудия. Но стрелять мы будем о-о-очень мало: это, скорее, уходит на второй план геймплея. Пушки, как вы уже поняли, придется “одалживать” у противников. *Slo-mo* включает автоматический в особо накатанных ситуациях. Во время презентации игры была показана следующая сцена: Вера выбивает дверь на крышу, выбегает, разгоняется, проскальзывает под металлическими перекладинами, хватается за трос, спрыгивает на строительный кран, после чего пикирует вниз. Внизу ее уже ждут гости и, ни секунды не думая, открывают огонь. В этот самый момент срабатывает режим *slo-mo* – все вокруг замедляется, Вера выбивает пистолет у солдата, застреливает троих, и бежит по направлению к краю небоскреба. *Mirror's Edge* снова набирает темп, *slo-mo* отключается, за спиной слышны выстрелы и крики. Вдруг из-за здания появляется вертолет, и Вера с разгону прыгает и цепляется за него... Зал аплодировал стоя.

Что самое интересное, для всего этого безумного экшена и драйва необходимо максимум пять кнопок! В той же PC-версии *Assassin's Creed* возможностей намного меньше, но чтобы их с легкостью выполнить, не хватает как минимум еще одной руки. В *Mirror's Edge* же все банально просто, и в то же время оригинально. Такого еще не делал никто.

Дизайнерский взгляд

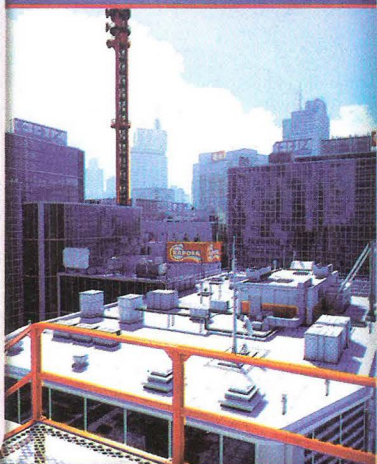
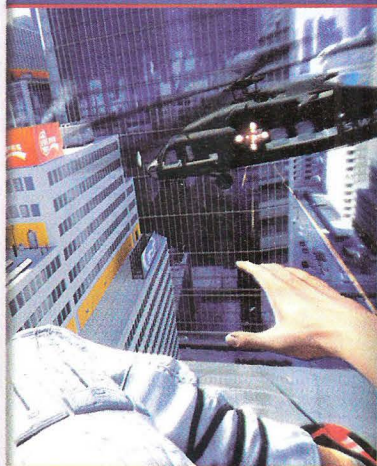
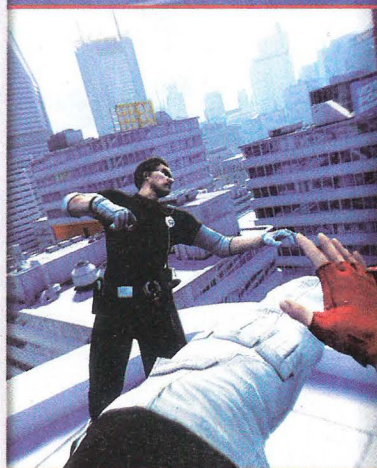
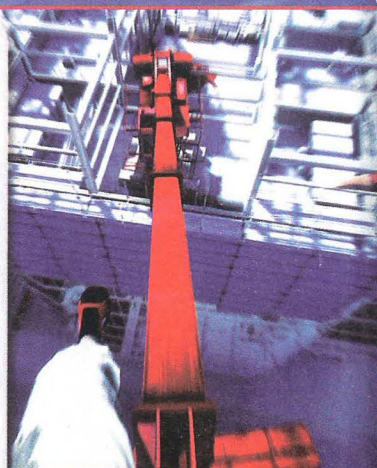
Что касается дизайна игры, то он до невозможности прост. Взгляните на скриншоты: везде преобладают практически одни и те же цвета: синий, белый и красно-оранжевый. Архитектурные строения идентичны друг другу: голые стены, минимум нагромождений, простой подход. И впервые за такой простой подход мы не ругаем игру – все это как нельзя кстати вписывается в мир *Mirror's Edge*. К сожалению, на момент написания статьи не было геймплейных роликов, позволяющих максимально оценить качество игры. А судить об игре, во главе которой стоит движение, по скриншотам просто невозможно. Хотя, вполне возможно, что к тому времени, когда вы будете держать журнал в руках и читать эти строки, разработчики все-таки покажут геймплей в действии.

Невозможное возможно

Разработчики из компании **DICE** доказали, что используя минимум нововведений и максимум желания, можно создать очень интересную игру. Пользуясь случаем, передаем привет технологичному гиганту **Crysis**, разработчики которого решили, что супер-реалистичной графикой можно заманить игроков.

Mirror's Edge – яркая, феерическая, драйвовая, экшен-овая игра, которая обязательно придется по вкусу любому геймеру. И, хотя до официального релиза осталось много больше полугода, игра уже сегодня выглядит просто потрясающе. А пока вы рветесь в Интернет в поисках дополнительной информации по игре, журнал “Шпиль” записывает *Mirror's Edge* в список первых претендентов на звание лучшего экшена 2008 года.

Ян “Dexter” Одарченко





Logitech G25

В то время как шутеры только начинают обзаводиться более-менее удобными и реалистичными специфическими контроллерами, об одном из которых я рассказывал в прошлом номере, некоторые другие игровые жанры могут похвастаться более чем десятилетней историей подобных устройств. К таким старожилам относятся гоночные симуляторы. Первые рули создавались руками геймерами-энтузиастов, стремившихся добавить реалистичности своим любимым игрушкам, а серийный образец такого контроллера появился в семидесятых годах на игровой платформе Atari 2600. В то время они были предельно простыми: пластиковый круг с парой кнопок, давал возможность выбирать направление движения, а кнопки отвечали за дополнительные функции. Пределом мечтаний геймеров прошлого были экземпляры с фрикционными вставками, которые создавали подобие современных систем обратной связи — сопротивление повороту руля и отсутствие инерции при быстром его вращении.

За прошедшее время игровые манипуляторы продвинулись далеко вперед и существенно видоизменились. Теперь простой пластиковый руль с набором кнопок считается жутким отстоем. А более-менее сносные рулевые системы как минимум оснащаются набором педалей, а если по-хорошему, так еще и коробкой передач. При этом, работы по созданию реалистичных игровых манипуляторов включают в себя не только воссоздание внешнего вида настоящего автомобильного руля и привычной схемы управления, не меньше внимания уделяют разработчики и поведению манипулятора во время заездов. Теперь простые фрикционные вкладки не в почете — балом правят активные системы обратной связи, способные более-менее правдоподобно изобразить поведение живой машины на трассе. Наш сегодняшний подопытный — Logitech G25. Он является одним из самых последних плодов джойстиковой эволюции.

Фактически манипулятор состоит из трех частей: собственно самой баранки, подставки с тремя педалями и

коробки передач. Вынесение последней в отдельный блок имеет значительные преимущества перед стандартной схемой, в которой она объединена с рулевой колонкой: этот блок можно установить не рядом с рулем, то есть — на столе, а где-нибудь пониже и поудобней, чтоб было больше похоже на компоновку настоящего автомобиля.

Logitech не впервой создавать манипуляторы, повторяющие дизайн реальных гоночных рулей. Достаточно вспомнить успешный опыт совместной работы с компанией MOMO, занимающейся производством гоночных аксессуаров. В тот раз за основу дизайна был взят руль болида Формулы-1, а не раллийной машины. Сама баранка обтянута натуральной кожей и отлично спроектирована: специальные выступы на поверхности снижают утом-





Руль всех рулей

ление рук, а конструкция с тремя спицами дает полный контроль над положением руля. Единственная проблемная часть – два металлических рычага-курка, размещенных под баранкой, они слишком сильно от нее удалены, и в пылу гонки до них сложно дотянуться. Блок с педалями управления также скопирован с раллийного кара. Причем в отличие от большинства игровых манипуляторов, педали G25 изготовлены из стали, так что случайно сломать их практически невозможно.

Размещение педалей довольно плотное, так что если вы являетесь счастливым обладателем ступней типа «ласточки», у вас могут возникнуть проблемы с управлением – нажимая сцепление можно случайно зацепить тормоза, а нажимая на тормоз, одновременно становясь или на газ, или на то же сцепление.

Коробка передач в G25 штука вообще уникальная:

мало того, что здесь размещена куча вспомогательных кнопок и крестовина навигации, так еще она может работать в двух режимах – имитация переключения скорости в стиле формулы один, или же ручной КПП на шесть скоростей.

Система обратной связи G25 реализована при помощи двояного двигателя. Это позволило добиться впечатляющих результатов: слетев с гоночного трека, сразу понимаешь, что проблемы только начинаются – руль словно оживает, рвется из рук, «подпрыгивая» на каждой кочке в такт с изображением на экране. Потрясись пару раз на обочине, начинаешь внимательней следить за дорогой и стараешься как можно аккуратней входить в повороты. Для полноты впечатлений не хватает разве что системы обратной связи для стула, чтоб трясло по настоящему.

Еще одной интересной изюминкой G25 является возможность поворота на 900 градусов, что тоже характерно для раллийных машин. Основная

масса гоночных манипуляторов не дают таких широких возможностей по управлению, так как они ориентированы на стиль вождения Формулы-1 и как следствие этого – ограничены углом разворота в 180 градусов. Правда, не стоит думать, что играть в «формульные» симуляторы будет неудобно – руль без проблем переводится в ограниченный режим, когда система обратной связи попросту не дает повернуть баранку на больший угол.

Суммарно все эти характеристики и возможности делают Logitech G25 одним из самых реалистичных гоночных манипуляторов, в этом классе у него попросту нет конкурентов. Истинный любитель гонок по достоинству оценит все преимущества этого руля. Единственное слабое место G25 – его стоимость, найти его по цене меньше 260 долларов (то есть – 1200 гривен) сейчас практически невозможно.

Alisa

шутер

Разработчик:

Morpheme

morpheme.co.uk

Издатель:

Eidos Interactive

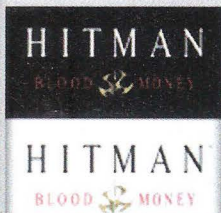
eidosinteractive.com

Для закачки отправьте

код на номер 7900:

0071713

ЦЕНА 9 ГРН



Геймплей

Графика

Звук

Управление

Совет

11

9

9

9

9

ОЦЕНКА 11

По локоть в крови

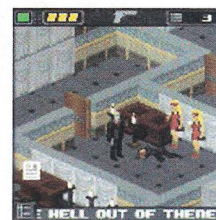
Nokia 123456 Siemens 124 Samsung 234 LG 3 Motorola 1234 SE 123

Пожалуй, среди компьютерных игр трудно будет найти что-нибудь, настолько же популярное и известное, как Hitman. История приключений лысого злобного дядьки, всегда путешествующего в сопровождении парочки стволов, привлекает внимание не столько графикой или сюжетной основой, сколько нескончаемым потоком убийств. И если в компьютерной версии первые две составляющие все-таки имели значение, то при переносе на платформу мобильных они практически полностью утратили смысл. Скажу, правда, немного забегая наперед, что привлекательности при этом игра не утратила.

Видимо, у нее осталось достаточно драйва, чтобы увлечь на несколько дней. В отличие от многих других коридорных стрелялок, в «Кровавые деньги» можно играть несколько часов кряду и совершенно от этого не уставать. Точно сказать, в чем состоит разница довольно сложно, ведь и арсенал оружия, и количество трупов на квадратный пиксель

тут практически такое же, как в любом другом мобильном шутере. Возможно, дело в наличии тактических операций: время от времени игра заставляет думать, а не только жать на кнопки. Раздумывать, правда, долго не придется, да и сложных задач тут нет – надо всего лишь придумать, как проще и быстрее провести операцию, потратив при этом меньше пуль. Впрочем, убивать можно и любым другим способом: насилие в Hitman Bloodmoney всячески приветствуется. Несмотря на то, что графику мобильных игр назвать высококачественной нельзя, Хитман, так сказать, радует глаз. Разработчики сделали картинку предельно простой и не слишком яркой.

То, что обычно считается недостатком, в данном случае стало преимуществом: противника всегда неплохо видно, он не застанет врасплох. Вкратце же подводя итог, могу сказать лишь одно – в Hitman Bloodmoney действительно стоит играть, особенно если игрового мобильного опыта мало и хочется понять всю прелесть сего дела.



Один в поле не воин

Nokia 234567 Siemens 1234 Samsung 3456 LG 1234 Motorola 1234 SE 123 Fly 12 Panasonic 1

аркада, экшн

Разработчик:

NetLizard

netlizard.net

Издатель:

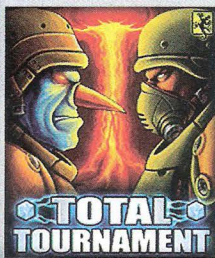
NetLizard

netlizard.net

Для закачки отправьте

код на номер 7900:

00717492 ЦЕНА 9 ГРН



Геймплей

Графика

Звук

Управление

Совет

10

7

9

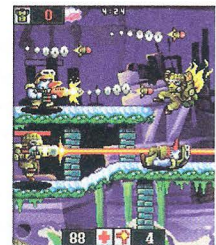
9

8

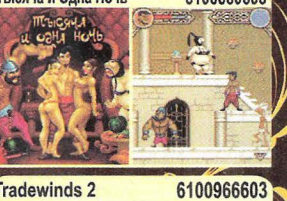
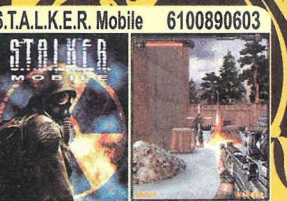
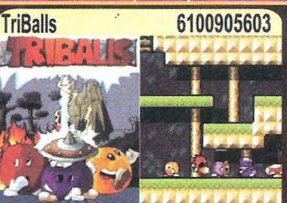
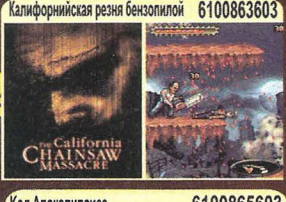
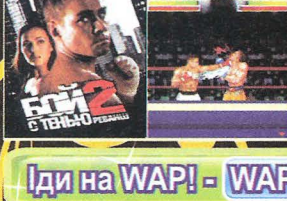
ОЦЕНКА 9

В большинстве игр такого типа вся прелесть заключается в драйве – он затягивает так, что оторваться от экрана мобильного невозможно. В Total Tournament этого наркотика больше, чем в любой другой игрушке. Правда, только в том случае, если вы отдадите предпочтение мультиплееру. В одиночной же игре особой прелести нет: что толку бегать с ботами, если они все равно глупее тебя? В описании игры издатель указал «уникальный уровень интеллекта противников», но уникален он, наверное, только тем, что он тут есть – во многих других шутерах он напрочь отсутствует. До сколь-нибудь развитого искусственного интеллекта в мобильных играх – как до Магадана пешком, что бы там ни говорили сами создатели игр. Скоротать время в поездке или в ожидании окончания пар можно, но не более того. И все это – несмотря на большое количество разнообразного оружия, возможность подбирать броню и дополнительные бонусы. Это несколько скрашивает общую картину, но не настолько, чтобы спасти ситуацию в целом. Проще

говоря, в простом одиночном режиме Total Tournament – не более чем скучная и посредственная игрушка. А вот мультиплеер сделан очень приятно. Игра разрешает присоединиться к битве двадцати игрокам одновременно, главное – чтобы расстояние между мобильниками не превышало допустимые рамки. Ну, в общем, играть приходится в одной комнате. Игровой мобильный клуб, я так понимаю, до нас еще никто не организовывал. Что же касается графического оформления, оно тут сделано хуже, чем в Hitman bloodmoney, но совсем уж убитым его не назовешь. На мой взгляд, картинка выглядит слишком яркой – это раздражает глаза и отвлекает от противников, но ко всему можно привыкнуть: через пару часов рубилова, дефектов графики уже не замечаешь. В итоге, Total Tournament представляет собой игру, предназначенную в первую очередь для командных игроков. Бойцам-одиночкам она придется по душе только в том случае, если играть особо не во что.



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



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

КЛУБничное лето



Вот и пришло лето – пора, когда удается хоть ненадолго вырваться из цепких объятий будничных забот. Учеба и работа отступают под натиском солнца, зелени деревьев и манящей свежести водоемов. Даже самый заядлый шпилер не устоит перед таким искушением и соблазнится провести несколько деньков на природе, вдали от компьютера и игр. Но при этом, настоящий геймер не упустит возможности заодно договориться со своими друзьями об игровой сходке. Вариантов проведения такого мероприятия несколько: можно организо-

вать сетевку у кого-нибудь дома, или же пойти в компьютерный клуб. У каждого из вариантов есть свои преимущества и недостатки. Если собираться у кого-нибудь дома, то из плюсов стоит отметить отсутствие временной оплаты и возможность общаться без оглядки на администраторов. А в минусах – нет неожиданных противников, с которыми бывает весьма интересно порубиться по сети, нужно убить около получаса на настройку локальной сети, необходимость тащить своего железного коня к месту randevu на собственном горбу. У клубов другая специ-

фика: приходишь на все готовенькое, есть возможность пострелять «непуганых» фрагов, но в то же время за все приходится расплачиваться личным финрезервом, да и особо не пошумишь.

Сетевки хороши, если у большинства участников есть ноутбуки, в противном случае намного проще отправиться в компьютерный клуб. А так как лэптопы в наших краях все еще являются редкостью, то мы решили опубликовать небольшой обзор компьютерных клубов, который, надеемся, облегчит поиск наиболее удобного для вас фрагдрома.

Компьютерный клуб «Матрица»

Денежные вложения:

Игровое время от 2 до 5 гривен.

Интернет от 2 до 8 гривен.

Существует система скидок - покупка account-a.

Размер арсенала:

84 современные машины, распределенные по трем залам, один из которых – для курящих.

Здесь часто клубятся любители:

WarCraft, Lineage, Counter Strike.

Средства поддержания сил:

Прохладительные напитки: Coca-Cola, соки. Из еды: бутерброды, сэндвичи. Из горячих напитков: кофе и чай.

Место сбора:

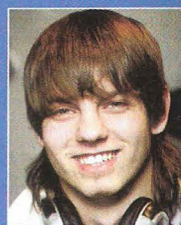
Шота Руставели, 8

Сайт клуба:

www.matrixclub.kiev.ua

Роман:

Нравится то, что есть зал для курящих. В клубе достаточно уютно. Выбираю его потому что близко учусь и здесь среди всех клубов находящихся в центре – самые доступные цены. Как постоянного геймера, меня приятно удивило то, что только в этом клубе я могу сразу оформить скидку 20, 30, 50%. А еще здесь очень веселые администраторы.



Артем, студент, учится на программиста:

С 7-ми лет посещаю «Матрицу». Клубом я доволен, персонал здесь самый лучший: о чем их ни попросишь – постараются по мере возможности исполнить все мои просьбы. Еще здесь большой выбор игр, и администраторы постоянно следят за их обновлениями.



Поль, стоматолог:

Клуб посещаю часто – 2-3 раза в неделю. Один раз в неделю остаюсь на ночь. Здесь приемлемые цены, и расположение очень удобное. Есть парковка, и соответственно есть где машину поставить. Очень радует то, что есть зал для курящих. Других интернет-кафе не знаю, где можно было бы курить. Еще радует качество



Интернета: не трачу время в ожидании загрузки каких-либо сайтов, все открывается мгновенно.

C:\Club\Lybidska**Денежные вложения:****Игра+Интернет:**

1 час - 4 гривны.

Будняя ночь (с 22.30 до 8.00) - 10 гривен.

Выходная ночь (с 22.30 до 8.00) - 13 гривен

Размер арсенала:

80 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

LineAge, Counter-Strike, Warcraft III

Средства поддержания сил:

Прохладительные напитки, шоколад, чипсы, орешки, пиво.

Место сбора:

ул. Красноармейская, 132

Сайт клуба:www.c-club.ua**C:\Club\Metrograd****Денежные вложения:****Игра+Интернет:**

1 час (В зависимости от загрузки зала)

при загрузке меньше 25% - 4 грн/час

от 25% до 50% - 5 грн/час

выше 50% - 6 грн/час

Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.

Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 13 гривен

Интернет:

1 час интернет - 8 гривен.

Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 12 гривен.

Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 15 гривен.

Размер арсенала:

190 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike, Warcraft III

Средства поддержания сил:

Прохладительные напитки, шоколад и конфеты, пиво

Место сбора:

ст. метро Крещатик, ст. метро Льва Толстого

ТЦ "Метроград", 2 этаж

Сайт клуба:www.c-club.ua**C:\Club\Svyatoshyn****Денежные вложения:****Игра+Интернет:**

1 час (В зависимости от загрузки зала)

при загрузке меньше 25% - 4 грн/час

от 25% до 50% - 5 грн/час

выше 50% - 6 грн/час

Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.

Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 15 гривен.

Быстрый Интернет:

6 грн час

Ночь быстрого интернета 15 грн.

Размер арсенала:

164 компьютера

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike, Warcraft III

Средства поддержания сил:

Бутерброды «Матроскин», напитки, шоколад и конфеты, пиво, закуски к пиву

Место сбора:

ул. Святошинская, 16/1; 500 метров от станции метро Святошин

Сайт клуба:www.c-club.ua**C:\Club\Materik****Денежные вложения:****Игра+Интернет:**

1 час (В зависимости от загрузки зала)

при загрузке меньше 25% - 4 грн/час

от 25% до 50% - 5 грн/час

выше 50% - 6 грн/час

Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.

Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 15 гривен

Размер арсенала:

145 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike, Warcraft III, LineAge

Средства поддержания сил:

Бутерброды «Матроскин», напитки, шоколад и конфеты, пиво, к пиву

Место сбора:

Индустриальный мост, ул. Борщаговская,

154; ТЦ Материк, 3-й этаж

Сайт клуба:www.c-club.ua

C:\Club\Livoberezhna

Денежные вложения:

Игра+Интернет:

1 час (В зависимости от загрузки зала)
при загрузке меньше 25% - 4 грн/час
от 25% до 50% - 5 грн/час
выше 50% - 6 грн/час
Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.
Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 15 гривен.

Быстрый Интернет:

6 грн час
Ночь быстрого интернета 15 грн.

Размер арсенала:

220 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike, Warcraft III

Средства поддержания сил:

Бутерброды «Матроскин», напитки, шоколад
и конфеты, пиво, закуски к пиву

Место сбора:

ул.Луначарского, 10; ст.метро Левобережная

Сайт клуба: www.c-club.ua



C:\Club\Troeschina

Денежные вложения:

Игра+Интернет:

1 час (В зависимости от загрузки зала)
при загрузке меньше 25% - 4 грн/час
от 25% до 50% - 5 грн/час
выше 50% - 6 грн/час
Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.
Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 13 гривен

Размер арсенала:

180 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike, Warcraft III

Средства поддержания сил:

Бутерброды «Матроскин», напитки, шоколад
и конфеты, пиво, закуски к пиву

Место сбора:

ул. Маяковского, 26 (напротив
Фестивального, вход сбоку здания, рядом с
входом в Космо)

Сайт клуба:

www.c-club.ua



C:\Club\Magelan

Денежные вложения:

Игра+Интернет:

1 час (В зависимости от загрузки зала)
при загрузке меньше 25% - 4 грн/час
от 25% до 50% - 5 грн/час
выше 50% - 6 грн/час
Будняя ночь (с 23.00 до 8.00) - 10 гривен.
Выходная ночь (с 23.00 до 8.00) - 15 гривен.

Быстрый Интернет:

6 грн час
Ночь быстрого интернета 15 грн.

Размер арсенала:

180 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-Strike

Средства поддержания сил:

Бутерброды «Матроскин», напитки, шоколад
и конфеты, пиво, закуски к пиву

Место сбора:

Одесская площадь, ТЦ Магелан, 3-й этаж

Сайт клуба:

www.c-club.ua



Станция

Денежные вложения:

Днем час игры – 4 грн, час интернета – 5
грн. Ночью – 2,50 грн.

Размер арсенала:

163 компьютера (3 зала: вип-зал, зал
для курящих, общий зал)

Здесь часто клубятся любители:

WarCraft III, Battlefield2, FIFA2008, NFS:
Most Wanted, Counter-Strike, Lineage 2

Средства поддержания сил:

Кофе, чай, газированная вода в ассорти-
менте.

Место сбора:

Киев. Ул.Героев Космоса, 4

Сайт клуба:

www.stancia.net



Валт®21

Денежные вложения:

С 8-00 до 23-00 стоимость зависит от загрузки заведения:

- от 0 % до 39 % - 4 грн./час;
- от 40 % до 79 % - 6 грн./час;
- свыше 80% - 8 грн./час;
- ночью 2 грн./час.

Размер арсенала:

123 компьютера

Здесь часто клубятся любители:

Warcraft III (Dota all stars); Battlefield 2; LineAge II

Средства поддержания сил:

Отсутствуют

Место сбора:

г.Киев, бульвар Перова, 36
(ТРК «АВРОРА»)

Сайт клуба:

www.vault.ua



Валт®13

Денежные вложения:

С 8-00 до 23-00 стоимость зависит от загрузки заведения:

- от 0 % до 19 % - 5 грн./час;
- от 20 % до 39 % - 7,50 грн./час;
- свыше 40 % - 10 грн./час;
- ночью 2,50 грн./час.

Размер арсенала:

85 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Warcraft III (Dota all stars); Battlefield 2; LineAge II

Средства поддержания сил:

В данном заведении есть возможность воспользоваться услугами бара, не вставая с рабочего места.

Место сбора:

г.Киев, ул. Красноармейская, 19 (м.Пл. Льва Толстого)

Сайт клуба:

www.vault.ua



Валт®15

Денежные вложения:

С 8-00 до 23-00 стоимость зависит от загрузки заведения:

- от 0 % до 24 % - 5 грн./час;
- от 25 % до 49 % - 7,50 грн./час;
- свыше 50 % - 10 грн./час;
- ночью 2 грн./час(С ПН по ПТ) 2,50 грн./час (СБ, ВС)

Размер арсенала:

72 компьютера

Здесь часто клубятся любители:

Warcraft III (Dota all stars); Battlefield 2; LineAge II

Средства поддержания сил:

Отсутствуют

Место сбора:

г.Киев, ул. Малиновского, 12 (м.Оболонь)

Сайт клуба:

www.vault.ua



Валт®Сити

Денежные вложения:

С 8-00 до 23-00 стоимость зависит от загрузки заведения:

- от 0 % до 29 % - 4,80 грн./час;
- от 30 % до 49 % - 6,40 грн./час;
- от 50 % до 69 % - 7,20 грн./час;
- свыше 70 % - 8 грн./час;
- ночью 2 грн./час(С ПН по ПТ) 2,80 грн./час (СБ, ВС)

Размер арсенала:

214 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Warcraft III (Dota all stars); Battlefield 2; LineAge II

Средства поддержания сил:

В данном заведении есть возможность воспользоваться услугами бара, не вставая с рабочего места.

Место сбора:

г.Киев, ул. Декабристов, 3
(м.Харьковская)

Сайт клуба:

www.vault.ua



Клуб «БИТ»

Денежные вложения:

Стоимость 5 грн час игры и интернета.

Размер арсенала:

17 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

WarCraft 3, Lineage 2 Kamael, Battlefield 2, RF-online, Counter-Strike,

Средства поддержания сил:

Сок Sandora, прохладительные напитки. По соседству есть ресторан с гуманными ценами.

Место сбора:

ул. Героев Сталинграда, 24а

Сайт клуба:

В разработке.

Планета X

Денежные вложения:

4,5 грн за час игры

Размер арсенала:

165 компьютеров, есть вип-залы, залы для курящих

Здесь часто клубятся любители:

World of Warcraft, Lineage 2

Средства поддержания сил:

Бар

Место сбора:

А. Ахматовой, 3

Сайт клуба:

www.xplaneta.kiev.ua



Компьютерный клуб «Mars»

Денежные вложения:

от 8 грн/час и ниже (динамический тариф)

Размер арсенала:

40 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter-strike 1.6, Warcraft III, Need for Speed

Средства поддержания сил:

Отсутствуют

Место сбора:

Привокзальная пл., 1 (конкурс Ж/Д вокзала)

Сайт клуба:

Отсутствует

Интернет кафе «СКАЙ»

Денежные вложения:

Интернет - 6 грн час.
Игровое время 4 грн в час.

Размер арсенала:

40 компьютеров

Здесь часто клубятся любители:

Counter Strike, Fifa 2007, WarCraft

Средства поддержания сил:

Отсутствуют

Место сбора:

Проспект Комарова, 1.

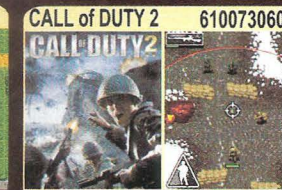
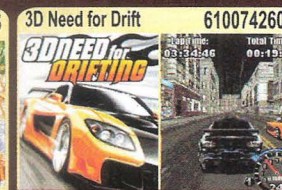
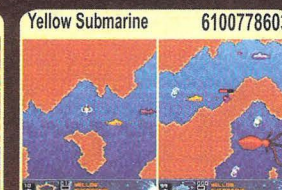
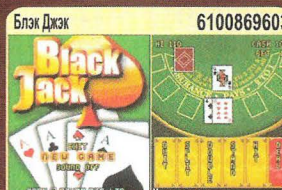
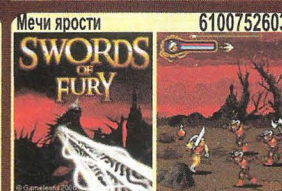
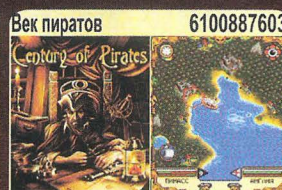
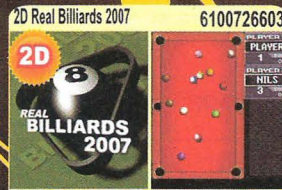
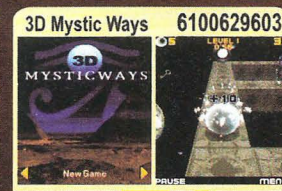
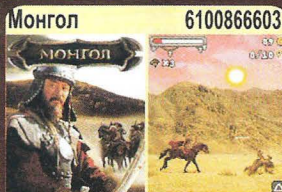
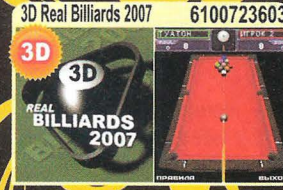
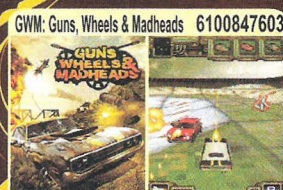
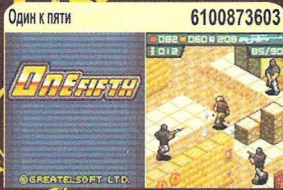
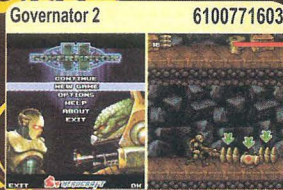
Сайт клуба:

Отсутствует



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

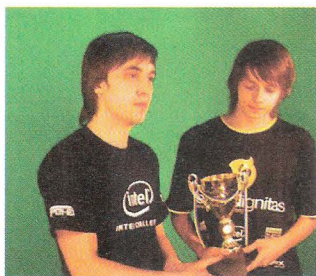
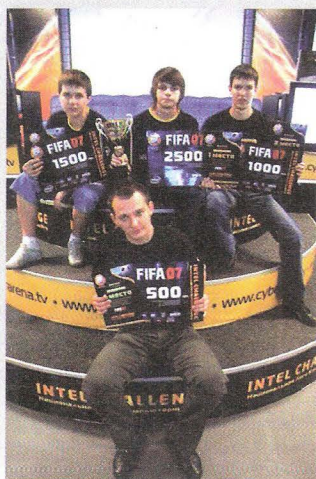
Зроби сюрприз друзі, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life.), наприклад: 6100739603 F 80501234567



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

ЗАТ "Київстар Дж.Ес.Ем.", ліцензія ДКЗУ №09503 від 12.04.2001 р. ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКРЗУ АБ №222733 від 17.11.2005 р. Ліцензія Мінтрансв'язу серія АА № 720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р.
 Вартість відправлення повідомлення на номер: 4707 - 7 грн. 4909 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (33 ПДВ) Послуги для абонентів.
 Недотримання всіх умов відправлення SMS не гарантує успішне надання послуги. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

Лига Кибер Игр Intel Challenge



Если проводить параллели с прошлым годом и сравнивать с текущим, отечественный киберспорт явно впал в анабиоз. Лишь изредка датчиками журналистов нашего издания фиксировалась активность на киберспортивных аренах Киева, Донецка, Днепро-петровска и Львова. В общем-то, это напоминало редкие пробуждения из летаргического сна. Онлайн-издания в который раз огорошили уходом из киберспорта парятрек старичков, а оставшиеся «динозавры» всецело погрузились во всемирную паутину, где турниры сулили куда большие перспективы, нежели те, что когда-то имели место быть в родных городах.

Пожалуй, подобное состояние преследовало бы виртуальный спорт в Украине до самих отборочных игр WCG, если бы не одно «но». Национальная Лига Кибер Игр, которая в прошлом году порадовала нас россыпью инновационных проектов, анонсировала новый сезон! Он будет представлен уже тремя МЕГА-проектами: "Супер Кубком ЛКИ - Intel Challenge", "ЛКИ - Украина: Аматорская серия" и "ЛКИ - Украина: Профессиональная серия", объединенными под общим названием «Лига Кибер Игр – Intel Challenge».

«На первом этапе это будет полноценная Украинская национальная Лига Компьютерных Игр и

Международный Супер Кубок ЛКИ. На втором этапе, при поддержке наших национальных партнеров, Лиги появятся в России, Беларуси и Молдове. Также в планах ЛКИ привлечение организаторов, участников и болельщиков из других русскоязычных стран» - подчеркивает в пресс-релизе проект-менеджер ЛКИ Тауфика Хидри.

С первых шагов НЛКИ сделала ставку на ШОУ. Не отступает она от своих приоритетов и сегодня. Организаторы приложили максимум усилий для качественного освещения событий своих проектов: телевизионные каналы, трансляции игр, радиотрансляции, специальные выпуски видео-передач на официальном сайте (www.cyberarena.tv) и огромное множество аналитических статей и материалов. Комментируя ЛКИ, большинство известных киберспортсменов и аналитиков акцентируют внимание именно на телевизионных трансляциях, ведь не надо быть Нострадамусом, чтобы предсказать успешное будущее виртуального спорта в случае взаимовыгодного сотрудничества с телевидением. Но давайте не будем забегать вперед, и все-таки рассмотрим, что же представляют собой проекты нового сезона по отдельности.

Супер Кубок ЛКИ - Intel Challenge

Итак, «Супер Кубок ЛКИ - Intel Challenge» - прогрессирующая международная лига по компьютерным играм, по совместительству - главное событие ЛКИ! Участниками первого сезона стали лучшие игроки четырех стран (Украина, Россия, Беларусь и Молдова),

приглашенные организаторами проекта. Начиная со второго сезона, к участию в Супер Кубке будут допущены только победители национальных этапов ЛКИ.

Система проведения Супер Кубка ЛКИ:

- Игры во всех номинациях проходят по туровой системе.

- В течение лиги пройдет 11 туров. 1-н тур проходит в течение выходных дней.

- В рамках каждого тура будет шесть встреч, при участии всех игроков/команд в каждой дисциплине.

- Каждая встреча состоит из двух игр, по результатам которых участникам начисляются очки: [2:0] – победа – 3 очка; [1:1] – ничья – 1 очко; [0:2] – поражение – 0 очков.

- В рамках каждого тура состоится пять встреч в режиме on-line, а также одна центральная встреча, которая пройдет в формате Шоу-матчей Intel Challenge в телестудии клуба «Донбасс Кибер Спорт Арена».

По результатам групповой части турнира, ровно половина (6 слотов) - примут участие в финальной части Супер Кубка.

Финал Супер Кубка делится на 2 части и проходит в 2 дня:

1 день - групповая стадия (6 слотов), матчи до 1 победы.

2 день – финал четырех, матчи до 2-х побед, олимпийская система.

Призовой Фонд:

Warcraft III		
#	Команда	Город
1	HoT	Киев
2	Fix	Киев
3	TRH	Киев
4	Ghost	Симф.
5	Sonik	Крам..
6	Majestic	Керчь
7	Titan	Ростов
8	Rob	Москва
9	Quai	Москва
10	Neytpoh	-
11	Frozen	Минск
12	Blade	Кишинев

Общий призовой фонд Суперкубка ЛКИ в первом сезоне составит - 15 400 у.е.

ЛКИ Украина – Intel Challenge PRO

По своей сути «ЛКИ Украина – Intel Challenge» - это продолжение уже знакомой нам с прошлого года лиги НЛКИ. Как и прежде, игры национальной лиги делятся на две серии: для профессионалов и любителей. В профессиональной серии ЛКИ Украина примут участие игроки и команды, которые показали лучшие результаты по итогам первого сезона Национальной Лиги Кибер Игр.

Система проведения ЛКИ Украина – Intel Challenge PRO:

- Игры во всех номинациях проходят по групповой системе (каждый с каждым). По 12 слотов во всех дисциплинах.

- В течение лиги пройдет 11 туров. Один тур проходит в течение пяти будних дней.

- В рамках каждого тура будет сыгранно 6 встреч, при участии всех игроков/команд в каждой дисциплине.

- Каждая встреча состоит из одной игры, по результатам которой участникам начисляются очки: победа – 3 очка; ничья – 1 поражение – 0 очков.

- По результатам групповой части турнира, четыре игрока и команды, набравшие наибольшее количество очков примут участие в финальной части Национальной Украинской ЛИГИ -Intel Challenge.

Финал ЛКИ Украина пройдет за 1 день по олимпийской системе при этом 1-е места будут играть с 4-и, а 2-е с 3-и.

- По результатам национальной лиги, пять игроков и команд, набравшие наибольшее количество

очков, получают право принимать участие в Супер Кубке ЛКИ.

- Игроки и команды, занявшие 11 и 12 места по итогам розыгрыша групповой части турнира вылетают из про-серии ЛКИ Украина.

- Игроки и команды, занявшие 10 и 9 места по итогам розыгрыша групповой части турнира будут играть стыковочные матчи с 3 и 4 местами аматорской серии за право участвовать в про-серии на следующий сезон.

Призовой Фонд:

Общий призовой фонд ЛКИ Украины в первом сезоне составит - 4 400 у.е.

ЛКИ Украина – Intel Challenge AM

В аматорской серии проекта смогут принять участие все желающие игроки и команды со всей страны. Победители аматорской серии этого сезона получают право участвовать в профессиональной лиге Украины на следующий сезон.

Fifa 2008		
#	Команда	Город
1	Walkman	Киев
2	Mika	Киев
3	Chudik	Львов
4	manuna	Львов
5	blood	Харьков
6	Spawn	-
7	Pavjke	Москва
8	Haker	Питер
9	mel	Минск
10	TBA	-
11	Cu6upb	Кишинев
12	Pyanya	Кишинев

2 СЕЗОН НАЦІОНАЛЬНОЇ ЛІГИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

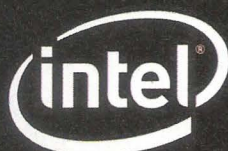
WARCRAFT COUNTER STRIKE FIFA 08 DOTA ALLSTARS

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



www.cyberarena.tv -
офіційний сайт турніру

Головний
технологічний партнер



Телевізійний партнер



Головні
інформаційні партнери



Інформаційні партнери



Процесор турніру



Победа ждет!

Партнер турніру



Генеральний
спонсор



Counter-Strike 1.6		
#	Команда	Город
1	A-gaming	Киев
2	csc.Arena	Донецк
3	Explosive	Киев
4	HR	Днепр.
5	DTS	Днепр.
6	уточняется	-
7	EYESports	Москва
8	ForZe	Москва
9	88-Gaming	Москва
10	snT	Минск
11	Samurai	Кишинев
12	TBA	-

Главной особенностью сезона является четвертая дисциплина WarCraft III : Dota Allstars (командный зачет 5x5).

Система проведения ЛКИ Украина – Intel Challenge AM:

Игры аматорской серии проекта проходят в 2 этапа:

1. Общая часть – в режиме онлайн

2. Финальная часть.

- Общая часть состоит из серии групповых и лузерских чемпионатов. Их количество зависит от количества зарегистрированных участников.

- В первом групповом этапе все зарегистрированные игроки/команды делятся на группы по 4 участника. В группах игры проходят в 2 тура: первые игры и ответные (то есть в каждой группе будет сыгранно по 2 игры с каждой командой). Лузерский чемпионат - После каждого

группового этапа проводится лузерский чемпионат. В нем принимают участие игроки и команды не прошедшие в следующий этап соревнований. Чемпионат проводится один день, победители (в зависимости от выставленных на розыгрыш квот) получают право продолжить участие в следующем этапе.

- Так продолжается до тех пор, пока не сформируется восьмерка финалистов!

- Финалы аматорских серий пройдут в один день, на лане, при участии восьми игроков и команд, прошедших групповые этапы.

- Финальные игры будут проходить по системе DE (до двух поражений).

- По результатам игр аматорской серии национальной лиги команды и игроки, занявшие 1-е и 2-е места, попадают в профессиональную серию на следующий сезон.

- Команды и игроки, занявшие

3-е и 4-е места, играют стыковые матчи с игроками и командами, занявшими 10-е и 9-е места в профессиональной серии за выход в про-серию ЛКИ Украина на следующий сезон.

Призовой Фонд:

Общий призовой фонд ЛКИ Украины в первом сезоне составит - 1 860 у.е.

Что и говорить, динамика развития Лиги Кибер Игр впечатляет, и уже сегодня проект выглядит более чем многообещающий. Что же ждет Украинский киберспорт во главе с подобными ивентами? Новые инвестиции, выход на мировой уровень, популярность и признание? Оставайтесь с нами, и вы не только узнаете ответы на эти вопросы, но также будете в курсе главных киберспортивных событий.

Виталий Полищук

ДИВОСВІТ

ЛАЗЕР БЛАСТ

ЛАЗЕРНІ БОЇ У РЕАЛЬНОМУ ЧАСІ

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

WCG 2008

WORLD CYBER GAMES

ЧЕМПІОНАТ СВІТУ З КІБЕР-ІГОР



більше, ніж гра!



Головний медіа-партнер:



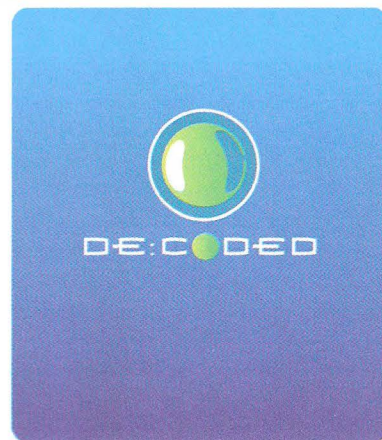
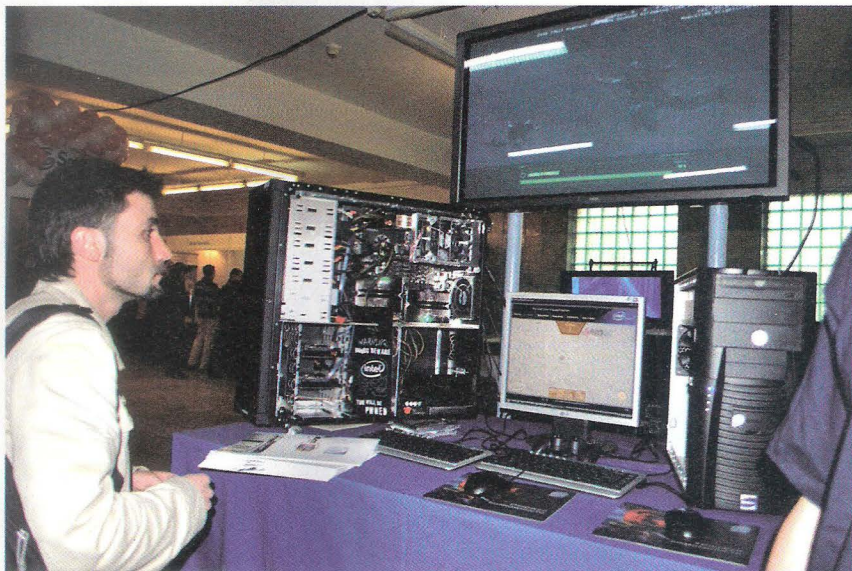
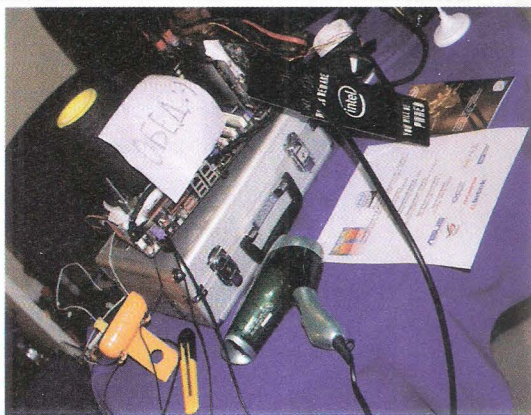
Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глядачів. Реєстрація учасників відбіркового турніру почнеться на сайті www.wcg.com.ua 22 травня 2008 року.

Найсильніші воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться в Німеччині у листопаді 2008 року.

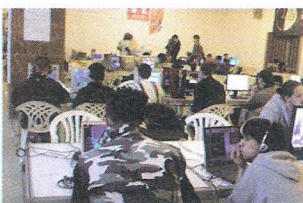
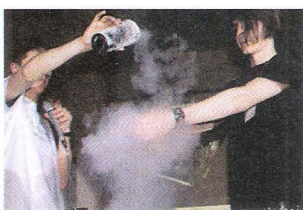
Інфолінія Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

Медіа-партнери:





DECODED



В Украине, да и во всем остальном мире, ежегодно проводится бесчисленное количество выставок и конференций. Уследить за всеми ними не так уж и просто, более того – далеко не все они заслуживают внимания. Правда, есть и такие, которые стоило бы посетить многим, но о них мало кто знает. Одно из таких мероприятий – DE:CODED, ежегодно проходит в замечательном городе Львове.

Назвать DE:CODED конференцией или выставкой в прямом смысле этого слова очень сложно. Организованное молодежью и для молодежи мероприятие проходило в этом году с шутками и прибаутками: днем все участники могли похозяйничать в метании мышки, сборе клавиатуры на время, поиграть клавишами в «Чапаева», ночью к услугам подставших были бесплатные энергетические напитки – подарок от

спонсоров, музыка, фото-конкурсы и комната отдыха. В общем, действие в Доме Культуры политехнического института не прекращалось ни на минуту в течение целых трех суток.

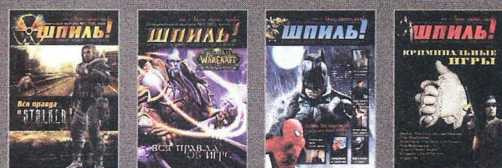
В большей степени, чем о развлечении и комфорте участников DE:CODED'a, его организаторы позаботились разве что о конкурсах и возможности для развития компьютерных навыков. Тут умельцам действительно было, где развернуться: молодые люди могли продемонстрировать себя в верстке, графике, программировании и даже моддинге компьютера. Также желающие могли посетить конференции, посвященные развитию современной техники и компьютерной индустрии, узнать много нового о технологиях, посмотреть на роботов, задать любые вопросы и услышать на них ответы. Живой диалог между работодателями, докладчиками и прочими участниками мероприятия продолжался

все три дня. Впрочем, далеко не все пришли сюда только ради реализации собственных талантов. На DE:CODED'e можно было увидеть последнюю новинку Intel – игровую платформу Skulltrail, посмотреть как умелцы Team MXS из Modlabs при помощи азота и фенов разгоняют процессоры до невиданных высот, посидеть в Интернете, поиграть в сетевые игры. Кстати, последнему занятию посвящали себя не только парни, но и девушки. Для DE:CODED'a девушки-программисты и геймеры – вовсе не редкость.

Так или иначе, там действительно было, чем занять себя с пользой. Надеемся, что в следующем году DE:CODED будет еще лучше, чем в этом: ведь конференция еще молода и ей есть куда развиваться и расти.

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. ☐ №2'2007 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. ☐

Чтобы подписаться:

- Отметьте те журналы, которые хотите приобрести, подсчитайте общую сумму – внесите ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
- Перечислите в любом коммерческом банке получившую сумму на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
- Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
- Если есть вопросы, звоните: (044) 390-7750(51); моб.: 8(067) 446-7566

"вой «У» №!"

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 НА 2008 ГОД ОТКРЫТА!

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. четыре коп.»). Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: **физические лица** – в любом коммерческом банке Украины, **юридические лица** – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы). Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, Малышевой С.С. по приведенным ниже телефонам.
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу: ИД «Комиздат» (Малышевой Светлане Станиславовне), ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080 по факсу: (044) 390-79-17 или 390-79-19 по электронной почте: podpiska@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 Малышевой С.С.:

(044) 390-77-50, 390-77-51, (067) 446-75-66

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

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с июля 2008 года по июнь 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» июня 2008 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Июль 2008	Июнь 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

Менеджер по подписке

С.С. Малышева

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 _____

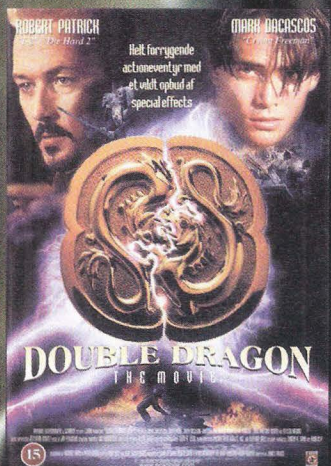
Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

Реализация подкачала

В этом выпуске «Правды о Кино» я поведу свой монолог о фильмах, созданных на основе известных компьютерных игр. Согласен, подобного рода статей уже было написано немало в различных печатных и электронных изданиях. Но я постараюсь подойти к этой идее несколько нестандартно – предложу тебе, дорогой мой реальный шпиллер, ряд самых по моему мнению ужасных и бездарных фильмов, когда-либо созданных по мотивам игр. Мало того, глупых фильмов ЗАСЛУЖЕННО заклеиваю американской кинообщественностью.



Пощечина для ПК

Фильм DOOM режиссера Анджее Бартковяка. Эта «экранизация культовой игры» своим появлением на экранах оскорбила сотни тысяч фанатов творения id Software. Да и не только их: множество неискушенных в компьютерных играх любителей фантастики выходили из кинотеатров с разочарованными лицами, плюясь во все стороны. И такая реакция неудивительна – смотреть данный фильм, без смеха практически невозможно. Данное, с позволения сказать, кино можно смело отнести к какому угодно жанру – комедия, семейное кино, легкий трэш, кастинг в голливудской прачечной, но только не фантастическому боевику, как его позиционировал пан Анджей, который, между прочим, является режиссером «Ромео должен умереть» и «Сквозных ранений». Интересно, чего не докурил или перепил господин Бартковяк, когда создавал DOOM? Ведь, по сути, сделать если не классное, то, по крайней мере, неплохое кино ему ничего не мешало. Скорее, даже наоборот. Смотри сам: бюджет фильма что-то около 60 млн. мертвых американских президентов – это раз, пара мощных актеров на главных ролях – непобедимый Карл Урбан (Зомер из «Властины Колец» и Лорд Ваако из «Хроник Риддика») и профессиональный реслер Дуэйн «Скала» Джонсон (самый крутой из всех в «Царе Скорпионов» и «Сокровищах Амазонки») – это два. Ну, и само собой – великая игра как первоисточник. Хотя, как показывает практика, с последним утверждением можно поспорить – даже из самой крутой игры бездарь-режиссер может сделать лажу и наоборот.

Пан Бартковяк вместо того, чтобы сделать качественный мясной экшн, напичкал фильм убогими декорациями, смешным оружием и командой наемников, состоящей из трусов, наркоманов и слабаков (за исключением Дестроера, само собой), которых ведет вперед жестокий Сержант «Скала» Джонсон и вечно мрачный «Демон» Карл Урбан. Плохо загримированные монстры и дешевенькие спецэффекты прилагаются.

А ужасные диалоги, а бредовое поведение героев во время боя, а до боли тупой и узколобой набор монстров? И все это – из всего того великолепия, что предлагает игродононачальник! Это же просто катастрофа. Фраза Портмана «мне нужно отлить», произнесенная в то время, как вся его команда сидит по бокам коридора и ловит на мушки автоматов тени монстров, – это вообще венец убогости товарища Анджее.

Да, в фильме есть и светлые моменты: битва Дестроера с монстром в карцере (у меня, правда есть вопрос, почему электрический ток плохо действовал и на того, и на другого, но это не суть важно); эпизод с «видом от первого лица», когда Карл Урбан рулит зомбомонстров в конце фильма, созданный исключительно в стиле игры. Ну и, конечно же, финальный файтинг между Сержантом и Демоном. Однако, этого мало. Очень мало. Мало, как для фильма класса «А». А для фильма категории «В» в самый раз. Получается, что пан Анджей Бартковяк угробил 60 миллионов вечнозеленых купюр на постановку такого себе фильма класса «В». Сборы от мирового проката фильма (56 млн.) показали, что очевидно это именно так. Уж лучше бы боссы компании id Software придер-

живались своего первоначального решения и не экранизировали игру, чем поддались на уговоры своей алчности. Ведь, как известно, скупой платит дважды.

Кстати, пан Анджей собирается в скором времени переснять Street Fighter...

Глупые Двойные Драконы

Марк Дакаскас и Скотт Вульф под руководством режиссера Джеймса Юкича и при полном содействии Алисы Милано и Роберта Патрика – вот та сила, что безо всяких усилий уничтожила, вернее даже сказать – растоптала в пыль отличную игру DOUBLE DRAGON. То, что с ней сделали на большом экране господа режиссеры и сценаристы, не подлежит никакой критике. Лучше бы этот культовый файтинг вообще не экранизировали. Но обо всем по порядку. «Двойной Дракон» 1994 года выпуска – это, конечно, не свеженький «Дум», поэтому вкратце напомним сюжет данной истории.

Много сотен лет назад армия злобных воинов-теней осадила город Чей-Сах. Дабы спасти свои владения от разрушения тамошний правитель повелел создать могучий волшебный медальон и поделить его на две части: одна давала контроль над телом, вторая над духом. Эти могущественные половинки медальона он дал своим сыновьям, и те во главе войска отбросили воинов-теней. Отбросили, но не разгромили. И вот, в наши дни, мудрость великих братьев-драконов просыпается вновь. Злобный демон Кого Шуко с лицом Роберта Патрика каким-то образом раздобыл одну половину амулета и теперь рыщет по окраинам Лос-Анджелеса в поисках братьев драконов Джимми и





половинка. Понятное дело, что когда он их найдет, случится мегавселенский файтинг, в котором Кого Шуко вломят по первое число. Такова завязка. На практике же все гораздо прозаичней.

Отличная в свое время игра и добротный мультсериал были полностью попорчены и затуманены теми гадкими, мусорными спецэффектами и бездарной игрой актеров (за исключением конечно Роберта Патрика), которую нам втюхали тогда хорошие киношники. Что касается сценария, то лично мне показалось, что его вообще не существовало – так же, как и целостного сюжета фирма. DOUBLE DRAGON была сбита на «тяп-ляп» из кусков, и быстренько пущена в прокат. Не удивительно, что даже всеядно-субъективный Голливуд утопил в ядовитых волнах критики и режиссера, и актеров, и эропорно Алису Милано в частности. В этом я их полностью поддерживаю. Сцена схватки братьев-драконов с антигероем Абобо стоит перед моими глазами до сих пор так, будто я смотрел «Двойных Драконов» час назад. Хорошо, хоть по ночам не снится. Ведь Абобо, этого мускулистого трехметрового качка из оригинальной игры, изобразили в фильме, гм, слегка в нетрадиционном свете. Представь себе огромную куклу – то ли человека, затянутого в резину, то ли плохо сконструированный макет, на голове которого не полностью разглажены складки резиновой маски, а на руках видны стяжные швы от анатомических накладок изображающих мышцы. Эта страхолюдина вращает пластиковыми, чуть ли не нарисованными глазами и передвигается рывками и вразвалочку, фактически не сгибая ног! Представил? Шокирован? Нет?! Ну, тогда контрольный – на мятой резиновой

голове у этого «Абобо» растут три волосины из какой-то проволоки, а когда он открывает рот, чтобы что-то сказать, видны плохо сделанные то ли пластиковые, то ли резиновые зубы. Эта сцена не для слабоонервных, скажу я тебе.

И в таком духе сделано все кино. Не мудрено, что, по слухам, даже у выдавших виды американских кинокритиков пар из ушей пошел от увиденного на экране, и они решили опустить кино ниже уровня подвального плитуса. И в этом случае они полностью правы. Кстати, интересный факт – Майкл Дэвис, не последний человек в создании «Двойного Дракона», после этого «кино» снял всего лишь один действительно широко известный фильм – «Пристрели Их». Видно ему не кается...

Смешной командир

Третий, припасенный на десерт, фильм при бюджете 30 миллионов долларов собрал в кинотеатрах что-то около 12 миллионов и стал самым громким провалом в списке не увеловских экранизаций компьютерных игр.

Wing Commander, снятый на основе сверхпопулярной одноименной серии компьютерных игр, стал полным посмешищем на огромных экранах кинотеатров. Эпохальная история битв человеческих боевых кораблей с флотом инопланетной расы килрати была переделана и изменена до неузнаваемости. Хотя, начиналось все довольно неплохо – по крайней мере, по сюжету.

«Тигриный Коготь», единственный земной корабль в Секторе Вега, получает прямой приказ от высшего земного командования – следовать на перехват обнаруженного в секторе флота килрати, нацелившегося на гиперпрыжок к Земле. Сказано – сделано, но что может один корабль про-

тив целого флота?! В огневой перестрелке – ничего, но в качестве шпиона-разведчика – многое. И бравый экипаж не роняет возложенного на него высокого командного доверия: добытая информация позволяет вычислить точку входа кораблей килрати, и силы обороны Земли легко уничтожают по одному выходящих из гиперканала истребителей противника. Однако гладко и четко все происходит исключительно на режиссерских записях, а в жизни все слегка по-другому.

Во-первых, первый пункт смертного приговора своего фильма был подписан режиссером Крисом Робертсом в тот момент, когда он решил изменить внешний вид боевых истребителей, участвующих в схватках Wing Commander'a. Подумать только – заменить боевые звездолеты, создававшиеся по образу и подобию моделей Star Wars, на грубые копии самолетов второй Мировой Войны! И не важно, что выглядело и смотрелось бы лучше: если фильм – экранизация, то делается он в первую очередь для фанатов игровой серии, а они ждут именно того, что было в игре! Неужели, сложно понять эту простую истину?!

Во-вторых, фильм просто пронизан всякими ляпами и несуразицами, а игра актеров там больше напоминает средней руки балаган, нежели серьезное кино. И это – несмотря на то, что в «Командире Эскадрильи» задействованы такие личности как Юрген Прохнов и Сафран Берроуз.

Именно эти два крупных и около десятка минусов помельче сыграли свою роковую роль в деле о ничтожных кассовых сборах WING COMMANDER. Пouchились бы лучше делать фантастику у дяди Лукаса.



Вылетной

Моя статья написана не для очередного разгрома или выявления очередной порции правды. Нет, я просто хочу восстановить некое равенство касательно западной киношной общественности. Подчеркнуть, что американские господа могут уничтожать не только гениальные творения типа FireFly, но и достойно опускаться якобы претензионные, но совершенно бездарные проекты, на которых некоторые хотят заработать кругленькие суммы.

животное

Исследование жанра: ФЭНТЕЗИ

Фэнтези сравнительно молодой жанр, ведь появился он только в начале XX века как вид фантастической литературы, основанный на мифологических и сказочных мотивах. Дословный перевод английского «fantasy» – фантазия, которая, как известно, у некоторых авторов просто безгранична. Еще древние греки сумели нафантазировать нам с три короба мифов и сказаний, северные народы добавили своего пороха в виде «Беовульфа», не так давно экранизированного, кстати. Средневековые также внесло огромную лепту в становление фэнтези: легенды о короле Артуре, приправленные магией, романтикой, феодальным строем, замками, драконами, замурованными принцессами и прочими прелестями рыцарской жизни. Поэтому произведения этого жанра часто напоминают историко-приключенческий роман в вымышленном мире, где правят нравы средневековья, а герои уживаются или сталкиваются со сверхъестественными существами и явлениями. И если научная фантастика стремится объяснить физические законы выдуманного мира, то с фэнтези все проще – все загадочное и необъяснимое принимается как данность: зеленые орки, волосатые тролли и периодически появляющиеся боги никого не удивят. Почти сказка, только в фэнтезийном

мире законы сверхъестественного действуют вполне системно, как природные.

К первым произведениям стоит отнести «Дочь короля эльфов» Эдварда Дансени, «Конана» Роберта Говарда, «Хроники Наринии» Льюиса и, конечно же, хорошо знакомого всем и каждому Толкиена с его «Властелином колец» и другими произведениями. Именно он, так сказать, задал каноны жанра. На данный момент существуют тысячи профессионалов и новичков-писателей фэнтези, так что каждый может найти на вкус и цвет либо клонированные миры Толкиена, либо что-то другое, совсем не похожее. Отдельным минусом многие критики называют постоянное использование архетипов, то бишь, рас и существ, уже придуманных первопроходцами – таких, как орки, эльфы, хоббиты, гномы, тролли, огры. Главным архетипом японских аниме считаются грудастые девушки с кошачьими ушками и хвостиками.

Жанр не только встал на младенческие ноги, но и вполне уверенной походкой вошел в кино, анимацию, живопись, компьютерные и настольные игры. Отдельным эшелонem идут ролевые игры, но статья, к сожалению, не о них. Популярность жанру, конечно же, принесли и экранизации классических произведений.

Аниме также не смогло обойти стороной такой лакомый кусочек. Наибольший вклад по части хитов вложил, конечно, Миядзаки-отец: «Ходячий замок Хаула», «Лапута», «Наусика» и множество других его полнометражек относят именно к фэнтези; а также его сын, который не так давно снял «Волшебника Земноморья».

В 1970-1980 годах во всем мире начала спадать популярность научной фантастики и поднялся интерес к таким жанрам как мистика, магия, фэнтези. Не обошел он стороной и японские острова. Правда, из-за отдаленности до них эта волна докатилась только в начале девяностых. Первой ласточкой стал сериал «Летопись войн острова Лодосс» («Lodoss tou senki», 1990-1991) режиссера Сигэто Макино и студии «Мэдхаус». Классический фэнтезийный эпос по мотивам романов Рю Мицуно – эдакая закуска японских сказок о борьбе с мифическими чудовищами на плодотворных идеях Толкиена. Тут можно увидеть эльфов, гномов, драконов, а главным героям в итоге приходится спасать не только феодальные королевства, раздираемые войнами, но и весь мир. Это было также первое аниме, где засветилась «типичная» японская эльфийка: обладающая музыкальными и боевыми способностями

ми сексуальная красавица с длинными ушами, которые, кстати, японские дизайнеры персонажей взяли из ирландских легенд. После этого в аниме и манге начали появляться «клоны настоящих эльфик». Они появляются и до сих пор.

Позднее сняли две полнометражки и OAV-сериал «Летопись войн Арслана» («Arslan senki», 1991-1995) режиссера Мамору Хамацу. Арслан – принц, главный герой этой непростой саги о политической стратегии. Оба произведения – и «Лодосс», и «Арслан» – были направлены на мужскую аудиторию и идентифицировались как сёнэн-сериалы, но, тем не менее, они привлекли очень много поклонниц женского пола, которым не особо нравились «меха», популярные до этого. А тут что? Рыцарство, романтика...фа-фа... ля-ля... Ну вы все поняли – девушки от такого сходят с ума. А если и не сходят, то влюбляются в персонажей-рыцарей и тоже мечтают, чтобы их кто-нибудь спас от какого-нибудь дракона.

Известная группа «КЛАМП», экранизировала свою мангу, основанную на индийской мифологии, в 1991 году в виде сериала «Риг-Веда» («RG-Veda», 1991-1992), который тоже обрел высокую популярность. Следующей волной вышел мрачный «Бастард» – «Ублюдок!! Муж, сокрушающий Тьму» («Bastard!! Ankoku no hakai jin», 1992-1993), снятый по мотивам манги Кадзуси Хагивары. Здесь сюжет был уже построен по большей части на японской мифологии, хотя фэнтезийные мотивчики и расы тут тоже присутствовали. В этом сериа-

ле впервые вышли на арену боевые вопли магических существ: «Зарзард-зарзард, сакуроло! В адской Тьме – адский Огонь, стань моим мечом и уничтожь моих врагов! ВЕНОМ!». Сначала обращение к высшим силам, потом заклинание, потом ключевое слово. Эта формула «пошла в народ» и сейчас является классической для аниме-сериалов с магическими и боевыми элементами. В том же 93-м году вышел и комедийный «Полудракон», уже упомянутый в одной из предыдущих статей. Вообще мир фэнтези-аниме развивался очень широкими темпами. В этом жанре можно найти чуть ли не все мировые мифы и легенды – от индийских и скандинавских до японских.

Классикой сейчас считаются «Рубаки» или «Slayers» – сериал о двух подругах-волшебницах: Лине Инверс и Нэге и их приключениях в большом фэнтезийном мире. Главную героиню, Лину, так полюбили зрители, что после ТВ-аниме (1995) было снято два сериала и три полнометражки. В том же году вышел сериал «Неистовые охотники» («Bakuretsu hunter», 1995-1996) студии «Ксебек», рассказывающий о команде земных воплощений божеств смерти и разрушения, которые сражаются с правящими миром злыми магами. Как и во многих японских аниме, здесь нет четкого деления на Добро и Зло – обе стороны просто преследуют свои интересы и руководствуются личными мотивами. Это, кстати, одна из главных черт темного фэнтези – поджанра на стыке с готикой, в котором зло уже находится у власти, а его проявления подчас воспринимаются как должное. Характерным произведением можно назвать

мангу Кэнтаро Миуры «Берсерк», где судьба людей направляется идеей Зла. На ее основе вышел одноименный сериал.

Интересный ТВ-сериал «Те, кто охотятся за эльфами» («Elf wo karumono tachi», 1996) был одним из первых аниме, которые откровенно издевались над всякими штампами самого жанра фэнтези, ни о каком правдоподобии не могло быть и речи. Также следует упомянуть OAV «Принцесса Минерва» («Princess Minerva», 1995), который высмеивал классические «феминистские» идеи о героических девушках-воинах, и потрясный OAV-сериал «Рейн – принцесса эльфов» («Yousei hime Rane», 1995-1996), саркастично измывающийся над всеми фэнтези- и аниме-штампами сразу.

Достойных перечня имен много, вот некоторые из них: «Видение Эскафлона», («Tenkuu no Escafloigne», 1996); «Таинственная игра» («Fushigi yuugi», 1992-1996); «Utawaregumono» – аниме и манга, которые являются экранизациями видеоигры для взрослых в жанре приключения и тактической RPG вышедшей в 2002 году; «Хроники Двенадцати Королевств» («Juuni Kokki», 2002); гроздь сериалов «Maze Bakunetsu Jikuu TV» (1996-1998); а также множество других произведений, являющихся миксом из фэнтези и других жанров аниме. Так что полет фантазии не останавливать, во имя Луны!

Happyness

happynesss@yandex.ru



Итак, настало время нового письма-разбирательства.

Для начала отвечу на вопрос волнующий многих, а именно – что делать с постером? В результате длительных раздумий и совещаний, проведя трехдневный курс лечения личного психиатра, мы пришли к выводам, что есть несколько способов извлечь постер со странички журнала и без видимых повреждений использовать его:

1. Открываем журнал на 40 странице.>
 2. Аккуратно вскрываем скрепки.>
 3. Разбираем журнал.>
 4. Страницы с простером склеиваем скотчем.>
 5. Вешаем на стенку.>
 6. Собираем опять номер.
- Не один «Шпиль» во время эксперимента не пострадал!
Автор идеи – Y@RK07

Ну да ладно шутки в сторону займемся делом. Часто приходят письма с просьбой выложить на диск DirectX10. Дело в том, что десятый директ является частью Windows Vista и не распространяется отдельно. Некоторые умельцы смогли извлечь его из системы и сделать инсталлятор для Windows XP. Но это неофициальный пакет, и мы не имеем никаких прав на его распространение.

1. Аккуратно изымаем части постера, любым из доступных способов.
 2. Берем суперклей (например «Момент») и наливаем тонкую полоску клея на гладкую поверхность.
 3. Подносим половинки постера с разных сторон к клеевой полоске, так что бы постер склеился по ребру.
 4. Вешаем постер на стенку.
- Во время эксперимента пострадало три «Шпиля», один стол, одна газетка, одна рука редактора «Шпиля», один глаз главного редактора «Шпиля» и почти все мониторы, предоставленные тестовой лаборатории компанией Samsung. Эксперимент проводить в хорошо проветриваемом помещении во избежание двухдневной укурки всех находящихся во время эксперимента в помещении людей и домашних животных.

Олег "platonich junior" Платонов
Здравствуйте!

Недавно (но судя по выходу журнала она пришла с большим опозданием, но главное, что пришла:) мне пришла в голову идея. В спец "Криминальные игры" вы описали много игр и фильмов о мафии, но к моему (надеюсь, что не только к моему) разочарованию ничего не было сказано о книгах про мафию. Я считаю, что любителям игр "Мафия", "Крестный отец", "Лицо со шрамом" и других хотелось бы больше узнать о мафии. Я предлагаю обзор книг про мафию для вашего еженедельника...

- Привет, Олег. Идея конечно оригинальная – ничего не скажешь, но подумай, сколько геймеров любят мафиозные шутеры? Допустим, где-то треть. А сколько из них любят аналогичную литературу? – еще меньше. Если делать новую рубрику – то такую, чтобы она была интересна большинству читателей. Как вариант –

рубрику, посвященную книгам, так или иначе связанным с играми. Так что идея неплохая, но над ней еще надо поразмыслить.

Voldemort666

1. Не могли бы Вы подсказать мне программы для проведения сети по интернету. Я побовал Hamachi но не смог разобраться. Сделал все рекомендации но ничего не помогло.

- Попробуй OpenVPN или Stunnel

2. Можете ли вы выпустить спец по разным хитростям и багам таких игр как Counter strike, warcraft и т.д

- Было уже. Целых два спеца – один по CS второй по War'ику

3. Можете написать мне правила проведения турниров по Counter strike. У нас на сервере проводят турнир а с правилами не разбериха. В журнале я часто читаю в разделе Clubника про то, как команды выигрывают атаку и т.д. ак же не известно количество раундов, сколько карт должны играть команды и т.д. Попрошу ответить на этот мейл.

- 1. ВЕРСИЯ

1.1. На сегодняшний день официальной турнирной версией Counter-Strike считается 1.6, vXX

(последний апдейт)

2. ФОРМАТ

2.1. В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой.

2.2. Игра состоит из 2-х периодов по 15 раундов каждый. Продолжительность раунда составляет 1,75 минуты.

2.3. В начале каждого периода на финансовом счету каждой команды находится по 800 USD.

2.4. Один период команда проводит за оборону (Counter-Terrorist Force), а второй за атаку (Terrorist Force). Право первого выбора стороны разыгрывается жребием.

2.5. Победитель игры определяется суммой выигранных раундов.

2.6. В случае если по истечении 2-х периодов команды имеют равное количество выигранных раундов, назначаются 2 дополнительных периода по 3 раунда.

2.7. В начале каждого дополнительного периода на финансовом счету каждой команды находится по 10 000 USD.

Далее следует набор официальных турнирных карт и конфиг. Правила чемпионатов могут меняться в зависимости от турнира. Подробнее можно узнать на сайте cyberfight.ru

И напоследок хотелось бы предупредить. Ответы по конкурсам принимаются только в виде отрывных купонов присланных на почтовый адрес редакции, по e-mail, к сожалению, не подходят

До новых встреч!

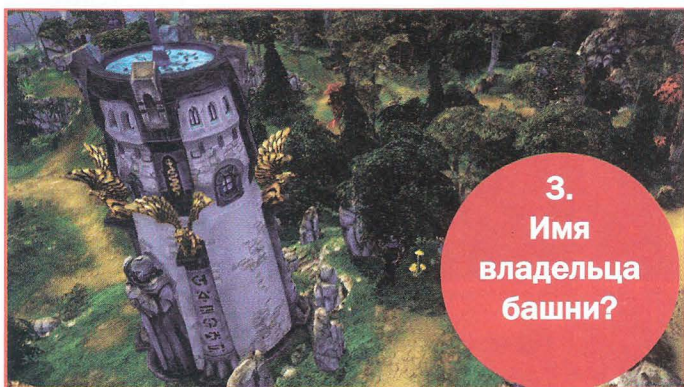
1.
Название
локации?



2.
Название
города?



3.
Имя
владельца
башни?



4. Имя
девушки?



5.
Название
заклинания?



Сегодня мы подводим итоги конкурса объявленного в первоапрельском номере журнала. К сожалению, ответа, содержащего все приколы номера, мы не получили, поэтому призы вручаем по количеству найденных шуток. Первое место и мега-гейм этого номера «Kings Bounty» получает Юрий Куторженко, г. Кременчук. Второе место и мега-гейм прошлого номера «Assassin's Creed» получает Николай Нечай, г. Львов. Третье место и мега-гейм апрельского номера «Sin of a Solar Empire» получает Алексей Исаенков, г. Киев.

Итоги конкурсов, стартовавших в майском выпуске «Шпили!», будут подведены в следующем номере нашего журнала, так что у вас еще есть возможность прислать нам отрезной купон и выиграть приз от спонсора этих конкурсов – компании Logitech. Но на этом соревнование не заканчивается, ниже приведены условия очередного тура. Игроскоп

Итак, раздача призов и задача глупых вопросов продолжается. Для тех, кто вчера приехал из желтой жаркой Афри... ой простите, Эндории, повторю условия конкурса: необходимо ответить на вопросы к данным скриншотам, заполнить отрезной купон и отправить в редакцию журнала. Как вы уже могли догадаться, объектом опознания стал очередной мегагейм, обслуживаемый ностальгическими соплями – King's Bounty: Легенда о Рыцаре. Ну что ж, начнем?

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!!!). 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 отрывка 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 призовых места. За первое – игровая акустика Logitech, второе – игровая гарнитура Logitech Precision Gaming Headset, и третий – приз редакционных симпатий (опять таки сИкрет!!!).

Аудио-конкурс

1.
2.
3.
4.
5.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.



Шпиль!

*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

Demo

Race Driver GRID

Sango 2

Kung Fu Panda

SledgeHammer

Bus Simulator 2008

Mount & Blade v0.9151

Heresy War

Droid Assault

Полные версии

Track Mania Nations Forever

UFO: Alien Invasion

Bombberman World

Online v4.3.2

Allegiance

shareware

Кулинарные тайны

Птички Пираты

Большой Змей

Записки волшебника

ПАТЧИ

English versions

Rainbow six Vegas 2 v1.02

Assassin's Creed v1.02

Guitar Hero III v1.3

Battlefield 2142 v 1.40 to 1.50b

Portal: The flash Version map pack

Two Worlds v1.7

Aggression: Reign over Europe

v1.23

Gallactic Command v2.10.07

C&C3: Kane's Wrath – map pack

HL2 – Get a Life Soundtrack

Crysis Community map pack

Русские версии

King's Bounty:

Легенда о рыцаре v1.3.1

9 Pota v1.1

ВИДЕО

Halo 3 Legendary map pack

World in Conflict: Soviet Assault

Gears of War 2 Assault

Mirrors Edge

Baja

Age of Conan

Iron Man

Operatin Darkness

Quake Wars

BattleField: Bad Company

Mass Effect

GTA IV

Race Driver GRID

Дальнобойщики 3

Street Gears

Wall E

Fable 2

Alone in the Dark

А также

Драйвера видеокарт

Аудио-видео плееры

Кодеки

Скринсейверы

Обои рабочего стола



Відпочивай з ПК для розваг



Правильний ПК – зі справжнім програмним забезпеченням Microsoft® – дозволить насолоджуватися знімками, музикою, фільмами та телепрограмами, а також спілкуватися із друзями та рідними.

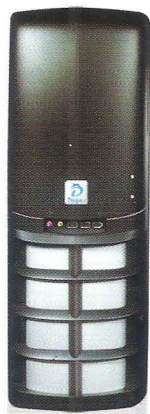


Delfics
комп'ютери

**Комп'ютер для домашніх розваг
з попередньо встановленою
Windows Vista Home Basic**

• Intel® Core™ 2 Duo E6600 2.4 ГГц • DDR2 2048 Мб
• 250 Гб 7200 SATA2 • ATI Radeon™ HD2600PRO 256 Мб
• DVD±RW • Кард-ридер

2999 грн.



Гігабайт

**з 1 травня до 30 червня купуй комп'ютер
та отримай 7% знижку на монітор та принтер***

* Подробиці акції www.GB.ua
8-800-501-1000
(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)