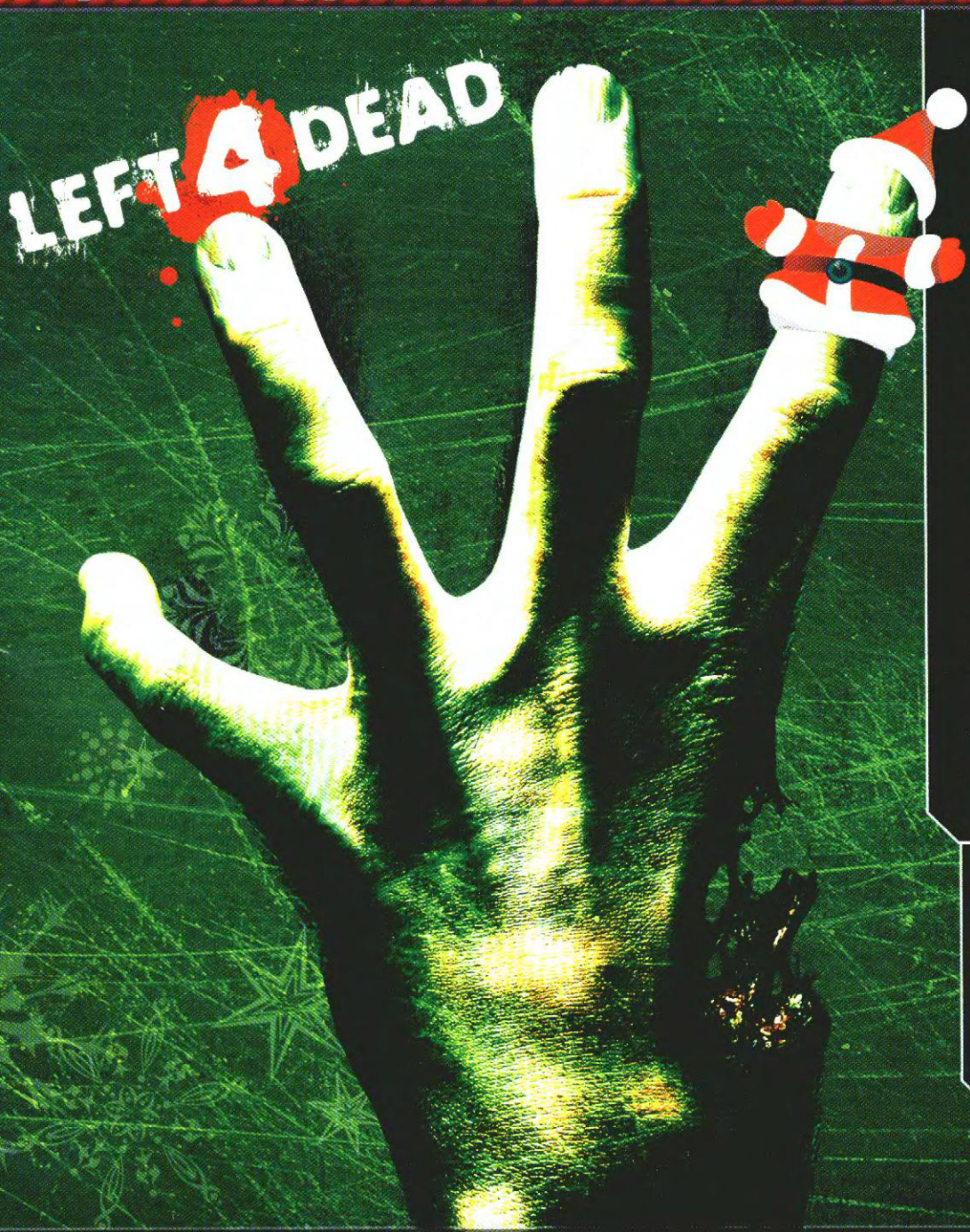
мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 1 2009



Grand Theft Auto 4
Новая версия интерактивного учебника

Симбионт
Москвичи тоже любят свою столицу

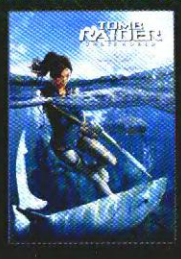
Tomb Raider: Underworld
Достанет и из-под земли



Выиграй в этом номере

ПОСТЕРЫ





В НОМЕРЕ

- Quantum of Solace: The Game
- A Vampyre Story
- В тылу врага: Диверсанты 3
- Need for Speed: Undercover
- Silent Hill: Homecoming
- Civilization: Colonization
- Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
- Spider Man: Web of Shadows
- Legendary
- Казуалки
- Litlest Pet Shop
- WWE SmackDown vs Raw 2009
- LocoRoco 2
- Numen: Contest of Heroes
- Кошачьи повадки
- Уши VS уши
- WCG 2008 Итоги
- Итоги 2008: Выставка рисованных историй К9
- Письма читателей
- Конкурс

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

№ 2
2009



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Холода подкрались незаметно, хотя зима началась уже давно. Кот дрыхнет на батарее, Wolf пошел в магазин запасаться валенками, а я, разминая задубевшие с улицы пальцы, набираю эту колонку.

Последний месяц 2008 года порадовал нас релизами давно ожидаемых проектов, таких как «Принц Персии», «Dark Sector», отечественные «Анабиоз» (очень удачно зарелизился – и по погоде, и по экономике) и «Периметр 2». К сожалению, в этот номер они не попали – чтобы журнал успел оказаться у вас в руках до Нового Года, мы должны его сдать как можно раньше. Соответственно, времени на то, чтоб поиграть, а тем более, написать о новинках, практически нет. Но не стоит расстраиваться – мы написали о не менее интересных играх, в том числе – и о долгожданном продолжении наглядного пособия по угону машин. На этот раз мы опробуем свои навыки выживания в роли русского эмигранта в Америке – музон и феня прилагаются. Впрочем, самой интересной игрой этого номера наш коллектив считает Left 4 Dead. А те, кого интересуют не столько игры, сколько героини игр, должны заинтересоваться новой «Tomb Raider: Underworld», благо Ларкина фигурка от возраста нисколько не пострадала.

Также к празднику мы подготовили новую статью о моддинге, на сей раз мы измываемся не над мышкой, а над наушниками, что тоже иногда полезно. По крайней мере, изменив цвет с черного на розовый, можно сделать отличный подарок на Новый Год или 14 февраля для девушки ☺.

Да, чуть не забыл. У нас обновился сайт. И на нем в честь этого знаменательного события, а также окончания старого года, проводится отбор лучших игр 2008 года по мнениям наших читателей. Заходите по адресу www.shpil.com/2008, и отдавайте свой голос за любимую игру. Результаты голосования будут опубликованы в февральском номере журнала вместе с редакционными рейтингами.

Желаем вам счастливого Нового Года и веселого Кризждества!

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты
ИгроПАНОРАМА 2

MegaGame
Left 4 Dead. Ты не один – 1+2+1 6
Grand Theft Auto 4. Страх и ненависть в Liberty City 10

To play or not to play
Quantum of Solace: The Game. Три литра Соляры 14
A Vampyre Story. Клыкастый фантом оперы 16
В тылу врага: Диверсанты 3. Вперед в прошлое 18
Симбионт. Чудный новый мир 20
Need for Speed: Undercover. Антикризисные меры 22
Silent Hill: Homecoming. Алекс в тумане 24
Tomb Rider: Underworld. Потряси гробницами 26
Civilization: Colonization. «Смотрите, ягуар!» 28
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir. Все третье, не глядя, мы разрушим 30
Spider Man: Web of Shadows. Жив, курилка 36
Legendary. Мифота 38
Казуалки 39
Litlest Pet Shop. Животное царство 40

Карман-и-Я
WWE SmackDown vs Raw 2009. Клин клином 42
LocoRoco 2. Укатайки 2 43

Ждем-с
Numen: Contest of Heroes. Время грядет 44

Cell-0-fan
Вольт. Пушистый электрошок 48
Elves Hunter. Свято наближається 48

РаШПИЛЬ!
Кошачьи повадки 50

Железный бум
Уши VS уши 54

Clubничка
WCG 2008. Итоги 56

Animania
Итоги 2008: Выставка рисованных историй К9 60

Vox Populi
Письма читателей 62
Конкурс 63

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

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (85), січень 2009 р.
Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
Д. Бондаренко
Редактор
В. Откідич
Літературний редактор
Р. Бондаренко
Дизайн та комп'ютерна верстка
А. Карташева
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
В. Колос
(manrec@comizdat.com)
Відділ збуту
І. Краснопольський
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 16.12.2008.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».
Зам. №08-7271
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.
Интернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)
VDS64
Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

INFOCOM
communicationsservices

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53
АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:
Україна, 04080, м. Київ-80,
вул. Фрунзе, 40
Тел./факс: (044) 425-92-43
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© ТОВ «Декабрь», 2008
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001
Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.
В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.*

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

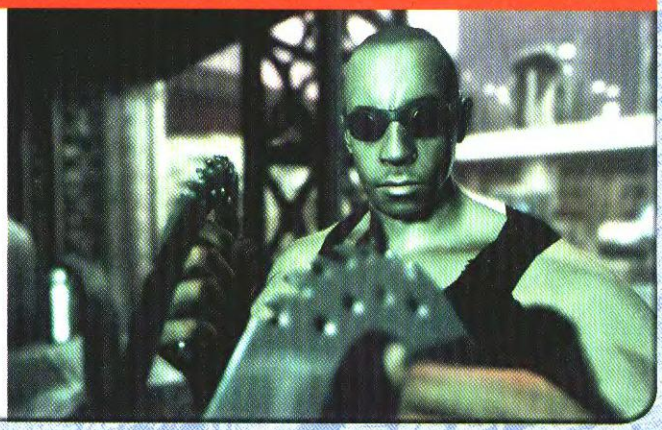
День знаний



Пока у большинства студентов сессия, некоторые игры тоже ушли в процесс учебы с головой. Мир Age of Conan: Hyborian Adventures активно учит русский язык – к февралю нам обещают предоставить полностью русифицированную версию этой героической MMORPG со всеми обновлениями и дополнениями, появившимися к моменту релиза. На русском языке будет осуществляться и техническая поддержка, а еще у игры наконец появится выделенный сервер и отдельный официальный сайт – www.ageofconan.1c.ru.

Готовим нападение

Весна следующего года принесет не только расцвет природы, но и новый ужас – компьютерный, разумеется. На сей раз пугать нас будет Assault on Dark Athena – игра, над которой трудятся сразу две команды разработчиков – студии Terminal Reality и Starbreeze. Судя по всему, основой для сюжета послужат Хроники Риддика. Едва только продемонстрировав свое творение, они сразу же сказали о том, что игра почти готова. Глядя на изображения и скриншоты, в это вполне можно поверить. По духу игра обещает быть похожей на Мертвый Космос – она тоже обещает быть насыщенной неожиданным, резким и страшным насилием. Что ж, поживем – увидим, тем более что и ждать-то осталось совсем недолго.



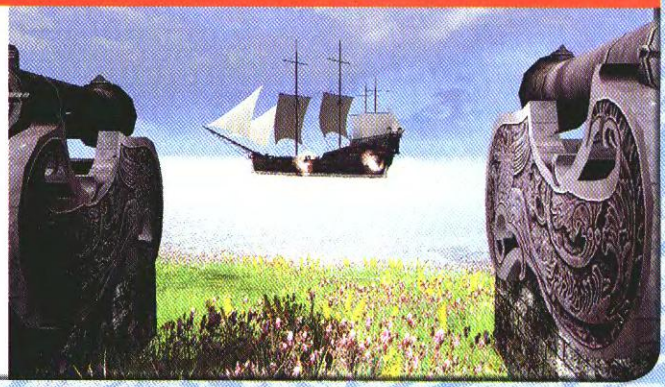
Есть повод



Для тех, кто после нового года никак не может найти повода продолжить праздновать, рассказываем – не так уж и давно прошел день рождения мышки. И не какой-нибудь, а компьютерной. Роды происходили в 1968 году в Стэнфордском исследовательском университете 4 декабря. Ну да – прошел месяц. Но если есть старый новый год, почему бы не вспомнить и об этой чудесной дате или хотя бы не занести ее в календарь «дел» следующего года? :) Первое устройство по управлению компьютером было выполнено из деревянного блока и оснащено колесиками, поэтому и получило название «мышка». Дуг Энгельбарт, автор мышки, считал, что со временем ее название изменится, но, видимо, никто не придумал ничего лучшего.

Пятилетку в семь лет

Если вы думаете, что Дюк Нюкем – единственный яркий представитель эстонской нации среди игровых проектов, вы сильно заблуждаетесь. Darkfall Online делали целых семь лет! Делали-делали, и вроде, наконец, сделали: в последние дни января игра выйдет в Европе, а потом уже и до нас доберется. Для тех, кто когда-то ее ждал, а потом забыл что оно вообще такое, напомним: разработчики пытались и еще пытаются, наверное, сделать MMORPG с динамичной боевой системой, масштабными поединками, клановыми разборками и возможностью построить собственную империю. Держим кулаки, чтобы релиз не перенесли снова и надеемся, что ожидание того стоило.




Мисс
Шпиль
январь

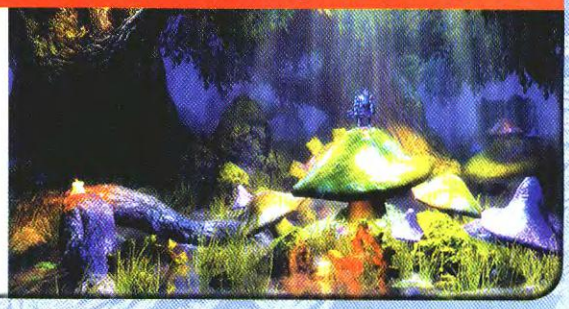
И эти на сессию ушли...



Во второй декаде декабря началось закрытое бета-тестирование одной из самых ожидаемые онлайновых игрушек – Warhammer Online: Время Возмездия. Так сказать – экзамены для игры начались, экзаменаторы готовятся к действу. Сейчас еще можно принять участие в нем, а вот к тому моменту, когда журнал окажется в руках читателя, оно, к сожалению, уже будет окончено. Но есть и приятная новость – сразу же после новогодней сиесты можно будет отправиться в миры Warhammer.

Тролли, замки, три героя

Ликуйте истинные фанаты фэнтези! Компания Frozenbyte, известная благодаря шутеру Shadowgrounds, анонсировала свой новый проект – фентезийный экшен Trine. О том, что игра будет атмосферистой, можно судить уже сейчас – достаточно посмотреть на тизер-трейлер к ней (есть на диске). В процессе игры необходимо будет сражаться с местными представителями флоры и фауны, решать сложные и не очень задачи и наслаждаться роскошными видами. Чего стоят одни только замки! Правда, полюбоваться местностью Трайна можно будет не очень скоро – выйдет она только к лету.



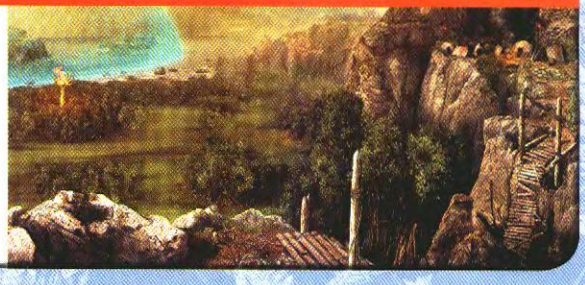
Ближе к земле



Вы играли в «Периметр»? НЕТ?! Значит, вы не жили! Но ошибку всегда можно исправить. А если сильно увлечетесь, то сразу можно будет пройти и вторую часть – аккурат к новому году КД-Лабс выпустила «Периметр-2: Новая Земля». Как и в первой части, действо игры будет завязано вокруг борьбы за территорию. Но это не значит, что нам просто дадут ту же конфетку в новой обертке: разработчики обещают новый механизмы трансформации техники, множество уникальных элементов и необычную ролевую систему. Как бы там ни было, но упустить эту игру нельзя – на нашей памяти КД-Лабс еще ни разу не делала плохих игр.

Извинение принято

«Простите нас, мы больше не буудем!...» – только и остается сказать JoWooD, выпустившей полный багов аддон к третьей Готике. Речь идет о Forsaken Gods. Собственно говоря, именно это компания и сделала – публично извинилась пред поклонниками и пообещала учесть их пожелания при создании новых аддонов и продолжений серии. Более того, разработчики обещают, что при работе над Arcania: A Gothic Tale (Gothic 4) таких ошибок не будет. Что ж, посмотрим, какие будут ☺.



Сами с усами



Под новый год нам привалило счастье – вышли почти все ожидаемые игры. Правда, удовольствие не бывает вечным и, как бы не хотелось его растянуть, рано или поздно оно заканчивается. Но грустно вздыхать и перебирать полку с аЦтоем, отложенным на черный день. Еще не время – Bethesda, разработчик третьего Фола объявила о выходе специальной программы G.E.C.K., которая позволит добавить к Fallout 3 новые уровни, задания, объекты, оружие и прочие радости жизни. Обучиться тайному ремеслу можно на сайте разработчика – www. bethblog.com

Один мозг хорошо, а два – противостояние

Покопавшись в истории и литературе и продолжая историю о великом детективе всех временем и народов, разработчики из Frogwares Studio решили посвятить новый квест сразу двум героям – одному положительному (коим является как раз Холмс), а другому – таинственному. О том, кем будет второй, понятно уже из названия игрушки - Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper. Главным же отличием от предыдущих частей похождений великого сыщика будет возможность исследовать окружающий виртуальный мир не только от первого, но и от третьего лица. Выйдет игра к марту этого года.



Чего хочет геймер



По недавним подсчетам экономистов, выпускать игры неинтересно. По крайней мере – с точки зрения прибыльности: около 96% всех выпускаемых игр не могут принести доход, а около 60% денег, доверенных разработчикам, в итоге тратятся на переделку проекта. Вину сваливают на трудности с планированием и то, насколько трудно предугадать, чего хотят игроки, и что они будут покупать. Какой из этого следует вывод – пока что не ясно, то ли их будут строить, то ли на кофейной гуще гадать начнут, но факт интересен сам по себе: оказывается, не только женщин понять трудно, но и нас с вами.

Штормовое предупреждение

Продолжая рассказ о том, каким будет следующий год, не может не упомянуть о постапокалиптической стратегии Stormrise. Наконец-то появилась информация о сроке ее выхода (его назначили на лето) и новые скриншоты. Увы, но последние не радуют – слишком уж серыми они кажутся. Правда, будущее туманно, поэтому кто знает каким будет мир завтра? Да и вообще – надежда умирает последней, тем более что над проектом трудится The Creative Assembly, прославившаяся своей замечательной и популярной серией Total War.



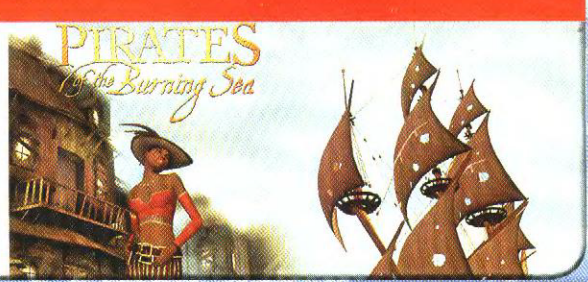
Какие люди и без охраны!..



Защита на играх – редкостный гемморой не только для пиратов, но и для тех, кто честно покупает диски. С тех пор, как Ubisoft много лет назад использовала StarForce, сладу нет с разными кодами и прочими пакостями. И что бы вы думали? Тот, кто создал проблему, сам ее и решил – компания Ubisoft решила выпустить все розничные версии Принца без защиты от копирования. Как сказал один из представителей: «Мы увидим, насколько можно полагаться на заявления геймеров. Я полагаю, что не очень».

Море, море...

Компания «Акелла» решила не оставлять нас без новогодних подарков и преподнесла сюрприз в виде бесплатной пробной версии игры «Корсары Online: Pirates of the Burning Sea». Тем, кто уже раскатал губу, советуем вести себя поскромнее – провести в море всю жизнь не удастся – бесплатная версия работает только две недели, да и от ограничений никуда не деться. Если это не пугает, советуем брать ноги в руки и скорее бежать на сайт www.akella.ru за подробностями.





LEFT 4 DEAD

ТЫ НЕ ОДИН – 1+2+1

Жанр:
Survival FPS
www.l4d.com

Разработчик:
Valve Software
www.valvesoftware.com

Издатель:
Акелла
www.akella.com

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: Intel Core 2 Duo/Athlon X2 64 2.5 ГГц
Память: 2 Гб;
Видео-карта: GeForce 8600/Radeon X1600;
Жесткий диск: 8 Гб свободного места;
интернет-соединение



PC | X360

– Билл, что там?
– Тихо... слышите?
– Это плач. Есть еще выжившие!
– Осторожно...
– Вот она... Леди... не бойтесь, все в порядке...
– Хграаааа!
– Черт возьми, это не человек!
– Бежим! Заприте дверь!

Известно, что некоторое время назад произошло «заражение». Местное население под воздействием неизвестного вируса подверглось мутациям. Люди превратились в кровожадных зомби, готовых разорвать на клочки все живое. Они поджидают нас на улицах, в коридорах, в городском парке, в метро – они повсюду. Ведомые нестерпимым голодом, зараженные сломя голову бросаются на добычу, едва заметят ее поблизости. Заражению подверглись буквально все – продавщица хот-догов, официанты в кафешке напротив, менеджеры в офисе, даже охранники и полицейские. Никого не пропустил проклятый вирус: он достал почтальона на полпути к дому, старик-дворник теперь бродит у входа с безжизненным взглядом, соседка хрипло бормочет что-то у себя в ванной. Никто не скрылся от заразы, вирус проник даже в метро, где теперь не ходят поезда, а бродят по тоннелям изувеченные тела людей, без души. Но осталось несколько человек, которые оказались иммунны к вирусу...

Игра с первых мгновений воспринимается необычно. Будто это не игра вовсе, а такой себе интерактивный фильм. Грань между реальностью и событиями на экране почти сразу исчезает, заставляя с головой окунуться в полумрак зараженного города.

Каждая из четырех компаний представляет собой отдельный сюжет, где героям предстоит эвакуироваться – добраться до транспортного средства, на котором они смогут покинуть зараженную территорию. На протяжении пяти миссий наша четверка пробирается сквозь толпы инфицированных, попутно даруя местному населению окончательную смерть. Сразу заметно, что игра рассчитана на сетевой режим. Конечно, можно играть и в одиночку, но удовольствия от общения с компьютерными напарниками получаешь значительно меньше. Игровой процесс до безумия прост и незамысловат – иди и стреляй. Но, несмотря на всю простоту геймплея, игра полна драйва, азарта и сопереживания. Нам не раз пришлось убедиться, что «командная игра» – это не просто слова. В Left 4 Dead слово «команда» и слово «жизнь» – это одно и тоже. И не потому, что врагов так много – волну нападающих зомби при должном мастерстве и везении может положить и один человек. А вот в борьбе против особых мутантов одиночке просто не выжить. Если вас схватил курильщик или охотник, выкрутиться самостоятельно не удастся, надежда на спасение только одна – это меткая пуля и верная рука товарища. А при встрече с «танком» вовсе не стоит пренебрегать огневой поддержкой напарников, ведь даже трех полностью разряженных в него магазинов не хватит, чтобы завалить этого верзилу.

– Френсис, справа!
– Что? Нет! Пошел вон! Снимите его с меня!



ТОЛСТЯК

Достаточно легкая мишень, учитывая размеры и низкую живучесть. Плюется слизью которая ослепляет и приманивает зараженных. После смерти взрывается, разбрызгивая вокруг все ту же слизь и нанося повреждения.

– Что там у вас происходит Льюис?

– На Френсиса напал охотник!

– Да снимите же его!

– Я не могу к нему пробиться!

– Билл, прикрой, я пристрелю его!

Каждая компания состоит из пяти миссий, задача которых заключается в перебежках от одного безопасного места к другому. Миссии почти всегда линейны, но дизайну уровней стоит отдать должное. Тут нареканий нет – улицы города, тоннели метро, склады, госпиталь, аэропорт, парк, пригород, лодочная станция – все красиво, продуманно и антуражно. А надпись «God is Dead» на стене в аэропорту как нельзя лучше соответствует происходящему. Но, как бы хорошо не были оформлены уровни, игра быстро надоела бы, если бы не система постановки сценариев. Все игровые объекты, будь то толпы зомби, мутанты или оружие каждый раз расставляются по-разному. Таким образом, сколько бы раз мы не проходили уровень, не получится предсказать, что ты встретишь за поворотом, когда нападет коварный охотник, где мы найдем гранаты, патроны и оружие. Более того, «режиссер» не просто случайным образом разбрасывает существ по карте, а подстраивается под игроков. Если команда крошит всех без проблем, компьютер будет чаще подкидывать нам различного рода неприятности, и наоборот – после тяжелой битвы даст время отдохнуть и восстановить силы.

Что касается вооружения, вначале арсенал попроще – узи, помповый дробовик, пистолет. Патроны к последнему, кстати, бесконечны. Также можно встретить пару аптечек и банок с обезболивающим. Помимо пистолетов можно выбрать еще один ствол и гранату или коктейль Молотова. По мере прохождения мы будем встречать столы с комплектами оружия. Там можно будет найти второй пистолет, пополнить запас патронов или сменить основной «ствол». Видов оружия, к сожалению, немного. Помимо уже перечисленных, мы найдем карабин M16, автоматический дробовик и снайперскую винтовку. А вот гранаты и лекарства редко предоставляют на блюдечке с голубой каемочкой. Чаще всего они хитро заныканы, в какой-нибудь темной комнатушке, где-нибудь в стороне. Помимо этого можно встретить канистры с взрывчатыми или воспламеняющимися веществами; их можно подбирать но переносить придется в руках. В случае нападения можно огреть зобми канистрой (аналогично можно бить прикладом), чтобы оттолкнуть, или выкинуть при необходимости ношу и достать оружие, после чего метким выстрелом поразить взрывоопасный предмет.

– Хороший выстрел, Зои!

– Спасибо, я у тебя в долгу.

– Поднимайся, Френсис, пора идти.

– У меня даже задница болит!

– Да ты истекаешь кровью! Подожди, я тебя подлатаю...

...

– Ну, вот и все, можно двигаться.

– Мне кажется, нам следует поторопиться...

– Там что-то большое! В убежище быстро!

Аптечки в L4D – настоящий дефицит, их действительно очень мало, а необходимость в них возникает часто. Игроки могут лечиться самостоятельно или лечить друг друга. На перевязку уходит некоторое количество времени. Важно, чтобы во время лечения члены группы прикрывали друг дру-



ОХОТНИК
Обладая нечеловеческой ловкостью, он с легкостью забирается в места недоступные для героев. Перемещается очень быстро, фантастическими прыжками преодолевает большие расстояния. Нападает в основном из засады. Запас здоровья небольшой.

ТАНК
Огромный верзила-халк. С равным успехом бросается как камнями, так и главными героями. Раздает удары невероятной силы. Здоровья как у слона, убить его можно только усилиями всей команды.

ВЕДЬМА
Едва ли не самый опасный противник. О ее присутствии поблизости извещает протяжный плач. Если потревожить ее, в мгновении ока накинется и повалит человека наземь. Секунда промедления – и вы можете быть порваны на части ее острыми когтями. Но, если выключить фонари и обойти ведьму стороной, она не тронет вас.

КУРИЛЬЩИК
Притягивает своих жертв длиннющим языком. Запас здоровья невелик, но если ему удастся разлучить группу, выжившим придется очень несладко. На месте смерти оставляет облако едкого дыма.

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

ОЦЕНКА 11

га. Болеутоляющее дает лишь временный эффект и не излечивает раны. Если у героя закончится здоровье, он не умрет сразу, а вначале просто лишится возможности передвигаться. Лежа он все еще может продолжать вести огонь из пистолетов. Чтобы подняться, необходима помощь напарника. Несколько таких падений приведут к окончательной смерти. Тот же эффект достигается, если героя добьют враги или он истечет кровью. Умершие напарники возрождаются, запертые в определенных комнатах, откуда можно освободить их, если выжившие смогут туда добраться.

Но Left 4 Dead живет не кооперативом единым. Настоящее удовольствие в этой игре – это матчи Versus. Суть та же самая – необходимо выжить и добраться до места эвакуации. Только за мутантов играют реальные люди. Тут простор для фантазии просто безграничен. Опять же от каждой из команд требуются максимально слаженные действия. Мутантов очень легко уничтожить, но они способны перемещаться по крышам и многим местам, недоступным для людей. При правильном использовании преимуществ, мутанты-люди становятся очень опасными врагами. Тем более что возрождаться они могут почти где угодно, главное – чтобы не на виду у выживших.

– Убежище уже рядом!
– Зои! НЕТ!
– Курильщик схватил Зои!
– Он утащил ее в дом!
– Пробивайтесь к выходу, я помогу девочке!
– Осторожнее Билл!
– Не дрейфь, ребята!

Звуковое сопровождение наряду со всем стальным выполнено достойно. Я обычно не акцентирую внимание на таких вещах, как звук и графика. Но в этом случае такая небрежность была бы преступлением. Хорошая озвучка в такой игре как эта просто необходима, и Valve выполнили ее на ура! В полутьме можно не заметить крадущегося охотника или притаившегося курильщика. Но почти всегда их выдает рычание или хриплый кашель. Самое время насторожиться и приготовиться к внезапной атаке. Унылый протяжный плач возвещает нам о присутствии ведьмы, а грохот – о приближении танка. Да и напарники не прочь перекинуться парой реплик. Кстати, помимо попутных фразочек, приятно разбавляющих игру, герои почти всегда извещают о своих действиях и находках. Большинство реплик – автоматические: нашли гранату – и голос нашего героя сразу же сообщает о находке. В свою очередь нам известно, когда напарник начинает лечить или перезаряжает оружие. Озвучка не напрягает, что немаловажно, и приносит в игру ощущение реальности происходящего.

В конце концов, Valve еще никогда нас не подводила. Сейчас этого тоже не случилось. Left 4 Dead – это сетевой шутер, который многие из нас ждали. И пусть нам не предоставили ничего особо оригинального, путь игровой процесс до безумия прост, игра сделана очень качественно. Конечно, недостатки есть: миссий маловато, для режима Versus доступны не все компании, оружия могло бы быть больше. Но когда садишься играть, недостатки просто забываются, потому что ты утопаешь в неповторимой атмосфере города зомби.

– Господи, Билл! Как я рада тебя видеть!
– Да, мне нравится, когда меня называю богом...
– Билл, Зои, быстрее, пора убираться отсюда!
– Идем, времени мало!
– Заводи мотор, мы на подходе!
...
– Кажется, выбрались! Народ мы выбрались!
– Убираемся отсюда!
...
– Билл... а Билл. У тебя много патронов?
– Есть пару магазинов.
– И у меня еще коробка картечи... может это... пойдем еще постреляем?

Wolf

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!



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



grand theft auto IV

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В LIBERTY CITY

Жанр:
главная игра года
www.gta4.com

Разработчик:
Rockstar North
www.rockstarnorth.com

Издатель:
Rockstar Games
www.rockstargames.com

Издатель у нас:
«1С»
www.games.1c.ru

PC | X360 | PS3

Минимальные системные требования:
Core 2 Duo 1,8 ГГц
1,5 Гб ОЗУ
256 Мб видео
Рекомендуемые системные требования:
Core 2 Quad 2,4 ГГц
2,5 Гб ОЗУ
512 Мб видео



11 лет... Ровно 11 лет назад вышла первая часть самой популярной и известной сегодня гангстерской серии Grand Theft Auto. За это время выросло не одно поколение геймеров, неоднократно сменились технологии, появилось новое поколение консолей, да и вообще – все кардинально изменилось. Первая настоящая революция в серии GTA состоялась 7 лет назад – с выходом GTA 3. Весь геймплей перенесли в 3D, дали возможность угнать любую понравившуюся машину, добавили радиостанции и много чего другого. Так вот, GTA IV – это, во-первых, вторая революция за время существования серии, а во-вторых – очередная революция в рамках электронных развлечений.

Welcome to Liberty City!

Знакомство с игрой началось еще в конце апреля, когда состоялся релиз консольных версий GTA IV. Поэтому прежде, чем перейти к обсуждению игры, ненадолго вернемся к ее анонсу. Задумайтесь на секунду и вспомните, что нам было известно об игре до ее выхода? А ничего. То есть, совсем ничего. Несколько скриншотов, где был запечатлен город, и буквально два-три трейлера, тоже мало что рассказывающих нам об игре. Ни одному игровому ресурсу, даже западному, разработчики ни слова не сказали о GTA IV. Все это время они терпеливо молчали, не давая нам даже малейших намеков на то, чего стоит ожидать. Что в итоге получилось? Четыре с лишним миллиона проданных коробок и 550 миллионов долларов в кармане разработчиков за первые же 24 часа – больше любых киносборов за аналогичное время.

Восемь месяцев спустя GTA IV добралась и до нашей с вами платформы. И поверьте, декабрь – самый подходящий месяц для этого события. Все возможные хиты (Fallout 3, Red Alert 3 и прочее) до этого времени можно было пройти, поэтому наш вам совет – растягивайте удовольствие.

Нико Беллик, главный герой игры, на судне прибывает в Liberty City. Цель визита – навестить и погостить у своего кузена Романа, который в многочисленных письмах рассказывал о том, что живет в прекрасном особняке, располагает шикарными автомобилями и очаровательными девушками. Когда мы приезжаем в однокомнатную квартиру своего двоюродного брата, становиться понятно, что никакого особняка и в помине нет. Здесь же выясняется, что Роман самую малость приукрасил свою историю, поэтому «шикарных машин и очаровательных девушек» у него тоже не оказалось.

С этого момента и начинается ваше знакомство с игрой. Справедливости ради стоит заметить, что Liberty City – это копия Нью-Йорка, а в последнем, если знаете, есть такой район – Brighton Beach. Это местность, где, как правило, селятся практически все русскоговорящие эмигранты, приезжающие в Нью-Йорк. Этот же район, только под названием Hove Beach, присутствует и в игре – именно здесь все и начинается. Поэтому первое, что вы просто обязаны сделать – походить по улицам в этом районе. Здесь можно встретить различные магазины, бутики, аптеки, закусочные. Над каждым из заведений будет абсолютно точно красоваться вывеска с русским названием. Здесь есть и магазин одежды, где можно приобрести самую настоящую советскую шапку. Но и это еще не все: ради интереса заденьте кого-то из людей плечом и послушайте, что вам скажут в ответ. Это могут быть вполне очевидные фразы «Смотри куда идешь!», «Разуй глаза!», «Ты что, очки забыл?!», а могут быть и менее дружелюбные «Пошел на #&@, мудак !&%$$@!», «Что это за #&@^%?!» и им подобные. Погуляв по Hove Beach можно услышать еще много чего интересного, и главное – все на русском языке!

Сам же Liberty, наконец, наполнился той самой житейс-



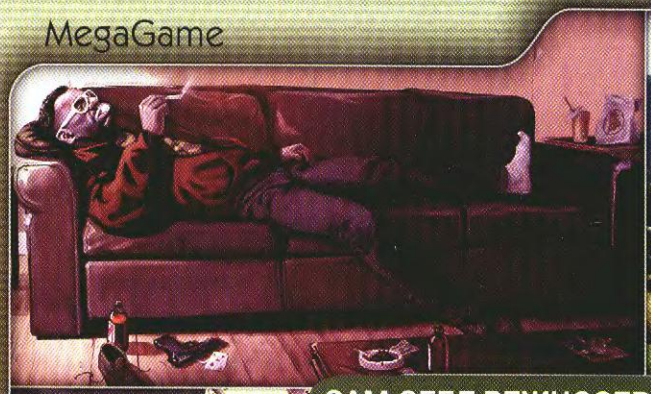
кой атмосферой, которой нам катастрофически не хватало. Люди добропорядочно стоят у пешеходных переходов и дожидаются зеленого света, гуляют по улицам, отдыхают в парках, покупают хот-доги в ларьках, пьют кофе в закусочных, бегают по утрам, занимаются зарядкой. Туристы ходят с фотоаппаратами и собираются, в основном, возле Статуи Счастья (та же Статуя Свободы, только с блокнотом и стаканчиком кофе в руке вместо мемориальной таблички и факела соответственно). Ну, а бизнесмены с дипломатами в руках и барсетками под мышкой суетливо спешат на работу. Иногда можно наблюдать даже такие забавные сцены, когда люди паркуются возле тротуаров, выходят и направляются к банкоматам, где снимают деньги. После этого, правда, они забывают, что приехали на машине, и уходят пешком в неизвестном направлении. Но это уже не важно. А если вы, например, будете избивать какого-то прохожего, но в итоге решите оставить беднягу в живых, то он, вполне очевидно, побежит жаловаться патрульному. И если последний будет поблизости, то вам лучше скорее покинуть место преступления. А теперь самое интересное. Если вы вдруг решите ввязаться в драку, как неожиданно увидите полицейскую машину, лучше пропустите первый же удар. В отличие от предыдущих частей, в GTA IV вы для полицейских такой же самый человек, как и все остальные. Поэтому, увидев, что вас ударили, они тут же выйдут из машины и наставят пистолет на хулигана. И если он не убежит, то окажется на заднем сиденье полицейской машины. Мелочь, а приятно.

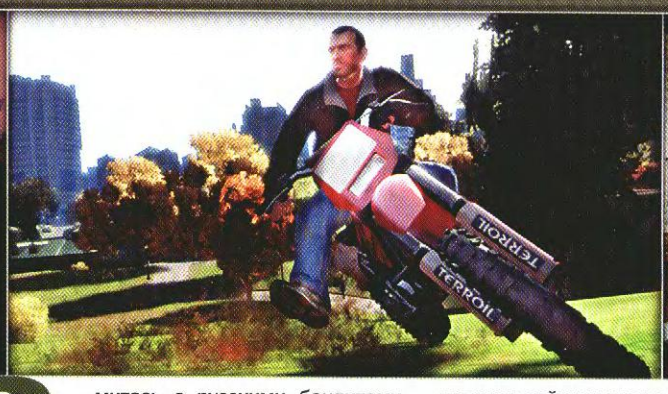
Изменения также коснулись и автомобильной части геймплея. К сожалению, реально существующих марок автомобилей в GTA IV по-прежнему нет, зато по внешнему виду машины вы без особых усилий поймете, с чего она была срисована. Таким образом, на улицах Liberty City вы с легкостью узнаете такие машины, как Ford, Mercedes, BMW, Dodge, Bentley и многие другие. Управление транспортом (физическая составляющая) заметно отличается от предыдущих версий. Автомобиль ведет себя пусть и не совсем реалистично, но очень удобно. К подобному управлению привыкаешь в первые же две минуты. А вот повреждения здесь стали куда более реалистичнее. Фраза «деформация корпуса» говорит сама за себя: куда и с какой силой вы бы не врезались, на вашем авто останутся характерные признаки – вмятины, царапины, разбитые стекла и фары. Причем выглядит все это так красиво, что первые машин пять я специально разбивал, как мог. Если в автомобиль выпустить автоматную очередь, то от каждой пули останется соответствующее отверстие, если сбить пешехода, то бампер запачкается кровью. И кровь эта не исчезнет спустя некоторое время, машину нужно будет либо помыть (для этого в GTA IV есть авто-мойки), либо перекрасить. Угнать автомобиль отныне можно двумя способами. Первый способ – классический: вы выходите на дорогу, тормозите нужную машину, открываете дверь, бьете водителя головой об руль и выпихиваете его оттуда. Второй способ – подойти к запертой машине, выбить локтем боковое стекло, открыть изнутри дверь, сесть в машину, соединить проводки и уехать. Вся эта незамысловатая процедура выполняется автоматически по нажатию определенной кнопки. Еще одна интересная особенность – ваш автомобиль не загорится после ряда нескольких мощных ударов в стены, как это было в предыдущих частях. После того, как из-под капота повалит черный дым, автомобиль… заглохнет. Если время поджимает, можете смело выходить и искать новый транспорт, если же нет – можете попробовать завести автомобиль снова,

ТАРИФ «ГАНГСТЕРСКИЙ»

Помимо основной возможности мобильного телефона (звонить), он имеет ряд некоторых функций. Сюда входят и SMS-сообщения (вы их можете только читать, свои писать нельзя), и органайзер, и даже выбор мелодии и темы. Последние можно скачать в интернет-кафе. В случае игры на геймпаде, в мобильном телефоне можно даже включить/выключить вибро-звонок. Ближе к середине игры вам дадут новый телефон, оснащенный камерой. Она не то чтобы сильно необходима, зато фотографирует. Попробуйте набрать на телефоне номер 911. Он действительно существует, и диспетчер предложит вам нажать клавиши 1, 2 или 3 (пожарные, полиция и медики соответственно).





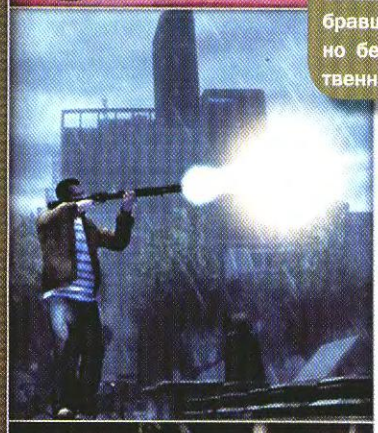


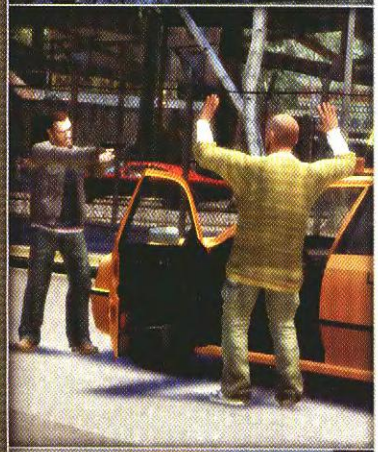


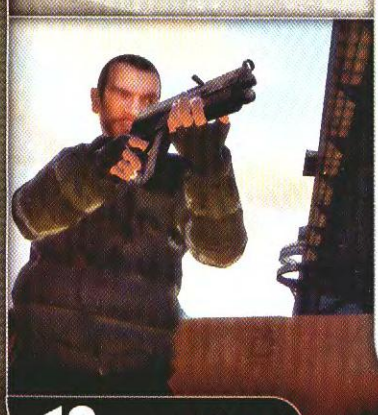


САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Одним из отличий компьютерной версии GTA IV от консольной является встроенный видеоредактор. С помощью него вы сможете не только записывать и сохранять свои ролики, но еще и всячески их редактировать. Причем ряд функций довольно широк: вы можете склеивать несколько роликов вместе, назначать время начала и конца проигрывания, добавлять на экран свои комментарии (названия, заголовки), а так же вставлять любимую музыку. Разобравшись с видеоредактором, можно без труда создавать свои собственные трейлеры и мини-фильмы.







может вам и повезет. Любой автомобиль в GTA IV снабжен GPS-навигатором, которым вы можете в любой момент воспользоваться. Выходите в режим карты, выбираете нужную точку и ставите пометку. После этого на мини-карте автоматически проложится кратчайший путь до указанного места.

Что касается полицейских, то они стали одновременно и умнее, и тупее. Теперь они не стреляют тупо по вашей машине, а стараются попасть либо по колесам, либо прямо по вам. Зато когда кидаешь в толпу полицейских гранату, они и с места не сдвинутся, будут ждать взрыва. Когда вы зарабатываете первую звезду преследования, на мини-карте появляется круг определенного радиуса. Пока вы находитесь в этом кругу, полиция будет вас преследовать; когда выедете за границу этого круга – спустя несколько секунд, копы отстанут. На первый взгляд ничего сложного, но попробуйте удрать от погони, когда у вас четыре звезды.

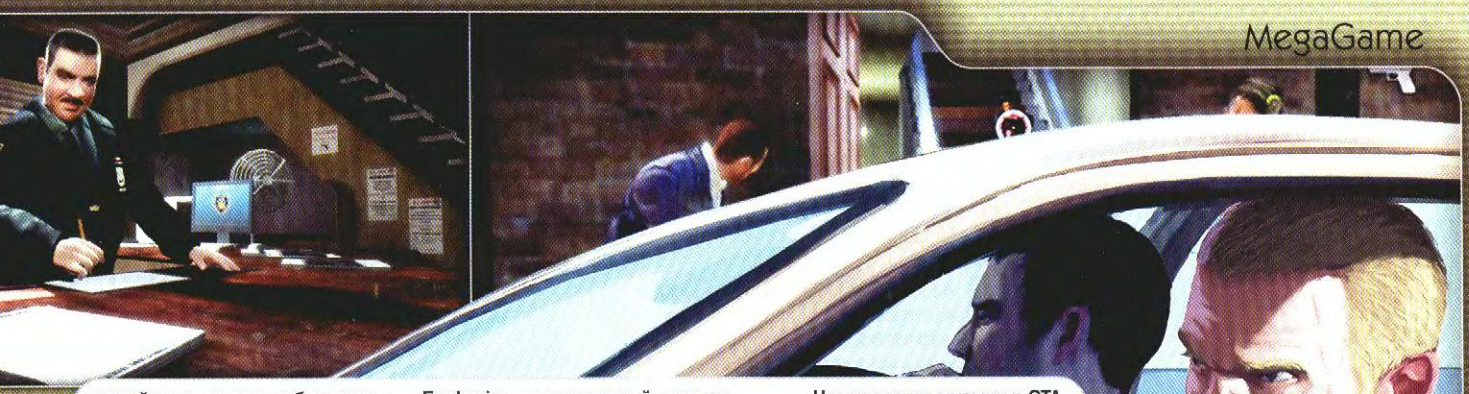
Work and travel

По мере прохождения игры, вы будете знакомиться с разными людьми, которые так или иначе оставят свои следы в сюжетной истории. Вы познакомитесь с русскими бандитами, бывшим сербским наемником, детективом полиции, обычным наркоманом и прочими не менее яркими личностями. Абсолютно каждый из игровых персонажей с легкостью запоминается, потому как они не просто дают вам работу, но еще и делятся историей своей жизни. Местами в GTA IV разыгрываются натуральные драматические сцены, и это очень замечательно. Со времени выхода San Andreas серия заметно повзрослела, а теперь и вовсе изобилует всеми характерными признаками реальной жизни.

Практически все ключевые персонажи, с которыми вы познакомитесь, будут являться вашими работодателями. К сожалению, задания и миссии не особо выделяются на общем фоне игры и, зачастую, очень однообразны. Через час игры ловишь себя на мысли, что ты только и делаешь, что убиваешь плохих парней, взрываешь машины и сеешь хаос на улицах. То есть, задания вроде «найди и убей» известны всем нам еще с предыдущих частей игры и ничего нового формально не представляют. Впрочем, так будет казаться лишь с начала. Ближе к середине игры, когда сюжет более ли менее проявит себя, начнется уже нечто более интересное. Так, мы поучаствуем в ограблении банка, придем на собеседование к директору некоторой фирмы, чтобы потом выпустить ему пулю в лоб, встретимся с девушкой, у которой, якобы, хотим купить машину, после чего просто угоним ее.

Но, даже если кому-то и покажется, что задания все равно скучные, то разработчики компенсировали это очередным нововведением. Отныне друзья существуют не только для того, чтобы поболтать о жизни и в сто первый раз попросить вас об услуге убить кого-то. Теперь с ними нужно поддерживать отношения, которые действительно влияют на вашу дружбу и доверие друг к другу. Для этого разработчики реализовали в игре такую простую и, в то же время, оригинальную вещь, как мобильный телефон. Достали его, выбрали нужный контакт, позвонили и договорились о встрече. Элементарно просто, работает эта идея отлично. Звонить можете не только вы, довольно часто вызову будут поступать и от ваших друзей, и тогда вам придется решать, соглашаться на встречу или нет. Желательно, конечно, соглашаться, потому как параметр «отношения» открывает новые возможности ваших друзей. Таким образом, имея хорошие отношения, ваш кузен Роман бесплатно вышлет вам автомобиль в любую точку города, растаман Джейкоб со скидкой продаст вам оружие, автодилер Брюси задаром прокатит вас на вертолете, а ваша девушка одним телефонным звонком снимет с вас преступность. О других функциях мобильного телефона читайте в соответствующей врезке.

С друзьями можно развлечься самыми разнообразными способами. Вы можете посетить боулинг-клуб, в одном из местных пабов поиграть в дартс, после чего заехать в другое заведение и сыграть в бильярд. Имея много наличности, можно отдохнуть в одном из самых распространенных «мужских заведений» – стриптиз-клубе. Ну и, наконец, после необычайно тяжелого дня вы можете поехать с приятелем в бар и в буквальном смысле напиться. Только будьте готовы к последствиям: ровно ходить вы не сможете, вас будет шатать из стороны в сторону, а на каждом бордюре вы будете спотыкаться и падать. За руль садиться тоже не советуем: во-первых, ради безопасности окружающих (на которых, я уверен, вам наплевать), во-вторых, ради собственной безопасности. Если в таком состоянии вас увидят по-



лицейские, то лучше быстренько трезветь. Поэтому, наиболее безопасный способ добраться домой – словить такси. Rockstar сделали еще один уверенный шаг вперед и добавили очередное нововведение. Если вам лень ехать из одной части города в другую, просто садитесь в такси и говорите, куда вам нужно, а потом наслаждайтесь поездкой. При этом вы можете всю дорогу смотреть в окно, а можете пропустить переезд и оказаться в нужном месте.

И как будто этого мало, разработчики продолжают оживлять свой мир. Кроме всего прочего, в GTA IV есть самые настоящие… интернет-кафе. Вы можете выйти в интернет, проверить почту, почитать новости, полазить по разным сайтам, скачать мелодии и темы для вашего телефона! И, черт побери, это здорово! Rockstar, как никто другой, с поразительной точностью отражают любую мелочь современной жизни. GTA IV ни на секунду не перестает удивлять, доставляя игроку бесконечное количество эмоций. Только представьте себе: вы можете зайти на сайт знакомств, выбрать девушку и предложить ей встретится. И поверьте, та самая девушка вполне может согласиться. А почта… Вам постоянно приходят письма с просьбой перейти на определенную страничку, письма со способами увеличения полового органа и прочий спам.

To kill or not to kill

С точки зрения геймдизайна, GTA IV достигла чуть ли не вершины развития серии, и в ней учтены все тренды последнего времени. Теперь Нико, как и все остальные, может прятаться за укрытиями и стрелять вслепую (как в Gears of War). Благодаря системе автоприцеливания, вы можете выстрелить противнику в руку, ногу, торс или голову. Здесь уже в дело вступает технология Euphoria – специальный движок, отвечающий за физику человеческого тела и поведение врагов. Если на вас будет бежать человек, и вы выстрелите ему в ногу, то он, как ему и положено, упадет, а по инерции еще пару метров прокатится по земле. Если вы до полусмерти изобьете человека, то он хромой постарается уйти от вас, а на первом же бордюре споткнется и, быть может, уже не встанет. Попробуйте на автомобиле сбить человека, и вы увидите наглядный пример «Эйфории» в действии. Но самая, безусловно, смешная ситуация, – когда к ручке двери вашего автомобиля тянется полицейский, а вы резко жмете на газ. Если повезет, то бедняга будет волочиться по земле, всячески отказываясь отпускать дверную ручку. Выезд на встречную полосу, резкий поворот, и голова полицейского врезается прямиком в бампер едущей на встречу машине. Шикарно!

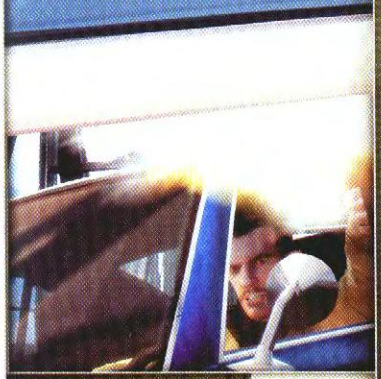
С физической моделью в GTA IV тоже все в порядке: постоянные перестрелки, взрывающиеся бочки, взлетающие на воздух машины, разлетающиеся бетонные колоны, потрясающие взрывы. Все происходящее на экране выглядит, как минимум, убедительно. Немалую в этом роль играет и графика. Понятно, что в такой бесподобной игре визуальное исполнение ну никак не может быть плохим. Традиционно сложилось, что графику во всех играх сравнивают с графикой Crysis, и GTA IV, очевидно, до такой картинки не дотянула. Но, елки-палки, все выглядит безупречно, потрясающе и восхитительно. И если сравнить графику на PC и консолях, то выигрыш будет явно не в пользу последних. Как Rockstar и обещали, косметически компьютерная версия выглядит куда лучше: поддерживаются ультравысокие разрешения (2560x1600), увеличена дальность прорисовки, улучшена четкость текстур.

Что касается музыки в GTA IV, то просто включите радиостанцию Vladivostok FM, и вы тут же все поймете. Виктор Цой, «Сплин», «Ленинград», эксклюзивный саундтрек от Сереги, Руслана в качестве ди-джея – скажите, что может быть лучше? Да и озвучка всех персонажей – высший класс. Серьезно. К слову, Rockstar запретили редактировать звуковые файлы, поэтому в локализации от «1С» будет оригинальная озвучка с русскими субтитрами. И это совершенно правильно.

Дождались?

GTA IV – единственная на сегодняшний день игра, которую, безо всяких угрызений совести, можно назвать шедевром. В ней прекрасно все: огромнейший мир, каждый персонаж, потрясающее звуковое оформление, красивая графика, геймплей, наконец. Более того, все это тесно связано друг с другом, и работает как один механизм. В прошлом номере у нас было много игр с высокими оценками. Но если подумать, то к каждой из них можно предъявить серьезные претензии. Far Cry 2 изобилует хорошими идеями, но они никак не связаны друг с другом. Red Alert 3 – потрясающая стратегия, но уже совсем не та, как раньше. Даже в гениальном Fallout 3 то и дело проскальзывают недостатки Oblivion. Чего не скажешь о GTA IV. Rockstar сделали не просто игру про человека с пушкой, который угоняет тачки, они собрали в ней все лучшее, что сегодня могут предложить электронные развлечения. Это замечательнейший экшен, это удивительно огромный мир, в котором буквально каждый живет собственной жизнью. Это, наконец, настоящая социальная история. И сделать такое могут исключительно единицы.

Ян «Dexter» Одарченко







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

ОЦЕНКА 12



QUANTUM OF SOLACE 007

ТРИ ЛИТРА СОЛЯРЫ

Жанр:
Action
www.007thevideogame.com

Разработчик:
Treyarch
www.treyarch.com

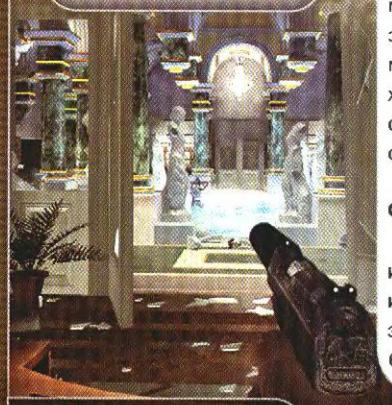
Издатель:
Activision
www.activision.com

Издатель у нас:
Одиссей
www.odyssey.od.ua

PC | DS | PS2 | PS3 | Wii | X360

Системные требования:
процессор 2,4 ГГц одноядерный или 1.8 ГГц двуядерный процессор, 512 Мб ОЗУ, 7,4 Гб HDD, 128 Мб видео





Множество фильмов сделали свой черный вклад в игровую индустрию, создав устойчивое отвращение к играм «по мотивам» как у бывалых шпилеров, так и у только знакомящихся с виртуальными вселенными. Самое интересное, что такой болезнью страдают не только фильмы-однодневки, но и многосерийные эпические саги. Лишь изредка игры по фильмам получаются достаточно качественными, чтоб не уйти сразу же в утиль. До недавнего времени это относилось и к приключениям агента 007 – единственная успешная игра серии вышла еще аж под Nintendo 64. Все остальные части были в разной степени провальными: от лучистого Ацтоя до туманной унылости. Конечно, разработчики могли бы и дальше продолжать в том же духе, выпуская Лучистости и Унылости год за годом, но, видимо, одной надписи 007 на коробке стало не хватать для успешных продаж, и пришлось позаботиться о качестве торгуемого продукта. Вследствие этой заботы, впервые за долгое время, игра по мотивам бондианы хоть и не стала мегагеймом, но смогла выбраться из пучин отстойности.

Флешбекомания

Как и ожидалось, сюжет игры построен на основе одноименного фильма, но, помимо этого, он затрагивает еще и большую часть событий, происходивших в предшествующей ленте – «Казино Роял». Это была вынужденная мера, так как фильмы очень сильно взаимосвязаны и в игре суть многих событий была бы без этого непонятна. Правда, есть в этом и минусы – начало игры привязано к фильму и, соответственно, завязка истории подается отрывочными флешбеками. В принципе, идея очень удачная, но невнятные брифинги и быстрые переходы не дают понять, почему это посреди миссии в пещере, мы вдруг оказываемся где-то в трущобах и гоняемся за камикадзе с бомбой. Та же проблема наблюдается и в брифингах между миссиями. Да, подача данных в стиле «шпионской ОС» смотрится хорошо, но в разы лучше выглядели бы банальные видеовставки из фильма. В общем, из-за непродуманности переходов, начинаешь просто терять сюжетную линию, а игра превращается в простое прохождение миссий, а о том, зачем мы это делаем, как-то не задумываешься.

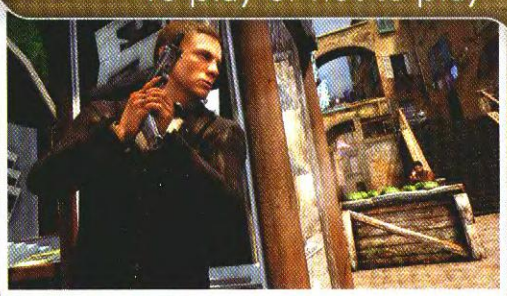
Вперед к реализму

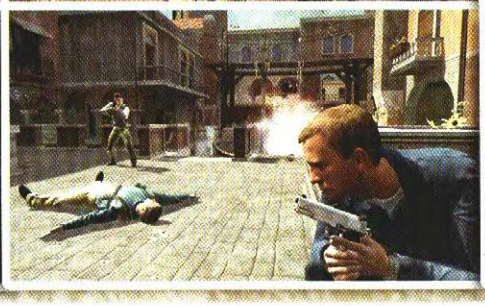
Шпионские игры обычно оставляют обширное поле деятельности для любителей использовать различные гаджеты, но так как в фильме был взят курс на «реалистичность» (не буду вспоминать о том, как распознавались лица убегающих заговорщиков по фоткам с камерофона, сделанных в полутемном помещении на расстоянии этак метров 500 – вот где фантастика), то поиграться с легендарными лазерными часами или ручкой с отравленными дротиками нам не дадут. В результате разработчики решили заполнить образовавшийся пробел геймплея взломом электронных систем и улучшенной боевкой.

С электроникой получился и смех, и грех – вроде бы сложные задачи решаются или продолжительным зажатием кнопки действия (для захвата управления камерами), или простенькой игрой на реакцию (для взлома электронных замков). Здесь Treyarch явно не хватило фантазии, можно было хотя бы несколько разных игр придумать, или усложнить взлом камер.

А вот с боевой системой у них получилось лучше. Мы получили не только реализацию классического для экшенов управления, но и новомодную фишку – возможность прятаться за укрытия (как в Gears of War). При этом, камера переходит в режим вида от третьего лица, и мы можем в деталях рассмотреть суровый фейс истинно британского черноволосого блондинистого немца, а заодно рассмотреть, что творится за камнем/ящиком/углом, в тени которого мы спрятались. Подобравшись к краю укрытия, мы можем быстро перебежать к следующему (очень удобно при большом количестве противников и под обстрелом крупнокалиберного оружия) или сделать марш-рывок вперед,








чтобы быстро обезвредить охранника или проскочить под камерой охраны.

Благодаря системе укрытий, можно незаметно отслеживать передвижения патрулей (они не замечают спрятавшегося за углом Бонда), а также эффективно воевать с превосходящими силами врага – достаточно засечь, откуда ведется огонь, и потом прицельно снять вражин одного за другим. Но, спрятавшись, главное – не расслабляться. ИИ противников сам по себе довольно невысткий (по крайней мере, попавший под обстрел террорист не спешит спрятаться за ближайшее укрытие, а бежит к тому, что находится на пути к нашему спецагенту, или… прячется за забором-сеткой, когда рядом, на этой же сетке есть металлический заслон). Но, ведомый скриптовыми дорожками, он может доставить немало проблем, устраивая засады и обходя нас с тыла. И еще, чего не отнять у наших противников, так это умения бросать гранаты. Конечно, до уровня бандитов из Сталкера они недотягивают, но, подобравшись на близкую дистанцию, не брезгуют подбросить сюрпризец.

К вооружению тоже подошли более-менее реалистично. Мы не можем таскать с собой целый арсенал и ограничены скромным набором из пистолета, легкого оружия (типа Узи), среднего оружия (типа автомата или штурмовой винтовки) и гранаты. Когда эта амуниция не используется, то Бонд ныкает ее по карманам или глотает, так как в виде от третьего лица никаких признаков вооружения, кроме находящегося в руках, обнаружить не удалось. В остальном об оружии ничего плохого не скажешь: оно вполне натурально стреляет, есть разброс пуль, можно переключать режимы стрельбы – все так, как и должно быть.

С системой повреждений и лечением разработчики мудрить не стали. Убить врага можно или одним попаданием в голову (очень удобно снимать прячущихся за укрытиями противников – у них постоянно макушки на виду), или же несколькими попаданиями в любую другую часть тела. Сам главный герой намного более живуч. Нет, хедшот и для него фатален, а вот другие попадания не так критичны – жизнь восстанавливается прямо на глазах, так что достаточно на пол минуты спрятаться в укрытии, чтоб из состояния «почти труп» стать абсолютно здоровым.

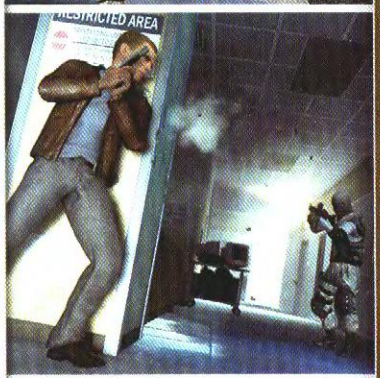
У Quantum of Solace были все шансы стать монотонным шутером на заданную тематику, но в Treyarch все же подошли к игре креативно. Конечно, можно идти напролом, отстреливая всех кто попался на глаза. Но, в то же время, можно незаметно, обходя камеры слежения, подкрадываться к охране и тихо снимать ее.

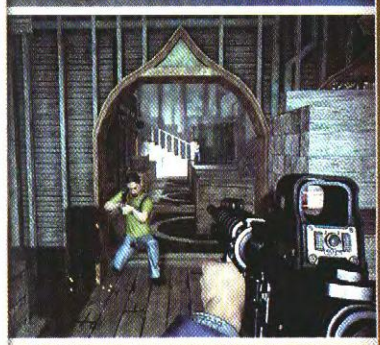
Обезвреживание выполнено в виде миниигры, когда нужно как можно быстрее и кликнуть подсвеченную область на противнике. В таком же стиле реализованы и важные схватки. Еще разнообразия добавляют уровни, где нужно как можно быстрее добраться из одной точки в другую, вызывая прилив адреналина и разбавляя относительно неспешный ход игры.

Звука и зрелищ

Графически Quantum of Solace мог бы быть и получше, наглядный пример – Call of Duty 4, на движке которого сделана и эта игра. Конечно, графику отстойной не назовешь, но все же ожидалось что-то более фотореалистичное и насыщенное. Хотя местами картинка получается на удивление красивой, особенно если в кадре есть игра света или град пуль снимает покраску с соседней стенки, или взрываются заботливо расставленные за спинами у врагов баллоны и бочки. Да… на спецэффекты тут на уровне, посмотреть стоит. Тем более что системные требования здесь не кусачие.

Звуковое сопровождение не подкачало. Музыки здесь, кроме как в меню, нет (она бы только мешала), а на остальное грех жаловаться: реалистичные звуки оружия, плеск воды под ногами, радио-переговоры врагов и советы союзников, позволяют полнее погрузиться в игровой процесс.



Conclusion

Честно говоря, даже не ожидал, что очередная игра бондианы сможет набрать больше шести баллов. Но Treyarch действительно старались сделать что-то интересное и оригинальное, а не просто заработать на раскрученном бренде. Итоговый результат пока что не претендует на высокие позиции в рейтингах, но прогресс на лицо, так что с нетерпением ждем продолжения – вдруг будет еще лучше.

Графика:	10
Геймплей:	8
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	5

ОЦЕНКА 9



– Этот витраж похож на фиолетовое щупальце.
– Ну не знаю, мне зеленые нравятся больше.
(диалог из игры)

A Vampyre Story

Клыкастый фантом оперы

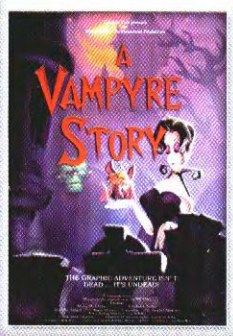
Жанр:
Квест
www.vampyrestory-game.com

Разработчик:
Autumn
Moon Entertaiment
www.amegames.com

Издатель:
Crimson Cow
www.crimsoncowgames.com

Издатель у нас:
Акелла
www.akella.com

Минимальные системные требования:
Windows XP/Vista,
Pentium 4 2,8 ГГц,
512 Мб оперативной памяти, 3 Гб жесткого диска. Мышка, мозги, чувство юмора.



Поклонники старых добрых (и не очень добрых) квестов производства Lucas Arts ожидали эту игру с замиранием сердца. Еще бы! Ведь над ней трудился сам Билл Тиллер – небезызвестный художник компании, и его команда, частично состоявшая из его бывших коллег. В общем, вполне себе можно было ожидать чего-то в духе цикла Monkey Island, Full Trottle и прочих. Забегая наперед, скажу, что разрабы не подвели ожиданий квестеров, в A Vampyre Story есть и атмосфера, и традиционные остроумности, и красивые рисованные локации, достойные вдохновлять, пожалуй, Тима Бартона. Ну, а сюжет заслуживает отдельного раздела

Сюжет

Итак, героиню истории зовут Мона, Мона Ля Фитт. Женщина высокого роста и голоса, с фигурой Джессики Рэббит и то ли небольшой глупинкой, свойственной большинству красивых женщин, то ли с последствиями французского воспитания. Она – оперная певица, жаждущая всемирной славы и апартаментов в Париже. По крайней мере, была ею, пока в ее жизни не появился барон Шрауди Ван Кифер – низкорослый маменькин сынок сквернейшего характера, по совместительству вампир. Он, пораженный красотой и метражом Моны, гипнотизирует ее, похищает и превращает в вампира.

Проблема только в том, что Мона от этого больше любить его не стала: одна, в замке, окруженном водой, в которой плещется отвратительное чудовище; ей не хватает публики и со вкусом оформленных интерьеров. К тому же она отрицает свою причастность к кровососущему роду. Кровь, которую для Моны регулярно добывает Шрауди, прима называет просто вином, солоноватым мерло с привкусом железа, то, что она спит в гробу в подземелье, связанно с тем, что в апартаментах наверху слишком светло. Ну, а недюжинная сила и возможность превращаться в летучую мышь вообще воспринимается, как нечто само собой разумеющееся.

У оперной дивы есть единственный друг в заточении – летучий крыс Фродерик. Он, конечно, грубиян и задавака, всюду вставляет свои пять копеек и ну никак не годится в спутники прекрасной леди, но выбирать было, собственно, не из чего. К тому же, когда эти двое спорят, а это они делают чуть ли не на каждом шагу, слушать их – одно удовольствие.

В общем, на энный день заточения, когда Шрауди в очередной раз направился в город, на него нападают сподручники Баффи, священник и его подмастерье и лишают коротышку его вампирской не-жизни. Но, как известно, устранять негодяев не так-то просто, и из вампирских останков освобождается не менее вампирское приведенье в балахоне с плеча тени отца Гамлета. Призрак, отнюдь не милый и без моторчика, обещает и далее не давать Моне жизни, ну а для оперной дивы впервые появилась возможность улизнуть из замка, притом, что перелетать через водоем вампиры не могут, а док с лодкой закрыт на ключ.

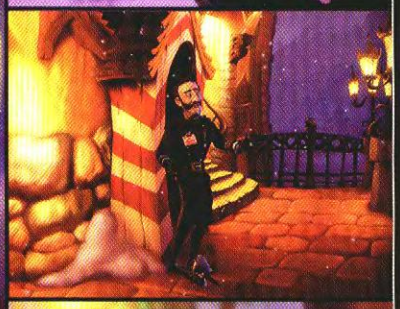
Вместе с Фродериком ей предстоит познакомиться с ранее не выдававшими себя посетителями замка, каждый из которых предпочитает действовать в своих интересах. Ну, а после такого долгожданного высвобождения из замкового плена дорога лежит только в Драксильванию, или, если позволите, Скунсильванию – по названию местных жителей, появившемуся из-за чрезмерного употребления чеснока. Именно здесь нашей героине впервые предстоит научиться добывать себе на пропитание самостоятельно, а именно – ознакомиться со справочником «Вампиризм для чайников».

Управление

С управлением легко справится тот, кто раньше играл, например, в Full Throttle. Концепция мало изменилась: на экране полным-полно «активных» предметов, при нажатии на которые можно выбрать действие, которое можно с ними сделать. Для нашей героини доступно четыре варианта: подлететь, поговорить, взглянуть и использовать

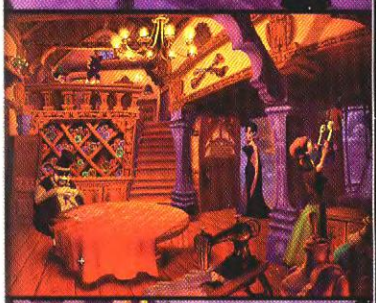


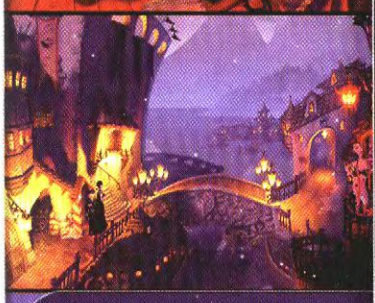












руки для взаимодействия.

Кроме того, в игре есть еще одна аналогия с не менее знаменитой игрушкой – Sam&Max, где в качестве одного из возможных действий использовался напарник Сэма, безумный кролик Макс. Точно так же Мона может воспользоваться услугами своего наплечного спутника в определенных ситуациях, но эта возможность выглядит как иконка Фродерика в инвентории.

Во многих квестах наблюдается ситуация с «безразмерными карманами», когда с виду обычный персонаж может с легкостью запихнуть себе в карманы брюк и куртки лестницу на второй этаж, увесистый огнетушитель, шесть крупных камней или ядро от пушки, и при этом достаточно бодро передвигаться дальше. Разработчикам «Вампирской истории» удалось избежать «эффекта Мэри Поппинс» очень простым и логичным способом: если явно пригодятся вещи, которые не стоит постоянно с собой таскать (собственный гроб, голова снеговика), героиня говорит, что просто запомнит, где эти вещи. В итоге в инвентаре, выполненном, конечно, в форме ящика для трупов, отображается призрак необходимого предмета. Как только появляется возможность предмет использовать, Мона превращается в летучую мышь и мигом возвращается к запомненому месту.

Особенности

Отдельное слово стоит сказать об озвучке. Она изумительна. У каждого героя своя исключительная манера речи. Особенно отличается, конечно же, главная героиня, для которой английский язык явно является не родным, в отличие от горожанки из Нью Джерси.

Кроме отличной озвучки, разработчики неплохо поработали над характерами персонажей: у каждого – свой взгляд на жизнь, на себя и на других людей, но, конечно, никто не согласиться помогать оперной диве за «просто так». Кроме, конечно, уродливой ведьмы из шатра, чей голос пару раз звучал у Моны в голове, но даже у старой карги есть свои причины. Что приятно, герои не являются каким-то идеальным соборным образом, но и статисты не выглядят такими уж статистическими. Взять, к примеру, Железную Деву из подвала или призрак девственной ирландки Шэннон О'Доэрти, дожидающийся в темнице рассвета. Ума не приложу, чем создателям игры насолила бедная актриса, но вполне догадываюсь, к чему они упомянули щупальцы (см. эпиграф) – игрушка The Day of Tentacle является примечательной для геймеров «старого закала». Конечно, не смогли пройти мимо классиков вампирского жанра, и поместили в игру семейство Стокеров, высветив главу семьи исключительным шовинистом, который, впрочем, в итоге получит по заслугам.

Достаточно большую часть истории занимают видеоролики, которые требуют минимум 128 Мб памяти на видеокарте, но, впрочем, оно того стоит. Игра рассчитана на тех, кто любит смотреть и слушать. Она действительно больше похожа на историю, чем на игру, хотя и придется традиционно задействовать серое вещество: здесь присутствуют как стандартные сценарии «принеси-подай», «свари зелье по странноватому рецепту», так и нестандартные вроде «примени обычную вещь не по назначению, и может, что-нибудь случится, но не забудь ее перед этим нагреть». Впрочем, если внимательно все оглядывать и всех расспрашивать, то оказывается, что разгадки кроются на поверхности.

Что можно сказать? Обещания Билл Тиллер и команда выполнили: квест получился действительно похожим на старые-добрые и старые-вредные квесты Lucas Arts. С поправкой, конечно, на вампирскую тематику, но в общем стиле вполне можно найти схожесть с сериями, например, Monkey Island.

С другой стороны, у игры есть один видимый недостаток: она безумно короткая. Не настолько, конечно, как демоверсия, но опытный квестер пройдет такую за два вечера, не отрываясь. Тем более, что отрываться обычно и не хочется.

Просто история обрывается на одном из самых интересных моментов, оставляя игрока с нетерпением ожидать выхода следующей части истории. А она определенно будет, и не одна. Конечно, это хороший повод ждать продолжения, но с другой стороны, это безумно бесчеловечно.

Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА 10

Все меняет время, залпы батарей,
Под огнем идешь ты по чужой земле,
Земля пропахла кровью, снайпер метко бьет,
Падаешь убитый, небо все твое...
Ария, «Твой новый мир»







ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Жанр:
Тактический боевик

Разработчик:
Realore Studios
www.realore.ru

Издатель:
1С
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, Видео 256 Мб, 1,5 Гб места на жестком диске



– Здравия желаю, товарищи курсанты. Я сказал, здравия желаю, страусы!

– Здра... жела... това... инструктор! – ответила аудитория.

– Так-то. И на будущее учтите, что особо нерадивые личности в нашей редакции... то есть, я хотел сказать, академии, будут отданы на растерзание собакам-терминаторам и хомякам-шатунам. Итак, сегодня мы сдаем зачет по выживанию в условиях глобальной мировой войны. В качестве боевого симулятора будем использовать очередное продолжение столь хорошо известной нам «В тылу врага», а именно Диверсанты 3. Да, именно его. И нет, меня не колышет, что у вас уже есть зачеты по предыдущим частям. Эта часть совершенно иная, продвинутая и инновационная – произнес инструктор, скептически скривившись, сжав в кармане кукиш и недвузначно косясь глазами в сторону видеокамеры в углу класса. Курсанты понимающе кивнули, и большинство из них категорически заскучало.

– Итак, как вы помните по предыдущим частям, вам предстоит в составе диверсионного подразделения совершить ряд операций на территории, занятой значительно превосходящим по численности противником... – с глухим стуком голова одного из учащихся ударилась об парту, и из-под упертого в столешницу носа донесся приглушенный храп. – Что, скучно? Огорчу вас еще больше – на этот раз вам в обязательном порядке придется прослушать историческую справку перед каждым отдельным заданием, как будто вам не параллельно, кого и в каком году вы будете крошить в капусту из трофейных шмайссеров. Любители истории, конечно, будут довольны, но по вашим кровожадным физиономиям можно судить, что здесь таковых не наблюдается. А сейчас я расскажу вам, чего можно ожидать от этого «изделия» и дам вам пару советов о том, как не двинуть кони до победного «Ура!».

Преподаватель достал из старого потертого портфеля обьемистую тетрадь с надписью «ВтВ, ВтВ2», подумал немного, и в дополнение к ней выудил из кармана пиджака небольшой и помятый тетрадный листок, половину которого занимала надпись «Нововведения Диверсантов 3». Сверяясь с обоими шедеврами эпистолярного творчества, он продолжил свою лекцию.

– Значит, записывайте. Как и раньше, обрадую я вас, стратегов из себя вам корчить не придется. Да, я помню, как вот этот спящий организм – сказал препод, указывая на источник негромкого храпа, – на первом курсе раз десять пытался построить бойцов в линию, занять стратегически важную позицию, и как каждый раз половину его отряда сносил случайно проезжающий по периметру линии обороны броневик. Так было, пока его это не достало и он не принял единственно верное решение – запихнул всех, кроме трех бойцов, куда подальше, а трио избранных посадил в героический танк, с помощью которого при прямом управлении без труда вынес весь оккупированный врагом поселок. Словом, все вы помните самый простой, ходовой



и прямолинейный метод прохождения ВтВ и ВтВ2.

Здесь все будет еще проще. Ничего кардинально нового вы не обнаружите – та же графика, те же звуки, тот же движок, так что проблем у знакомых с предыдущими частями возникнуть не должно. Тем более, что для спокойной жизни даже не обязательно будет соображать на троих-четверых в поисках куска огнестрельного металлолома, именуемого, у людей образованных, танком или самоходкой. Вместо этого вполне спокойно можно обойтись методом нашего заокеанского коллеги Джона Рэмбо – берем пулемет, к нему патронов побольше и запихиваем за пояс связку противотанковых гранат. Сей универсальный джентльменский набор, при условии его регулярного пополнения аптечками, патронами и гранатами, позволит вам без особого напряга выполнить почти любое задание, ну а в случае, если на вашу… кхм… на ваше «нижнее полушарие мозга» приедет нечто большое, бронированное и огнедышащее, и при этом у вас не хватит мозгов подползти к нему на дистанцию броска гранаты – что ж, вас выручит непомерная вера разработчиков в правдивость названий нашего советского оружия.

Поясню – все вы знаете, что такое ПТРС и ПТРД – противотанковое ружье Симонова или Дегтярева соответственно, длиннющая винтовка калибра 12,7 мм. Что? Да, совершенно верно, того же калибра, что и Дезерт Игл Пулезубого Джо. Так вот, судя по всему, разработчики игры свято верят в название «противотанковое», потому как в большинстве случаев сия бабахалка вполне способна уложить средний танк аж с одного попадания своей архимогучей крупнокалиберной пулей. Что ж, оставим в стороне обоснованность подобной крутизны и просто примем сей момент к сведению.

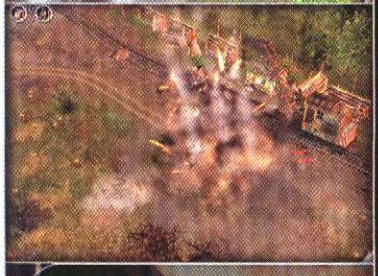
Дальше, как вы помните, игрового противника хлебом не корми – дай постоять возле бочек с дизтопливом. Да, я понимаю, что у нас кризис и все такое, но все-таки строго рекомендую вам не отказывать себе в удовольствии красиво подрывать бочки с компаниями возле них, благо, теперь враг еще чаще стремится кучковаться именно возле этих самых бочек. Не иначе, половина фрицев записалась в токсикоманы, ну или у них в бочках не бензин, а спирт или что-то не менее заманчивое для блудной солдатской (сержантской, прапорщицкой, офицерской – нужное подчеркнуть) души.

Во дворе, в лучших традициях фильмов про американскую армию, продудел горн. Лекция закончилась, и курсанты наконец покинули класс. А препод остался сидеть и думать, за что Диверсанты 3 получили тройку в своем названии. Игра осталась той же, если не считать несколько измененного баланса да добавления очередной линейки миссий времен нелегких сороковых. Играть в общем-то не стало менее интересно, но, как говорил начальник их академии, «Отсутствие прогресса есть регресс», и в этом он был с ним полностью согласен, если не считать короткой перепалки по поводу того, можно ли эту фразу применять по отношению к Fallout. Препод тяжело вздохнул и отложил диск с Диверсантами в дальний конец стола, после чего разложил на столе ноутбук, запуская Left 4 Dead, в который он резался вместе с ректором и начфином академии. Они проводили время с пользой и в удовольствие, оставив Диверсантов 3 на то застойное время, когда хорошие игры будут только на подходе, а старые шедевры будут пройдены.

Михаил «Фокс» Лисица







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

ОЦЕНКА 9



Товарищ! Загрязняя канализацию, подумай о том, что в ней предстоить жить твои детям!

Симбионт

ЧУДНЫЙ НОВЫЙ МИР

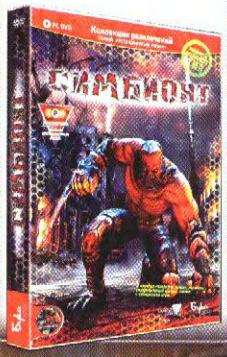
Жанр:
Action/TPS
www.theswarm-game.ru

Разработчик:
Targem Games
www.targem.ru

Издатель:
БУКА
www.buka.ru

PC

Системные требования:
3,5 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео



Пока в мире реальном бушует финансовый кризис, виртуальные миры обещают нам не менее приятное будущее, чем наша с вами действительность. В сентябрьском номере «Шпиль!» писал о двух таких проектах – Collapse и «Сталкер: Чистое небо», созданных украинскими разработчиками; новый год принес нам вариант развития событий от российских разработчиков. Причем будущее, созданное ими для нас, обещает быть не менее приятным, чем уже упомянутые вариации – по нескольким причинам.

Причина первая

Сюжетную основу Симбионта особо интересной не назовешь – на Землю снова напали инопланетяне (и не надоело им, а?), захватили ее и вытеснили всех людей с поверхности планеты куда подальше – в подвалы, метро и канализацию. Ну, не совсем всех – самые смелые иногда выбираются на поверхность, чтобы добыть что-то ценное. Так и выживают. Почти что сталкеры, только зона тут намного больше территории нормального обитания. Захватывали нашу планету много раз и до этого, поэтому оригинальной историю не назовешь. Если бы на этом она заканчивалась, игра немногого бы стоила. К счастью, это не так. Несмотря на стереотипность базовой истории, она дополнена оригинальными поворотами.

Наш главный герой сильно отличается от большинства представителей рода человеческого – он может впитывать в себя гены инопланетной расы. В общем-то, это ключевое отличие от прочих игр, потому что оно не только дополняет сюжет, но и используется на практике. Главный герой игры – личность не полностью положительная. Впитав в себя очень много генов, он может потерять всякую связь с человеческим миром и, по сути, стать одним из злодеев, пусть даже он будет продолжать бороться с ними. Поэтому не стоит слишком уж увлекаться дополнениями к собственному организму. Есть и еще одна причина, по которой к дополнительным генам стоит относится осторожно: развить все «способности» игра не позволит, тут есть относительно сбалансированная система развития персонажа, похожая на то, что обычно встречается в РПГ. Характеристик не то, чтобы много, но в зависимости от генного набора и навыков можно использовать то или иное оружие. И это на самом деле важно, ведь бороться с пришельцами только оружием землям просто невозможно – некоторым из них оно вообще не страшно. К тому же, с помощью вооружения иноземельцев разработчики смогли внести некоторое разнообразие в игровой процесс. Помимо оружия в привычном смысле этого слова главный герой после нескольких модификаций может воевать руками и не носить дополнительной брони – ее могут заменять собственная «шкурка» и коготки, подобные тем, что у Росомахи из Марвеловского комикса.

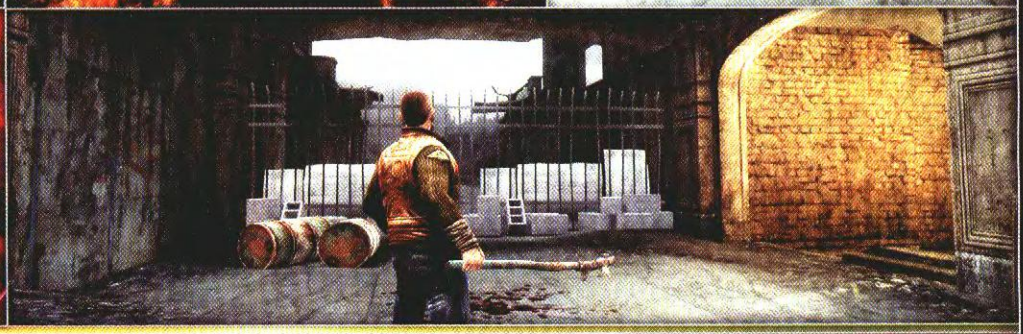
Ну, а дополнительным бонусом за такое развитие способностей стало название игрушки – если не громкое, то хотя бы достаточно интересное.

Немного еще остановимся на генах. Добавляются они не просто так, а с помощью мини-игр. Встретив упоминание о них, можно испугаться – достаточно вспомнить квесты, разбавленные такими элементами, чтобы начало подташнивать. К счастью, тут они ничего не портят, а скорее дополняют – не слишком сложные, они в какой-то степени даже дают отдых вниманию и пальцам.

В общем, получилось достаточно интересно, если не задумываться о мелочах и о том, что «нечто подобное я где-то уже встречал». Да, идея не самая оригинальная, но давайте не будем забывать, что перед нами экшн, шутер, а у







некоторых представителей этого семейства история вообще отсутствует как таковая.

Причина вторая

Вторая причина радужного будущего, предоставленного Targem Games, – количество действия на квадратную милисекунду. Те, кто с упоением вспоминает Диаблу и время от времени бросает все хорошие игры ради алиен шутеров и им подобных, найдут в лице Симбионта новую любовь.

Выбор пришельцев тут очень велик, причем есть среди них как простые жертвы, так и те, убить которых далеко не просто, причем далеко не все они – боссы. И помимо них есть интересные и колоритные персоналии. Некоторые из них стали «легендами» – например, жаба-богомол. В общем, посмотрев на скриншоты и изображения этих «бяк», сами можете понять, что вас ожидает.

Толпами они тут не ходят, но это вовсе не значит, что отделавшись от одного неприятеля, вы можете отдохнуть – следующий может поджидать буквально через несколько шагов. К сожалению, иногда эта фраза имеет для Симбионта слишком уж прямое значение: вражина ожидает не в соседнем помещении, не за углом или на соседней улице, в вполне себе может слышать и видеть, как вы убиваете ее собрата. Все равно ей, видишь ли. Хотя на самом деле твари не так равнодушны – приблизишься к врагу и он сразу видит тебя. Интеллектом, увы, неприятели тут не страдают, некоторые могут воевать с «ветряными мельницами» – упрутся лбом в стену, и поминай как звали.

Но даже с такими вот неприятными моментами игра идет «на ура». Просто потому, что действия в ней больше, чем где бы то ни было: хочешь мяса – на тебе мясо, причем не как-нибудь, а с острым и горячим соусом.

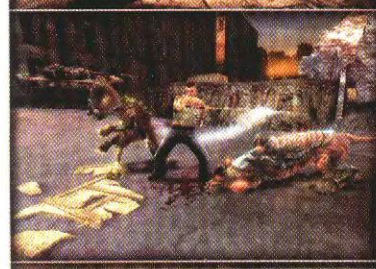
Причина третья

Увы, не все в игре так гладко, не все приятно. Скорее даже наоборот: на большом количестве действа, оригинальной подаче системы навыков и возможностей и некоторых интересных монстрах все и заканчивается. И начинается совсем другая история. История не самая приятная причем.

Во-первых, Москва получилась ну совсем уж неопознаваемой. Хорошо еще, что я не настолько ее знаю, чтобы узнавать улицы, но тут нет даже основного набора улиц, только пара зданий. Узнать о том, где ты находишься можно только из обрывков разговоров человеческих. Все бы ничего, если бы разработчики не подавали Симбионт как игру, действия которой разворачиваются на улицах Москвы и если бы немного раньше не вышел Коллапс, который буквально провел нас улицами нашей с вами столицы. Некоторые даже шутят, что по нему можно будет устраивать в скором будущем экскурсию – аккурат к тому времени, когда начнут на Крещатике воплощать в жизнь планы мера. А вот на билете в Москву сэкономить, увы, не получится – это просто город, каких в играх много.

Техническое исполнение, к счастью, не так плохо, как перенос действительности в виртуальность: картинка смотрится приятно, здания объемно, а монстры впечатляюще. Да и наш герой со временем меняется не только по характеристикам и доступным возможностям, но и внешне. Это радует, равно как радует и звук игры – приятно, не надоедает, хотя ничего сверхнового нам и не предлагается.



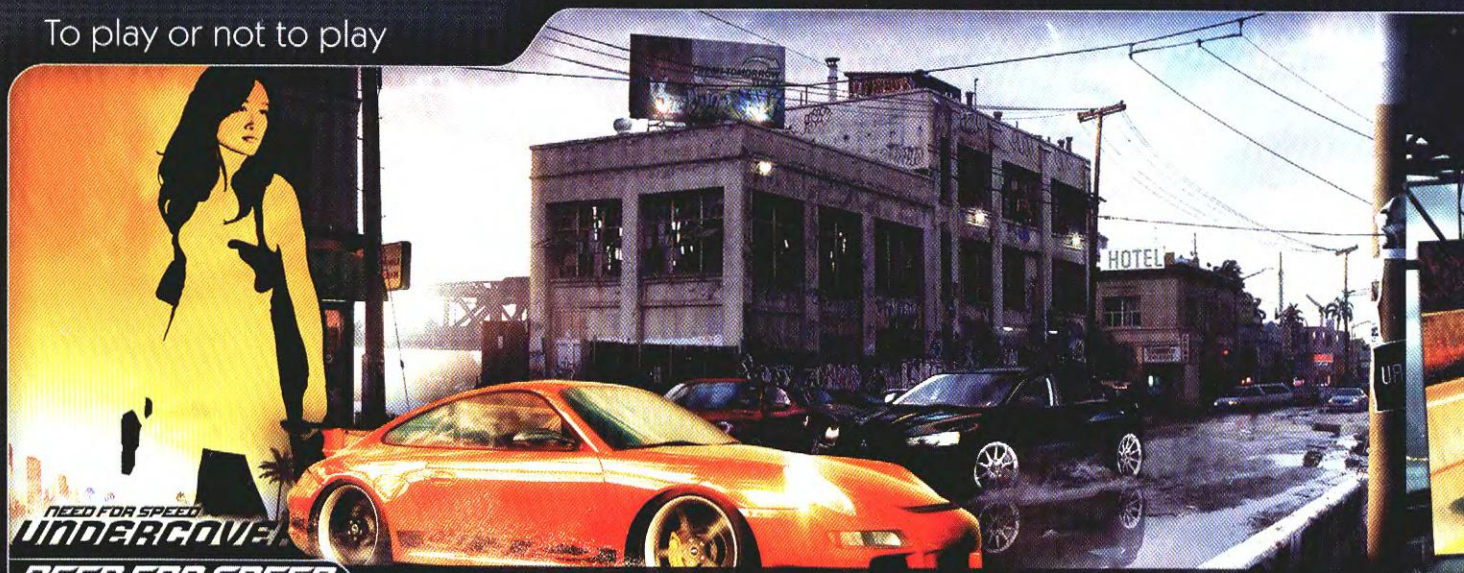
Действие ради действия

Для некоторых выход Симбионта был неким подтверждением «войны» между Россией и Украиной, хотя такого мнения могут придерживаться разве что те, кто настроен конфликтно. В таком случае это лишний повод поиграть в Симбионта и сбросить напряжение. Потому что именно для этой цели он подходит как нельзя кстати: бей, бей, развивайся и снова бей. Незамысловатое развитие событий и приятное времяпрепровождение.

Можно охарактеризовать игру и как треш, но в таком случае стоит понимать, что это не тот треш, который по-нашенски «мусор», а треш хороший и качественный. Как направление современной культуры и явление популярное и, несомненно, интересное. Поэтому пропускать его не стоит. К тому же, даже деньги на него тратить не обязательно, чтобы опробовать – демка есть на диске и на официальном сайте игрушки.

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

ОЦЕНКА 8



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

NEED FOR SPEED

АНТИКРИЗИСНЫЕ МЕРЫ

Жанр:
Автомобильные аркадные гонки
www.needforspeed.com

Разработчик:
EA Black Box
www.ea.com

Издатель:
EA Games
www.ea.com

Дистрибьютор в Украине:
Софтпром
www.softprom.ua

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

Системные требования:
Процессор 3.0 ГГц
Память 512 Мб
Видео 128 Мб



У меня для вас две новости. Начну с плохой – кризис. Чтобы удержаться на плаву, предприятия Украины в ноябре уволили 20% работников по всей стране. А теперь хорошая новость: кризис закончился. EA наконец-то выпустила отличный Need For Speed, и тем самым поборола кризис этого сериала.

Most Wanted 2

Каждая третья игра сериала – про копов. Можете не проверять, я все верно подсчитал. Undercover – двенадцатый по счету Need For Speed, а это число, как известно, делится на три без остатка. Следовательно, эта игра тоже про копов.

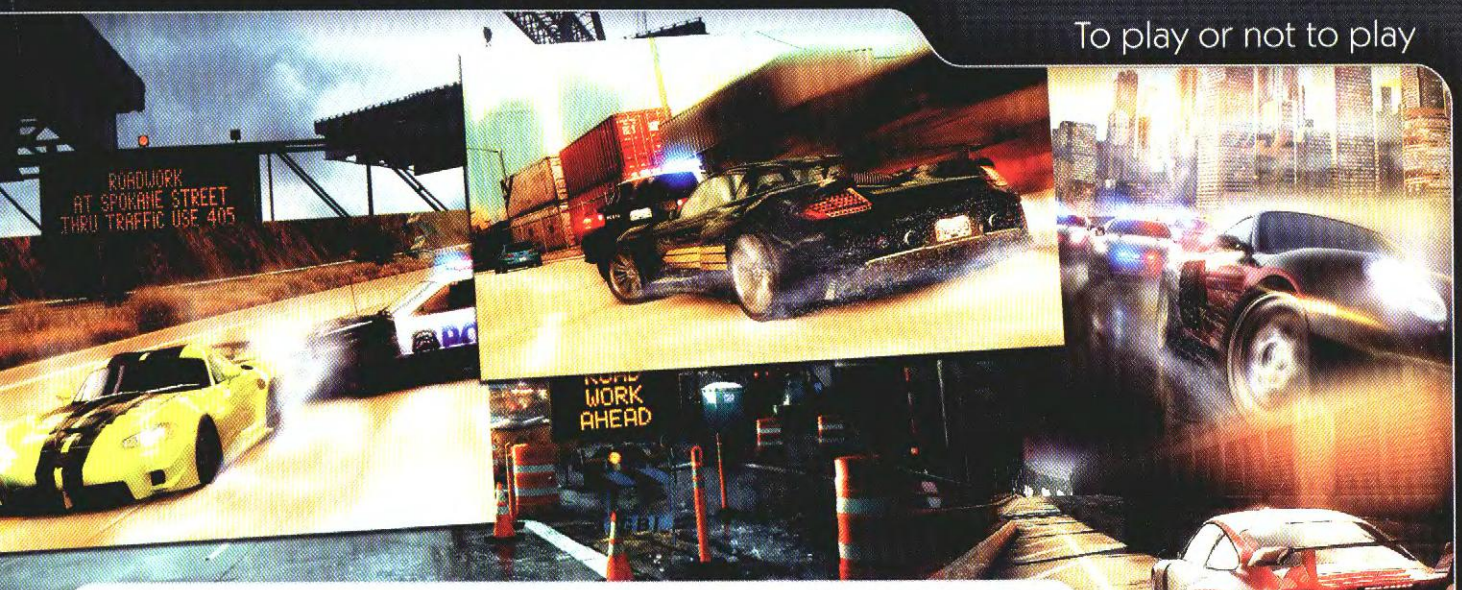
И, хотя некоторые моменты, в частности копы, сильно напоминают Hot Pursuit, игру смело можно считать удачным ремейком Most Wanted. Тот же большой город, по которому скучно передвигаться в поисках приключений на свое кресло. Тот же огромный парк автомобилей, с возможностью внешнего и внутреннего тюнинга. Те же настырные копы, блок-посты, вертолеты, разрушаемые конструкции для удачного побега и точки, в которых можно «залечь на дно». В отличие от предыдущих «Жажд Скорости» на тему уличных гонок, здесь перевес в сторону погонь с полицейскими. Претерпевшие сильные изменения в ProStreet режимы драг- и дрифт-рейсинга канули в лету, вместо них – сильная сюжетная линия, постепенно уходящая от фильма «Форсаж» к более художественному кино «Угнать за 60 секунд».

Очаровательная Мэгги Кью (Meggy Q) – наш новый начальник. Вы – агент под прикрытием (ментовской крышей, если выражаться проще), работающий на Мэгги и втирающийся в доверие рейсеров. Чтобы завоевать авторитет у гонщиков местного городка (который, кстати, имеет весьма внушительную площадь, но об этом позже), вам придется немало попотеть. И, если вначале потение ограничится лишь простенькими заездами, которые после «Race Driver: GRID» кажутся детским лепетом, то уже после первых пятисеми гонок начнутся потасовки с копами, а после того – и вовсе криминал. Угнать машину, доставить «какой-то товар». Так вы постепенно доберетесь от низов до верхушки и выполните свое главное задание.

Сюжет, как это не странно, интересен и заставляет проходить именно сюжетные задания, а не бессмысленно колесить по, откровенно говоря, скучному городишку. К тому же, здесь попасть на «свежее задание» очень просто. Для этого достаточно нажать кнопку [tab] и перейти к ближайшим соревнованиям. Проходить их несколько раз возможности нет, что исключает необходимость «рубить бабло, пока оно горячо», как в ProStreet. Задания забавляют, каждый раз разные, впрочем, к середине игры участки дороги начинают часто повторяться, но к этому времени уже и скорости выше, и побочные задания (гонки один-на-один, автоугоны, уходы от полиции) становятся веселее. Мне лично очень понравилось лавировать меж городского трафика на предельной скорости. Раньше (первые пять NFS не в счет, а Underground – немного не то) такой возможности не было. Подобные трюки позволяют почувствовать себя настоящим уличным гонщиком, а главное, цена ошибки (если это соревнование, а не уход от полиции) – неминуемое поражение.

Кризиса нет

С деньгами в Undercover проблем не было ни в начале, ни в конце игры. Сначала можно купить какой-нибудь Nissan 200SX и немного нафаршировать его (о тюнинге расскажу отдельно) и его будет достаточно долго хватать, чтоб справиться с рейсерами. Удивительно, но без единой детали для внешнего и внутреннего тюнинга я продержался на этой машине до покупки VW Scirocco с полным набором upgrade первого уровня. А машинка эта очень некислая, скажу я вам. Дальше – больше. На Scirocco, если его вовремя доводить до ума, можно пройти пол-игры и даже почти дойти до конца. Назвать это



дисбалансом нельзя, скорее наоборот – это не оптимизм, а вполне здравый реализм. Ведь известно, что, например, 5-летний Opel Vectra 2.2 с определенными настройками и доработками без проблем выиграет дуэль с самыми последними моделями Evolution и Subaru WRX STi.

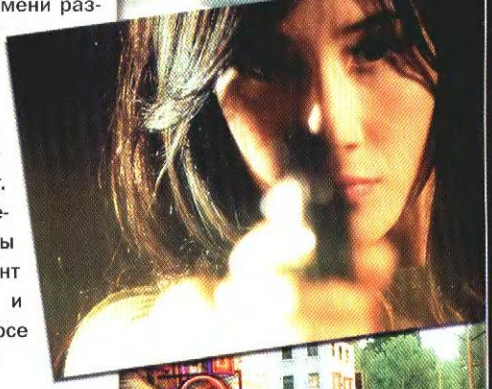
Тюнинг здесь немного упрощен. Есть пресловутый autosculpt, есть довольно широкие возможности для внешнего и внутреннего тюнинга, есть даже гараж, в котором можно изменить настройки автомобиля. Скажу сразу: толку от этих настроек немного. Здесь решает другое – сами детали тюнинга, каждая из которых действительно влияет на поведение машины на дороге.

О реализме всего здесь происходящего судить не берусь, потому что его нет. Автомобили нереально охотно скользят по дороге, словно мыло по мокрым рукам. Колес у машин не четыре, а всего одно, хотя физический движок настырно пытается доказать, что их четыре и что здесь «что-то зависит от переднего или заднего привода колес». Вранье! Абсолютно пофиг, какой у вас привод, главное – верить в себя и свою ментовскую крышу, быть преданным ей и четко выполнять задания. И все же удовольствие от вождения получаешь. Да, машины уже не разбиваются, да и после, опять же, GRID и RACE, здешнее управление кажется трехколесным велосипедом в сравнении с гоночным болидом. Но этот трехколесный велосипед так напичкан турбокитами, что он способен улететь в открытый космос. Помните: если на спидометре 200 км/ч, то это действительно 200 КИЛОМЕТРОВ В ЧАС. И это действительно страшно, особенно, если вы мчитесь на своем Lancer X в городском потоке и еще не разбились. Простыми словами – скорость в игре чувствуется очень отчетливо и это хорошо.

Автомобили, автомобили – буквально все заполонили

Автопарк Need for Speed хорош. Напомню, что именно благодаря количеству и наименованиям моделей Undercover приобрел скандальную известность, когда появились первые ролики тогда еще официально не анонсированной игры, быстро распространившиеся по сети. А автомобильные сайты и журналы говорили в один голос, что «в следующей части Need for Speed будет много новых автомобилей, которые появятся на рынке только в 2009». Вышеупомянутый Scirocco, новый Megane Coupe, уже приевшийся Lancer X, Nissan GT-R. Но не только новинками славятся гаражи этого NFS. Здесь полно других любимчиков искушенных машинолюбителей: мускул-кары 70-х годов производства США, Ford Escort начала 90-х, японцы 200SX и Skyline. Поверьте, я бы продолжал этот список еще долго, но на журнал не резиновый и даже не стрейтчевый, чтоб перечислять все автомобили из игры.

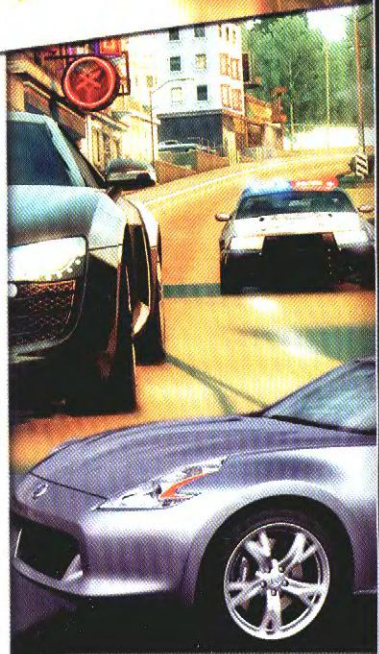
На удивление хорошо подобраны фоновые звуковые дорожки. Уместный drum&bass сменяется спокойной мелодичной музыкой, которые время от времени разбавляют попсовые мотивы. Музыка подобрана в такт гонкам и идеально вписывается в геймплей Undercover. В фоне звучат переговоры по рации. Вы же, как никак, агент под прикрытием и должны быть в курсе всех событий.



***

Напоследок – о недостатках. Сетевой режим по сети интернет, откровенно говоря, получился у EA не очень. Здесь тоскливо от того, насколько мало людей хочет сыграть с вами по сетке. Движок еще от Underground, хоть и перелопатили миллион раз вдоль и поперек, стар и храм. Впрочем, это позволяет запускать игру на довольно слабых машинах. Автопарк хорош, но смысла в покупке суперкара нет. Что, впрочем, неплохо. Можно тюнинговать «свою лялю» по самые помидорчики и огурчики. Скучный город? Да, факт. Повторяемый геймплей? Да, от этого не уйдешь. Даже сквозь призму сюжета и множества новшеств, игровой процесс Undercover в сравнении со всеми последними NFS узнаваем за версту. Но эта игра хороша и заслуженно получает десятку по нашей 12-бальной шкале. Ни гвоздя, ни жезла!

Икебот Эрастов



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

ОЦЕНКА 10



SILENT HILL HOMECOMING

АЛЕКС В ТУМАНЕ

Жанр:
Survival Horror
http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

Разработчик:
Double Helix Games
www.doublehelixgames.com

Издатель:
Konami
www.konami.com/

PC | X360 | PS3

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: Core 2 Duo E6850/Athlon 64 X2 5200+
Память: 2 Гб;
Видео-карта: GeForce 8800 GT Radeon HD 3870;
Жесткий диск: 10 Гб свободного места;



Когда-то Silent Hill был чуть ли не эталоном жанра horror. Оригинальная задумка, погруженного в туман города, таинственная связь с другим миром, из которого на улицы тихого городка появляются жуткого вида существа. В 1999 году группе разработчиков Team Silent удалось воссоздать в игре непередаваемую атмосферу ужаса. Успех Silent Hill повлек за собой ряд продолжений, и, хоть оценки с каждым новым продолжением все больше опускались, игры были выполнены весьма неплохо. Часто возникали споры – кому-то больше понравилась вторая часть, кому-то третья, тем не менее, игра сохраняла свой жутковатый антураж. С выходом четвертой части – Silent Hill 4: The Room, уже стало ясно, что идея уже изрядно приелась, и вытянуть из «Тихого Холма» что-то большее уже не получится – сценаристы выжали из городка почти все соки. Необходимо было что-то менять, серия требовала новой крови. Попытка отправить «Сайлент» в карманный вариант не увенчалась успехом. Речь идет, конечно же, о Silent Hill: Origins, созданном компанией Climax UK для PSP и PS2. Но какая может быть атмосфера страха, когда ты трясешься в трамвае, стоя на одной ноге. Впрочем, и на PS2 SH:Origins смотрелся ненамного лучше. Разработку пятой части отдали в руки еще одним иностранцам – студии Double Helix.

Алекс вернулся с войны в родной Шепардс Глен (Shepherd's Glen). Но вместо уютного, теплого дома, его встретил загадочный туман на опустевших улицах. Большая часть жителей бесследно исчезла, а оставшиеся, похоже, лишились рассудка или напуганы настолько, что не могут внятно сказать ни слова. Мать Алекса сидит за столом словно парализованная, а отец и младший брат в числе пропавших без вести. Бывший солдат, которого не запугать мерзкими страшилищами, отправляется на поиски пропавшей родни, параллельно пытаясь разобраться в своем прошлом.

Первое кардинальное отличие от предыдущих частей – это управление. Наконец-то оно стало удобным, мы можем без труда управлять камерой, которая перемещается интуитивно, не дергаясь наугад в разные стороны. К тому же, боевая система также подверглась усовершенствованиям. В отличие от предыдущих посетителей Silent Hill, в новой игре Алекс может постоять за себя. Главного героя обучили двум ударам – короткому и сильному, которые он может объединять в комбо, а также рядом уклонов. Последние играют не последнюю роль – враги тоже не лыком шиты, некоторые даже способны убить Алекса одним ударом. Автонаведение при применении огнестрельного оружия убрали, взамен камера подплывает к плечу героя, а мы целимся самостоятельно. Арсенал невелик (все-таки это ужастик, а не шутер), пострелять по инфернальным отродьям можно из пистолета, помпового ружья и винтовки. Последнюю добыть не так легко – придется поискать. Да и патроны редкое удовольствие. Боезапас приходиться экономить, огнестрельное оружие обычно идет в ход против боссов и во время поединков с несколькими врагами – там, где выстоять в рукопашном бою нелегко.

А вот атмосфера страха сильно улетучилась. Homecoming не вызывает особо жутких ощущений, запугивая нас мерзкими звуками и нападениями из-под тишка. Учитывая, что ГГ сможет дать отпор любому страшилищу, сложно напугать кого-то монстрами, нападающими из-за угла или внезапно вылазящими из люков. Тем более что



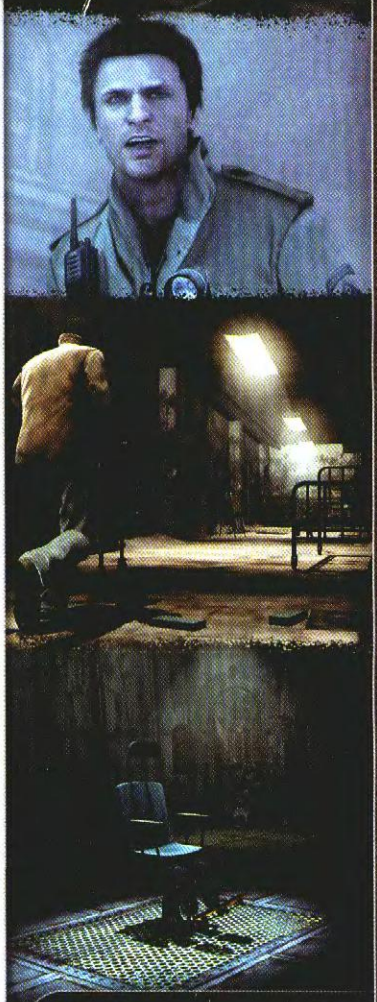
привычное шипение рации заранее предупреждает нас о приближающейся твари. Конечно, понервничать придется. Драки с несколькими противниками весьма напрягают, управление все-таки не достигло идеала. Даже в бою один на один иногда возникают трудности. Иногда Алекс уклоняется не туда, куда мы хотим, в результате чего получается хэдшот, а нам приходится переигрывать эпизод заново. Зато графически поединки выполнены очень даже неплохо. Видны повреждения на телах врагов, и кровавые добивания смотрятся весьма эффектно. Монстры выглядят жутко – но это скорее вызывает отвращение и желание поскорее его убить, чем страх. Тем более что вскоре привыкаешь к отвратному облику супостатов, большинство из которых многим давно знакомы – медсестры, реагирующие на свет фонарика, псы с ободранной кожей, изувеченные тела с когтями и зубастыми пастями и тп.

Большую часть геймплея составляет скучноватая беготня по улицам Шепардс Глен и соседнего Сайлент Хилла. Прогулки по больницам, кладбищам, заброшенным строениям – все это для нас не ново, но чего еще ждать от небольшого городка. Свобода передвижений скованна запертыми дверями, завалами мусора и прочим непотребством. Впрочем, по сравнению с предыдущими частями нам не придется искать единственную открытую дверь, местами нужно найти способ расчистить проход, выломать дверь или передвинуть предмет, заграждающий путь. Изредка нужно поиграть в догонялки с Джошуа – младшим братом Алекса; братишка похоже тащится от происходящего и совсем не хочет сбежать из объятого кошмаром города. В некоторых эпизодах необходимо пробежать ряд чекпоинтов, чтобы потом проделать обратный путь, только уже в компании исчадий ада. Встречаются и различные головоломки, от банальных пятнашек до достаточно интересных словесных загадок. Диалоги с местными жителями весьма сухие и невыразительные. Выжившие не дают четких ответов и комментариев происходящего, да и Алекса, похоже, это не сильно волнует. По крайней мере, среди вариантов ответов особой заинтересованности не замечается. Мимика лиц несколько подкачала, жители гримасничают и едва шевелят губами. Развитие событий уж слишком затянуто, во время игры, в общем-то, нет значительных поворотов сюжета. Суть же откроется ближе к концу игры. Подача основного сюжета разбавлена историей взаимоотношений в семье главного героя. Тут все веселее – актерская игра на высоте, и этих воспоминаний достаточно, чтобы заинтересовать игрока. Но анимация, опять же, сильно портит впечатление.

Графика хуже, чем хотелось бы. Окружение выглядит приятно, но не более. Модели людей неважные, да и качество текстур не впечатляет. Зато над монстрами разработчики постарались, они выполнены действительно качественно. Потрясающе смотрятся переходы от нормального мира в потусторонний, когда поверхность отслаивается, открывая под собой совершенно иную картину. А слух радует потрясающее музыкальное оформление. Приключение Алекса сопровождается непревзойденными ритмами Акиры Ямаоки (Akira Yamaoka).

Несмотря на угасающую атмосферу ужаса, Silent Hill по-прежнему остается одной из самых лучших страшилок. Удобное управление, которого отродясь не видели поклонники серии, дорогого стоит. Да и, возможно, Homecoming больше не пугает нас лишь оттого, что мы стали старше и привыкли к эффектам и приемам, которые часто используют в ужастиках? Сюжет неплох, завязка вполне справляется со своей ролью – заинтересовать игрока. Хотя развитие событий и подача сюжета могли бы быть лучше и динамичнее. Одним словом, поклонникам SH поиграть стоит. Возможно, игра вызовет спорные впечатления, но доля позитива все же превышает отрицательные эмоции.

Wolf



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

ОЦЕНКА 8



Tomb Raider – это не только фигуристая брюнетка, но и четыре-пять десятков загадок и интересный сюжет.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

ПОТРЯСИ ГРОБНИЦАМИ

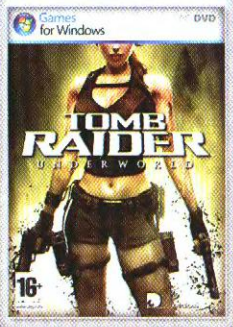
Жанр:
action-adventure
www.tombraider.com

Разработчик:
Crystal Dynamics
www.crystald.com

Издатель:
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Системные требования:
Процессор 2.2 ГГц, Видео 128 Мб, ОЗУ 2 Гб

PC | DS | PS2 | PS3 | Wii | X360



Несомненно, Лара Крофт – одна из самых известных компьютерных героинь. Несмотря на то, что с появления первой части приключений фигуристой расхитительницы гробниц вышло множество игр с девушками в качестве главного персонажа, Лара уверенно удерживает пальму первенства. Заслуга в этом не только самой героини, но и издателей, с завидным постоянством выпускающих продолжения ее похождений. Конечно, были в этом потоке и откровенно провальные части, не только не заинтересовавшие начинающих шпилеров, но и вызвавшие сильную критику со стороны поклонников серии. Тогда был даже слух, что если очередная часть Tomb Raider не будет пользоваться спросом, то с Ларой можно будет попрощаться навсегда. И разработчики сделали невозможное: они переборoли себя, взялись за создание интересной игры, а не очередной малобюджетной, собранной на коленке бродилки оформленной под раскрученный бренд. С тех пор в серию вернулась техническая инновационность и интересный сюжет, характерные для первых частей. Но время идет, и разработчики постепенно забывают, что Tomb Raider – это не только раскрученный бренд, но очень большая ответственность перед требовательными игроками. Но об этом позже, лучше посмотрим, что же интересного для нас приготовили.

***

Придумывать совсем новую сюжетную линию разработчики не стали – это могло вызвать смену концепции. Да и множество поклонников Tomb Raider с нетерпением ждут, чтобы узнать продолжение душещипательной истории о том, как Лара стала гробокопательницей (вернее, расхитительницей гробниц) только ради того, чтоб найти своих пропавших родителей. От этого сюжета мы не отходим, но разработчики открыто намекают, что они сломали и сожгли старую концепцию и взяли на вооружение новые идеи. То есть, первый уровень игры мы выбираемся из подвала разрушенного и пылающего особняка Крофтов – очень символично.

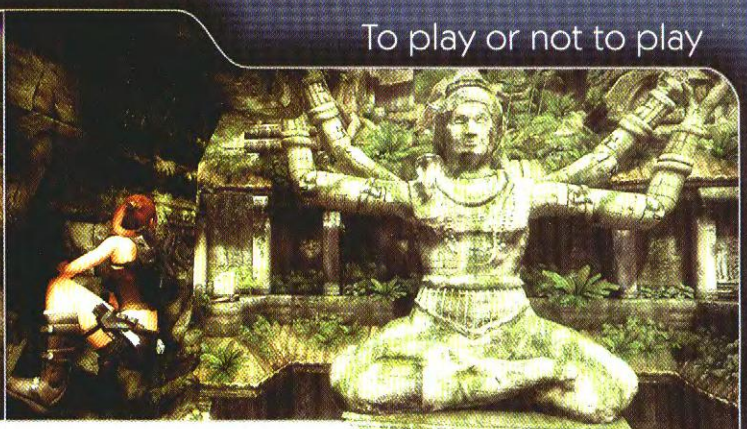
Стоит только добраться до выхода, как нас переносят на неделю в прошлое в средиземное море, где наша красавица ищет Авалон, мифическое место отдыха короля Артура, указанное заклятой соперницей Амандой как место, где находится мать Лары Крофт. Начав погружение в одиночестве, Лара очень скоро оказывается в обществе врагов, также ищущих мистические артефакты. В результате этой стычки особняк Крофтов оказывается под ударом, и мы возвращаемся к окончанию первого уровня. Дальше сюжет идет по нарастающей, с каждым новым витком событий все больше и больше закручивая интригу, заставляя играть без отрыва в надежде увидеть, что же случилось дальше. Но не буду спойлить.

***

Еще только анонсируя игру, разработчики особо акцентировали внимание шпилящего сообщества на том, что в этой части Tomb Raider очень много внимания уделено созданию непрерывного игрового процесса. Если раньше были моменты, где мы занимаемся акробатикой и открытием территории, моменты, где мы воюем и моменты где мы разгадываем загадки, то теперь провести такие четкие границы стало намного сложнее. С одной стороны это хорошо – способствует созданию впечатления, что перед тобой не набор паззлов адаптированный под сюжет, а настоящее приключение. Теперь нужно обращать внимание на мелкие детали окружения – возможно, скоро вы скоро встретитесь с задачей, решение которой находится в уже пройденной локации. Запоминать все досконально не обязательно – практически всегда можно вернуться назад, чтоб освежить воспоминания, главное знать куда идти. Вот здесь то и проявляется обратная сторона нового игрового процесса – иногда за нужными предметами и подсказками приходится возвращаться через пол уровня. Для облегчения поиска решений усложнившихся загадок была введена система подсказок, но они чуть ли не туманнее чем предсказания оракула: «для открытия двери чего-то не хватает» – я и сам понимаю, что чего-то не хватает, вопрос чего?

Также в теории интересной, но на практике довольно странной, идеей является свободное прохождение миссии. Нет, это не новый режим игры, это придуманный разработчиками способ более глубокого погружения шпилера в сюжет и стимул проникнуться духом и желаниями компьютерной гробокопательницы. Суть в том, что нам не дается явных подсказок, что делать дальше, нет указующего перста





режиссера, ведущего нас от чекпоинта к чекпоинту. Нет, сами они остались, но узнать о прохождении чекпоинта можно только по мелодичному звуку. В отсутствии явных направляющих приходится думать, какие мотивы движут Ларой и к чему она стремится.

Зато идея с введением интерфейса КПК оказалась явно выигрышной. Основной и самой интересной фишкой этого нововведения для меня оказался встроенный сонар. Он сканирует окружающее пространство и выводит довольно подробную трехмерную карту близлежащего района. Он удобен для поиска ключей к загадкам (они подсвечиваются оранжевыми конусами), для обнаружения скрытых комнат. Правда, есть у него пара забавных, хоть и полезных глюков – обычно сонар не может показать, что творится за ближайшим резким поворотом; и этот тоже не стал исключением, но он умудряется определить рельеф поверхности, когда мы бродим по пещерам. В общем, удивительная штука.

***

Боевая система стала одновременно и проще, и сложнее – мы получили более или менее внятную систему ближнего боя, а также умение уклоняться от ударов. Это неоднократно нас спасет как под водой, так и в сухопутных схватках. В огнестрельном оружии появилась возможность, взяв два пистолета, стрелять сразу по двум целям, что довольно неплохо для отстрела разной дикой живности. А при сражениях в подземельях нам выгоднее остаться с одним пистолетом, а во вторую руку взять фонарик – чтоб было видно, куда стрелять. Уклоняться можно и с огнестрельным оружием, что дает возможность справиться даже с довольно шустрыми особями ближнего боя.

***

Отдельно хочется пройтись по графике. Здесь тоже есть и подвижки, и недостатки. Во-первых, движок разработчики использовали старый – мы имеем практически то же качество картинки, что было в Tomb Raider: Legend. Конечно, разработчики затянули в нем гайки и нашпиговали свежими спецэффектами, но все равно чувствуется, что этим технологиям уже больше двух лет.

Это время, конечно же, не прошло даром – Crystal Dynamics смогли реализовать не просто обычные спецэффекты, но и систему взаимодействия с окружающим миром. Теперь наша героиня может измазаться в грязи, и будет ходить в таком виде, пока не попадет под дождь или не окунется в воду. А после контакта с водой одежда некоторое время будет более темной и блестящей – до тех пор, пока не просохнет. Но не только окружение оставляет след на Ларе, она и сама может влиять на мир вокруг: на мокрой почве остаются ее следы, убитые враги никуда не пропадают и лежат на своих местах, то же касается и разрушений от действий Лары. Это не только делает игру реалистичней, но и дает возможность ориентироваться в игре, как в реальном мире – идти по следу или оставлять метки для возвращения обратно. Но осталась одна старая и страшная болезнь этого движка – безумная камера. Она так и норовит перейти к крупному плану, то концентрируясь на лице Крофт, то демонстрируя ее декольте, то пристраиваясь к аппетитной Ларкиной филейной части. Явно разработчиков по ночам домой не отпускали все два года, так что озабоченность, так сказать, «на камеру».

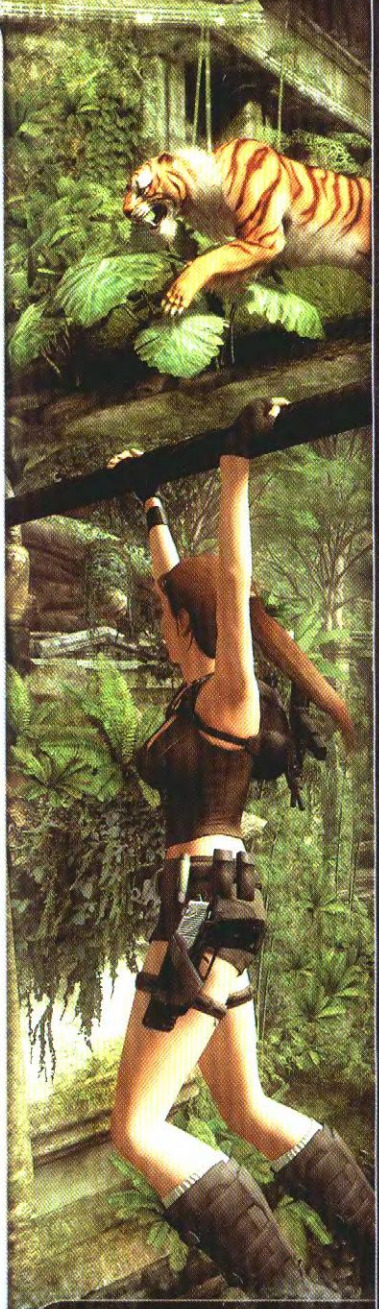
Кстати, о самой Ларе. Она стала более реалистичной – добавилась женская грация и пластичность, а также множество движений, делающих ее поведение более похожим на обычного человека. Теперь она закрывает лицо от огня, в грязи может случайно поскользнуться, или потерять точку опоры на мокром карнизе. Анимация в этой части действительно впечатляет, а заслуга в этом принадлежит Хайди Манимейкер (Heidi Moneymaker) – американской чемпионке по гимнастике, ставшей «донором» для более чем двух тысяч движений.

Музыкальное и звуковое сопровождение в игре на уровне. Как минимум, ни разу за прохождение не возникло желания отключить звук или сделать тише. А это говорит об отличном балансе музыки и звукового окружения, не перекрывающих, а дополняющих друг друга.

***

Tomb Raider: Underworld несомненно очень интересный и захватывающий проект. В нем есть как технические улучшения игрового процесса, так и сильная сюжетная составляющая. Но чувство некоторой неясности при выборе, куда пойти дальше, удивительно неудобное управление, постоянные поиски недостающих частей для решения головоломок и уже прихрамывающий от старости, хоть и подлатанный, графический движок… все это оставляет неприятный осадок, заставляя чувствовать, что разработчикам есть куда стремиться – MegaGame ждет.

Telo



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

ОЦЕНКА 10



Sid Meier's Civilization IV Colonization

«СМОТРИТЕ, ЯГУАР!»

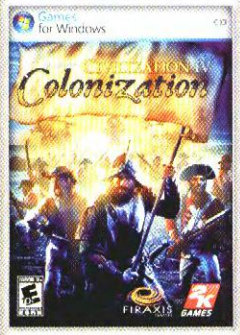
Жанр:
Пошаговая стратегия
www.2kgames.com/civ4/colonization

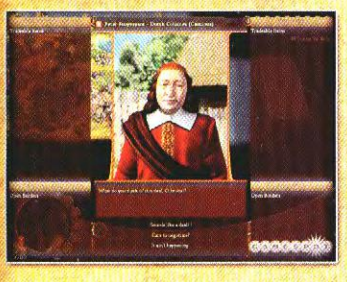
Разработчик:
Firaxis Games
www.firaxis.com

Издатель:
1С
www.games.1c.ru

PC

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 1.8 ГГц
Память: 1 Гб;
Видео-карта: 128 Мб;
Жесткий диск: 900 Мб свободного места







Если верить писателю Майн Риду, то освоение Америки началось именно с этих слов. «Боже мой! Смотрите, ягуар!» – воскликнул Христофор Колумб, едва ступив на берег. Конечно, этот факт скорее всего выдумка, ведь первооткрыватель не мог раньше видеть ягуара, да и слова такого знать не мог – эти крупные кошки обитают исключительно на Американском континенте. Хотя весьма вероятно, что, увидев в непосредственной близости огромного хищного зверя, Колумб просто ругнулся благим матом, который со страху прозвучал как: «О****Ь, Я*ГУ*АР!». После чего животное и получило свое имя, а писатель лишь немного исказил изначальную фразу, чтобы ее пропустила цензура.

Когда я был школьником, мне всегда туго давалась история. Я часто приходил на уроки сонным и на вопрос «Кто открыл Америку?» автоматически отвечал «Сид Мейер». Стоит ли описывать выражение лица и размер глаз моего преподавателя? Зато товарищи-геймеры с пониманием кивали в мою сторону, так как сами на уроке географии уверенно доказывали что Кюрасао расположен где-то на Бразильском нагорье, а то и чего доброго в Патагонии.

Сейчас я понимаю, что в каком то смысле я был прав. Сид Мейер, конечно, не открыл Америку, но этот великий гений открыл для нас такие творения как «Civilization» (1991 г.), а немного позже, в 1994, и «Colonization». Я не стану произносить хвалебные слова в адрес этих игр. Те, кому довелось поиграть в них еще тогда, в девяностых, знают, что эти игры совершенны. «Цивилизация» обрела большую популярность, поэтому в дальнейшем, Мейер развивал только эту серию. Но сейчас, когда вся игровая индустрия находиться в поисках новых идей, Сид вспомнил о своем детище, и сентябре этого года «Колонизация» переродилась.

С тех пор игра практически не изменилась. Собственно причин что-либо кардинально менять (кроме графики, конечно) нет. Те, кто помнили колонизацию, успели давно позабыть ее, так что сейчас Civilization IV Colonization смотрится как игра с абсолютно новой идеей. Конечно, сходства с «цивилкой» заметны, но это лишь внешность, внутри же заложены совершенно другие принципы.

В начале игры мы вольны выбрать одну из четырех наций, участвовавших в освоении просторов Америки. Это Англия, Франция, Испания и Голландия. Каждая сторона имеет определенные особенности. Англичанам необходимо меньше «крестов» для эмиграции новых поселенцев, Французы легче находят общий язык с местным населением, у Голландии рыночные цены менее чувствительны к изменениям, а Испанцы получают бонус к атаке против местных. Кроме того, у каждой страны есть по два лидера, каждый из которых в свою очередь дает специфический бонус.

Сперва в наше распоряжение попадает корабль с колонистами. Наша основная задача – основать колонию и за отведенное время развить ее и добиться независимости. Если в «Цивилизации», как правило, было выгоднее строить первый город «там, где стоишь», то здесь такое не прокатит. От выбора места для основания города будет зависеть успешность развития колонии, так что этому моменту стоит отнестись более тщательно. Важно, чтобы в зону влияния города попал надежный источник пищи и древесины, а также второстепенного сырья, которое потом понадобится для торговли. Сама зона влияния, в отличие от своей цивилизованной родственницы, уменьшена до десяти клеток (квадрат 3х3).

Основу каждого поселения составляют колонисты различных слоев населения и профессий. Так, например, свободный колонист может с равным успехом заниматься любой работой, мелкий уголовник будет давать меньший результат, работая в городской управе или церкви, также будут вести себя и коренные жители, но в вопросах добычи шкур и выращивании культур они показывают себя более успешно. Но, чтобы добиться максимально эффективности работы колонии, необходимы мастера. Это колонисты, специализирующиеся на той или иной профессии, будь то кузнечное дело, добыча руды, охота, выращивание табака или сахара, плотничество и прочее. Всего насчитывается около 20 различных видов специальностей. Заполучить мастеров можно, наняв их в Европе, обучив в поселениях индейцев, или в школах, а также дождавшись, пока они сами не иммигрируют с вашей исторической родины. Каждый из способов имеет свои преимущества и недостатки. Наем людей в Европе обойдется в кругленькую сумму. Для обучения в школах необходимо, чтобы в данном поселке уже был такой мастер, а индейцы обучают тому, что умеют сами, и каждый поселок только одной профессии. Ждать же, пока







необходимый специалист сам захочет приплыть к вам, зачастую приходится неоправданно долго. Помимо этого некоторые профессии – такие, как охотник, плантатор табака, сахара и шелка, можно получить только у индейцев. Естественно, каждый колонист находиться под нашим непосредственным управлением. Мы можем назначать место работы, переквалифицировать в пионера (аналог worker`а), скаута, солдата, или просто дать выйти из города и направить, куда душе захочется. Для тех, кому не по душе персональный контроль над всеми этими бездельниками, предусмотрена система автоматизации. Правда, иногда она ведет себя нелепо, обрекая поселение на голод и назначая колонистов в совсем непотребные места, но в целом ИИ ведет себя адекватно.

Львиную долю времени нам придется провести, торгуя разными всячностями, то есть всякими разностями. В игре присутствуют 16 видов товаров, которые необходимо добывать, производить, покупать и продавать. К примеру, поначалу достаточно торговать табаком или сахаром, но позже, развив поселение, имеет смысл делать сигары и ром, естественно выигрывая немалую сумму на их дальнейшем сбыте. Из Европы в свою очередь можно привозить товары, которые можно выгодно продать индейцам. Если понять, что именно надо коренному населению, можно заработать немалые деньги.

В городах можно возвести более тридцати построек различного назначения. Оборонительные сооружения, доки, различные лавки и магазины, увеличивающие объем производимой продукции, кузни и оружейные, школы и церкви. Каждая постройка насчитывает несколько улучшений, которые увеличивают темп работы и максимальное количество людей, которых можно задействовать в этом здании.

Военная составляющая поскупее экономической. В нашем распоряжении менее десятка наземных видов войск и штук пять боевых кораблей. Тем не менее, все достаточно сбалансировано и увлекательно. Солдаты имеют различные преимущества, к примеру, драгуны – +50% атаки против пушек. А пушки могут разрушать городские укрепления и обладают бонусом при атаке на поселения. Также имеет значения тип местности, леса и холмы дают защиту, а многие боевые единицы имеют различные свойства завязанные на той или иной зоне. Так, большинство индейцев обладает повышенными показателями защиты и атаки в лесах и джунглях. Помимо этого, участвуя в сражениях, юниты получают опыт и в последствии могут увеличить свои навыки или получить дополнительные свойства. Приятно выполнены морские сражения. Торговые корабли не могут нападать (хотя отстреливаться им ничто не мешает). Зато их можно убивать и грабить. Более того, это нужно делать! Специальные каперские суда, хоть и имеют невысокий показатель атаки, являются очень эффективным средством против несправедливой торговой деятельности союзных государств. Обладая способностью скрывать национальность, эти корабли безнаказанно опустошают трюмы каравелл, торговых судов, и даже галеонов (если повезет, конечно), при этом, не объявляя войну. При таких свойствах каперы, становятся просто обязательными боевыми единицами на картах карибского типа. Но не стоит забывать, что фрегат или линейный корабль может потопить капера, причем также безнаказанно.

Пару слов о режимах игры. Есть три варианта (помимо быстрого старта). Это сценарий, свободная игра, нестандартный сценарий. В первом режиме можно выбрать одну из четырех карт, на которых придется играть с заданными стандартными настройками. В режиме нестандартного сценария можно поиграть на тех же картах, но мы можем поменять некоторые условия. В свободной игре карты генерируются случайным образом, хотя в результате все равно получается нечто похожее на американский континент или карибский бассейн (тип карты можно выбрать). В свободной игре мы также можем настраивать любые условия и параметры, вплоть до размера карты, климата, соотношения моря и суши, и периода, от которого будет зависеть количество начальный юнитов и срок выполнения задачи.

***

Civilization IV Colonization не вызвала у меня никаких нареканий. Возможно, игра не лишена недостатков, и бесспорно стратегии подобного рода – дело вкуса. Да, игровой процесс достаточно затянут и требует от игрока большого количества ежеходных манипуляций с ресурсами и поселенцами. Но такова «колонизация», она была такой четырнадцать лет назад и такой явилась нам сейчас. Это действительно отличное перерождение старой-доброй игрушки. Это не та игра, которая проходится на одном дыхании. Это нечто намного большее – ты вдыхаешь, как только колонисты впервые ступают на берег Новой Земли, а выдыхаешь, когда переигрываешь уже по шестому разу, потому что внезапно закрадывается дикая и совершенно неестественная мысль – «надо все-таки подышать».

Wolf











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

ОЦЕНКА 10









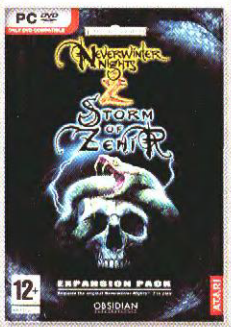
Все третье, не глядя, мы разрушим

Жанр:
РПГ
www.atari.com/nwn2/soz

Разработчик:
Obsidian Entertainment
www.obsidianent.com

Издатель:
Atari
www.atari.com

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц одноядерный, 1,6 двуядерный, Видео 256 Мб, ОЗУ 1 Гб, 8 Гб на жестком диске





Здравствуйте, здравствуйте дамы и господа! Подходите, не стесняйтесь, смотрите наше представление! Только сегодня и только для вас, впервые на просторах Невервинтера, Ульрих Полупяточкин, далекий наследник великих огненных элементалей. Он продемонстрирует недюжую силу духа и способности мастера единоборств. Подходите, смотрите, как он отбивает стрелы голыми руками! Всего 15 серебряных, и в можете попробовать попасть в Ульриха вот из этого лука!

Жизнь в портовом городке кипела – по улицам сновали носильщики с поклажей, зеваки потихоньку подтягивались посмотреть представление.

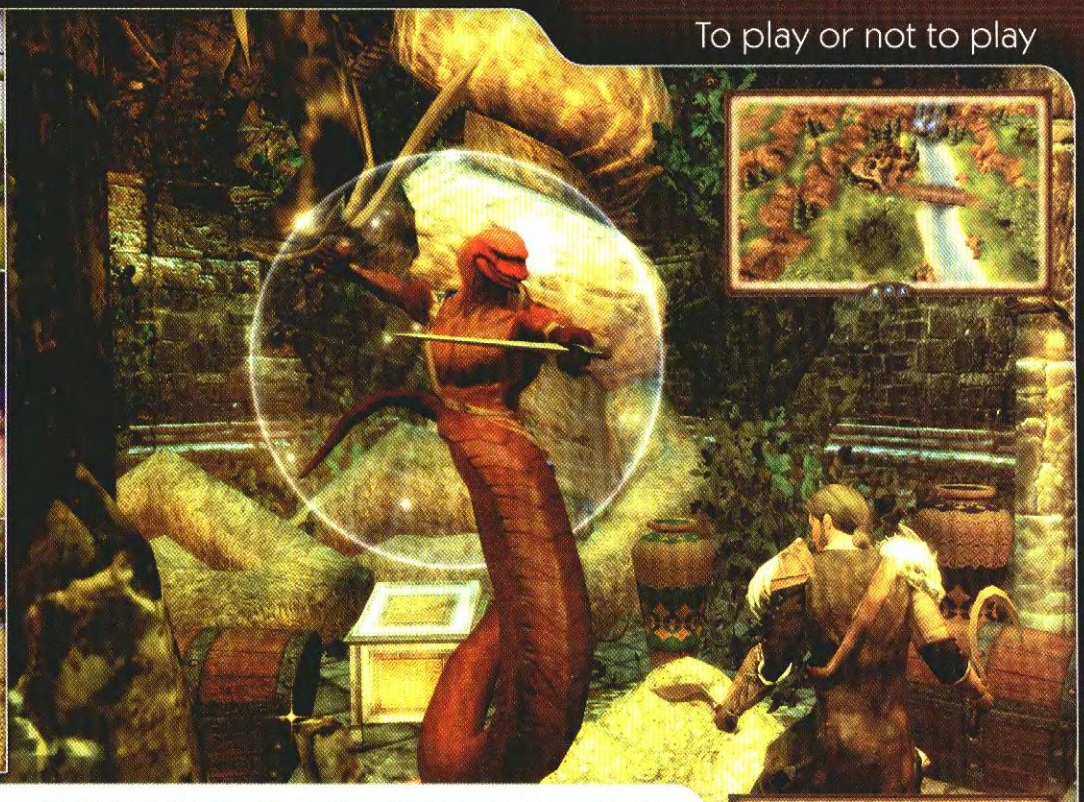
Почти три года прошло с появления на свет второй части Neverwinter Nights, за это время появилось много новых игр, и могла бы эта игра потихоньку забыться, но стараниями разработчиков и целой армии фанов, игра не только не забылась и не потерялась, но продолжает развиваться. Storm of Zehir – очередной, причем далеко не самый маленький шаг на пути Невервинтера. К тому же, что интересно, этот «шаг» наглядно демонстрирует, что все новое, это хорошо забытое старое, но обо всем по порядку.

Вперед к четвертой

Многие, наверное, знают и помнят, что Neverwinter Nights основана на правилах Dungeon&Dragons, тесно связана с ними. Новая часть игры, Storm of Zehir, является промежуточной частью, своеобразным переходом от правил Dungeon&Dragons третьей версии, к недавно вышедшей четвертой. А переход этот означает не только изменение боевого баланса и корректировки ролевой системы, но и значительные экономические и политические потрясения в мире Forgotten Realms. Это смутное время застало в пути нашу крепко сколоченную ватагу, вынудив отказаться от первоначальных планов, и заняться добычей средств к существованию. Кроме этого в игре произошел еще ряд крупных перемен, которые явно пошли игре на пользу.

Уже с самых первых кадров Невервинтера понятно, что новая часть серии достаточно тесно связана с предыдущей. Хотя как только садишься играть, сразу же возникает и другое впечатление – игра по сравнению с предыдущей частью просто огромна, точнее – огромен мир, в котором происходит действо игры. Итак, в то время пока герой второй части игры разгуливает по своему региону, к побережью Чултанского полуострова плывет купеческое судно компании леди Са'сани. Собственно говоря, на его борту и прибывают в мир игры наши герои. Почему не герой, а герои? Потому, что впервые в мире Dungeon&Dragons со времен Ice Wind Dale, выпущенной в далеком теперь 2002 году, нам дают возможность создать не только одного героя, собственную партию приключенцев. В первой, оригинальной части Neverwinter Nights и ее продолжениях такой возможности не было. В дальнейшем выбор персонажей, их классы, расы и навыки могут сказаться на ходе повествования. Глобальных перемен, может, ждать и не стоит, но, например, взять себе в напарники динозавра смогут далеко не все классы. Выбор усложняется еще и тем, что в новой части игры разработчики предлагают нам чуть больше рас (добавились Gray Orc и Yuan-ti Pureblood), один базовый класс (Swashbuckler) и – два престижных (Hellfire Warlock и Doomguide). Естественно, можно воспользоваться и уже готовыми партиями. Они более или менее сбалан-



сированные, но... сам же всегда сделаешь лучше, разве не так?:)

Однако хватит уже о генерации партии, а то место расходуется, а о самом важном еще не сказано ни слова. Важное тут делится на несколько крупных частей, одна из которых – сюжет. Подается он с помощью диалогов – увы, уже не кинематографичных, как это было в прошлых частях игрушки, а самых что ни на есть простых, текстовых. Зато диалоги тут действительно интересные, качественные. Не буду спойлить и рассказывать, о чем идет речь в игрушке, но она обещает с самого начала интересное развитие событий. Так оно и есть на самом деле, хотя – тут все зависит уже не от сценаристов, а от игрока: сюжетная основа специально сделана простой, чтобы не было постоянной необходимости следовать ей, пусть даже из простого человеческого любопытства. Здесь нет жесткой завязки на сюжетном квесте, никто не мешает, выбравшись на берег, отправиться сразу в город на горизонте, или забраться в горы, или углубиться в лес. Весь Невервинтер открыт для нас, и везде можно найти приключений на свои филейные части тела. Реализована такая свобода старым добрым способом – глобальной картой, получившей благодаря последним веяньям времени, третье измерение. Она помогла связать мир в единое целое, визуально увеличила мир в размерах, сделала его более интересным и реалистичным. Помимо открытых локаций, карта способна вывести игрока на скрытые локации. Их тут очень много, но надо быть внимательным, чтобы заметить им. Терпение понадобится еще и затем, чтобы вынести все предстоящие на пути по карте битвы – за то время, пока успеваешь дойти от одного назначенного места в другое, вражины успевают атаковать четыре, а то и все пять раз. В таком случае придется использовать собственные навыки, надеюсь, вы их еще не забыли со времен второй части? Они остались неизменными: Move Silently и Hide позволят убежать, скрыться от врагов, Survival просто увеличивает скорость шага, Spot позволяет засекать засады врагов, а Search — наоборот, искать тайники.

Однако, не все спокойно в Чултанском королевстве. Из-за того, насколько возросло количество локаций в игре, из-за размеров мира в целом сократились размеры некоторых локаций. В Невервинтере есть поселения, в которых нет ничего, кроме храма и таверны, в некоторых подземельях вообще сложно развернуться... Да и время загрузки не радует – так как выходить и заходить на локации, в здания, с карты и на карту придется достаточно часто, то экран загрузки успевает быстро надоесть.

Этот единственный в своем роде недостаток легко прощаешь игре из-за ее увлекательности, из-за того, что она заставляет вернуться на несколько лет назад – когда игры были не реалистичными, а увлекательными. Хотя, с графикой у Storm of Zehir тоже все очень неплохо. Картинка выглядит ярко и вполне современно, а чтобы этим можно было беспрепятственно наслаждаться, в движок игры внесли некоторые изменения, производительность держится на хорошем уровне. Дополняет визуальный ряд великолепная эпическая музыка, созданная старыми добрыми игровыми композиторами, работавшими еще над старыми Героями.

***

Возможно, кто-то скажет, что игру мы слишком перехвалили, что не стоит она того, но... но новая часть Neverwinter Nights, Storm of Zehir, получилась очень похожей на старые игры разработчика. Настолько, что все остальное просто не имеет значения – в нее играешь ради впечатлений, а их тут более чем просто достаточно.

Telo






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

ОЦЕНКА 10



SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

ЖИВ, КУРИЛКА

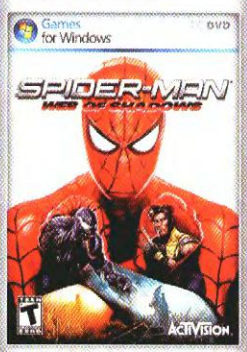
Жанр:
action
www.seizecontrol.com

Разработчик:
Treyarch
www.treyarch.com

Издатель:
Activision
www.activision.com

Системные требования:
Core 2 Duo, 2 GB RAM, 256MB 3D Card

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



Думается, человека-паука представлять никому не надо: этот герой марвелловских комиксов знаком всех по мультсериалу и играм. Причем последних вышло очень много- начиная от совсем уж детских аркад и заканчивая более или менее взрослыми творениями, начиная от удачных проектов и заканчивая совсем уж ярким аЦтоем. К последней категории смело отнесем третью часть похождений молодого человека в сине-красном трико, а вот новое творение Treyarch и Activision скорее можно считать игрой удачной. В Spider-Man: Web of Shadows воплотилось многое из того, чего не хватало предыдущим частям серии.

Кто старое помянет...

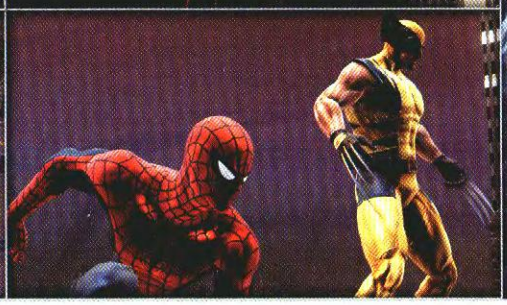
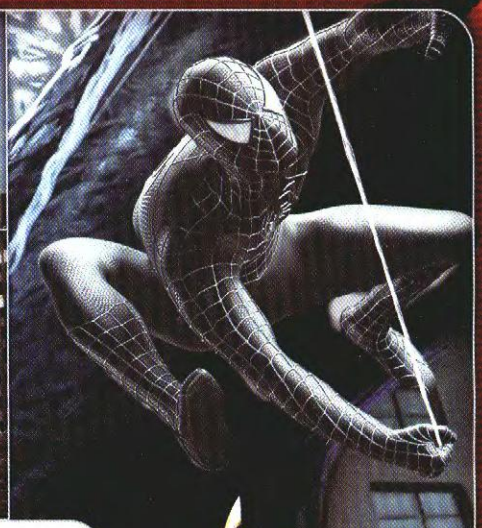
Проявляется это в первую очередь в сюжете. Разработчики по прежнему уделили большую часть внимания полетам на паутине и боям, но на сей раз они подумали хорошенько и над тем, зачем мы этим будем заниматься. Решив не приплетать к истории новых персонажей и противостояний, чтобы не запутаться в уже имеющихся взаимоотношениях и всей истории Паука в целом, они вернулись так сказать к первоисточнику. Поэтому игрушка будет интересна в первую очередь для тех, кто знаком с комиксами или хотя бы мультиками – остальным будет непросто понять, что к чему. Наверное, именно этим мотивированы некоторые негативные отзывы, говорящие о сумбурности всего происходящего на экране.

Но вернемся все-таки к событиям, игры. Главным злодеем на сей раз окажется Веном – один из самых заклятых врагов Паука Паркера. Однако найдется место в истории и другим антигероям, просто именно Веном решил снести с лица Земли город обитания Паука и этим ему насолил. Задания и задачи тут такие же простые, как и в предыдущих частях игрушки, правда, разработчикам помимо сюжетной основы удалось выхватить из оригинальной истории кое-что еще – характер Паркера и его поведенческие особенности. Надо сказать, что он хоть и герой, но достаточно непростой – его часто терзают сомнения, насчет того, что и как он должен сделать. А чем это не повод для создания оригинального и, что самое главное, нелинейного сюжета? Выбирать придется не так уж и часто – в основном после схватки с боссами. Однако в результате разница в концовке игры оказывается достаточно большой, так что следить за событиями было очень и очень интересно. Нелинейность повысила реиграбельность игрушки, так как раньше удовольствие доставляли только кульбиты в воздухе и акробатические трюки главного героя.

Летать – не падать

Однако сама по себе реиграбельность и оригинальный сюжет немногого стоят – если человек не захочет играть, его трудно будет заманить интересной историей и несколькими вариантами концовки. А после третьей части игры заставить себя поверить в то, что разработчикам удалось сделать что-то более или менее приемлемое достаточно сложно. Тем не менее, это действительно так. Обещания на счет пополнения воздушных трюков Паркера разработчики выполнили, попутно расширив и усовершенствовав боевую систему. Более того, им удалось совместить зрелищность всего этого с предельно простым управлением – таким, чтобы легко было разобраться и не пришлось отращивать себе дополнительные конечности или даже покупать хитрые джойстики. Для управления всеми действиями героя используется всего лишь несколько кнопок клавиатуры. И все это притом, что игрушка по сути своей является приставочным портом. Первоначально такая система настораживает, но так как действия на квадратную миллисекунду тут настолько много, что со сложным управлением человек бы просто не справился, то за такую систему управления разрабов можно разве что поблагодарить. Тем более, что интеллектом игру не обделили – Паркер точно и уверенно выбирает из толпы вражин приоритетного противника.



Однако не все в игре так гладко, есть и промашки, за которые простить разработчиков очень непросто. Первая – система прокачки и развития персонажа. Она должна была бы скрасить игру, сделав ее еще более нелинейной, а каждое прохождение неповторимым… Однако на практике все приемы и способности открываются автоматически по заранее установленному алгоритму. Зачем нужна видимость ручной системы – непонятно, но зато ясно, что можно сразу же выставлять в настройках «автомат» и не парится по пустякам. Конечно, игра хороша и без этой фичи, но чувство, что тебя в чем-то обманули все-таки остается. Это как пластиковый кусочек сыра в мышеловке. Хорошо еще, что мышеловка эта не столько опасная, сколько приятная.

Этот город самый лучший город на Земле

Где-то на соседних страницах этого номера есть обзор новенькой GTA, в которой автор расплывается слюнями и соплями от счастья и осознания того, насколько живым получился Брайтон Бич. Нью-Йорк пока что таким вот ритмом жизни не отличается, но к нему стремится – прохожие двигаются, а не просто работают статистами, транспорт на улицах не только ездит, но и периодически попадает в пробки и аварии. Есть тут и рекламные плакаты и прочие атрибуты современного мегаполиса.

Если бы все это можно было рассматривать постоянно, путешествуя на паутине по городу, стало бы скучно, а так – есть пару секунд полюбоваться и хорошо. Некрасивые моменты и недостаток жизни с лихвой заменяются кульбитами Паркера.

Правда, на самом деле насладиться всеми прелестями игрушки будет сложно. Действительно сложно. И те, кто до этого времени читал статью, а не бегло просматривал ее, могут понять, что речь идет не о сложности заданий или управления, а о системных требованиях. На тех компьютерах, на которых бегают самые тяжелые современные игрушки, Паркер будет ползти как сонная осенняя муха. Увы, но новое железо в данном случае не блажь, а необходимость…

Но даже с ним вам не удастся избежать некоторых недоразумений. И это самая горькая пилюля из тех, какие только подложили игрокам разработчики: герои и персонажи попадают в ловушки из стен, застревают в структурах, изображение меняется и преображается так, будто в реальность паркеровского Нью-Йорка попал мифический пертурбатор. Происходит такое не настолько часто, чтобы не играть вообще, но все равно неприятно, особенно – если учесть требования к компьютеру. Хотя… если вспомнить прошлые части игры, стоит заметить, что улучшения в движке очевидны – раньше и картинка была хуже, и багов было намного больше.

***

Как известно, впечатление о чем-либо человек составляет после получения данных со всех своих органов чувств. Поэтому-то часто при создании чего-либо при создании чего-либо по мотивам стараются разработчики пригласить для озвучки тех, кто озвучивал героев на самом деле, ну или хотя бы людей с близкими по тональности и звучанию голосами. Это не раз позволяло держаться на плаву практически провальным проектам – тяга к знакомому и любимому заставляла покупать диск, а сносить игру с компа было просто жалко… Но есть в истории игростроя и обратные случаи. И Spider-Man: Web of Shadows – один из них. На роль Паркера пригласили явно какого-то писклявого юнца, поэтому без боли в сердце слушать его речи просто невозможно. По счастью, он тут один такой. Остальные – более или менее нормальные: даже к Веному невольно проникаешь большей любовью, чем к Спайди, так как он в большей степени соответствует своему образу. Что же касается музыки, то она тут есть. Она разнообразна и хороша. Она не отвлекает, но и не создает атмосферы. Ни минус, ни плюс – эдакий сферический конь в абсолютном вакууме.

И что же дальше

Недостатков у Spider-Man: Web of Shadows ненамного меньше, чем у предыдущих частей игры, но на фоне интересной истории, нелинейности, естественного поведения родных и любимых по комиксам и мультикам персонажей, замечать их совсем не хочется. Для фанатов Спайди и Марвела – это настоящая находка, для остальных – просто интересная игра. Хотя справедливости ради мы снизили общую оценку игры за высокие требования и большое количество багов.

Exebichi

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

ОЦЕНКА 9



... но чего я никак не могу понять, это, как ты, такой большой, такой толстый поместился в этом маленьком кувшине.
– Что, ты мне не веришь?! Смотри же, мальчишка! (ныряет на дно кувшина) Ну как?
– Замечательно! (закрывает кувшин пробкой)
(м\ф «В синем море, в белой пене»)

LEGENDARY МИФОТА

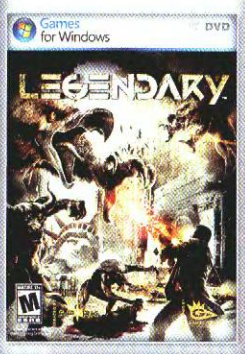
Жанр:
Survival FPS
www.legendarythebox.com

Разработчик:
Spark Unlimited
www.sparkunlimited.com

Издатель:
1С
www.games.1c.ru

PC | PS3 | X360

Рекомендуемые системные требования:
Процессор: 2.0 ГГц
Память: 512 Гб;
Видео-карта: nVidia 6200/ ATI Radeon 9600+
Жесткий диск: 10 Гб свободного места;



Профессиональный вор Чарльз Декард остановился перед загадочной золотой шкатулкой. Изобразив на лице выражение работы мозга, он внимательно осмотрел замок. Спустя всего минуту он понял, какой стороной нужно вставлять ключи с третьей попытки он таки вставил его в замочную скважину... вместе с рукой. А мама ведь предупреждала – не совать конечности в древние запирающие механизмы. Но изменить что-либо Декард уже был не в силах, его рука по самый локоть провалилась внутрь шкатулки и прочно застряла в узком замочном проеме. Хорошо, что хоть руку сунул: судя по выражению лица главного героя, у него мозгов бы хватило сунуть в замок что-нибудь другое. Традиционно, древний предмет начал швыряться молниями, изрыгать мифичных страшил и трясти изображение на экране. Конечно, Декарда это сейчас мало волновало, потому как рука все еще лишь отчасти находилась снаружи шкатулки. Не теряя ни минуты, он достал специальное средство, которое всегда носил с собой (так как, напомню, Чарльз был профессиональным вором). Обильно смазав вазили... то есть средством, застрявшую руку, он, наконец, высвободил ее.

Когда Прометей принес людям огонь, разгневанный Зевс велел Гефесту слепить из земли и воды девушку. Боги оживили ее. Афина нарядила в прекрасные одежды, Афродита дала неотразимую красоту, Гермес дал ей хитрый ум и изворотливость. Боги назвали ее Пандорой, что означает – наделенная всеми дарами. Когда все было готово, Зевс велел отвести Пандору Эпиметею – брату Прометея. И хоть Прометей и велел брату не принимать подарки от Зевса, Пандора была столь прекрасна, что Эпиметей ослушался брата и взял девушку в жены. Вскоре любопытная Пандора нашла в доме сосуд, где заключались все несчастья. Она открыла его, и беды разлетелись по миру, и осталась лишь надежда на дне сосуда...

Как вы, наверное, догадались, мифы древней Греции всю жизнь обманывали нас. Пандора не открывала ящик, а хранились в нем отнюдь не зло и болезни, а мутанты-черепашки. По крайней мере, именно об этом свидетельствуют нам события разворачивающиеся в Legendary. Таинственная организация, именующая себя Black Order, наняла Чарльза Декарда, чтобы тот выкрал из музея загадочный предмет, который соответствовал представлениям ученых о ящике Пандоры. И все шло нормально до тех пор, пока вор не решил проверить подлинность артефакта. Если ящик настоящий – то, когда он будет открыт, должна произойти фигня повсеместного масштаба. Ящик оказался подлинным, о чем свидетельствуют полуразрушенные небоскребы Нью-Йорка. Но для Декарда весь смысл существования вселенной сошелся в нестерпимой боли в левой руке, которую засосало в ящик. Артефакт оставил на ней таинственную метку, которая позволяет герою использовать необычайные способности.

На первый взгляд кажется, что все замечательно. Присутствует оригинальная и интересная завязка, ведь греческую мифологию не часто затрагивали в компьютерных играх. И мифические существа, устраивающие беспорядки и акции протеста посреди Нью-Йорка и Лондона. И необычная способность главного героя высасывать энергию из убитых чудовищ, а впоследствии обращать ее во благо – лечится или отталкивать врагов. И зрелищные, эпические кат-сцены. Но весь этот ворох – лишь украшение, под которым разработчики явно пытались скрыть скучноватый геймплей.

Не то, чтобы я ярый противник линейности, но настолько предсказуемые постановки игровых событий заставляют выть







от тоски. С самого начала, едва мы открыли злосчастный ящик, как возникает ощущение, что нас ведут за ручку через весь уровень – шаг влево или шаг вправо не вызывает расстрел на месте, но при всем желании и ступить то некуда. Едва мы попадаем на улицу, как видим драматическую картину – всюду парят грифоны, в панике мечутся люди, возникают всплески аномальной энергии и так далее в том же духе. Ряд машин преграждает нам дорогу. Запрыгнуть на капот легковушки у нас не получится – даже не пытайтесь. Над каждым автомобилем возвышается невидимая стена, предназначенная для того, что бы ограничить свободу перемещения низколетящим пернатым и особо бойким прямоходящим. Нам остается лишь ждать, когда нас пропустит его величество скрипт. Обычно он замаскирован под грифона, поднимающего одну из машин в воздух или выбивающего ключевую дверь массивным клювом. Или голема, собирающего вдоль улицы всю попадающуюся под руку технику. Иногда он предстает в виде охранника, который открывает нам дверь, что бы сказать пару слов и в следующую минуту отправиться на съедение заморскому чуде-юде. Таким образом эффект присутствия убит напрочь. Ни о каком сопереживании главному герою речи и не идет, единственное чувство, которое способен вызвать геймплей – это ощущение безучастности и необратимости происходящего. Декарда даже сложно назвать главным героем, он, скорее, посторонний наблюдатель, которого привели посмотреть на хорошо отрепетированное театральное представление. Заманчивое, зрелищное, но не особо увлекательное.

Вооружение нашего героя от стандартного набора любого шутера отличается разве что особыми способностями, заключенными в левую руку Декарда. Остальной арсенал вполне привычен. Да и перестрелки особого удовольствия не доставляют. Озвучка выстрелов какая-то слишком глухая и нереалистичная, словно у нас в руках не огнестрельное оружие, а страйкбольная пневматика. Да и патронов, даже на самого заурядного монстра уходит немало, что очень затягивает бои. На первых порах, приятнее и эффективнее использовать пожарный топор. Очень часто, можно встретить специальные объекты, при помощи которых можно быстро и навсегда избавиться от назойливых неприятелей. Например, почти везде разбросаны вентили, открутив которые можно потушить саламандр вместе с точками их респауна. Боссы же делятся на два типа. Первые убиваются особым способом, о котором вам обязательно сообщат. Умерщвление же вторых поскучнее – оно сводится к беспрерывной пальбе во время бега по кругу.

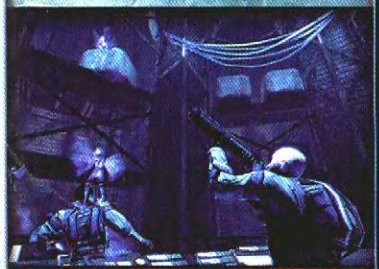
Редко встречающиеся головоломки либо просты как угол дома либо их решение столь нелогично, что добиться успеха можно разве что случайно. Никаких миниигр не ждите. Кодовые замки Декард открывает при помощи локтя, и соединения каких-то проводов. Наша роль в этом всем сводится к удержанию кнопки use в течение пяти-шести секунд. После прохождения седьмой такой двери, возникает желание использовать специальное средство, описанное в начале статьи, с последующим применением проводов вместо клизмы.

Если бы мы ставили оценки играм только за зрелищность, Legendary несомненно получила бы высший бал. Тут красиво все – от кат-сцен и эпических боссов до стычек с обычными монстрами, будь то огромный минотавр, грифон или прыгающие по стенам оборотни. Но постановка никуда не годится: заскриптовщина теперь – пережиток прошлого века. Нет, играть в целом интересно, но когда ты понимаешь, что фактически на 90% знаешь, откуда сейчас вылезет монстр, кого он съест и, главное, где откроет для нас проход дальше... ну что тут говорить? Одним словом играть в Legendary можно, но впечатления от процесса весьма неоднозначны. И не забывайте, что большинство из предоставленных в игре существ, состоят в Красной книге, уничтожение их карается законом... не обижайте тварючек!

Wolf









Графика:	9
Геймплей:	6
Звук:	8
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 7

ИЗ ЖИЗНИ ОДНОЙ ДЕВОЧКИ

Масяня под Желтым Прессом

Жанр:
квест

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

Системные требования:
компьютер, мышка, хорошее зрение, терпение

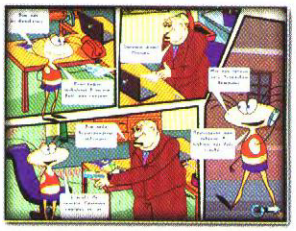
PC

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

ОЦЕНКА 9

Масяня – герой всех времен и народов. Ну, может и не всех, но многих. Популярность этой рисованной девушки достаточно высока, чтобы по ней можно было сделать игру и рассчитывать на успех. Пусть даже игру не масштабную, а всего лишь казуальную. Все равно играть в нее не менее интересно, чем в полноценный квест. Почему именно квест? Да потому, что именно к этому жанру можно отнести казуальные приключения Масяни. Игровой процесс предельно простой – в большинстве случаев надо находить предметы и использовать их по назначению. Радует, что во многих случаях предметы надо совмещать – это несколько усложняет задачу, а значит – делает игру более интересной и длительной. Сравнить игру можно с онлайновыми флешевыми квестами – типа комнаты, если помните такую. Есть, правда, у Масяни и недостатки: увы, но порой искать вещи не так просто, как хотелось бы – вполне вероятно, что уже на первом уровне игрок останется на полчаса-час, а дальше задачу можно еще и усложнить, выбрать уровень сложности. На минимальном игроку даются подсказки, на максимальном приходится рассчитывать только на свои собственные силы. Достаточно выбрать сложность себе по душе, чтобы наслаждаться игрушкой. Для этого тут есть все условия: озвучка соответствует той, что была в оригинальном мультике, да еще и главная героиня порой шутит над игроком, заставляя его напрячь свои силы и внимание, графика и рисовка тоже оригинальные. Не подкачал и сюжет – может, он и простоват, но подается интересно и вполне соответствует жанру игры. Так что играть в Масяню точно стоит – она скрасит собой рабочие будни и холодные зимние вечера.







ДЕЛО БЫЛО В ОГОРОДЕ

Ферма Мания

Жанр:
аркада

Разработчик:
realore
www.realore.ru

Издатель:
realore
www.realore.ru



PC

Графика:	9
Геймплей:	6
Звук:	8
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 7

Ферма – классический представитель игр, в которых всегда известно, что надо сделать, когда и как. Поэтому на первый взгляд она кажется простой и неинтересной. А вы попробуйте поиграть и скажите это же через часик или два – оторваться от игрушки просто невозможно. А все потому, что с каждым новым уровнем задача усложняется и действовать приходится все быстрее и быстрее. Да, уровни тут достаточно короткие и задачи простые: например, надо собрать 5 капустин, 6 пакетов шерсти и сделать два хлеба. Но при этом надо следить, чтобы капусту не своровали, животные были сыты и напоены, а урожай вовремя собран, прополот и полит. Иначе – все усилия и затраты пропадут даром. Для тех, кому задача покажется простой есть еще и игра на время – тут надо не только вовремя выполнять все действия, но еще и уложиться в отведенное время. Это сложно, особенно если хочешь совершенствовать производство – процесс это затратный. А вот если играть не на время, то можно развлекаться как душа пожелает – например, выполнить все условия, кроме одного и «зашибать бабки», чтобы потом купить новые оросительные системы, заменить велосипед мотоциклом, купить новую обувь и тд и тп. Развитие происходит просто и логично, временами обычные скоростные игры сменяются другими – поиском овечек на время. Не успел – потерял деньги. Успел – получил бонус.

Все это подается в красивой обертке из яркой картинки и веселой, заставляющей быстрее двигать пальцами и мышкой музыкой. Минус только один – если подвалит начальство или зазвонит телефон, перед вами будет стоять трудный выбор между игрой и работой.

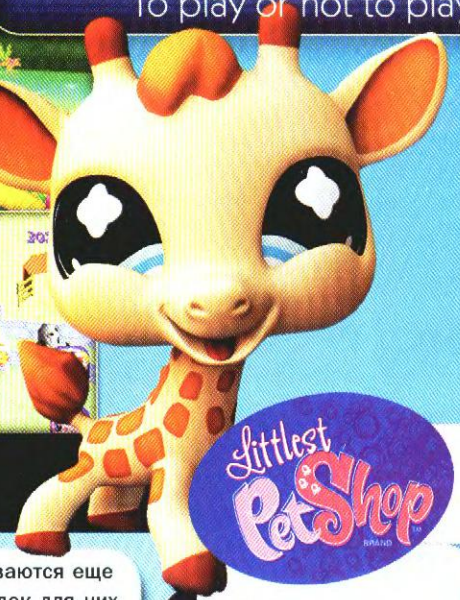








ЖИВОТНОЕ ЦАРСТВО



Littlest Pet Shop

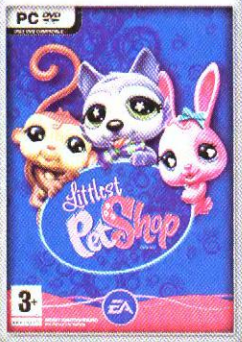
PC | Nintendo: NDS | Wii

Жанр:
казуалка, аркада
littlestpetshop.ea.com

Разработчик:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Издатель:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования:
Процессор 1,6 ГГц,
256 Мб ОЗУ,
64 Мб видео, 2 Гб HDD



В последнее время аркад выходит не так уж и много, поэтому внимание любителей жанра привлекают все игры, так или иначе относящиеся к нему. Правда, часто бывает так, что под аркадой понимают любые детские игры. Именно так произошло с Littlest Pet Shop. На самом деле к аркадам она относится только левым боком – тут есть некоторые аркадные элементы. Например, можно собирать бонусные монетки. На самом же деле игра представляет собой сборник казуалок, грамотно объединенных в одно целое. Подаются они под соусом из животных – милых и пушистых зверьков, за которыми якобы надо ухаживать. В процессе игры выясняется, что их надо периодически кормить, а большая часть времени уходит на то, чтобы играть с ними. Игры – это те самые казуалки, простые по сути, но очень завлекательные. Правда, сразу заметно, что игра делалась с расчетом на детей – взрослому и опытному игроку пройти игру на максимальном уровне сложности очень просто. В итоге достаточно пройти казуалку один раз, чтобы второй раз развлекаться ею уже было скучновато.

К счастью, игрушек таких тут много, поэтому минута к минуте, за игрой можно просидеть больше часа, а то и весь день. В большей степени раздражает другое: занимая постоянно первое место в казуалках, получаешь столько денег, что можешь позволить себе все – и зверушек (им надо покупать билеты на поезд), и игрушки для них, и украшения. Выбирать между двумя-тремя зверьми не приходится, а значит – отпадает психологическая составляющая. Детям же будет намного интереснее, особенно – девочкам, которые не могут устоять перед пушистыми милыми комочками. Им просто будет хотеться играть, чтобы вызволить на свободу к себе очередного любимца. Правда, когда животных становится очень много, начинаешь теряться – того покормить, этого погладить, с этим поиграть... Да и на локации не провернуться, если всех в одну кидать. К счастью, по мере «прохождения» игры, открываются еще несколько площадок для них, так что вопрос о месте отпадает сам собой, заменяясь необходимостью постоянно переходить с одной локации на другую.

Второй режим игры состоит только из открытых казуалок. Он для тех, кому не хочется заниматься зверьем: для взрослых, случайно оказавшихся за детским компьютером. Про графику долго говорить не приходится – яркие картинки присущи всем аркадам, а уж детским и подавно. К этому можно привыкнуть и оно перестанет раздражать. А вот звук наоборот – с каждой минутой игры надоедает все больше, слишком уж часто повторяются одни и те же мелодии и мотивы.

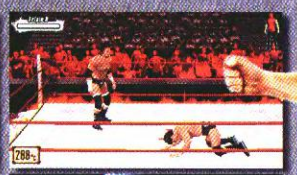
Какой тут может быть вердикт? Ну, разве что такой, что Littlest Pet Shop – хороший подарок младшей сестричке на праздник или хорошая подставка для кружки более или менее серьезного игрока. Ничего сложного, но, как и любая другая казуалка, она способна убить время – от одного часа до нескольких дней.



Графика:	10
Геймплей:	8
Звук:	6
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 8









SMACKDOWN VS RAW 2009 КЛИН КЛИНОМ

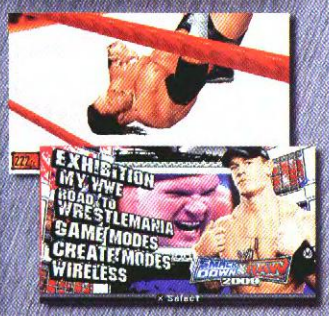
Жанр:
бои
www.smackdownvsraw.com

Разработчик:
YUKE's Future Media Creators
www.yukes.co.jp

Издатель:
THQ
www.thq.com

PSP | DS | PS2 | PS3 | Wii | X360





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

ОЦЕНКА 9

Федерация по театрализированым боям (реслингу) WWE является чуть ли не самым популярным американским шоу этой тематики. Начав с относительно небольшого чемпионата, оно разрослось до размеров большой, всеамериканской федерации с несколькими лигами. Помимо боев внутри каждой лиги, WWE периодически устраивает битвы «стенка на стенку», стравливая победителей участников федерации. На эту тему было выпущено немало игр, и многие из них получили признание среди почитателей этого вида спорта. Среди всей их разношерстой когорты лично мне больше всего запомнилась WrestleMania, выпущенная еще на SEGA MegaDrive. Это была игра полная драйва, увлекательных комб и азартного тисканья джойстика. Последующее проекты создавались с целью создать реалистичный реслинг, и бои потеряли этот непередаваемый драйв непрерывного «месилова» противника. К сожалению, WWE SmackDown vs. Raw 2009 также, как и длинный ряд предшественников, ориентируется на реалистичные бои. Ну и ладно, мы уже привыкли.

Пройдемся по боевой системе игры. У нас есть два вида ударов, два вида захватов, модифицируемые кнопками направления, и множество способов их соединения в связки. Основным оружием в реслинге, в отличие от большинства файтингов, являются не удары, а захваты. Именно они являются отправной точкой для комбинаций и мощных бросков. Здесь сильно развита система перехватов, а также система перехватов перехватов, и перехватов перехватов перехватов. В общем, поймав противника, нужно как можно быстрее обрабатывать его серией ударов, иначе он может перехватить инициативу в свои руки. Свалив врага на пол, не стоит просто ждать пока он встанет, подходим поближе и ногами его, ногами, или локтем с прыжка, или, что еще лучше – забраться на ограждение ринга и спрыгнуть оттуда на противника. Основной фишкой реслинг-боев являются парные схватки – одновременно на ринге находятся два человека, но в то же время можно позвать напарника и сменить уставшего бойца, или осуществить парный захват (хотя это и запрещено правилами). Все тычки и удары не проходят бесследно – на экране видно состояние ваше и противника, какие области тела получили наибольшие повреждения. Если одна из областей становится красной, это очень сильно сказывается на боевых возможностях игрока. Поврежденная рука почти не двигается, проявляется хромота, отбитый пресс виден по сгорбленной фигуре бойца.

В игре представлено много различных режимов. Самый заметный это «Road to WrestleMania» где мы выбираем одну из пяти суперзвезд реслинга и должны провести ее до обедного конца через сюжетную линию. Примечательно, что она разная для разных персонажей. Сценаристы неплохо поработали, чтоб создать скриптовые вставки как можно больше раскрывающие характеры этих икон реслинга. Вторым по объему, но не по важности является режим карьеры. Он во многом схож с «дорогой», но в нем доступны все бойцы и нет сюжета – только стремление одержать победу над всеми. Интересно, что в этой игре впервые представлен эксклюзивный вид поединков – Инферно. В нем, после выхода бойцов на ринг вдоль канатов разжигается огонь. Постепенно температура на ринге растет, и когда она достигает 300 градусов по цельсию, появляется возможность выкинуть противника за канаты, что в этом виде поединков означает победу.

В «WWE SmackDown vs. Raw 2009» нет возможности создавать свои стили борьбы, но взамен нам дали редактор финиширующего удара. В нем можно создать индивидуальную последовательность из десяти движений, выбрав их из базы содержащей 500 различных ударов. Получаются своеобразные собственные фаталити.

Игра вышла в духе всей серии, с интересными дополнениями, но и с недостатком – отсутствием стилей борьбы. Радует отличная анимация и спецеффекты, серьезно поднимающие интерес к игре. Любители файтингов оценят самобытную боевую систем WWE 2009, но вряд ли эта игра серьезно зацепит людей, для которых реслинг в новинку.

Telo



Утром выйдешь в поле.
Красота, хоть плачь!
Смотришь – ЛокоРоко
Прыгает, как мяч...
/почти А.А. Фет/

УКАТАЙКИ 2

LocoRoco 2

PSP

Жанр:
аркада, пазл
www.locoroco.com

Разработчик:
SCE Japan Studio
www.scei.co.jp

Издатель:
Sony Inc.
www.scei.co.jp

Два года прошло с тех пор, как первая часть LocoRoco увидела свет. Несмотря на кажущуюся примитивность задумки, эта игра завоевала любовь простым управлением и неординарным графическим исполнением. Высокая аддиктивность LocoRoco сделала из этой игры настоящий локомотив, потянувший за собой вереницу релизов для PSP в 2006 году. Почитатели LocoRoco с нетерпением ждали продолжения этой забавной игры, но Japan Studio сначала выпустила не менее интересных Patapon-ов, и лишь после в сеть просочились слухи о том, что LocoRoco 2 все же быть.

И вот, чего просили, того и дождались – забавные LocoRoco и их друзья снова требуют нашего внимания для спасения их планеты. Разработчики решили не ввязывать в игру еще одну сторону, так что нам снова придется встретиться с врагами из прошлой части – Moja. Посрамленные в первой части, они вернулись на родную планету, где их предводитель Bonmucho придумал новое оружие – песню, вытягивающую энергию из всего живого. Разучив вредоносную мелодию, Moja оседлали свой межпланетный метеорит и снова оправились покорять планету LocoRoco.

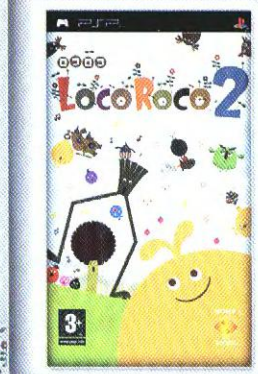
По ходу игры оказывается, что Bonmucho – не самый сложный противник. Куда больше проблем доставляет его супруга. Она обладает очень вредной способностью превращать дружелюбных MuiMui в злых и вредных BuiBui. Последние не прочь повоевать как с нашими подопечными, так и с остальным населением планеты, включая своих миролюбивых родственников. Но хватит спойлить, лучше посмотрим, что еще новенького подготовили нам Japan Studio.

Основная идея игры осталась та же – мы управляем движениями LocoRoco, наклоняя планету вправо или влево и подбрасывая их. Конечно, не обошлось и без нововведений – со временем наши подопечные получают способность плавать под водой, прыгать с ветки на ветку и с веревки на веревку, бить врагов с разбегу и успешно отбиваться от их атак. Задания стали разнообразней: чаще приходится дирижировать хором непосед, стараясь попадать в такт нотам на экране, стало попадаться больше механизмов, которые нужны не только для прохождения основного пути, но и для открытия различных тайников. Причем не редко нам придется для выполнения поставленной задачи «рассыпаться», чтоб оказаться одновременно в двух местах.

Освобождая планету от вражеской напасти, мы не ограничимся одними путешествиями по планете, сражениями с Moja и радостью от освобождения наших друзей MuiMui. В таком случае LocoRoco быстро бы приелась. Разработчики добавили много увлекательных аркад – от банальных LocoRoco-бегов до увлекательной головоломки, в которой наш подопечный выступает в роли мячика. Помимо этого мы получили в свое командование миниатюрное подобие симсов – в игре мы также помогаем в обустройстве общежития для MuiMui. Постепенно у нас скапливаются строительные материалы, с помощью которых можно расширять домик наших друзей, изготавливать мебель и другие предметы первой MuiMui-ной необходимости. Кроме различных косточек, лепестков, перьев, колючек и прочего мусора мы можем находить карточки с изображениями различных персонажей игры. Они пригодятся для складывания относительно простых паззлов, основной проблемой в которых является как раз нахождение нужных карточек. Причем не стоит упускать возможность собрать полную картинку, ведь за это можно отхватить неплохую награду – тысячу драгоценных жучков, которые используются при прохождении аркад.

В графическом плане LocoRoco 2 мало чем отличается от первой части игры. Гениальный дизайн Tsutomu Kouno продолжает радовать взгляд необыкновенной живостью и разнообразием. Музыка на каждой локации своя. Она приятна и не надоедает долгое время, кроме, разве что, мелодии звучащей в доме MuiMui и при собирании паззлов. Озвучка игры и того лучше, она еще в первой части была практически идеальна.

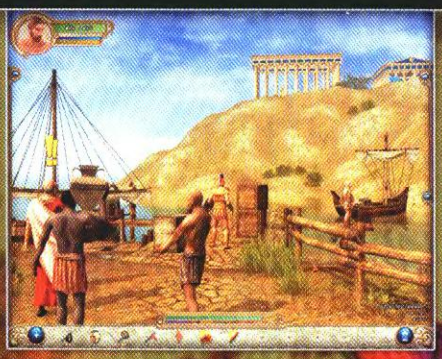
Перед нами достойный продолжатель дела LocoRoco – такая же красивая, веселая, разнообразная и аддиктивная игра. Игра, в которую должен сыграть каждый владелец PSP, чтоб узнать, что такое действительно увлекательный геймплей, который «ест моск».



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

ОЦЕНКА 11








NUMEN
CONTEST OF HEROES

ВРЕМЯ ГРЯДЕТ

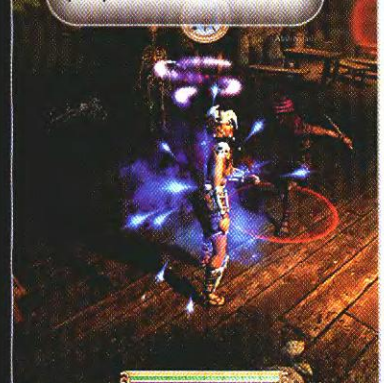
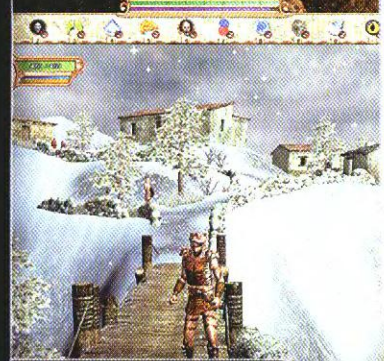
Жанр:
РПГ
numen.akella.com

Разработчик:
Cinemax
www.cinemax.cz

Издатель:
Акелла
www.akella.ru

Ожидаемая дата выхода:
февраль 2009

PC

Иногда нам удается добыть игры, которые не просто не добрались до нашего рынка, но и попросту еще вообще не вышли. И нам удалось вживую «пощупать» предварительную версию игры. Конечно, в игре все еще может поменяться, но общее представление о том, чего стоит ожидать, мы получили и готовы поделиться по секрету со всем светом. Но начнем с того, что не зависит от версии беты – сюжета.

Олимпийские боги долго спорили и неоднократно выясняли отношения, пытаясь выяснить, кто из них сильнее и главнее. Но, поняв, что напрямую они ничего не решат, приняли решение, что каждый из богов воспитает своего героя, и кто из героев окажется сильнее, того бог будет считаться главенствующим. Раззадорившись не на шутку, боги превратили мирную страну в арену для битвы. Земли заполонили чудовища, и герои бесстрашно отправились в путь.

Вообще, мифы и легенды – хорошая основа для фильмов и игр, только используют ее редко. А ведь тут есть все, что надо – остается только перенести и дополнить новыми приключениями. Нет, мы вовсе не пытаемся завуалировано сказать, что задача, стоявшая перед разработчиками Numen: Contest of Heroes, была легче, чем у других компаний – возможно, даже наоборот – им необходимо было перенести это так, чтобы игра была зрелищной и интересной, а боги древних не остались в обиде.

Итак, перейдем к самому процессу игры. Создание персонажа пока что совсем не хитрое – выбираем пол и имя главного героя, после чего нас знакомят с его детством. Брат и сестра, оставшиеся после смерти отца только с дедушкой, подросли, и теперь настала пора выбраться из изолированной деревушки и отправиться знакомиться с миром. Но прежде, чем сделать это, надо найти свое место в жизни. Для этого у нас есть возможность определиться с классом героя, став учеником колдуна или лучника, хотя можно остаться просто воином, продолжая использовать кинжал.

Классов немного, но этого достаточно, тем более, что умения можно развивать параллельно, тогда наш герой хоть и не сможет достигнуть идеала ни в одном из классов, но сможет стать сильным соперником: это как теория о наполовину пустом или наполовину полном стакане. Победить профессионального воина только оружием ближнего боя будет в таком случае непросто, но все же иногда магия и стрельба из лука ой как не лишни.

В зависимости от того, кто будет вашим наставником, будет изменяться перечень способностей, приемов, бонусов и талантов. Будет варьироваться от этого и список доступного оружия, за исключением трех основных его классов – мечей, жезлов и кинжалов. Среди уникальных возможностей, доступных в зависимости от божества, называется умение воскресать из мертвых или проводить магию через воду. В общем, разнообразие тут немалое, так что вполне естественно, что из-за этого изменится стиль прохождения игры, но разработчики пошли немного дальше – в зависимости от наставника будет изменяться еще и ход событий, локации, на которых окажется наш герой и задачи, стоящие перед ним. К счастью или нет, но наставник будет определяться не игрой, а самим игроком, так что выбор перед нами стоит очень непростой – особенно, при первом прохождении, когда еще неизвестно, как обернется тот или иной арсенал умений.

Единственное, что точно будет общим у всех персона-

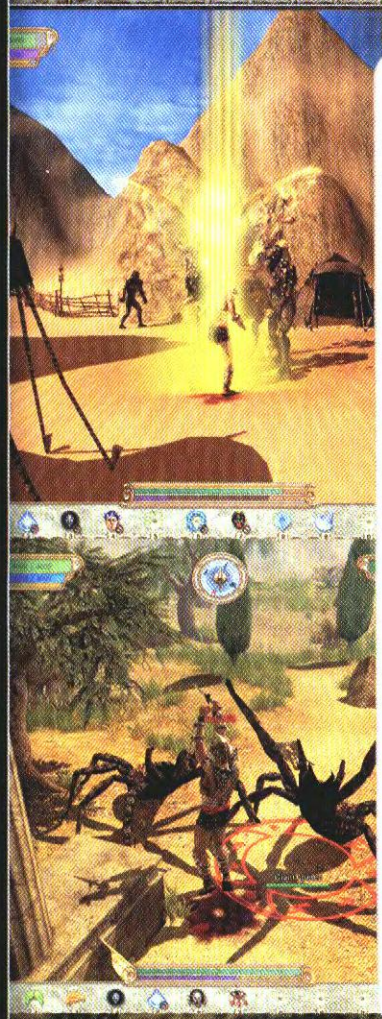












жей – это то, что им предстоит встретиться, причем далеко не единожды. Происходить это будет в первую очередь на арене, где надо будет продемонстрировать свои умения и силу. Однако периодически герои будут пересекаться и по ходу повествования – порой им даже придется объединяться в партии, чтобы победить общего врага. Не знаем, как на это смотрят боги, но нам такое положение дел нравится – оно обещает добавить в игру разнообразия, сделать игровой процесс более интересным.

***

По сути, деревня – это тренировочная локация, но даже здесь достаточно сложно выбраться за пределы поселка, не встретившись с противником. С одной стороны его обсели волки, а с другой – гигантские пауки. Если с молодыми особями наш герой справляется в легкую, то те, что постарше, могут вызвать затруднения. Ознакомившись с управлением и боевкой, мы отправляемся в большой мир, где нам предстоит вершить подвиги. Там нам встретятся мифические чудовища с некоторыми из которых придется справляться при помощи других героев. Часть мифических персонажей и чудищ мало похожа на то, что можно было вообразить себе, но тем не менее все ключевые особенности, описанные в мифах, налицо. Фантазия есть, но она знает меру. Возвращаясь к тому, что было сказано в самом начале статьи, не могу не отметить, что перенести их из мифов в игровую реальность разработчикам удалось. Сложно сказать, что послужило тому причиной – атмосфера, графика или что иное. Но зато уже сейчас можно сказать, что графическое оформление игры впечатляет – с любовью воссозданные деревеньки, окруженные полями, редко посаженные деревья шевелят листвой на ветру, солнечные блики играют в воде ручья. Так и хочется в лето, на деревню, к бабушке, подальше от этой холодной зимы. Но отдыха ждать не стоит – игра обещает быть не простой в прохождении: для того, чтобы победить соперника, недостаточно просто давить беспорядочно на кнопки, надо думать, искать и продумывать стратегию сражения. В суммарном итоге нам обещают сделать боевую систему, похожую на ту, что есть сейчас в World of Warcraft.

***

Ну что ж, ждем февраля и надеемся, что игра выйдет вовремя и выйдет как минимум не хуже своей бета версии, и ее не коснется фичкат. На данный момент Numen: Contest of Heroes представляет собой достаточно интересный проект, пусть и не такой ожидаемый, но вполне способный стать одной из самых классных игр начала следующего года. Ждать стоит, покупать – тоже. Хотя бы ради того, чтобы успешнее сдать экзамены по античной истории и литературе, да и просто потому, что в начале года игр хороших будет не так уж много, а в анамнезе у многих – недавно пройденные шедевры типа Фоллаута, Невервинтера или ГТА 4.

РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007-2008!

Спецвыпуски



№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. ☐



№7'2007 — с диском 6 грн. ☐



№8'2007 — с диском 6 грн. ☐



№9'2007 — с диском 6 грн. ☐



№10'2007 — с диском 6 грн. ☐



№11'2007 — с диском 6 грн. ☐



№12'2007 — с диском 6 грн. ☐



№1'2008 — с диском 6 грн. ☐



№2'2008 — с диском 6 грн. ☐



№3'2008 — с диском 6 грн. ☐

Чтобы подписаться:

1. Отметь те журналы, которые хочешь приобрести, подсчитай общую сумму – внеси ее в графу «**Общая стоимость выбранных журналов**».

2. Перечисли в любом коммерческом банке получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь», р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735,
код ОКПО 30262819

3. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080

4. Если есть вопросы, звони: (044) 425-9247(48);

Твой «ШПИЛЬ!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

_____

_____

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

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

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009

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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «84 грн 00 коп», а ниже – «восемьдесят четыре грн. 00 коп.»). Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
  физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
  юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
  по адресу: ИД «Комиздат», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
  по факсу: (044) 425-92-48 или 425-92-41
  по электронной почте: subscribe@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
  «*Шпиль!*» – 84,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 144,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

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

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

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

Счет №555 от «1» января 2009 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2009	Декабрь 2009	1	84,00
Шпиль! С диском			1	144,00
			Всего к оплате	

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

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

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

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

ПУШИСТЫЙ ЭЛЕКТРОШОК

Вольт
Жанр:
аркада
Разработчик:
Disney Mobile
www.mobile.disney.go.com
Издатель:
Disney Mobile
www.mobile.disney.go.com

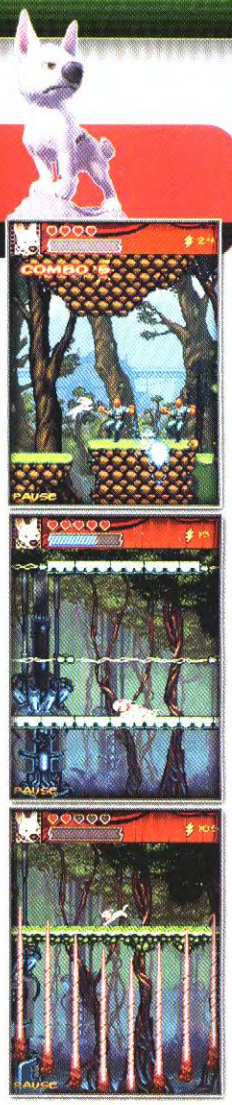
Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470234 (ЦЕНА 9 ГРН)



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

ОЦЕНКА 11

С каждым новым поколением мобильные игры становятся все лучше и лучше, некоторые из них уже совсем не уступают компьютерным – ни по удобству управления, ни по азарту, который возникает в процессе игры. Особенно это касается аркад. Одним из самых ярких представителей этого класса является Вольт – игра, сделанная по мотивам мультфильма, что особенно удивительно: обычно «игры по мотивам» выделяются кривизной, а не качеством. Вольт же напротив, игра настолько хорошо сделанная, что оторваться от нее просто невозможно. Управление основано на цифровом блоке – навигационного центра будет недостаточно для выполнения всех действий: мультяшная собачка может ложиться, бегать, прыгать вверх или в длину, выполнять свои фирменные трюки (лай и удар-молния). В итоге пальцами приходится перебирать настолько быстро, что они устают под конец небольшого уровня – игроку и Вольту приходится бороться со злодеями, преодолевать препятствия в прыжке и пригибаться к земле, чтобы не столкнуться с ними. К счастью, после насыщенного событиями уровня, следует передышка: сюжет подается небольшими роликами с диалогами, в которых присутствуют и хомяк, и кот, и девочка – хозяйка талантливого песика. Диалоги тут не очень длинные, но интересные и, что самое главное, – живые, насыщенные и даже с юмором. Поэтому следить за развитием событий легко и приятно. Приятному времяпрепровождению способствует и яркая мультяшная графика, выглядящая более чем пристойно на небольшом экране мобильного телефона. Фигурки хорошо проработаны, фоны яркие и забавные, но не отвлекающие от процесса игры. Минус у игрушки только один – низкая реиграбельность, но это минус всех игр с прямолинейным сюжетом.



СВЯТО НАБЛИЖАЄТЬСЯ

ElvesHunter
Жанр:
аркада, новогоднее
Разработчик:
WooWorld
www.wooworld.net
Издатель:
WooWorld
www.wooworld.net

Для закачки отправьте код на номер 7900:
00747461 (ЦЕНА 9 ГРН)



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

ОЦЕНКА 9

ElvesHunter – аркада, посвященная новогодней сиесте. В этой игре нам предстоит натянуть на себя шкуру заграничного деда мороза и собирать по близлежащей местности потерянные подарки, пирожные, звезды и прочие полезные в хозяйстве мелочи. Задача усложняется не столько тем, что вокруг бегают враги, сколько тем, что каждую вещь надо относить на сани – два подарка ну никак не умещаются в руках у главного героя. То ли дело наш отечественный дедушка мороз с мешком за плечами – туда влезет все, что только нужно и ненужно. В итоге путешествовать приходится долго, но по одним и тем же платформам: достаточно попасть на землю, чтобы игра закончилась. Скучновато, хотя на несколько часов игры все-таки хватит. К плюсам относится простое управление: для того, чтобы заставить главного героя двигаться по локации используются четыре кнопки – 4 и 6 отвечают за ходьбу, 1 и 3 – за прыжки на верхние или нижние платформы. Кнопкой 5 можно отстреливаться от противников. Ими в игре являются бывшие соратники главного героя – эльфы. Каким образом эльфы оказались врагами деда мороза – неизвестно, зато убить их легко: для этого достаточно пары выстрелов из охлаждающего бластера. Прорисованы герои хорошо и ярко, локации соответствуют времени года и позволяют легко засечь нужные объекты или врагов.

Как уже можно было догадаться, игра не очень увлекательная, хотя выглядит она хорошо и проста в управлении. К тому же, она может поддержать атмосферу праздника, а это тоже немаловажно.



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



КОШАЧЬИ ПОВАДКИ

В прошлом номере мы закончили операцию по трансформации мышки в волка. Результат вышел не идеальный, но на этом примере мы постарались показать сразу несколько техник моддинга, бегло ознакомив вас с тем, насколько широки здесь возможности для творчества. Это большой задел для тех, кто хочет превратить свой обычный серый и непримечательный компьютер в настоящую шпилерскую машину. Но это моддинг большей частью для себя, для души. А что полезного, кроме уважения и завистливых взглядов друзей, может дать увлечение этим видом искусства? Что если... что если использовать его не на своем компьютере, а на обычном предмете? Например... на наушниках.

Наушники – вещь распространенная, их не только к компьютеру приспособить можно, а в случае чего эффектно измененные они и на подарок пойти могут. Собственно попробуем сделать подарок... например для Pantera SLS. Раз она у нас пантера, то и наушники мы моддить будем под этот образ, а самым очевидным вариантом, в этом случае, является превращение наушников в пантерьи ушки.

На растерзание нам достались такие же наушники, что и разыгрывались недавно в «Геймтреке» – Logitech Digital Precision PC Gaming Headset. Не волнуйтесь, это не один из призов – эти наушники нам любезно предоставили сами Logitech.



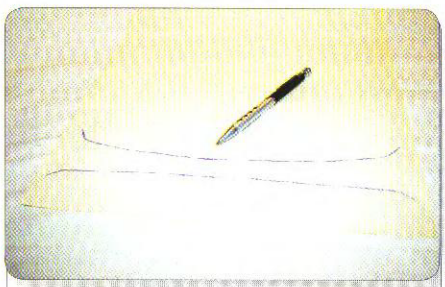
Для начала нам понадобится бумага ручка и сами наушники.



Прикладываем наушник одной чашкой к бумаге и начинаем его обводить



Дойдя до изгиба стараемся не сбить положение наушников



После обводки с двух сторон получилась такая заготовка



Теперь берем мех



Размещаем на нем вырезанную заготовку



Для того, чтоб во время вырезания не сбиться, пришпиливаем бумагу к меху



Вырезаем отверстия для динамиков



Теперь нам помимо наушников и вырезанного меха понадобится клей. У меня осталось немного эпоксидного клея с прошлого моддинга, но все же в данном случае лучше себя покажет клей типа «Момент».

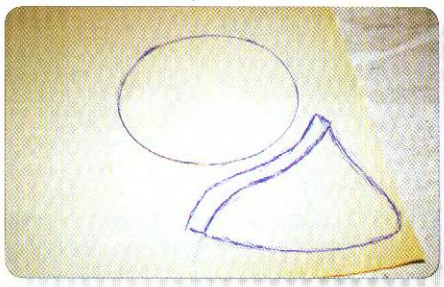


Тщательно намазываем клеем наружную часть дужки

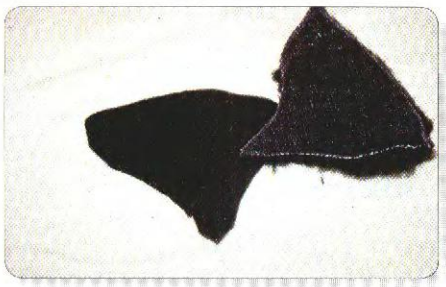


Приклеиваем заготовку к дужке

Дальше переходим собственно к самим ушкам. Берем часть заготовки для дужки, прикладываем к листу бумаги и пририсовываем уши желаемой формы. В данном случае я старался сделать что-то похожее на кошачьи. Убрав заготовку дужки, дорисовываем дополнительное поле для крепления ушек внахлест.



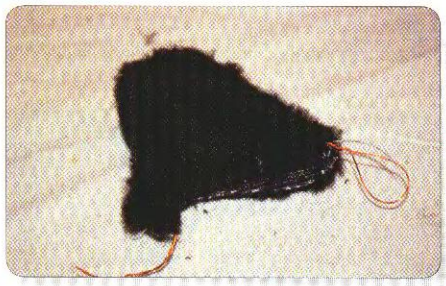
Далее по заготовке вырезаем из меха две внешние части уха. Главное не вырезать две абсолютно одинаковые, а сделать одну в зеркально отображении. В противном случае мы получим два правых или два левых уха. Далее, для того чтоб результат получился более реалистичным и красивым, для внутренней части мы возьмем какую-нибудь другую ткань черного цвета, главное чтоб это был не мех. Из нее вырезаем две таких же заготовки, как и из меха.



Потом нужно или собственноручно совершить подвиг, или обратиться за помощью к слабому полу – заготовки попарно сшиваются мехом внутрь и потом выворачиваются. Это делается для того, чтоб по краю получившихся ушек не торчала тканевая основа меха.



В получившиеся уши заправляется проволочный каркас чтоб они стояли торчком, а не висели как у спаниеля.



Для того чтоб уши не соскользнули с каркаса, проволока продевается сквозь тканевую основу меха и скручивается.



Чтоб обеспечить лучшую фиксацию, переднюю часть ушек намертво прикручиваем к креплению динамика наушников.



Далее приклеиваем ушки к корпусу наушников, а поверху, для того чтоб скрыть крепление, приклеиваем заготовку для дужек.



Повторив эту операцию и на втором динамике, мы получаем вот такие кошачьи наушники.



Вот и все. Подарок готов. Можно назначать сходку авторов для вручения энтого сюрприза.

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

Информационные технологии
для эффективной работы

COMPUTERWORLD УКРАИНА

информационно-аналитический
еженедельник

Самая достоверная
информация
о современных ИТ
и методах
их эффективного
использования



ИТ для бизнеса:
события
продукты
технологии
консалтинг
решения

www.computerworld.com.ua

Подписной
индекс 33586
Только редакционная подписка

Адрес: 04080, Киев,
ул.Фрунзе 40
тел: +38 (044) 425-92-41;
425-92-42; 425-92-43;
425-92-44; 425-92-45 (46-48):



УШИ VS УШИ

Дома, без хороших колонок – таких, чтоб было слышно, над каким ухом пуля свистнула или сколько тонн тротила было во взорвавшейся под ногами авиабомбе, как-то и не шпилится. Все в них хорошо – и эффект присутствия создают, и позволяют отслеживать противника на слух, и просто незаменимы если хочется послушать музыку на большой громкости «для фана». Хотя, все же есть с колонками одна проблема. Вечером, когда уже точно нет никаких дел, многие остаются перед выбором – пойти спать или порубиться во что-то интересное на компьютере. Владельцам компьютеров с акустикой в таком случае остается только пойти спать, ну или играть с выключенным звуком. Причина банальна и проста – все соседи спят, а агрессивное звуковое сопровождение может вызвать у них нездоровый интерес к вашему месту проживания и припадки немотивированной агрессии. Узнав, откуда доносятся звуки, они могут устроить вам близкое знакомство с милицией или прийти лично, чтобы познакомить лицо шумного гражданина не только с «a table», но и с «a wall». В общем, без дополнительного укрепления подступов к квартире, рисковое это дело. Для таких случаев лучший вариант – воспользоваться наушниками: и домашние не услышат, и соседей не потревожишь. Вот мы и решили за тему сегодняшнего «железного бума» взять наушники, но не простые, а с интересными особенностями.



Philips SHC8585

Начнем, пожалуй, с Philips SHC8585. Наушники это не дешевые, цена на них находится в районе 150-180 долларов, но возможности с лихвой покрывают стоимость.

Для начала стоит упомянуть, что это беспроводные наушники. Причем радиус уверенного приема у них составляет около 100 метров. Соответственно, нет риска порвать провод или сломать выход на звуковой карте, забыв снять наушники, когда встаешь из-за компьютера (сам несколько раз попадал в такую ситуацию). Также в них можно ходить по квартире без отрыва от прослушивания музыки – зона покрытия передатчика больше чем у колонок средней мощности, и нет проблем с тем, что высокая громкость кому-либо мешает. Поддерживается три канала для передачи сигнала, так что, если какая-то техника создает помехи при прослушивании, всегда можно переключиться на другой канал.

Автономность наушников обеспечивает съемный микропальчиковый никель-гидридный аккумулятор, поэтому, если даже если в самый неудобный момент он «сядет», можно воспользоваться обычной батарейкой или запасным аккумулятором. Хотя, такую ситуацию представить сложно – полного заряда батареи хватает на 15 часов непрерывной работы наушников, а их базовая станция одновременно является и зарядным устройством. Так что, сняв SHC8585 на ночь, утром получаешь их полностью заряженными и готовыми к работе.

Еще одной интересной особенностью SHC8585 является встроенный процессор звука, который может работать в двух режимах – усиление басов или SRS WOW. С первым из них все понятно – любители низких частот по достоинству оценят глубину и напор ударников в этом режиме. Второй режим больше ориентирован на просмотр фильмов – процессор раскладывает звук на составляющие, делая некоторую задержку сигналов от разных источников, увеличивая тем самым силу и выразительность объемных звуковых эффектов. Все эти функции только дополняют основные характеристики наушников, а они впечатляют. Радует широкий динамический диапазон, особенно учитывая, что это беспроводная модель, а они обычно не могут похвастаться таким же звуковым охватом, что и проводные.

Наушники грамотно спроектированы. Основной вес ложится не на уши, а на дужку, благодаря чему они довольно долго не создают ощущения дискомфорта. Мягкие амбушюры полностью охватывают ухо, создавая замкнутую звуковую зону, за пределами которой практически не слышно, что происходит внутри. Это делает SHC8585 хорошим вариантом даже для использования в комнате, где кто-то спит – ничто не потревожит его безмятежный сон.

SONY MDR-NC500D

Вторым участником нашего обзора является творение Sony; модель MDR-NC500D не может похвастаться беспроводностью, но ее все же можно использовать без аудиошнура. Главной фишкой этих наушников является система активного шумоподавления. То есть, основная их задача не в том, чтобы то, что ты шпилишь в игру или смотришь фильм, не мешало другим, а в том, чтобы посторонние звуки не мешали тебе насладиться звуковой дорожкой.

Принцип работы системы активного шумоподавления основывается на том, что микрофоны, установленные на наушниках, улавливают внешние шумы, которые передаются на обработку встроенному звуковому процессору, где звуковые волны переворачиваются и воспроизводятся в динамиках в противофазе. А шумы, объединившись с собственным перевернутым по фазе отражением, нейтрализуют друг друга.

Интересно то, что создатели этих наушников не просто реализовали простейшее шумоподавление, а внедрили интеллектуальную систему адаптивно подстраивающую алгоритм работы звукового процессора в зависимости от типа фоновых шумов. Это позволило добиться почти 99% снижения звукового фона.

Наушники имеют очень удобную конструкцию – не смотря на кажущийся малый размер корпуса, они полностью закрывают ухо, не создавая при этом никакого давления. Материал наушников очень легкий и их практически не замечаешь при носке, я их протаскал почти целый день на себе, и даже не заметил никакого дискомфорта, хотя обычно модели с оголовьем довольно быстро меня утомляют. Если нужно у кого-то что-то спросить, а наушники снимать лень, то на корпусе есть кнопка, временно отключающая систему шумоподавления и выводящая звук с микрофонов на динамики без обработки. Также если автоматика регулировки шумодава вдруг собьется, то также есть кнопка заставляющая искать более эффективный алгоритм шумоподавления.





Одного заряда встроенного литиевого аккумулятора хватает приблизительно на 15 часов тишины, а если воспользоваться аудиошнуром с батарейным блоком, то к этой цифре можно смело добавлять еще 12 часов. В общем если дома кто-то закатит скандал, или под окнами круглосуточная стройка, то лучше спасения нету. Про транспорт и говорить нечего – надел наушники, включил плеер или PSP и наслаждайся нормальным звуком без выкручивания регулятора громкости на максимум. Единственное неудобство, которое возникает с MDR-NC500D, это то, что слушать музыку без шумоподавления невозможно. Соответственно, если нет возможности зарядить аккумулятор или добыть батарейки, то послушать музыку не удастся.

Комплектация наушников, помимо двух аудиошнуров (без батарейного отсека и с батарейным отсеком), включает в себя зарядное устройство, переходник для подключения к аудио-сети самолета и жесткий чехол для переноски, в котором все это с легкостью умещается. Набор солидный, но его стоимость может отпугнуть – 400 долларов на борьбу с лишними шумами выделить могут не многие.

WCG-2008: ФИНАЛ

Вот, собственно, и подошел к концу очередной киберспортивный сезон. Можно на какое-то время отложить клавиатуры, мышки и геймпады в сторону и вздохнуть с облегчением. Финальную точку в затяжных киберспортивных сражениях традиционно поставил главный ивент года, величают который в народе World Cyber Games. Сборная нашей страны показала себя с лучшей стороны. Полагаем, никто лучше них самих не сможет рассказать о том, как же все было на самом деле:

DTS

«Шпиль!»: Здравствуй! На украинских отборах вы удивили всю страну, каковы же были планы на Grand Final?

Валентин Кравченко: Приветствую! Мы понимали, что до прошлогоднего успеха нашей сборной по Counter-Strike нам будет очень тяжело дотянуться, но, несмотря на это, желание было выступить на максимуме возможностей. Получилось не особо удачно – из призов с этого чемпионата мы увезли только положительные эмоции, новые знакомства и бесплатные сувениры =)

«Шпиль!»: Групповой этап многие считали для вас непроходным. Это был первый турнир такого масштаба для команды, сомневались ли вы в своих возможностях?

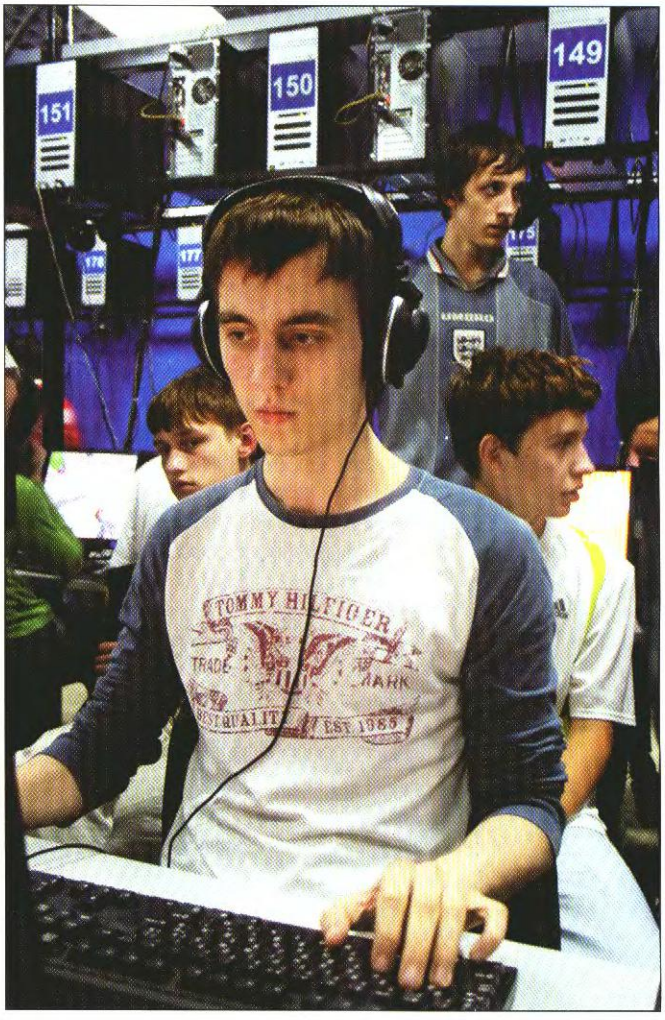
Валентин Кравченко: Турнир этот был для нас не первым – за пару недель до Кельна мы побывали в Дубай, где проходил турнир серии «Extreme Masters». В Кельн же мы ехали с уверенностью в своих силах и пониманием, что выход из группы – это минимум, опуститься ниже которого мы не имеем права. Про максимум мы не загадывали, однако перед игрой в плейофф с командой из Польши мы прекрасно понимали, что ничего невозможного нет и обыграть их действительно можно. Но поляки не совершили такое количество ошибок, которое позволило бы нам зацепиться за победу.

«Шпиль!»: Что за история приключилась с белорусами? Вам ведь достаточно было провести вничью игру, которая для вас ничего не решала, чтобы они вышли из группы, но вы не оставили им шансов. Почему?

Валентин Кравченко: Очень многое в нашей команде решает менеджмент. Решено было, что нужно играть независимо от личных чувств на свой спортивный максимум, так и делали.

«Шпиль!»: Как ты можешь прокомментировать последнюю игру против mYm? Что было у них, чего не было у вас?

Валентин Кравченко: У нас – нервозность и отсутствие опыта действий в определенных условиях. У них – опыт и наработанное годами взаимопонимание. Одним составом на тот момент они играли уже более двух лет.





«Шпиль!»: Довольны ли вы своим выступлением? Как ты считаешь, подобный результат достижение для команды, или нереализованная возможность?

Валентин Кравченко: Нет, недовольны. И с белорусами нехорошо получилось, и поляков не прошли, которые в глубоком кризисе находились и могли проигрывать всем подряд. Зато мы получили колоссальный опыт от феноменально захватывающей игры с легендарными вьетнамскими воинами клавиатур и мышек. Было круто.

«Шпиль!»: Какие общие впечатления от ивента? Как проводили свободное время?

Валентин Кравченко: Свободное время проводили в прогулках по городу, знакомством с новыми людьми, немецкой архитектурой и кухней. Еще удалось вырваться в Голландию. Ощущение было, как будто попал в сказку из детства. К сожалению, попали мы туда не весной, когда все цветет, а осенью, но все равно впечатлило.



BLOOD

«Шпиль!»: Здравствуй, помню твои комменты сразу после вылета с групповой стадии =) Сейчас эмоции, наверное, отошли на второй план и ты по-другому смотришь на все. Как думаешь, что тебе помешало показать хороший результат?

Blood: Привет! По прибытию в Кельн, в своих тренировках с Walkman'ом, я играл намного увереннее и стабильнее, чем в своей группе. Я даже сейчас не могу понять до конца, что помешало мне выиграть у тех игроков, которые играли не лучше меня. Просто не мог настроиться и сконцентрироваться на играх. Играл очень плохо, не получалось вообще ничего из того, что я задумывал. На WCG Украина я показал игру намного лучше, чем на Grand Final. Скорее всего, это вызвано малым опытом игр за рубежом.

«Шпиль!»: Что то это за ситуация была с русским игроком Alex'ом? Говорят, он слил тебе матч и даже забил гол в свои ворота. Как на это отреагировали остальные игроки?

Blood: Алекс мой хороший друг, за день до игрового дня я общался с ним по поводу «сливов» игр. Мы тогда пришли к выводу, если у одного из нас не будет шансов на выход из группы на момент нашей игры, то он «помогает» другому выйти из группы. Так случилось, что Алекс первую игру проиграл, вторую сыграл вничью и третью проиграл. С одним очком у него не было даже теоретических шансов на выход из группы. А почему он забил сам себе на 90-й минуте, я так и не понял, да и сам он не смог дать четкого ответа на этот вопрос =) Остальные игроки на это отреагировали очень жестко, начались разборки, крики, суета, но в правилах ничего не сказано о том, что игрок не имеет права забивать в свои ворота, поэтому мне присудили победу, а игроки успокоились и сели доигрывать свои игры.

«Шпиль!»: Первый блин комом, планируешь ли ты и дальше играть в ФИФА?

Blood: Конечно, планирую! Пока учусь в институте – фифу бросать не собираюсь. И даже не смотря на то, как я выступлю в этом сезоне, в фифу 2010 я буду играть 100%. А там посмотрим, как будут обстоять дела с работой, личной жизнью и т.п. Хотя очень хотелось бы совмещать эти вещи с гейминг-ом, но сейчас загадывать об этом еще рано.

«Шпиль!»: Как ты считаешь, справедливое ли распределение призовых мест в дисциплине FIFA? Чьи школы FIFA ты считаешь самыми сильными и почему?

Blood: Распределение мест сложно назвать справедливым. Только один человек: LastNight по правде заслуживает награды. Если бы вы видели, как Волкману не везло в играх с BeBe и Patan'он... лично я бы ему дал минимум 3е место. Очень жаль, что моему тиммейту Ovvy



не повезло с сеткой, ведь он во втором туре сингла сразу же попал на чемпиона Европы – LastNight'a, а его считали основным претендентом на top1 в этом году. Так что мой прогноз на top3 перед GF WCG 2008 был: Walkman, Ovvy, LastNight. Насчет того, чьи школы фифа я считаю самыми сильными, это бесспорно Германия, Украина и Румыния. Думаю, что немцев представлять не нужно, все знают итак, что они 4 раза становились чемпионами мира и 3 раза чемпионами Европы в командной игре, а их турниры внутри страны по призовому фонду не уступают тому же WCG. Насчет Украины и Румынии, здесь все проще – призовые не такие большие, но скилл игроков не хуже. Волкман в 2007 выиграл ЕЦГ и в этом же году Украина заняла второе место в Лейпциге на ENC, сыграв вничью с Германией в финале. А в 2008м ему немного не повезло, удалось взять только серебро. Также, двое наших земляка со Львова (Manyna и Chudik) выступали на самой престижной лиге в мире – Championship Gaming Series, где показали хорошие результаты. А если посмотреть на Румынов, то начиная с 2006 года это нация очень поднялась, они выигрывали несколько раз подряд IPS (самый престижный командный онлайн-турнир), так же в 2006м румын (Ovvy) занял второе место, а в 2008м выиграл два турнира под эгидой WCG AMD, где ему удалось "заработать" 5000 евро + компьютер, стоимостью в 1000$. Жаль, что ему не удалось выиграть и WCG в этом году, но как мы уже знаем, это сделал другой румын – BeBe.



«Шпиль!»: Как тебе WCG GF 2008? Что запомнилось больше всего?

Blood: Финал мне очень понравился, запомнилось абсолютно всё, каждый день, каждая минута. Ведь я попал на такой ивент первый раз в жизни, а этого может добиться далеко не каждый. Это как наркотик, если один раз попробовал, то забыть уже не возможно, хочется все больше и больше =)

Strelok

«Шпиль!»: Привет! ПОЗДРАВЛЯЕМ! ПОЗДРАВЛЯЕМ! ПОЗДРАВЛЯЕМ! Прежде всего, расскажи, как же тебе удалось попасть на Гранд Финал, ведь была всего одна квота?

Strelok: Уже в июле вместе с Алексеем «White-Ra» Крупником начали обсуждать с организаторами возможность второй квоты. Очень хотели поехать вдвоем, к тому же прекрасно знали – у обоих есть классные шансы в Кельне. Однако турнирная сетка сложилась так, что мне пришлось его выбить и самому воспользоваться результатами договореностей



«Шпиль!»: Ты просто разорвал группу! Рассчитывал ли сам на такой результат?

Strelok: Из группы выходить был обязан, иначе зачем столько нервов тратить-то? Но получилось это несколько полегче, чем я рассчитывал



«Шпиль!»: В FIFA Алекс слил Blood'у, в C-S DTS не подарили квоту Белорусам… На сколько мне известно и в старике была условная договоренность, что ты из группы не выходишь на россиянина. Ты же в свою очередь этого не сделал и без особых проблем разобрался с последним в плей-офф… Как наши соседи отреагировали на такой поступок?

Strelok: С россиянином был такой разговор – я не хотел идти на корейца Сторка и решил уйти в другую часть сетку к другому корейцу – Джаедонгу – куда по всем раскладам Сторк не должен был попасть. Однако, Сторк попал в часть Джаедонга, так что я, понятное дело, ушёл в другую часть сетки – как раз к россиянину. Сначала была обида – однако потом ситуацию разрулили и сейчас общаемся отлично.

«Шпиль!»: На пути к финалу тебя смог остановить только кореец. Так ли страшен волк, как его рисуют? Что помешало тебе одержать победу в этом поединке?

Strelok: Кореец очень силен, однако, причина моего поражения только в моих решениях. Если бы я принял правильные решения – все было бы ОК.

«Шпиль!»: Ты бронзовый призер WCG! Что дальше? Старый добрый StarCraft? StarCraft 2? Быть может реал?

Strelok: Я не ставлю альтернативы между SC и так называемым реалом. Помимо SC я веду интересную и разнообразную жизнь. Но я не собираюсь заканчивать свою SC карьеру на пике. Есть множество интересных проектов, причем как для игрока, так и организационной деятельности.

ПРИЗЕРЫ В ДИСЦИПЛИНЕ
FIFA'08

1 МЕСТО
Bebe – USD 14,000 + Samsung Notebook PC

2 МЕСТО
Night – USD 6,000

3 МЕСТО
patan – USD 3,000

4 МЕСТО
Walkman.C-Club – hardware worth USD 400

5-8 МЕСТА
maximo12, break, gimli, Krasi – hardware worth USD 400

ПРИЗЕРЫ В ДИСЦИПЛИНЕ
STARCRAFT

1 МЕСТО
Luxury – USD 14,000 + Samsung Notebook PC

2 МЕСТО
Stork – USD 6,000

3 МЕСТО
Strelok – USD 3,000

4 МЕСТО
Lovett – hardware worth USD 400

5-8 МЕСТА
LegendLuo, Nony, jaedong, Chinatttt – hardware worth USD 400

ПРИЗЕРЫ В ДИСЦИПЛИНЕ
WARCRAFT III

1 МЕСТО
Grubby – USD 19,000 + Samsung Notebook PC

2 МЕСТО
Moon – USD 7,000

3 МЕСТО
Happy – USD 3,500

4 МЕСТО
GG.HoT.C-Club – hardware worth USD 400

5-8 МЕСТА
SaSe, TeD, ToD, Lucifron – hardware worth USD 400

ПРИЗЕРЫ В ДИСЦИПЛИНЕ
COUNTERSTRIKE 1.6

1 МЕСТО
mTw – USD 50,000 + Samsung Notebook PC

2 МЕСТО
SK-Gaming – USD 25,000

3 МЕСТО
eSTRO – USD 12,000

4 МЕСТО
Норвегия – hardware worth USD 400

5-8 МЕСТА
Gameplay, k23, Gravitas, MYM – hardware worth USD 400

СВОДНЫЙ РЕЙТИНГ WCG 2008

1. Korea (South)	1,126.50
2. Germany	966.00
3. USA	942.50
4. Netherlands	640.60
5. Russia	520.30
6. Brazil	412.70
7. China	393.40
8. United Kingdom	355.10
9. Canada	335.40
10. France	332.80
11. Spain	235.00
12. Chinese Taipei	232.30
13. Italy	218.20
13. Sweden	218.20
15. Japan	210.90
16. Ukraine	**185.30**
17. Singapore	178.20
18. Poland	165.40
19. Bulgaria	156.70
20. Romania	151.90





Поклонникам манги было где разгуляться



Бельгийские девушки



Алексей Олин – главред К9



ИТОГИ 2008: ВЫСТАВКА РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ К9



Порой было не протолкнуться



За 5 минут Роденко вам и не такое нарисует



Часть экспозиции



Баранько&Мавил

Вот и прошел 2008 год. Даже не верится, что мы уже в 2009-м и уже успели бурно отпраздновать точку перехода такого абстрактного временного пространства. Теперь надо сесть, внимательно вспомнить, чего же нам удалось достичь за прошедший год и подумать, чего еще надо бы сделать в новом. Вот и мы подведем итоги.

Написано много статей о новом аниме. Кстати, если у вас есть какие-то пожелания, пишите на адрес редакции, вы ведь еще помните наши циклы по созданию анимации, по известным художникам, по жанрам аниме. Может быть, подкинете нам идею на счет следующих циклов. Прошедший год был очень урожайным на всякого рода анимешные мероприятия: прошло кучу всяких забавных вечеринок; альтернативы в виде Торифеста; к нам приехали аж воронежские (!) анимешники на Первый международный фестиваль аниме, чтобы сразить наповал суперкачественным косплеем, убойными сценками и многочасовым косплей-шоу; выступления харьковчан и других иногородних фанатов аниме скрасили не очень хорошо подготовленный фест по поводу 11-летия клуба СР; последним завершающим штрихом года стал фестиваль рисованных историй (сокращено РИ) от журнала К9. Вот о нем мы вам и расскажем сегодня.

Почему об этом стоит рассказывать? Потому, что комиксы у нас в Украине сейчас находятся почти на той же стадии, что и аниме лет восемь назад. Их почти нет. Конечно, в киосках есть Симпсоны и Марвеловские супергерои (интересные в основном детям и школьникам), на Петровке за последние два года ассортимент манги на анимешных точках увеличился раз в пять. Но, например, достать нормальный отдельно изданный альбом каких-нибудь европейских интеллектуальных рисованных историй просто невозможно, я уже не говорю про таких издателей как DC, Dark Horse, Vertigo. Интернет-магазины нас, конечно, спасут, но не покупать же кота в мешке, ведь любой альбом и полистать не грех перед покупкой. А в той же Франции издаются в год около сотни, а то и больше отдельных альбомов. Мало того, у нас нет даже такого начального этапа развития комикс индустрии в стране как «газетные комиксы», эдакого трамплина для издателей и комиксистов. А комиксисты у нас есть, и даже рисуют чего-то и пытаются где-то печататься, пока что в основном это журналы для детской аудитории или так называемые фэнзины – то есть самиздат, созданный для узкого круга людей. Пока что наши издатели вообще не готовы понять, что комикс можно издать для молодежи или взрослых в виде книги, хотя, например, в России к этому уже пришли, и кое-какие издания докатываются с запозданием и до нас. Выставки комиксов, как вы понимаете, это такой индикатор – можно посчитать, сколько людей придет на выставку, сколько альбомов или тех же фэнзинов купят, каким жанром будут интересоваться больше, чем остальными.

Журнал комиксов К9 впервые организовал такую выставку в 2004 году, следующим был Фестиваль рисованных историй в 2005-м. Интерес публики был, причем достаточно высокий. В 2008 запланированная выставка практически переросла в международный фестиваль, буквально в последние недели подготовки некоторые посольства неожиданно откликнулись и согласились привезти известных комиксистов. В огромной экспозиции из более чем 750 работ было представлено около 30 различных стран мира, а, соответственно, и стилей комиксов. Бельгийские, БД, манга, корейская манхва, американские, немецкие, андеграундные, отдельная экспозиция питерских художников в общем море визуальных впечатлений. Отдельно была представлена вторая Комикс-битва отечественных художников с сайта www.comics.com.ua, где они разбиваются попарно и рисуют страницы комикса по очереди, что способствует неожиданным поворотам сюжета. Из знаменитостей фестиваль посетили: Маркус Мавил, рисующий очень забавные авто-



Ни одно существо мужского пола не могло пройти мимо игривых девушек Дани

Наруговцы! Ахтунг!



биографичные РИ, Дани, известный по всей Европе своими юмористически-эротическими историями про блондинок, Игорь Баранько, украинский художник, издавший более 10 альбомов в Европе. Каждого из них можно было послушать на лекциях или мастер-классах. Для всех, кто только пытается научиться рисовать истории, прошел целый ряд полезных и интересных мастер-классов по рисованию, моделлингу, анимации от компании Wacom.

Третий день был посвящен азиатским комиксам, и был очень насыщенным. Автор данной статьи прочитала лекцию на тему «Страх перед Азией», после зрители наслаждались косплей-шоу в двух частях, где была просто масса косплееров в узнаваемых костюмах, с песнями, плясками и веселыми сценками. Ведущие не давали скучать огромной толпе, которая просто оккупировала сцену, в общем, было очень весело.

На протяжении всего феста были бесплатные показы фильмов и мультфильмов, снятых по известным комиксам: «Peur de noir», «Persepolis», «Batman: dark knight», а также всевозможные розыгрыши и викторины. Для любителей поиграть проводился чемпионат по игре Stalker. Это было не случайно, так как в этом году планируется издать отдельный альбом РИ по мотивам игры; первые страницы одной из историй по Сталкеру, авторства молодого и талантливого художника Алексея Роденко, были опубликованы в ноябрьском К9.

Только представьте – за три дня выставку успели посетить более шести тысяч людей! Что, в общем-то, говорит о нешуточном повышении интереса к рисованным историям не только среди детей и подростков, но и среди более взрослой аудитории. Очень надеюсь на то, что нынешний год принесет еще большую кучу ярких событий, игр и просто приятных сюрпризов для каждого.

Happyness
happpynesss@yandex.ru



Фей Валентайн



Толпа перед косплей-шоу

Новый номер и новый тур теперь уже одного аниме конкурса, проводящегося при поддержке Интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

«Раскуси косплей» пришлось снять из-за явного и тотального превосходства одного участника над остальными. Позже мы попробуем возродить этот конкурс – вдруг у нашего гуру появятся достойные конкуренты.

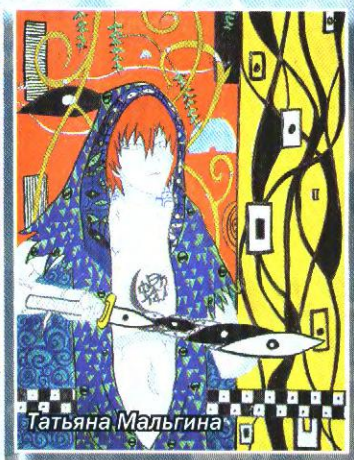
А победителем этого тура «Фанарта» становится Алина Alivis-chan Руденко, с Гримм-джо Джагерджек из Bleach. Ей отправляется подарок от AnimeUA.net – коллекционная фигурка из серии игр «Онимуша». А поощрительные призы – диски с лицензионными играми достаются победителю прошлого «Фанарта» Татьяне Мальгиной и любительнице «Hellsing», Людмиле Хомете из Золотоноши. К сожалению, все присланные рисунки в журнал просто не поместились, поэтому мы решили размещать их в специальном разделе обновленного сайта www.shpil.com.

Напоминаем условия конкурса:

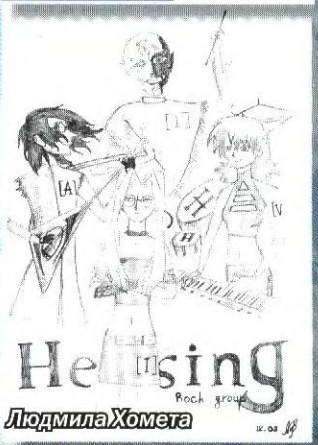
Для участия в конкурсе «Фанарт» нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или аниме-игры и отправить рисунок обычной или электронной почтой на адрес редакции. Подведение итогов этого конкурса состоится в февральском номере нашего журнала, так как ведущая аниме рубрики неожиданно заболела, и в этом номере подвести их не удалось. Автор рисунка месяца получит в подарок от AnimeUA.net коллекционную фигурку из серии игр «Онимуша», а финальный победитель – более «крупный» приз.



Алина Руденко



Татьяна Мальгина



Людмила Хомета



Максим Петренко

Привет, дорогие читатели! Прежде всего, мы хотели бы поздравить вас с Новым Годом! Надеемся, он порадует нас большим количеством мегаигр – мегагеймных и не очень, ацтойных и мегаацтойных. Последних, конечно, поменьше, но несколько штук все же нужно, ведь про них так весело писать. А мы в свою очередь постараемся порадовать вас своими статьями, постерами и всем тем, что вы сможете найти на страницах журнала «Шпиль!»

Кирилл Иртлач.

Привет «Шпилевцам!».

[skipped]

2.А теперь хочу и поругать (немножко:-). Вопрос: чего нельзя убрать что-то ненужное с диска (например, ролики и демки об играх, которые вы не описали в журнале.), и оставить место для одной мегасуперпупер мегагейма????

3.Технический вАпрОсик: чего мне не рекомендуют покупать компьютер Athlion??? Мне говорят, что он нагревается. Растолкуйте!!!!!

4.А вы не пробовали создать тему про музыку в «Шпиле!»? Можно было бы создать тему типа «МузШпиль».

5. А рубрику «Аномалия» …тьфу… «Анимания» можно переделать на «Ани!«Шпиль!»

6.Просто: попрошу смеяться потише с первого «вопросика», а то у меня в Днепропетровске слышно! (Вата не помогает! Попробовал!) ВЫ а зэ чемпион!!!!!!

2. Когда у нас появляется возможность предоставить на диске что-либо особо мегагеймовое, всегда приходится жертвовать частью видеоматериалов или другим контентом.

3. Все компьютеры нагреваются. У Athlon-ов когда-то с этим были проблемы, и у Pentium тоже такие проблемы встречались, но в современных процессорах с этим как-то справились. Так что сейчас, при покупке современных компьютеров, не нужно особо заморачиваться перегревом процессора.

4. Когда-то была такая рубрика, но были причины ее закрыть. Сейчас объем журнала не позволяет открывать дополнительные рубрики, тем более, не касающиеся игр.

5. Можно, но зачем. Мы себя, конечно, любим, до не до такой же степени что бы организовывать культ Шпиля… хотя это мысль…

6. Ты пробовал вату? Ну и как она на вкус? Нет, пару раз я был у стоматолога и примерно представляю, но все же интересно мнение специалиста☺.

Славік

Доброго дня, Шпіль!

Через те, що в 4-й частині Києва відключали гарячу воду і в будинках нема тепла, геймери почали мерзнуть. Чи не підкажете, які краще купити валянки, шапку, обігрівач і яким способом тримати мишку в велетенських рукавицях, бо руки замерзають. Наперед вдячний за поради.

Привет. Не знаю, как отнесутся к этому геймеры, но мои знакомые анимешники поступали следующим образом: они надевали берцы, шапку ушанку, и телогрейку поверх сейлор-фуку. А еще можно купить геймерские перчатки SteelSeries. Мы в редакции тоже мерзнем, потому что Виталька сожрал последнюю пару. Кстати, у него шкура вроде бы теплая!

Спасибо всем за то, что не забываете писать нам. Будем ждать ваших писем в новом году. А теперь мы удалимся – пойдем раздевать медведя, а то очень холодно… и кушать хочется…

ОТВЕТЫ НА АНИМЕ-КОНКУРС

ноябрьского номера (№11 2008г)

Раскуси косплей

1. Кратос (God of War)
2. Samus Aran (Metroid)
3. Rosette Christopher (Chrono Crusade)
4. Link (The Legend of Zelda)
5. Raiden (Metal Gear Solid 4)

ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

ноябрьского номера (№10 2008г)

Игроскоп:

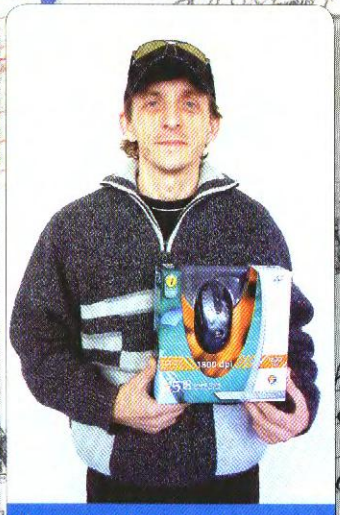
1. Глаз-пуговка, шип, жгутики, челюсти, электрический разряд
2. Количество еды
3. Мгновенный возврат в родную систему и Мгновенный захват системы
4. Трое
5. Девять

Отгадай геймтрек:

1. Painkiller
2. PURE
3. Diablo 2
4. Tony Hawk's Underground 2
5. Road Rash 3D



А вот Александр Камышин собственной персоной, первый киевлянин (удивительно) получивший главный приз в «Геймтреке»



И опять за Александра Коваленко пришлось отдуваться родственникам. С их помощью мышь MX518 найдет своего владельца.



Кто много знает, тот много получает. Родственники Владислава Мастерова еле утащили гору призов, заработанных им в наших конкурсах.



Семейство Носовых не первый раз получают у нас приз. В прошлый раз это была мышь MX518, теперь – колонки G51. Верным путем идете!

Пришло время подводить итоги ноябрьских конкурсов. Активность в конкурсе «Распознай геймтрек» все еще невелика, да и правельных ответов не много. Первое место на этот раз занял Мастеров Владислав Георгиевич из Одессы, которому и достается акустическая система 5.1 Inspire A500. Второй приз – колонки 2.1 Inspire A300, выиграл – Дмитрийчук Антон Игоревич (г. Херсон). Третий приз - колонки 2.1 Inspire A200 получил настоящий знаток Starcraft`а Пяткин Юрий Владимирович.

Подедителем конкурса «Раскуси Косплэй» стал Бурак Андрей Евгеньевич, выигравший коллекционную фигурку из игры Онимуша. Второе место занял Мастеров Владислав Георгиевич, он получает диск с лицензионной игрой.

В «Игроскопе» не все так гладко как обычно. Попытки сосчитать части тела существа редко увенчивались успехом. Наиболее точные ответы дал Кошель Даниил Андреевич (г Днепропетровск) – ему достается игровая мышь Logitech G9 и клавиатура Logitech G15. На втором месте Ельманинов Денис Александрович (г. Киев), выигравший игровую мышь Logitech MX518. Приз редакционных симпатий диск с лицензионной игрой получает Рясницкий Александр Васильевич, за редкостную плотность почерка.

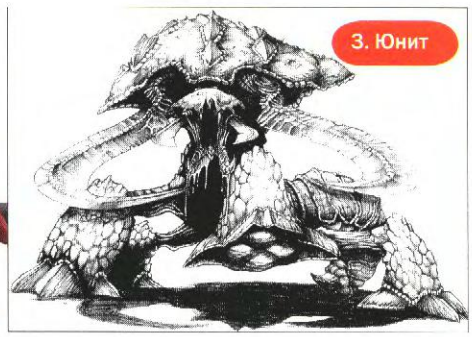
Игроскоп

Наш новогодний конкурс мы решили сделать несколько нестандартным образом, устроить, так сказать, проверку на вшивость. Изображения, как видите, подобраны из разных игрушек и к тому же не известных не каждому. Ну что ж, нам остается лишь пожелать вам удачи. С нетерпением ждем ответов!









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

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а не мелодий) в отрезной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три приза от компании Creative. За первое – игровая гарнитура Fatal1ty HS-1000, второе – игровая гарнитура HS-950 и третий – гарнитура HS-450.

Аниме-конкурс

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

Аудио-конкурс

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

Игроскоп

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

* Ф. И. О. _____

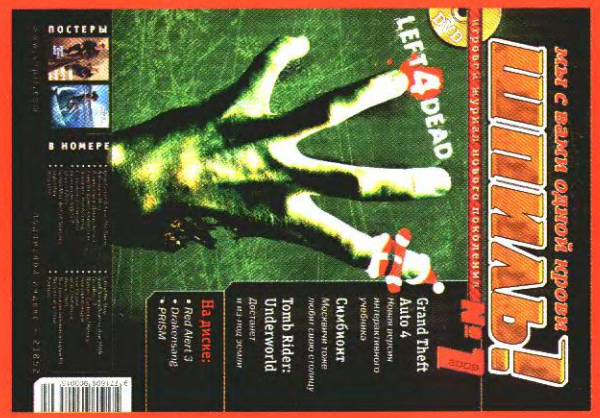
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



ИГРЫ

Демо версии

Red Alert 3
Drakensang
Zombie Shooter 2
Cute Knight Deluxe

Полные версии (freeware)

PRISM: Guard Shield
Dyson 108
Маша: Рождественская сказка

Shareware

Алабама Смит и последний день Помпеи
Масяня под желтым прессом
Морхун. Штурмовик
Бонампак
Авианалет 3
Ферма Мания

ПАТЧИ

Русские версии

Sacred 2 v31.0.0
King`s Bounty The Legend v1.7
Gothic 3 Forsaken Gods v1.06
Red Alert 3 v 1.06b
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.05
Far Cry 2 v1.01b

English versions

CnC Red Alert 3 World Builder
Fallout 3 G.E.C.K. Creation Kit
Sacred 2 v2.31.0.0
Red Alert 3 v1.06b
Spore v3
Gothic 3 Forsaken Gods v1.06
X3 Terran Conflict v.1.3
Star Craft v116
Star Craft: Brood War v116
Fifa 2009 v2
King`s Bounty v1.7

ВИДЕО

Disciples 3
Baja
ARMA2
Mirrors Edge
Rise of the Argonauts
LocoRoco2
Afro Samurai
Codename Panzer

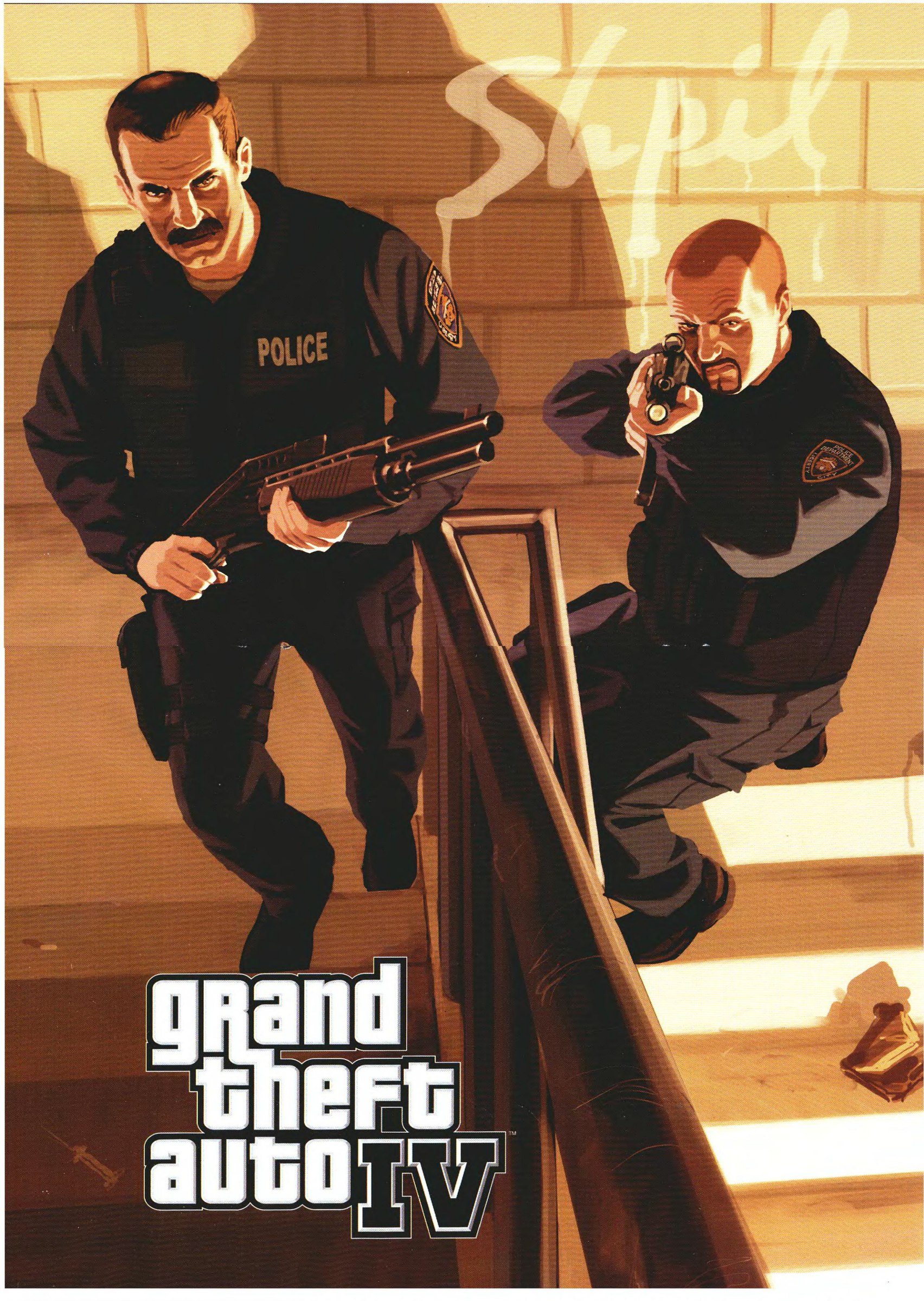
А ТАКЖЕ

Скринсейверы
Обои для рабочего стола
Антивирусы
Плееры
Кодеки



НА НАШЕМ ДИСКЕ!


TOMB
RAIDER
UNDERWORLD


POLICE
grand
theft
auto IV