

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения



№12
2009

Dragon Age: Origins

Настоящие охотники
за драконами

Dreamkiller

Убиваем кошмары.
Недорого
и эффективно

Just Cause 2

Гарпун, деньги,
парашют

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

На диске:

- Avatar: The Game
- Death Rally
- Warhammer 40 000:
Dawn of War II –
Chaos Rising

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Sony Ericsson Yari U100



Point Of View Mobii

www.shpil.com

подписной индекс – 01727

9 771609 900015



«НАЙБІЛЬШ ОЧІКУВАНА ГРА НЕ ЛИШЕ ЦЬОГО РОКУ,
АЛЕ Й ВСЬОГО ДЕСЯТИРІЧЧЯ»

— OFFICIAL XBOX MAGAZINE

CALL OF DUTY[®] MODERN WARFARE[®] 2



Листопад 2009



LIMITED EDITION
XBOX 360 ELITE

У ПРОДАЖУ В ОБМЕЖЕНІЙ КІЛЬКОСТІ



ACTIVISION
activision.com

MODERNWARFARE2.COM



© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty и Modern Warfare є зареєстрованими торговими знаками Activision Publishing, Inc. Всі права захищені. Microsoft, Xbox, Xbox 360 і логотипи Xbox є товарними знаками групи компаній Microsoft. Музика Ханса Циммера. Всі інші товарні знаки і марки є власністю відповідних власників. Всі права захищені.
Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпро». Розповсюджувач на території України – ТОВ «1С Мультимедіа Україна». Тел.: (044) 404 2636.

Jump in.



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Вселенная бескрайна и бесконечна, и по теории вероятности существует возможность того, что все, что придумывают писатели, киносценаристы и разработчики игр, где-нибудь да существует. Эта мысль, словно чашка крепкого ароматного чая, приятно согревает меня хмурыми и прохладными долгими зимними вечерами, утрами, днями и ночами.

Вот представь себе – сидишь спокойно дома, читаешь книжку/смотришь фильм/играешь в игру. А где-то там, в далекой-далекой галактике, два робота – низенький цилиндрический и высокий гуманоидный, достают местного аналога Люка Скайуокера, чтоб он нашел типа Оби Ван Кеноби. Или два парня и две девушки шустро и задорно возвращают толпы зомби в исходное состояние, как в «Зомбиленде». Или группа из четырех человек под предводительством Серого Стража бежит по стране в поисках возможности остановить нашествие всякой нечести. Конечно, это не исключает возможности существования темных империй, зомби и демонов. Но без них игры, фильмы и книги не были бы такими интересными, а жизнь такой непредсказуемой.

Но все это происходит где-то далеко (а может, и совсем рядом, кто знает?). А ты сидишь в тепле и уюте и играешь в какой-нибудь новый мегагейм, верша судьбы не только виртуальных, но и, возможно, реальных миров. Можно почувствовать себя чуть ли не богом, но одна мысль не дает совсем расслабиться – сколько симсодов играют в данный момент тобой.

by BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Dragon Age: Origins. На страже дома своего 6
Call of Duty: Modern Warfare 2. О кругосветных пострелушках 10
Borderlands. Заводы – рабочим, Землю – кровью намочим 14

To play or not to play

Dreamkiller. Спокойной ночи, малыши 18
Machinarium. Железный дровосек возвращается 20
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition.
 По ту сторону силы 22
Ninja Blade. Мечом и кровью 24
Torchlight. Уроки истории 26
Saw: The Video Game. Пиломатериалы 28
Lucidity. В погоне за светлячками 30
Казульки. 35

Ацтой

Painkiller: Resurrection. Убого за пазухой 36

Карман-и-я

Shin Megami Tensei Persona. Усмирить своих демонов 38

Ждем-с

Just Cause 2. День десантника 40

Cell-O-fan

Hoodies. Они убили Кенни. Сделай это и ты 44
Cannonball 8000. Осторожно: оживленное движение! 44

Железный бум

Garmin-ASUS nuvifone M20. Полупроводник 46
Olympus E-P1 Pen. Вперед в прошлое 47
Point Of View Mobii. Подвижная точка 48
Gigabyte GA-P55M-UD2. Богатство выбора 49
LG Flatron W2363V. «Общительный» монитор 50
Sony Ericsson Yari U100. Поколение Next 51

Клубничка

WCG'09: Grand FINAL. Подводя итоги 52

Columbia Brothers

Новогоднее чтиво. 56
Наша Маша всем покажет. 58
Праздник к нам приходит. 59

Анимания

Волчица и пряности: бизнес по-средневековому. 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

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

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
 щомісячно; від травня 2001 р.
 № 12 (94), грудень 2009 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
 Україна, Київ, 2009 р.
РЕДАКЦІЯ
Директор
 І. Жданенко

Комерційний директор
 О. Денисюк

Головний редактор
 Д. Бондаренко

Літературний редактор
 Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
 О. Заславська

Начальник відділу збуту
 І. Краснопольський

Начальник відділу реклами
 Ю. Лук'яненко (julia@seti-ua.com)

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
 і не повертаються.
 Повну відповідальність за точність
 та зміст рекламної інформації несе
 рекламодавець.
 Підписано до друку 20.11.2009.
 Наклад 30 000 прим.
 Видруковано з готових фотоформ
 ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
 «ООО «СЗМ»
 г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
 тел./факс (8044) 425-12-54,
 592-35-06
 Друк офсетний
 Формат 60х90/8
 8,5 ум. др. арк.
 Відповідальність за якісне поліграфічне
 виконання несе друкарня «ООО «СЗМ»

VDS64

Інтернет партнер www.vds64.com
 (тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04111, м. Київ,
 вул. Щербаківська, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідцтво № 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-дискон – 01727

BOBBY HILL LANDS

Мисс
«ШПИЛЬ!»
декабрь



Все в космос

Внимание! Внимание! В конце этого года намечается глобальный катаклизм в космосе – тут развернется множество масштабных боев на планетах и орбите с участием до сотни кораблей в каждом. Произойдет это благодаря выходу новой стратегии Armada 2526, выпускаемой компанией Matrix Games и разработанной Ntronium Games. Прелесть игры будет заключаться не только в масштабности, но и в том, сколько дел придется делать игроку, чтобы развить собственную расу (одну из 12, представленных в игре), а также в тактических различиях между расами и планетами. Насладиться игрой поможет система помощи, так что если вы никогда раньше не играли в игры такого рода – у вас есть прекрасный шанс начать.



Мышиная возня



Компания Razer не упускает возможности пополнить свою мышиную армию новым грызуном. На сей раз в мир выходит двуручная (в смысле, подходящая и для правши, и для левши) Abyssus, оборудованная тремя программируемыми кнопками. Вроде бы немного, но это компенсируется сравнительно невысокой ценой (40 евро) и колесом прокрутки с 24 позициями нажатия. Скорости и точности мышке добавляют тефлоновые ножки, длинный (2,1 м) неспутывающийся провод и инфракрасный сенсор с разрешением 3500 dpi, частотой опроса 1000 Гц и временем отклика 1 мс. Естественно, среди возможностей этого небольшого игрового монстра будет и выбор нужного значения разрешения (450, 1800 или 3500 dpi) и частоты опроса (125 либо 1000 Гц).

Привет, Америка!

27 ноября все желающие смогут отправиться в Калифорнию. Правда, только виртуально: именно в этот день уйдет в печать «Дальнобойщики 3: Покорение Америки». Игра обещает стать достойным продолжением серии, совмещая в себе не поездки по красивым городам и селам и интересный сюжет с неожиданным финалом. Пока игра готовится к выходу, можно ознакомиться с советами, трассами, скриншотами и видеороликами на официальном сайте – www.rignroll.ru.



На женщин-мужчин рассчитайсь!



Компания Nival Network рискует нарваться на недовольство со стороны представительниц женского пола и ссоры с феминистично-настроенными организациями: в их новой многопользовательской стратегии в реальном времени девушкам, по сути, отводится второстепенная роль. В Prime World мужчины будут сражать

ся на передовой, в то время как девушки будут обеспечивать им помощь в роли целительниц и хранителей (благо, не семейного очага). По затее, это должно расположить игроков к более тесному общению и взаимодействию, но терзает нас смутные сомнения – а захочет ли кто-нибудь в таком мире быть женщиной?

И твоему компьютеру не страшен даже грипп!

Ваше время компьютер без антивируса – это как банк без службы охраны. Только на банки покушаются преступники, а на компьютеры – хакеры.

Если ты любишь играть в онлайн-игры, береги свои аккаунты. Хакеры любят охотиться за данными геймеров, для этого они создали семейство троянов Win32/PSW.OnLineGames, которые предназначены для кражи паролей к учетным записям MMO-игр. Да и другие опасности преуменьшать не стоит – кража данных, рассылка через ботсети спама и т.д. и т.п.

Со столь быстрым появлением новых вирусов бороться сложно, но можно. Например, специалисты ESET постоянно совершенствуют свое ПО. ESET NOD32 Antivirus обладает наилучшими показателями: проактивное обнаружение вирусов, червей, троянов, шпионских программ «засланных казачков», фишинга, руткитов, рекламного ПО. К сильным сторонам можно отнести и минимальное потребление системных ресурсов: ESET NOD32 Antivirus 4 не только прост и удобен, процесс сканирования может пройти так быстро, что ты и не заметишь, а еще этот антивирус способен работать в фоновом режиме, поэтому не мешает тебе заниматься делами или играть.

О надежности антивируса говорит и то, что лаборатория Virus Bulletin присудила ему 58 наград, AV-Comparatives – 16, а так же то, что его выбрали свыше 25 млн. пользователей по всему миру.

В общем, ESET NOD32 Antivirus 4 обладает всеми необходимыми требованиями для эффективной защиты компьютера. В отличие от пиратской версии, лицензионная активно поддерживается разработчиком, регулярно выходят новые билды и версии программы. И только пользователи, которые купили лицензию, получают доступ к самым свежим дистрибутивам продуктов.



Подземка-2033



Компания «Акелла» объявила о подписании договора с THQ Inc об издании на территории России и стран СНГ игры «Метро 2033» по мотивам одноименного бестселлера Дмитрия Глуховского и книжной серии «Вселенная Метро 2033». В игре, которую делает киевская команда 4A Games, события разворачиваются в разрушенной подземке постапокалиптической Москвы. Тут вам и гнетущая история тяж-

лейшего выживания, где судьба человечества находится в ваших руках, и страшные монстры, и борьба друг с другом Городов-Метростанций. В общем, каждый как умеет пытается выжить после грянувшей в 2013 году катастрофы, превратившей Землю в пустошь. Попытается сделать это и игрок – в лице выросшего в подземке Артема. Выход игры планируется в начале следующего года.

Перестарались, каемся



Как в средние века платили церкви дань, так и Activision «замаливает грехи» за большое количество насилия в Call of Duty: Modern Warfare 2, создав фонд для военных под названием Call of Duty Endowment (CODE). Фонд будет призван помочь бывшим войскам привыкнуть к новой мирной жизни и найти мирную работу. Не знаем, как будет функционировать фонд, но «замаливать» по мнению чересчур уж рьяной общественности есть что: например, в русской версии игры при активации в Steam отключается первая миссия, которую в России запретили из-за расстрела мирных пассажиров-россиян.

Все и сразу

Пока Украина медленно отходит от кризиса и страдает без выставок, наши соседи радуются жизни на Игромире-2009. Еще бы им не радоваться: на одной выставке сразу можно было познакомиться с проектами таких компаний, как Electronic Arts, Microsoft Xbox и Sony Computer Entertainment, Activision Blizzard, 2k, Rockstar, THQ, SEGA и т.д. В этом году организаторы явно решили придерживаться принципа «больше игр», поэтому огласить весь список представленных проектов непросто. Самые главные из них ожидаемы большинством геймеров: Assassin's Creed II, AVATAR, Command&Conquer 4: Tiberian Twilight, Mass Effect 2, Prime World, «Ведьмак 2», Alan Wake, Colin McRae DiRT 2, New Super Mario Bros. Wii, World of Warcraft: Cataclysm, StarCraft II, Napoleon: Total War, Postal III, «Метро 2033», Aliens vs Predator и Bayonetta.

Те, кто были до нас

Уже не год и не два украинские разработчики из компании Deep Shadows делают свой экшен с видом от первого лица и элементами ролевой приключенческой. Но только успели мы подумать о том, что они претендуют на славу GSC, как Deep Shadows решили отправить «Предтечу» на золото. Произойдет это 4 декабря 2009 года, так что все желающие смогут отправиться на освоение бескрайней галактики на новогодних каникулах, а то и раньше – если родители и дела позволяют.

УНІКАЛЬНИЙ СИМУЛЯТОР ЖИТТЯ СПРАВЖНЬОГО ДАЛЬНОБІЙНИКА

Покорення Америки

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3



ЯКІ ЧАРІВНІ В КАЛІФОРНІ ВЕЧОРИ!

Звідки: м. Окснард, 101 шосе, штат Каліфорнія
Куди: м. Ярославль, автосервіс "У Михалича"

Шляхом досвіду виявив, що каліфорнійські копії хабарів не беруть. Михалич, ось вона, культура! Але якщо ПДР порушиш, перегони тобі влаштують неабиякі, як у голівудських фільмах. Ну а так у мене – все ок (як тут в Америці говорять!), бізнес розвиваю, налагоджую контакти з постачальниками. До речі, пам'ятаєш, ти мені розповідав, як вантажі возив вздовж чорноморського побережжя? Про красоти, про закати заливав? Михалич, а ти бачив, як сонце заходить в океан і все небо до горизонту забарвлюється в багрянні кольори, а?

Звідки: м. Окснард, 101 шосе, штат Каліфорнія
Куди: м. Ярославль, автосервіс "У Михалича"

Михалич, привіт! Як сам? Як твій автосервіс? Славний був час, ми з тобою добре справлялися з роботою. А пам'ятаєш, ти мене відмовляв їхати в Америку – "пропадеш там, Коляні!" – говорив. А виходить, даремно лякав. Влаштувався я непогано. Відкрив свій невеличкий бізнес – фірму Nick Trucking (як, звучить?!). Перевожу вантажі потихеньку, одночасно керую конторою. Спочатку було важко, особливо важко було вести всю бухгалтерію: облік-прихід, ну ти розумієш. Робота з філіалами, зарплата співробітникам, розвиток фірми. Чорт ногу зламає! Одне тішить, можна наняти менеджера, котрий візьме цю возню на себе. Да, про свою вантажівку забув написати. Зараз у мене новенький блискучий Freightliner! Не їде, а пливе: круїз-контроль, хром, повний марафет!

ГРА ВЕЛИКИХ МОЖЛИВОСТЕЙ

- Штат Каліфорнія відтворений в грі у масштабі 1:10;
- Територія гри – 2000 кілометрів доріг;
- 40 американських міст, в тому числі: Лос-Анджелес, Сан-Дієго, Сан-Франциско та Сакраменто;
- Всього в грі біля 300 завдань-квестів;
- Автопарк гравця – більше 10 американських важких вантажівок;
- 100 технічних вдосколень, багато варіантів розфарбування кузова і оформлення кабіни кожної вантажівки.

Звідки: м. Окснард, 101 шосе, штат Каліфорнія
Куди: м. Ярославль, автосервіс "У Михалича"

Михалич, ти не повіриш! В місцевий бар "60 миль" завезли справжній квас (і сюди наші добралися!). Так ось, сиджу тут недавно в цьому самому барі, на цей Квас дивлюся, як тут один до мене тип підсідає і справу одну грошову пропонує. Ну, ти розумієш, допомогти перевезти деякий не зовсім легальний товар. Ну, ти в Одесі возив різне, знаєш. Виявляється, не так тут все строго по закону, як пишуть у російських газетах. Життя налагоджується, попереду чекають дорога і пригоди! Передавай привіт всім замлякам! Завжди ваш, Nick Perepelov (це я так зараз підписуюся).



ОСЬ ТАК ВИГЛЯДАЄ СТОЯНКА
У НАШОГО УЛЮБЛЕННОГО БАРУ "60 МИЛЬ"!

Звідки: м. Окснард, 101 шосе, штат Каліфорнія
Куди: м. Ярославль, автосервіс "У Михалича"

З наступаючим Новим роком, Михалич! Ви там, мабуть, темнота, думаєте, що в Каліфорнії снігу немає, а ваш Колька тут халявить, по рівним дорогам тільки назад-вперед катається? Як би не так. Ось недавно віз крижаний вантаж із Лебека в Атаскадеро через Санта-Барбару, так мало того, що дорога, як в Сочі – серпантин та вітражі – так ще і сніг несподівано припустив. Ледве довів вантаж в цілості і сохранисті по страшній ожеледиці!



МОЄ ДІТИЩЕ І МОЯ ГОРДИСТЬ –
ФІРМА NICK TRUCKING!



У ПРОДАЖУ З ГРУДНЯ!

PC DVD ROM

1C ФІРМА "1C"

SoftLab-Nsk

© 2009 ЗАТ «1С». Всі права захищені. ЗАТ «СофтЛаб – НСК». Всі права захищені.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром». Розповсюджувач на території України – «1С Мультимедіа Україна», тел. 404 2636



НА СТРАЖЕ ДОМА СВОЕГО

Жанр:

RPG

www.dragonageorigins.ru

Разработчик:

BioWare

www.bioware.com

Edge of Reality

www.edgeofreality.com

Издатель:

Electronic Arts

www.electronicarts.ru

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамяти

PC | X360 | PS3

Games for Windows

PC DVD



Все, кто играл в Dragon Age, истекают кисейными соплями и не могут устоять, чтобы не расхвалить игру настолько, насколько это вообще возможно. Вот чисто из чувства вредности я вам скажу – игра плохая. Не играйте в нее. И статью даже не читайте. Чтобы не было повадно потом сесть и попробовать поиграть. Потому что игра плохая. Еще раз повторяюсь – игра плохая. А на носу сессия, экзамены и дома кошка некормленная. А игра плохая. Потому что, блин, затягивает как профессиональный пылесос [Здесь могла быть ваша реклама].

А где же сиськи?

Начинается процесс подсаживания игрока на Dragon Age еще с первого вступительного ролика, продолжается генерацией персонажа. Тут опытный игрок воскликнет «привет, MassEffect», а менее опытный хмыкнет «Симсы...». Да, с генерацией персонажа BioWare постарались на славу. Изначально, правда, я думал сделать себе эльфийку, но потом увидел, что они меньше человека по росту. Так что ну его нафиг! Буду жалким челове-

чишкой, зато из славного знатного рода и более крепкого, чем эльфы телосложения. Но, естественно, с тонкими чертами лица, по-анимешному большими глазами, длинными белыми волосами и прочими чисто эльфийскими прелестями. Поизвращавшись с каждой черточкой лица и остановившись на более или менее привлекательной особи женского пола (сам бы влюбился, если б такое на улице увидел), начал играть с РПГ-составляющей. То есть – с характеристиками своей будущей подопечной. Так как играл (и играю) я в русскую версию, то старт игры был отложен на неопределенное время – пришлось сначала успокоить судорожный смех при прослушивании доступных голосов. Это песец товарищи, такой белый и пушистый песец. Видимо, он же и озвучивал голоса. Потому что люди, они, вообще-то, знают значения слов «томный» и «загадочный», а вот у зверей с пониманием человеческих слов есть проблемы.

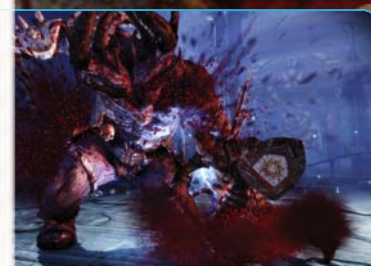
Хорошо еще, что дальше таких сильных проблем с озвучкой нет, я бы даже назвал ее приятной, если бы мои собеседники время от времени не забывали

о том, что я не мужыг. Не, ну где вы блин мужика видели с такими сиськами, а? Где, я вас спрашиваю?!

Добро пожаловать в мир

И вот, ты начинаешь играть. И тут ты думаешь – вот он, мой большой бадабум! Сейчас я всех покрошу мелкими кубиками, полосочками и кружочками, и наши одержат победу. А потом – что потом? Вот, видимо, так думали и разработчики, потому что за большим бадабумом скрывается еще больший бадабум, потом он перемеживается маленькими локальными бадабумчиками, но только с тем, чтобы потом перед вами открылся такой бадабум, что всем бадабумам бадабум!

Это был спойлер, если кто не понял. Потому что на самом деле события в Dragon Age развиваются именно так. Как бы ни началась ваша история – а в зависимости от сгенерированного персонажа она действительно может начинаться по-разному – вы, так или иначе, переживете маленький тренировочный бадабум, который приведет вас в лагерь Серых Стражей. И, что



вполне естественно, делает вас одним из них. А как же еще – ведь стране нужны герои, без них – ну просто никуда. Попутно окажется, что на роль героя претендуют, во-первых, далеко не все, во-вторых, совсем не те, кому следовало бы. Ну, например, героем хочет стать король. Что вполне естественно, если честно. Потому что правители вообще особым умом не отличаются, особенно, если события происходят в выдуманной стране, и в подрочных у них числятся чересчур умные министры. В общем, славный наш, прекрасный внешне и внутренне король гибнет практически бесславно. Внешне – потому что графика хорошая, а на счет внутренне – это я по сытой и довольной роже слопавшего его огра сужу. Ну, не может человек... то есть монстр так довольно выглядеть, если скупал что-то невкусное.

В общем, как только король гибнет – войско трубит отход и тут-то, собственно говоря, и начинается самая жара. Потому что все оказывается совсем не так просто, как могло бы быть. Нет, оно, конечно, ожидаемо – ведь надо же игрока занять чем-нибудь на ближайшие часы, помимо усмирения спасенного населения, но чтобы так закрутить сюжет, это надо иметь талант.

К счастью, BioWare этим талантом обладают, они не раз уже показывали нам, как из обычной сонной осенней мухи можно сделать слона, да не какого-нибудь, а розового, еще и с серыми полосками. Нет, травы я не ел, не пил и не курил. Просто действительно, Dragon Age состоит из казалось бы простых, примитивных элементов, но они

соединены и оформлены так красиво, что этого просто не замечаешь.

Вот, например, квесты. Вообще-то, задания в большинстве своем, как и в любой РПГ, выполнены по общей схеме «пришел, поговорил, зачистил территорию, радуешься жизни». Но все дело в деталях. Разговоры тут на самом деле живые, нет впечатления, что между собой общаются два робота или трупа: в Dragon Age проработана мимика, жесты, даже озвучка персонажей (и английская, и русская в локализации), да и сами разговоры – это не просто набор фраз, которые ведут из точки А в точку Б, а нечто более близкое к речи людей (с переругиваниями, угрозами и прочими атрибутами человеческого общения). К тому же, сопартитцы болтают не только с окружающими и не только по указке игрока, но и сами по себе, между собой. Особого внимания заслуживают перепалки Морриган (сексапильная, но вредная ведьмочка с болот) и Алистера (первый красавчик на деревне, бывший храмовник и «ваще типа крутой брутальный чел»).

О том, как появились драконы

О том, откуда ноги растут у всей этой напавшей на Ферелден нечисти, в начале можно только гадать, попутно выслушивая легенды и предания о магах, небесах и прочих мифических явлениях. У меня лично и вовсе родилась версия о том, что это зараженные особым штаммом драконьего гриппа жители, которые обзлюлись на аптеки с недостающими лекарствами и

теперь подло отыгрываются на здоровых людях. Впрочем, это опять-таки всего лишь догадка, а об истинных причинах и поводах к появлению всего этого безобразия мы постепенно узнаем к окончанию игры. Ну, примерно к тому времени, когда победим главного дракона среди всех прочих драконов.

А до того времени нам придется сразиться с множеством мертвяков, оживших трупов, магов, гоблинов разных мастей, призраков и разнокалиберных демонов, которых кровью не корми – дай кому-нибудь жизнь испортить. Со всей этой разноплановой нечистью нам придется бороться вчетвером – начиная только с верным псом, постепенно вы обрастаете группой, которую можно менять по нуждам и желанию. Попутчиков вы найдете в самых неожиданных местах – начиная от корчмы и заканчивая тюремной клеткой. Не советую отказываться от услуг кого-либо из них, даже если ваши взгляды на жизнь несколько расходятся. Я, например, умудрился упустить мага крови, просто слегка увлекшись расспросами о его жизни и психологических проблемах, так что быстро сообразил – главное, не моргать ключом и сразу соображать, к чему может вести та или иная фраза. Потому что в Dragon Age поведение игрока существенно сказывается на происходящем вокруг и может аукнуться через некоторое время поворотом сюжета или хотя бы просто перевесом в битве в вашу сторону. Хотя в отношении персонажей в группе это всего лишь возможность заполучить сильного бойца.

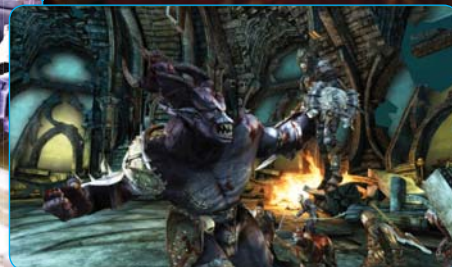


Обратите внимание и на то, что некоторые разговоры могут привести к появлению дополнительных заданий. И речь тут идет даже не о побочных квестах и приключениях на свою пятую точку, которые можно найти в любой подворотне, а о дополнительном контенте, который придется загрузить самостоятельно из сети и который даст дополнительные часы игрового времени. Разработчики обещают обеспечить игроков заданиями на ближайшие пару лет, а там глядишь и новая часть подоспеет.

К оружию!

Впрочем, не сюжетом единым жив Dragon Age. От разговоров и скриптовых вставок (которых тут, пожалуй, не меньше, чем в заправской JRPG) переходим к не менее длительным боевкам. Чаще всего нам приходится рассчитывать только на свои силы, но иногда нам будут помогать пострадавшие местные жители. Порой без их помощи обойтись будет непросто, потому что есть ситуации, когда а) вам придется сражаться с противниками, существенно сильнее вас; б) их будет настолько много, что самостоятельно просто не успеешь справиться. Действуют такие помощники достаточно разумно, хотя тут и зомбики походу успели закончить если не Гарвард, то, по крайней мере, Киевский Политехнический. Причем разработчики сделали альтернативу даже в боях: например, в Редклифе вы можете жертвовать местными и не особо напрягать своих подопечных или защитить деревенских жителей и получить весомую награду.

Собственные же силы и поведенческие особенности зависят не только от того, что вложили в персонажей разработчики, но и от того, как будет вести себя игрок. Например, мож-
но за -



бить на все и тупо заклинать противника. Несмотря на все опасения, что такой стиль боя доведет не до добра, а, в лучшем случае, до первого босса, разбились о первого, второго, третьего и так далее по счету крупных монстраков. Так что можно.

А можно обойтись малой кровью и меньшим словарным запасом, используя тактические штучки. Например, для начала стоит задать схемы поведенческих особенностей при различных условиях. В таком случае члены вашего отряда будут действовать грамотнее. А еще можно с умом распределять очки и повышать именно нужные умения, с учетом класса персонажа и необходимости того или иного умения в группе. С получением определенного уровня, персонажу можно будет задать специализацию (у соратников она чаще всего есть, ибо они принадлежат к определенной касте), которая поможет быстрее развивать умения. Благодаря прокачке под собственные надобности, иногда лучше совершенствовать уже зарекутированного персонажа, а не подбирать чуть более развитого новичка.

На этом тактика не заканчивается, ибо можно приказывать соратникам сидеть в засаде, а самому быстро выманить на них монстраков, которые охотно и едва ли не с улюлюканьем бросятся за вами в погоню, едва только завидев вас на горизонте и напорются на отряд готовых к бою мечников и магов. Или можно поставить лучников, которые обольют их ме-

таллическим дождем. Или... в общем, вариантов тут достаточно много, и каждый из них может прокатить – лишь бы только у игрока была хорошая реакция и быстрая соображалка. Помимо этого, можно использовать взаимодействие заклинаний, зачаровывать оружие и даже расставлять ловушки.

Не забудем и о том, чтобы обыскивать трупы и тайники (качаем мастерство вора!), там можно найти много чего интересного, в том числе, и оружие, на которое просто не хватило бы денег или которого еще нет у торговцев на уровне. А еще там можно найти аптечки и лечилки. В Dragon Age это две разные разницы: лечилки (малые, средние, большие) помогают восстановить единицы жизни, в то время как аптечки лечат переломы, ссадины, порванные сосуды и прочие неприятности, которые могут случиться с персонажем. Чаще всего такие неприятности на свою голову зарабатывают почившие в бою персы, которые после вашей победы возвращаются к жизни. Если травму не вылечить, персонаж будет слабее – например, у него может снизиться сила или ловкость. Иногда такая «мелочь» может доставить множество неприятностей. Чтобы быстрее вылечиться, стоит выносить аптечки и лечилки (лучше сразу нескольких видов и каждому из персонажей в отдельности) на панельку быстрого доступа – туда, где

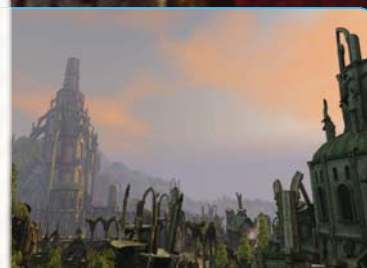
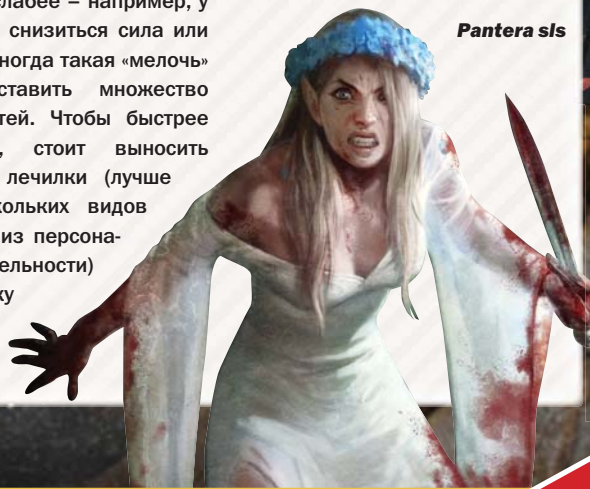
размещаются для быстрого вызова заклинания и умения.

И еще один небольшой совет напоследок – в бою стоит переключаться между соратниками не только для того, чтобы лечить их, но и для применения их особых умений и заклинаний – не всегда персонаж догадывается помочь оказавшемуся в сложной ситуации товарищу, продолжая «мочить в сортирах» тех, кто оказался поближе.

Драконы, ау!

Честно говоря, я мог бы написать еще столько же, а может, и больше про Dragon Age, рассказать о том, насколько хороша графика, какие есть неожиданности... Вот только тут надо мной нависает тень BondD'a и мягко так намекает, что по головке меня за весь этот флуд на полжурнала не погладят. Поэтому мне остается только извиниться за свой флуд по теме и не очень и сказать, что тот, кто пропустит Dragon Age, не вправе называть себя ни любителем РПГ в частности, ни геймером вообще.

Pantera sls



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

ОЦЕНКА 12

Для кого-то эти стрельбы станут первыми...
Кто сказал «А для кого-то последними»???

(с) мой первый ротный

CALL DUTY MODERN WARFARE 2

О КРУГОСВЕТНЫХ ПОСТРЕЛУШКАХ

Жанр:
action, shooter
www.modernwarfare2.com

Разработчик:
Infinity Ward
www.infinityward.com

Издатель:
Activision
www.activision.com

Издатель у нас:
«1С Мультимедиа»
www.games.1c.ua

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
12 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

Есть в мире три вещи, которые остаются неизменными: любовь американцев к популяризации своих вооруженных сил, тяга мужиков к оружию и тот самый «долг», который уже в который раз «зовет» нас на поля виртуальных битв. Вот таким вот будет принципиально короткое предисловие к главной (наряду с выходом «Л4Д2» и закрытием китайских заводов по производству игрушек) новости месяца – вышел, махом покоряя просторы сетевых и сингловых баталлий, мегашутер, от части к части становящийся все лучше и лучше – Call of Duty: Modern Warfare 2. И к лешему полукилометровые абзацы никому не нужной инфы о том, как мы его ждали, сколько, как к этому относились литературные классики и т.д. Все это лишнее, как позапрошлогодний прогноз погоды в северной части Зимбабве, так что приступим сразу к нелишнему.

Да, мы очень злые

Как мы знаем, испокон веков старый добрый «Код» стоял на трех китах – сингле, мультиплеере и винчестерах персональных компьютеров. Начнем, пожалуй, с первого. К счастью,

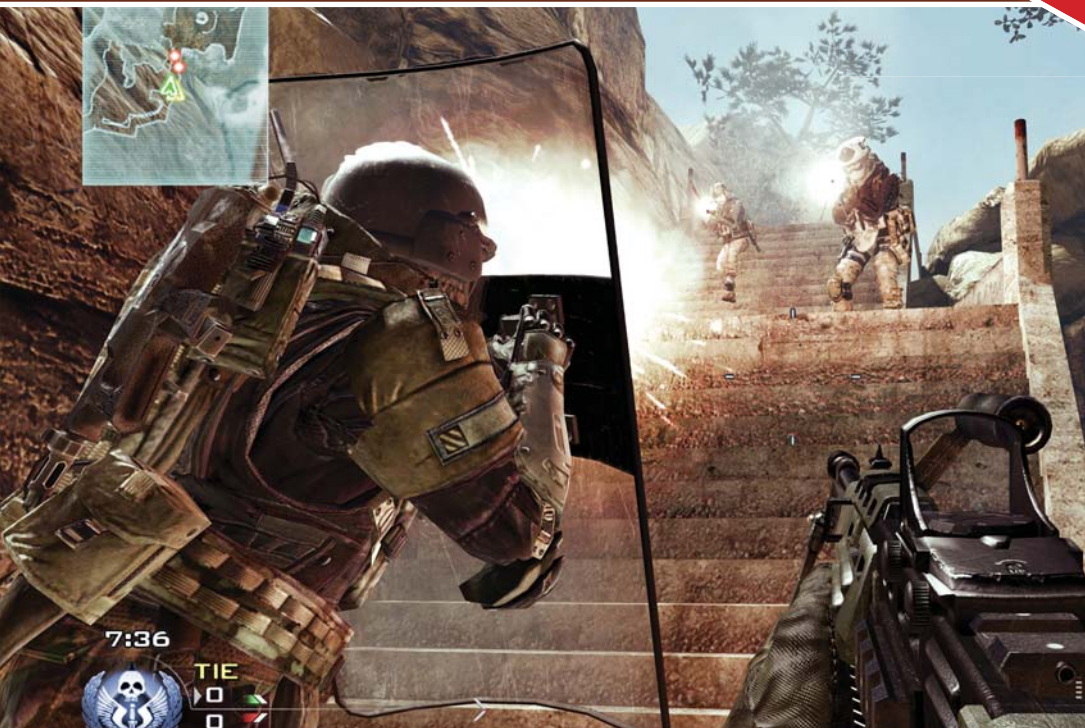
в отличие от многих игр, в которых одиночный режим является лишь недоделанной данью традиции, к сегодняшнему виртуальному гостю это не относится. Сингл интересен, разнообразен и даже местами непредсказуем. Общая канва весьма напоминает редалерты – поганые русские узурпаторы хотят захватить весь мир (и у них это таки неплохо получается), американские и британские спецы изо всех сил пытаются этому помешать. В общем, мы уже как бы давно привыкли быть всемирным пугалом для полосатозвездных носителей демократии, так что пожимаем плечами и в очередной раз улыбаемся милым косякам, стандартным для игр, в которых реализованы наши братья-славяне.

По ходу сингла мы не раз и не два сменяем нашего протагониста. Дабы не огорчать читателя многочисленными спойлами, просто скажу, что по мере прохождения мы встретим старых знакомых и, в то же время, побываем в шкурах не двух персонажей, а... хм... несколько больше. Также нам, как и раньше, предстоит самолично последовать слогану журнала Soldier of

Fortune – «Вы сможете поехать по всему миру, встретиться с интересными людьми и... убить их!». Локаций предостаточно – тут вам и трущобы Рио-де-Жанейро, и горы Афганистана, и остров-тюрьма, подозрительно напоминающий Алькатрас из фильма «Скала» – места боевой славы (или позора, как в вырезанной миссии в аэропорту) сменяются настолько часто, что ни одно из них не успевают приесться игроку. Также теперь сингловые локации имеют несколько вариантов прохождения. Возможно, многим покажется, что эта фраза слишком громка для ситуаций типа «обойти дом справа или залезть на него по лестнице», но пускай такие организмы сыграют на уровне сложности «Ветеран», когда каждый метр пространства выгрызается зубами и проход по другому коридору воспринимается как совсем иная локация с другими укрытиями, тактикой и способом прохождения.

Кроме того, теперь по мере игры еще чаще попадают, так сказать, нестандартные для шутера ситуации. К примеру – альпинизм от первого лица, езда на аэросанях и многое другое. Осо-





бенно запоминаются последние 3-4 минуты игры, пройдете – поймете. Сделаны эти моменты донельзя кинематографично, красиво и впечатляюще, чего стоят те же взрывы дверей с последующим расстрелом супостатов в режиме буллет-тайм а-ля Матрица? Казалось бы – ничего сверхординарного, но подано очень сочно. И это круто, как халявный попкорн в кинотеатре.

Помимо всего прочего, немалую долю шарма игре добавило поведение НПС, как в бою, так и вне его. Солдаты на базах переговариваются, курят, пьют воду, играют в баскетбол. Камерад СкРед, по его собственному признанию, минут пять просто слонялся по стартовой локации (базе американских морпехов), наблюдая за кипящей в округе жизнью. В бою же многие фраги комментируются напарниками, не раз наши соратники будут вступать в ближний бой. Скрип-тово? Пускай. Красиво? Однозначно.

Еще во всех режимах игры значительно расширен арсенал доступных средств убийства себе подобных. Здесь разрабы даже перегнули палку – сильно сомневаюсь, что рядовые бразильские бандюки сплошь и рядом вооружены ручными пулеметами Дегтярева с прикрученными к ним натовскими коллиматорами, про русских фсбшников я вообще молчу. Также теперь в комплект доступных свистелок для оружия

входят такие просто читерские вещи, как термальный прицел и датчик сердцебиения. Первый показывает контуры противников даже сквозь дым, второй выдает врага примерно по тому же принципу, что датчик движения в Чужих. В мультиплеере – вещи незаменимые, особенно вторая. Еще появился замечательный девайс – омововский щит, хотя сам игрок стрелять из-за него не может, только сбивать им врагов в рукопашной. Вещь зверская, и, в то же время, не читерская.

После прохождения сингплеера мы имеем возможность лицезреть нак называемый музей «КоДа», по которому красиво летает камера во время финальных титров. Там диорамным способом изображены персонажи и локации из игры, игровое оружие и т.п., причем говорят, что подобный музей действительно отгрохали в Гуманном Альбиносе. У нас, правда, тоже есть музей имени отечественной игры, но как-то все руки не дойдут купить счетчик Геймера и пошарашить на сотню км к северу от Киева в городок с мало кому известным названием Чернобыль...

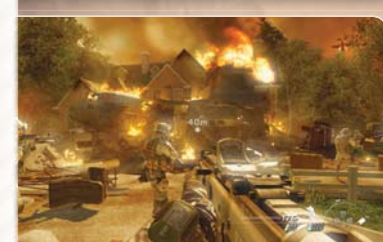
Один в мульти не воин

Ну, а пройдя сингл, глянув титры и посетив музей «КоДа», мы с головой и без всякого акваланга погружаемся в недра люто рулезного мультиплеера. Оный теперь обвешен еще большим количеством вкусностей и интересностей, прям как ново-

годняя елка дешевыми советскими «дождиками». Добавлено несколько новых режимов игры, все доступное в сингле оружие, включая гранатометы, стингеры и даже падающий с самолета контейнер с шестиствольным пулеметом. Значительно расширен арсенал перков и достижений, ну ОЧЕНЬ сильно увеличен список полезностей, которые мы получаем за несколько убийств подряд. К примеру, блокировка вражеских радаров. Или управляемая ракета с камерой. Ну и, для совсем уж маньяков... да, читатель, я уже вижу твою ухмылку. Так ухмыльнись еще шире – набей 25 фрагов в ряд и призови на голову вражины тактический ядерный заряд. Эээ, ты куда?? Потом, успеешь еще, статью хоть дочитай!

Чем шире наши морды...

Отныне за различные достижения в сетевой игре нам становятся доступны не только новые звания, перки и оружие, но и, так сказать, возможность кастомайзинга нашего профиля. При выборе сервера у каждого игрока отображается его личный юзербар, весьма напоминающий таковой на форумах. На нем есть мини-иконка, наш ник, фоновая картинка, прозвище. Последнее, к примеру, можно получить так: Iron Lungs («Железные легкие») – за долгие задержки дыхания, картинку с окровавленным ножом – за несколько ножевых фрагов подряд и прочее в таком духе.





...тем плотнее наши ряды

Наконец-то «Код» постигла такая сугубо позитивная традиция, как введение кооператива в игру. Мультиплеер теперь имеет две формы – собственно сетевые пострелушки и упомянутый кооперативный режим. Карт для него предостаточно, некоторые подобны картам из сингла, другие – вполне самостоятельны. Режим рассчитан на двух любителей расточать виртуальные боеприпасы, и при этом даже имеет возможность выставить им обоим разные уровни сложности. На практике это будет означать, что игрок с уровнем ветерана будет погибать от 2-4 попаданий, в то время как рядовой будет держаться под пулями значительно дольше. Если же одного из игроков таки опрокинут на землю, он может отстреливаться из пистолета и (наконец-то) отползает, а второй игрок имеет шанс помочь ему подняться, прям, ни дать, ни взять – «Л4Д». Правда, если лягут оба – придется начинать задание сначала.

Сэр, да, сэр!

А задания эти в коопе бывают разные. Иногда – просто добежать до точки Б, не набрав по дороге дополнительных девять, семнадцать или двадцать семь граммов свинца, иногда – взломать энное количество вражеских компьютеров (и скачать с них сабж статьи), иногда – взорвать какую-нибудь особо нужную врагу и ненужную нам хрень – в общем, не вздорно, но задорно.

В обычном массовом мульти теперь также доступна такая фишка, как вызов контейнера с рулезами. Вызывается она по тем же причинам и тем же способом, что авиаудары – благодаря заработанным подряд фрагам. Но тут есть одна интересность: вызвать ее мало, контейнер надо еще подобрать. А сделать это может, по сути, кто угодно, оказавшийся в нужное время в нужном месте. Также интересен тот факт, что в сбрасываемом ящике может оказаться что угодно – как-то раз, тыря у врага из-под носа сей полезный предмет, я вместо лишнего магазина с патронами получил аж целый авиаудар, которым тут же поспешил обрадовать подставившего свои буйны головушки противника.

Ложкой дегтя по лбу

К счастью, «Код:МВ2» относится к тем играм, у которых недостатки слабо заметны на фоне сонмища достоинств. Но они есть, и от этого никуда не деться, даже пресловутая «свобода слова» (без Славика Тостера) не поможет, а то недоброжелатели обвиняют в необъективности и будут правы. По сути, единственный действительно ощутимый недостаток произрастает из мультиплатформенности игры. Знаете, я, конечно, очень сильно соболезнаю консольщикам, что у них так мало кнопок на их драгоценных геймпадах (черт, вру и не краснею), но меня это слабо колышет – верните мне возможность смотреть из-за

угла! А ее, возможность эту, из игры вырвали с корнем и посадили на ее место кактус. При том, кстати, что все НПС в сингле сим скиллом обладают и повсеместно пользуются. Нехорошо, знаете ли. Давайте еще стрейф отменим, а?

Еще одно, пускай и не критичное, но все же огорчение коснулось хардкорных игроков. Если раньше с выбором более высокого уровня сложности или же просто в настройках можно было отключить перекрестие прицела да и весь прочий ХАД, то теперь будьте добры все это великолепие лицезреть и не морщиться – отключить его нельзя. Жаль. Это, как говорят наши дорогие субкультуры, «не тру».

Мишшн комплитид, сэр!

В общем, Infinity Ward в очередной раз подняли планку качественных шутеров. Мы вновь получили качественный продукт, который в ближайшее время собирается захватить мир геймеров подобно эпидемии, и очереди возле западных игровых магазинов, которые местами были в день выхода длиннее, чем после третьего «Дума», тому подтверждение. И если в плане трактовки нашего менталитета мы с западом не согласны, то в плане трактовки того, что же является рулежом – вполне. Так что мышь и клавишу в зубы – и вперед, за 25 фрагами и тактическим нюком. И да пребудет с вами лак, фан и точный эйм.

Михаил «Фокс» Лисица

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

ОЦЕНКА **12**

КОНКУРС



Читай журнал «Шпиль!», отвечай на вопросы, отправляй ответы на адрес kino@shpil.com и выигрывай призы!

1. Режиссером картины «Черная Молния» выступил:
А) Александр Войтинский
Б) Тимур Бекмамбетов
В) Андрей Тарковский
2. Волга, какой модели наделена сверхспособностями в фильме «Черная Молния»?
А) Волга 3102
Б) Волга Siber
В) Волга 21
3. Сколько студий компьютерной графики трудились над созданием графики к фильму «Черная Молния»?
А) 2
Б) 14
В) 8
4. Продолжительность съемок картины «Черная Молния» составила:
А) 44 дня
Б) 3 месяца
В) полтора года
5. Какой из перечисленных ниже актёров не снимался в фильме «Черная Молния»?
А) Сергей Гармаш
Б) Николай Ефремов
В) Дмитрий Харатьян



Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №1 2010 года

Среди правильно ответивших на вопросы будут разыграны эксклюзивные сувенирные подарки от студии Universal Pictures:

- 1 рюкзак**
- 5 футболок**
- 10 ковриков для компьютерной мыши**



Важно! При регистрации не забудь указать свой номер телефона, город, имя и фамилию, чтобы мы могли с тобой связаться и передать призы.



BORDERLANDS

ЗАВОДЫ – РАБОЧИМ, ЗЕМЛЮ – КРОВЬЮ НАМОЧИМ

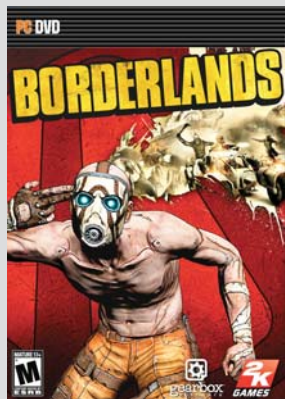
Жанр:
FPS, RPG
www.borderlandsthegame.com

Разработчик:
Gearbox Software
www.gearboxsoftware.com

Издатель:
2K Games
www.2kgames.com

Издатель у нас:
«1С Мультимедиа»
www.games.1c.ua

Системные требования:
Процессор 2,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти



PG 1X360 | PS3

Мусорный ящик Пандоры

Или вот еще такой момент: во время прохождения нам не раз казалось, что Borderlands во многом являет собой именно то, чем должна была быть игра под названием Fallout 3. Думаете, у нас нет ничего святого? А мы думаем – у вас. Но мы не об этом. Нет, на самом деле игры действительно отличаются по многим параметрам. К примеру, в Fallout все дело в сюжете, и вкусная атмосфера окружающего мира передается в равных пропорциях как благодаря отменному дизайну, так и сюжету с диалогами. А Borderlands – это «Диабла», только с пушками и в постапокалипсисе. Да и то, в условном постапокалипсисе, ибо действие разворачивается не на выжженной пустыне после ядерной войны, а на планете Пандора, которую вроде колонизировали, колонизировали, но так и не выколонизировали. Никаких тебе небоскребов и космопортов – местные жители живут в сарайчиках, по сравнению с которыми даже самое глухое сибирское село, где до сих пор нет телевизора, и местные считают, что живут при царе, выглядит мегаполисом.

Вдобавок прилагаются не первой свежести фортификационные сооружения и кучи мусора, которым может позавидовать Эверест. И это лишь малая толика того, что составляет большую толику! Стоит отметить, что все многочисленные игровые локации Borderlands качественно отличаются друг от друга как дизайном, так и цветовой гаммой. Они одновременно выдержаны в едином духе разрухи и тотального мусорника, но при этом перепутать зоны невозможно. В одной – гигантский завод, в другой – рыбацкий городок на сваях, похожий на Венецию после ядерного удара и выпадения двух-трех мусорных бомб. В третьей можно встретить храм древних обитателей планеты, в четвертой – крупнейший, высотой в двенадцатизатяжку убермегатрактор для копания земли. И так далее и тому подобное. Нужного эффекта вместе с саспенсом добавляет и графика, повсеместно сделанная по технологии cell-shading (все вокруг выглядит как оживший комикс – если кто вдруг не знает). Так что, вдохновившись трушным постапокалипсисом и покусав вкусной визуальной атмосферы,

отправляемся искать приключений на то место, по которому во время поисков нам еще не раз придется получить.

Земельная реформа

Вам никогда не было интересно, что произошло с Hellgate: London после его провала? Он ушел пить. И однажды в пабе он встретил красивую игру под названием Fallout 3. После долгих разговоров и пятой бутылки «Несквика» они сняли номер в мотеле, а через девять месяцев появился Borderlands. В его родословной, кроме всего прочего, можно заметить даже Half-Life или Carmageddon: да, игра не блещет инновациями. Она, по большей части, заимствует лучшие компоненты других и более чем удачно объединяет их в одно целое.

Но самое главное, что кто-то из предков Borderlands неоднократно и с особым цинизмом согрешил с Diablo 2. Сегодня мы убили много людей и подобрили, так что все-таки расскажем, почему мы так решили. Все дело в том, что схема игрового процесса довольно проста и в точности повторяет великий hack'n'slash – берем квест и бе-

Персонажи в Borderlands



жим в нужную локацию, параллельно убивая все, что шевелится, шипит или угрожающе трясет тестикулами. В смысл квестов вникать необязательно, так как суть в любом случае сведется к тотальному геноциду, независимо от того, нужно ли по заданию нажать на кнопку или собрать детальки от пистолета. И это замечательно! В лучших традициях «Диаблы» враги гарантируют нам получение экспы в промышленных масштабах и разбрасываются ценным лутом больше, чем украинские политики предвыборными обещаниями. Кстати, именно поиск лута занимает в игре неслабый кусок геймплея, делая жизнь на Пандоре похожей на приключения бомжей Сифона и Бороды: тут царит постоянная борьба со странными типами за право покопаться в воняющей куче мусора (это в Borderlands придется делать постоянно), дабы найти там что-нибудь полезное. Принцип «лут ради лута» и «кач ради кача» все еще актуален и не надоедает. Во всяком случае, если не играть в одиночку – тогда игровой процесс малость попахивает тухлой нудотиной. Благо, в игру можно резаться вместе с тремя друзьями, причем делать это очень желательно. Самое интересное, что, чем больше игроков, тем суrowее монстры, но от того и лут

Роланд – солдат, недоношенный ребенок войны. Его подозрительное сходство с президентом США озадачило нас, и мы решили написать письмо господину Обаме, где поинтересовались, не совпадение ли это. В ответ мы получили следующее: «Ah, Ukraine! Chernobyl, no good... S.T.A.L.K.E.R. very good game though! Realistic! But too many bugs. Your bunny wrote I have to go!». Для незнающих английский переводим: «Здравствуй! Да, в игре действительно использовалось мое лицо. А еще мой персонаж умеет ставить турель».

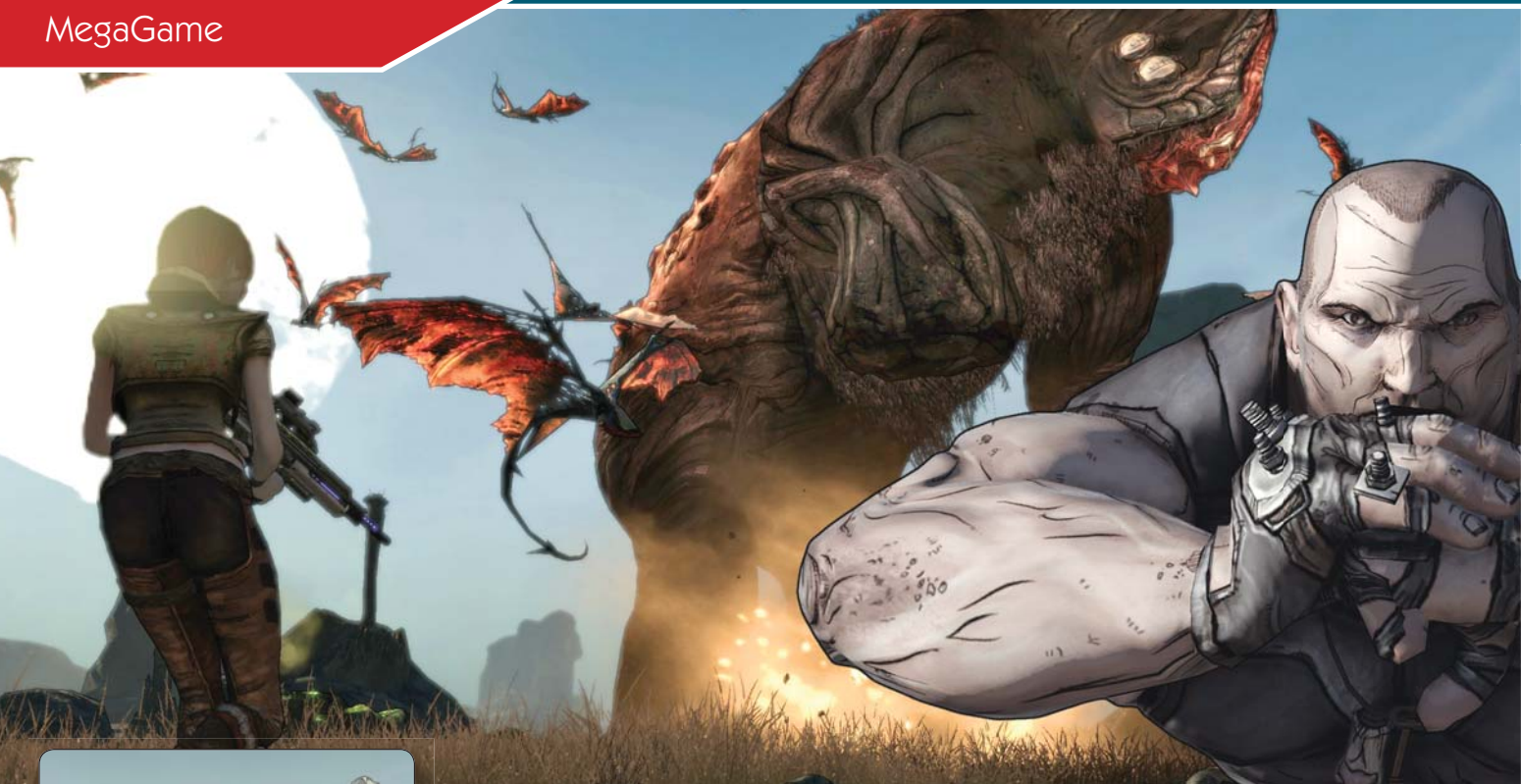


Кирпич – берсеркер. Свое имя он получил от родителей, которые из-за особых форм его черепа случайно заложили его в фундамент дома, который тогда строили. Простояв в таком состоянии 25 лет, Кирпич изучил искусство дипломатии и отправился решать конфликтные ситуации взаимовыгодными методами: берсеркер остается прав, а его собеседник остается с зубами. Двумя. В глотке. Остальные волей случая застревают у Кирпича между пальцев. Что именно он ищет на Пандоре, известно мало кому. Поэтому встречные предпочитают сразу отдавать Кирпичу все, чисто на всякий случай.

Лилис когда-то была обычным человеком, но благодаря контакту с внеземными технологиями стала Сиреной. Узнав о своем новом призвании, она залезла на кузов пожарной машины, откуда кричала «уииииииииииии!» каждый раз, когда пожарники отправлялись на работу. Позже оказалось, что Сирены, на самом деле, редкая группа людей со сверхчеловеческими способностями. Лилис досталась невидимость и управление природными элементами. В надежде найти себе подобных, она прощается с пожарниками и отправляется на Пандору.



Мордекхай – профессиональный охотник и ярый фанат Гарри Поттера. Но в отличие от Сирен он не обладает магическими способностями и старается компенсировать их недостаток подручными средствами. Вместо волшебной палочки он использует снайперскую винтовку, а вместо совы – кровожадного сокола, который разрывает противников Мордекхая на части. Прочитав все семь книг Джоан Роулинг, он изучил только три заклинания: смерть, боль и подчинение другого человека своей воле (когда тот под прицелом), но этого ему вполне хватает.



из них вываливается значительно более убедительный.

Создать своего перса в лучших традициях ролевых игр, увы (а может, и к счастью), не получится. Зато можно выбрать одного из четырех готовых, каждый из которых способен порадовать своими уникальными способностями и богатыми ветками развития полезных перков. А единственное издевательство над персонажами, которое разрешено игроку, — раскраска элементов декора и смена имени.

1000 и 1 способ умереть медленной, страшной и болезненной смертью

Непосредственно мочилов очень радует. Врагов всегда много, и валить их одно удовольствие. Динамика в игре просто сумасшедшая, заставляет кровь приятно булькать в венах, хотя здесь больше веселой пострельни с улюлюканьем, чем вдумчивого отстрела. Смерть игрока не сильно пугает, так как, во-первых, ему дается шанс отомстить врагу — если вы, схлопотав летальную дозу свинца или укусов, ухитритесь оперативно укоцать негодяя в соплю — вернетесь в бой с минимумом жизни. Во-вторых, даже если не успеете воспользоваться «вторым шансом», хитрая система NEW-U за символическую плату (а ближе к концу игры очень даже антисоциальную) отреспаунит вас поб-

лизости. И, в-третьих, при коллективной игре товарищ всегда может поднять вас, если ваше здоровье вдруг предательски пошатнулось. Но что-то мы заболтались, давайте вернемся в гушу сражения.

Врагов много, они бывают всех цветов, размеров и конфигураций: от обычных солдат и взрывоопасных коротышек с топорами до гигантских насекомых, мокриц и прочих птеродактилей. Казалось бы, между ними нет ничего общего. Но если присмотреться, то тоже нет. Хотя, их пачификация превращается в особо приятное безобразия, когда находишь какую-нибудь вундервафлю, способную превратить любого врага в вермишель с кровавым соусом в считанные секунды. Еще больше радует, что найти такую пукалку не так уж и сложно. Следуя примеру одного из своих предков, Borderlands использует систему случайного создания оружия, благодаря которой разработчики гордо заявляют, что в игре присутствует «сто пиять тыщ миллионов-триллионов стволов, и все разные!!!». Мы закроем глаза на то, что разница может состоять лишь в длине приклада или внешнем виде обложки, поскольку за все прохождение мы действительно не встречали двух идентичных по характеристикам пушек: все они отличаются, и каждую хотелось испытать на поле боя или на морде врага.

Выбрать между дробовиком, который стреляет ракетами и пистолетом-пулеметом, пули которого разьедают кожу противника, пока тот в агонии вопит «МОИ ГЛАЗА!!!», не так легко, как кажется на первый взгляд. Кстати, по такой же системе генерируются и все монстры в игре. Правда, в их случае это не так заметно. Возможно, потому что они живут в среднем от 7 до 15 секунд, а к концу игры количество фрагов стремительно приближается к числу, подозрительно похожему на бесконечность.

Деревянный лес

Манчкины приятно обрадуются, что за сюжетом при желании следить не нужно: он подается весьма ненавязчиво. При этом что к чему понятно даже таким тупым имбецилам, как авторы этой статьи (в особенности, Butcher (который в данное время направляется к дому Tosin'a с бензопилой и полиэтиленовыми мешками)). Кроме ненавязчивого повествования в наличии и ненавязчивый юмор. Не то чтобы разработчики старались сделать его по-петросянски «ха-ха», но он весьма и весьма хорош и помогает глубже вникнуть в происходящие на Пандоре. Единственное, что наносит легкий удар атмосферности, это совершенно деревянные NPC. Абсолютное большинство из них не дает квестов, способно одарить игроков лишь одной



фразой, намертво приклеено к своему месторасположению и, вообще, напоминает бетонные изваяния. К тому же, многие боятся свиного гриппа, посему 90% неигровых персонажей носят респираторы, но ни одного из них нельзя подвинуть с места или даже хоть чем-нибудь ранить. Но это такое. Главное, что противников можно ранить.

Ляпота

Как уже было сказано выше, зоны также выделяют приятность в атмосферу игры, они оригинальны и исследовать их прикольно (кстати, это можно делать на машине с пулеметом или гранатометом на выбор). Borderlands построен на возлюбленном нынче разработчиками Unreal Engine 3, но узнать его практически невозможно. Графика вместо злободневного bump mapping использует cell shading – а значит, «нет» мрачным обмазанным вазелином моделям и «да» красочным комиксовым пейзажам. Все прорисовано с дикой любовью и просто маньяковским вниманием к деталям, что вызывает скупую мужскую слезу даже у самых стойких, а слабаков заставляет тихо и противно выть от восторга. Эффекты от стрельбы и взрывов приятно огорчат всех поборников морали и добродетели: полыхающего, разьедаемого кислотой или попросту разорванного на части против-

ника приходится видеть куда чаще, чем реже. Что не может не улыбать таких добрых душегубов, как мы с вами, дорогие читатели.

Озвучка также держится на уровне, хотя музыка на первых локациях настолько ужасна, что, слушая очень даже доставляющие треки с середины игры, мы... Здесь мы собирались как-то пошутить, но у нас сломался казенный генератор тупых шуток модели «Евгений Ваганович 666», так что дальше все пойдет очень грустно и серьезно.

Это было бы печально, если бы не было так весело

Мы провели за игрой приблизительно 29 часов, полностью пройдя сюжет и оставив лишь несколько внесюжетных квестов. И, черт возьми, нам понравилось и ни разу не надоело. Игрушка затягивает всерьез и надолго: играв в среднем по семь часов за сессию, мы думали, что прошел от силы час. (А мы предупреждали, что сейчас будет нудно, нечего зевать!) Тут есть все, что нужно: смачный дизайн, лузы, отменное смертоубийство в промышленных масштабах, море лута, куча разного оружия, машинки, забав-

ные квесты и прочая прочих. А довольно существенная разница между классами с легкостью заставит начать игру заново и получить совершенно новые впечатления. Единственное, что нам не понравилось, отсутствие в автопарке больших красных тракторов. Тем не менее, мы категорически советуем всем любителям смеси шутеров и РПГ запастись товарищами и временем для уменьшения населения Пандоры. Засим откланиваемся и напоминаем, что это очередная наша статья, при чтении которой задом наперед открываются врата ада, появляется сатана и говорит: «Что за бред вы тут читаете задом наперед?».

Khaj-Tosin и этот, как его... а, точно, Butcher



Графика:	11
Геймплей:	11
в кооперативе:	8
СОЛО:	10
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 11



DREAMKILLER

СПОКОЙНОЙ НОЧИ, МАЛЫШИ

Жанр:

action, FPS

www.dreamkillergame.com

Разработчик:

Mindware Studios

www.mindware.webnode.cz

Издатель:

Aspyr Media

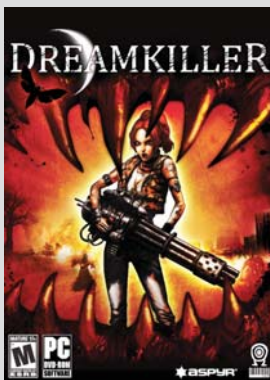
www.aspyr.com

Системные требования:

Процессор 2,8 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати



PC X360

Скажите, бывало ли у вас такое, что вы видите игру в рубрике «Мегагейм» и думаете, что она никакая не «мега»? А было ли так, что вам игра понравилась, а вашему другу нет? Все потому, что игры бывают разные, и не только по жанру. Ну, например, давайте посмотрим на шутеры (раз уж у нас «в гостях» оказался свежий представитель оных). Большинству современных геймеров подавай высокий интеллект противников, множество разных пушек, чтобы только к концу десятого уровня перепробовать хотя бы половину из них, качественную и реалистичную графику, да такую, чтобы каждую крошку пыли под ногами было видно... Но есть и такие, как я – «старички», которые, даже играя в самый суперский экшен современности, скучают по старенькому второму «Думу» или не менее старенькой «Кваке». Вот чтобы взять пушку и мочить всех направо и налево, чтобы количество противников зашкаливало, исчислялось сотнями на одну локацию, чтобы драйв, чтобы кровь закипала... А интеллект... что мне ваш интеллект? Все равно до соседа Васьки ни один виртуальный противник не дотягивает, хотя Васька тоже далеко не Менделеев... В общем, миру нужны не только «прорывные игры», но и «повторение пройденного» в виде хардкорного рубилова без задних, передних, левых, да и вообще – каких-либо, мыслей.

Однажды такая мысль промахнулась головой и попала не ко мне, а к разработчикам из

студии Mindware Studios, некогда делавшим Painkiller. И решили они сделать Dreamkiller. Увидев скриншоты и описания, многие геймеры загорелись идеей, они ожидали чего-то прорывного, нового, тем более что сюжет к этому располагал: нам дают управлять психиатром, которая работает с человеческими фобиями. Милая девушка по имени Алиса Дрейк от всех прочих врачей отличается не только высоким процентом выздоровевших, но и методом работы. Она в прямом смысле этого слова уничтожает страхи своих пациентов. Для этого героиня игры использует талант, который у нее еще с детства, – умение проникать в чужие головы и сны и там бить страшных монстров и истреблять зажавшихся тараканов.

Этот талант дал разработчикам обширное поле для деятельности: хочешь, делай квест, хочешь – шутер с элементами того же квеста или РПГ, хочешь... да что хочешь, то и делай, в общем... но назойливая мысль все мельтешила в головах, о чем свидетельствуют дневники разработчиков – они решили замахнуться на прошлое и сделать игру, в которой не будет никаких лишних заморочек, а будет «а потом этот меня бац, а я его бумц, и он откинул ласты, но тут наваливается на меня толпа, и я такой – ТАДА-ДАДАДАДА! из пушки и дальше бегу, а там снова толпа, а я снова ТАДАДАДАДА! и ОПА! Новая пушка! Вааааау! ТАДАДАДАДА!». Ну, собственно, что хотели сделать, то и сделали. На этом можно

было бы сказать пару слов о графике и закруглиться со статьей, тем более что после Dreamkiller у меня появилась понофобия (я не хочу перерабатывать), но что-то мне подсказывает, что мне банально урежут гонорар, а тараканам в голове срочно требуется хавка... Так что расскажу я вам еще немного о фобиях, а потом только перейду к техническим тонкостям игры.

Тараканы атакуют

Фобии, если кто не знает вдруг, это боязни. Боязни высоты, собак, пауков, мошек, врачей, работы, чертиков, лекарств, высоты, замкнутого пространства и прочей (с точки зрения здравого человека) ерунды. Порой они доводят больного до психиатрической лечебницы, а иногда – и до смерти. Многообразие фобий дает простор для игроделов, тем более что для каждой из них можно придумать множество монстров. Да что там придумать, для арахнофобии, например, достаточно просто собрать воедино всех пауков, упоминающихся в справочнике по биологии. Собственно, на первых уровнях как раз и встречаются эти самые представители класса членистоногих. Однако с каждым новым уровнем среди них появляются новые вариации, явно придуманные воспаленным сознанием. И если в мозгу первого пациента (читай – первый уровень) это безумие не сильно выражено, то чем дальше вы будете продвигаться, тем более страшные и изощренные монстры будут вам





попадаться. Иногда даже хочется остановиться, чтобы рассмотреть уродца получше, но времени на это банально нет – количество врагов просто зашкаливает. Причем на одном уровне могут попадаться совершенно разные существа: например, на втором левеле (вначале) вам встретятся механические пауки и офисный планктон, сложность заключается в том, что одни мельтешат под ногами, другие – одного роста с вами; подпустил поближе – и только успевай вращаться вверх-вниз. Впрочем, и без этого крутиться и бегать приходится безостановочно – враги сползают по стенам, появляются из внезапно открывающихся дверей, дыр в полу и стенах и т.д. и т.п. Прут толпами со всех сторон, обладая при этом атаками и дальнего, и ближнего боя.

Правда, интеллекта у них действительно маловато. Достаточно зайти за колонну, камень или дверь (если она не закрылась предательски прямо за спиной), чтобы о вас на время забыли. Но, если честно, Dreamkiller – это игра, в которой интеллект был бы лишним. Вот эта толпа, да еще и разумная – да я выше минимального уровня сложности играть не смог бы! Даже без растажиженного Вассермана в роли оппонента игру простой не назовешь – просто из-за количества противников. Любители смачных и драйвовых пострелушек будут довольны, любители поболтать с противником на философские темы смело могут проходить мимо этой игры стороной. Равно, как и любители большого количества пушек. Их тут не шибко много. Да, они большие, красивые, смертоносные, но выбор заметно не дотягивает до того, что можно найти в большинстве современных шутеров и экшенов. Опять-таки получается,

что игра эта для тех, кому важнее драйв и качество, а не количество, кто привык брать одну смертоносную игрушку на весь левел, а не менять их каждые пять минут по поводу и без повода...

Еще одно, что может оттолкнуть современного геймера, привыкшего ко всему и сразу, отсутствие выбора, куда пойти. Чаще всего, несмотря на обилие дверей, игроку доступен только один путь к цели. На этот минус мне ответить толком нечего, кроме как пожать плечами и предложить два варианта. Первый: «ибо нефик отстреливать в головах пациентов лишних тараканов, без них – он не жилец». Второй: «а разве в старых играх был выбор, куда идти?»...

Страшно, блин

Графика в игре хорошая, это привлекает в ней сразу. Особенно, если посмотреть на монстров. Девушка выполнена чуть хуже, но так как появляется она только в роликах, то до нее мне особо дела нет. Монстры же тут действительно смачные и страшные, да и локации выполнены не хуже. И снова, чем дальше проходишь, тем более маразматичные (в хорошем смысле этого слова) пейзажи тебе встречаются. Картина «Коврик, стульчик, два стола» постепенно сменяется такими кошмарами, которые здоровый человек придумать в состоянии только в состоянии нестования... Прорисовано все это ярко и качественно – придаться сложно. Правда, и требования у игры немалые, это стоит учесть, прежде чем жаловаться на то, что она тормозит или не дает выставить настройки по максимуму.

Звук. С ним все обстоит спорно. Он как бы нарастает постепенно. На первых трех-пяти локациях музыка развита несильно, такое ощущение, что игроку

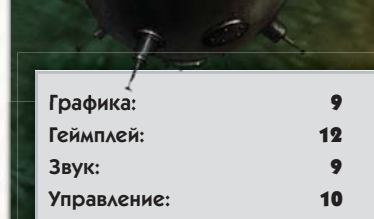
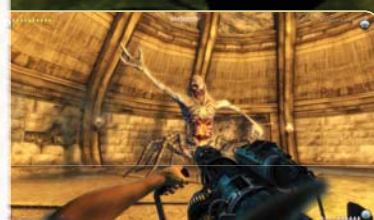
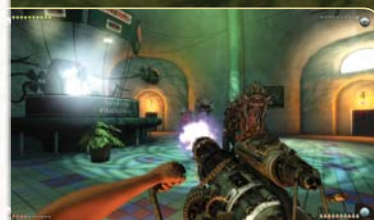
дают время втянуться в стиль игры, а потом бьют его по голове тяжелячком, ради которого стоило бы играть, даже если бы других объективных достоинств у игры не было. Из-за этого диссонанса появилось среди игравших в Dreamkiller мнение, что в игру сначала надо втянуться через силу, а потом уже ловить полноценный кайф. Спорное мнение, которое чаще всего высказывают как раз любители «новинок».

Волков бояться – в Dreamkiller не играть

Есть люди, которые любят обгламуренные вещи – блестящие телефончики, гляцевые покрытия, сенсорные кнопки, а есть те, кто ко всему этому не успевает привыкнуть, кто среди всего этого многообразия гламура чувствует себя неуютно и часто скучает по «нокии 3310», которой можно было при необходимости гвоздь забить... Наверное, стоило бы ввести некое понятие типа «гламур» и в отношении игр. Тогда проще было бы понять, как надо относиться к таким играм, как Dreamkiller.

Это однозначно не мегагейм, это просто хорошая игра, в которой можно сбросить агрессию, злость или просто расслабиться вечером после учебы/работы. Это хардкорное рубилово, которого так часто не хватает в современном игровом мире, которое никогда не станет актуальным или неинтересным, на которое всегда найдется любитель и покупатель.

Если вы не любитель старых игр или в глаза их не видели (бывает и такое...), но без ума от ураганных экшенов, попробуйте поиграть в Dreamkiller уровня до 5-6, если не понравится – это не ваше.



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

ОЦЕНКА

9

Noir



machinarium

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Жанр:

adventure

www.machinarium.com

Разработчик:

Amanita Design

www.amanita-design.net

Издатель:

Daedalic

www.daedalic.de

Издатель у нас:

«1С Мультимедиа»

www.games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц

512 Мб ОЗУ

128 Мб видеопамати

PC

Все-таки еще встречаются игры, которые покоряют с первого взгляда на скриншот. Почти как любовь – смотришь и понимаешь – да, это оно... Это откровение, это именно то, чего ты так долго ждал...

Именно такая история была у меня с Machinarium'ом. И я уверен, игра успеет покорить еще очень многих. Каждый пиксель здесь пропитан обаянием настоящего шедевра и пронизан кропотливым трудом маленькой, но очень талантливой команды, вложившей в свое детище душу.

Machinarium производит впечатление потертой, побитой, потрепанной временем, но оттого еще более дорогой и милой сердцу антикварной вещи. Причем вещи ручной работы, стоит заметить. Все эти кропотливо прорисованные элементы, начиная от бэкграундов и заканчивая ключевыми персонажами, создают невероятно целостную картину, которой в пору бы тягаться с рисованными мультфильмами. Графика игры будит в душе теплые воспоминания о старых советских (и не только) мультиках, точно так же кропотливо нарисованных карандашом. Хотя, стоит отметить, что в игре господствует другое настроение. Machinarium – очень добрая игра, без насилия

и рек кровищи, забавная и в чем-то даже поучительная. Однако бледноватая, приглушенная цветовая гамма, местами нарочито размытые задники, легкая угрюмость обстановки создают какую-то неуловимую атмосферу отрешенности и даже некоторой безжизненности. Хотя именно такая атмосфера и должна царить на планете роботов, в честь которой, к слову, и названа игра.

Machinarium – пожалуй, первая инди-игра подобного уровня после World Of Goo и Braid. Не имея за плечами огромного бюджета, проект берет проработанным геймплеем и безупречно выверенным стилем. Здешняя мрачноватая, пропитанная какой-то светлой грустью стилистика попросту умиляет.

Рассказывать о том, как выглядит Machinarium можно долго, но неоспоримо одно – стиль в игре выдержан идеально. Да и талант художников из Amanita Design неоспорим.

Здесь все так же срабатывает необъяснимый феномен инди-игр – целиком созданный на, казалось бы, простой flash-технологии, Machinarium дает смачного пинка многим многомиллионным проектам со сглаживаниями, шейдерами и прочей лабудой. Потому что у игры есть уникальный стиль, у нее разработ-

чиков – талант, а дело свое они делают с душой и любовью.

От дифирамб визуальной составляющей перейдем к дифирамбам геймплейным. Завязка сюжета очень проста – главный герой, робот по имени Йозеф, волей судьбы оказывается выброшен на свалку. Выбравшись оттуда, проявив удивительную смекалку и сообразительность, он отправляется спасать любимую, а попутно – и мегаполис, в котором эта самая любимая обитает. Банально, но и в дальнейшем никаких сюжетных приподвыподвертов не будет, однако на деле все оказывается совсем не скучным. Сюжет достаточно крепкий, к тому же подается умело. Здесь отлично показано ужасное одиночество главного героя и сквозящие из всех щелей проблемы общества роботов, которое уж очень подозрительно похоже на человеческое.... Несмотря на кажущуюся простоту, повествование затягивает не на шутку. Тем более что рассказываемая история воспринимается во многом как некая сказка, которой совершенно не нужны излишние сюжетные перипетии. Свою лепту вносит совершенно замечательный юмор, который не раз заставит улыбнуться во время игры, а также забавные колоритные персонажи. Лич-



Несмотря на то, что молодая Amanita Design имеет статус независимых разработчиков, это достаточно опытная команда. Ведомые своим лидером и основателем, Якубом Дворски, чехи уже успели выпустить два проекта, которые в узких кругах имеют почти культовый статус.

Дилогия Samorost представляет собой point'n'click квест, выполненный в запоминающейся, тяготеющей к сюрреализму стилистике и рассказывающий о забавном человечке, вынужденном прямо в ночной рубашке пуститься в космическое путешествие по порожденным фантазией авторов мирам. Общий каркас геймплея и многие наработки Samorost были использованы в Machinarium'e. В общем-то, в некотором смысле Machinarium – переосмысленное продолжение Samorost в другом сеттинге. С самими играми можно ознакомиться на сайте разработчика (<http://amanita-design.net/samorost-1/>) – первая часть абсолютно бесплатна, вторая распространяется по shareware-модели.



ностями, правда, никого из них назвать язык не поворачивается – слишком уж мало, в силу многих причин, уделено внимания характерам. К тому же, персонажи абсолютно безмолвны – одной из самых интересных идей Amanita Design является полный отказ от текста в игре. Железяки общаются между собой зрительными образами, чем-то напоминающими черно-белые мультики про Петровича. И, нужно сказать, игре такой ход не повредил. Совсем наоборот. В целом, единственным существенным минусом сюжетной части является существенная недосказанность. Разработчики ни в начале, ни в течение игры не удосуживаются ввести нас в курс дела, забывая рассказать о прошлом главного героя, его мотивации и целях. Пожалуй, если бы я еще до выхода игры не знал завязки сюжета, разобраться в происходящем мне было бы крайне сложно.

Геймплейно же Machinarium представляет собой почти классический point'n'click квест. Казалось бы, формула избита настолько, что придумать хоть что-то увлекательное уже давно нельзя. А нет, смешно семеня ножками, Йозеф сначала набиивает себе брюхо всем, что попадется под руку (именно так здесь реализован инвентарь), а затем совершает с добытым хламом самые невероятные манипуляции. Загадки по степени психоделичности очень напоминают Samorost, но при этом на удивление логичны, и даже игрок, не искушенный в данном жанре,

без особого труда решит большинство из них. На некоторых локациях, правда, разработчики не удержались, выдав несколько зубодробительных задачек, осилить которые с наскока вряд ли смогут даже матерые квестоманы, с закрытыми глазами по памяти проходящие все части Myst. В такие моменты на помощь приходит еще одна замечательная находка чехов – встроенный сюжет. В любую секунду можно взять краткую подсказку. А если и она не поможет – к услугам игрока полное развернутое прохождение. Правда, каждый раз, когда приспичит туда заглянуть, придется проходить жутко скучную примитивную мини-игру. И это правильно – чтоб неповадно было.

Йозеф, несмотря на невзрачную, на первый взгляд внешность, оказывается не так прост – его способность растягиваться, сжиматься и удлинять конечности не только выглядит забавно, но и способствует решению львиной доли задач. Еще один плюс в копилку Machinarium'a – сведение пиксельхантинга к минимуму. Локации построены так, что глаз практически сразу замечает все нужные предметы, хотя последние никак не выделяются на общем фоне. Хотя и по этой части без парочки огрехов не обошлось.

Выше уже было рассказано о графике. Музыка Machinarium'a тоже заслуживает того, чтобы уделить ей несколько строк. Как и многие другие аспекты этого

чуда игровой индустрии, она, без преувеличения, великолепна. А кроме того, еще и самодостаточна – даже будучи отделенной от игры, слушается она превосходно, словно самостоятельное произведение. Здешиним пассажирам свойственно какое-то удивительное умиротворение, будучи прослушанной значительное количество раз, они не надоедают. Дело тут в разнообразии – зажатый в достаточно узкие рамки эмпииента, построено-подобных зарисовок и всевозможных шумовых эффектов, композитор выдал на удивление неклишированный и нестандартный материал.

Machinarium хороша всем, с какой стороны не посмотри. Настораживает другое. Уже третью игру подряд Amanita Design эксплуатируют одну и ту же формулу. На этот раз она была доведена почти до совершенства, и дальше развиваться в этом направлении, в общем-то, некуда. Не хотелось бы, чтобы столь талантливые разработчики начинали заниматься самокопированием. Пока же можно сказать только одно – перед нами великолепная игра. Событие. Феномен, доказывающий, что даже скроенный по классическим лекалам квест, если к его реализации правильно подойти, может быть успешным и интересным.

Machinarium – это еще одна маленькая инди-революция. Маленький, теплый и очень милый железный шедевр.



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

ОЦЕНКА 11

Fres



И помни: если темная сторона силы не поможет тебе найти дверь туалета – включи свет.



ULTIMATE SITH EDITION

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

ПО ТУ СТОРОНУ СИЛЫ

Жанр:

слэшер для настоящих ситхов

www.theforceunleashed.com

Разработчик:

LucasArts

www.lucasarts.com

Издатель:

LucasArts

www.lucasarts.com

Издатель у нас:

«1С Мультимедиа»

www.games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 2,8 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

256 Мб видеопамяти

25 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3 | Mac

Вселенная Star Wars с момента своего появления постепенно развивалась из относительно небольшой повести в эпическую, детальную и многомерную летопись. Причиной этого стала многочисленная армия фанатов, которые не просто расхватывают новые части истории этой вселенной, а активно качают права, буквально требуя новой порции Star Wars прямо здесь и сейчас. Ну, а дядка Лукас рад стараться – раздает задания разным подразделениям своей студии, выпуская то книгу, то фильм, то игру, то мультсериал.

Правда, со временем образы уже известных и раскрученных персонажей приедаются и фанатам, и их создателям. Хочется что-нибудь изменить – то ли историю переписать, то ли главного героя нового ввести, то ли нового злодея. И Лукас в полной мере воплотил эти желания в выпущенной для игровых консолей год назад, а для ПК только сейчас Star Wars The Force Unleashed, получивший при этом приставку Ultimate Sith Edition, три дополнительные миссии, несколько новых одежек для главного героя и пару персонажей.

Здесь нам дали довольно редкую возможность поучаство-

вать в конфликте по ту сторону баррикады. Главный герой – не выступающий за силы порядка джедай, а перешедший на темную сторону ситх. Судьба Старкиллера (громкое у нового героя имя) сложилась совсем не просто. Бывший сын джедая, он еще ребенком попал в руки Дарта Вейдера, когда тот пришел убить его отца. Вейдер не стал убивать мальчика, а втайне ото всех взял его в свои ученики. Спустя годы упорных тренировок, Старкиллер стал настоящим ситхом, практически позабыв о своем отце. Вейдер сделал из него секретное оружие, отправляя его на уничтожение выживших в войне джедаев и постепенно готовя молодого ситха к главной цели – убийству императора. Но сюжет игры не настолько прямолинеен. Сценаристы постарались создать интригу, и им это действительно удалось. Только расслабишься, только почувствуешь себя хозяином ситуации, а они тебя световым мечем под дых – смотри, какой поворот сюжета, и нам остается только жадно вдыхать воздух, стараясь оправиться от такого потрясения, и переосмысливать новое положение героя в этой вселенной.

По геймплее Star Wars The Force Unleashed вполне логично

отнести к слэшерам. Мы бегаем и рубим в капусту всех, кто под руку попадется, за очень редким исключением спасаемых из плена. Разбираться с врагами интересно, так как у нашего героя в запасе есть огромное количество разных фехтовальных приемов, еще больше – вариантов умерщвления с применением ситхских сил, а еще больше – количество комбинаций физического воздействия и силы. Особенно интересно играть в местный аналог боулинга – ухватить какую-нибудь бочку или ящик, зарядить его электрическим разрядом (если есть умение) и метнуть из-за пределов видимости в отряд врага. Тяжеленная железка с легкостью разбрасывает зевавших от безделья противников, а они не могут понять, откуда на них такое счастье свалилось. Правда, не хватает местной боевки зрелищности: здесь нет фееричных брызг крови, а расчленять можно только роботов, да и то, только пополам – скрывается желание разработчиков, чтоб игра получила как можно меньший возрастной рейтинг. Немного скрасить бой может включение экшен-камеры, тогда она специально показывает только что убитого врага, если игра посчитает, что он



умер достаточно красиво. Так можно поймать очень интересные моменты, когда забрасываешь противника незнано куда, а он в полете насмерть сшибает еще пару врагов.

Графика весьма спорная. Особенно тяжело воспринимается первый уровень, где мы Вейдером подбираем маленького Старкиллера. Детализация очень посредственная, Вейдер жутко медлительный и странно анимирован – создается впечатление, что это игра года этак 2000, а то и раньше. Но на последующих уровнях никаких нареканий не возникает – появляется и детализация, и человеческая анимация. Пейзажи миров Империи, в которых нам доведется побывать, отличаются тщательной проработкой и своими самобытными особенностями. Иногда нас даже будет заносить в места былой славы, которые встречались в кино или

предыдущих играх о вселенной Star Wars.

Как не понятно, с чем связано уродство первого уровня игры, так не ясно и то, что сподвигает разработчиков жестко ограничивать количество поддерживаемых схем управления. Обычно нам дается выбор между связкой из клавиатуры и мышки и геймпадом, причем все равно, какой геймпад подключать, главное, чтоб на нем хватило контроллеров. Тут же поддерживается только джойстик от Xbox. Так что пришлось отказаться от идеи порубиться на Logitech Rumblepad 2, и подвинуться ближе к экрану и клавиатуре с мышкой. Управление в этом режиме достаточно удобное и не мешающее получать свою долю фана от игры. Правда, иногда возникает странная заторможенность во время перемещения больших предметов при помощи силы, но

к этому быстро привыкаешь.

Физика, несмотря на то, что большая часть геймплея построена на взаимодействии с элементами окружающей среды, потрясающе нереалистична. Порой легко отброшенный пушем имперский солдат может проехать по подъему метров десять, как будто он покрыт льдом. Или огромные и, видимо, тяжеленные ящики, разлетающиеся как пушинки, если их случайно зацепить при беге.

В итоге, от Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition остаются очень противоречивые впечатления. С одной стороны, это неплохой слэшер, отлично использующий все особенности вселенной Star Wars. А с другой – качество исполнения некоторых аспектов игры никак не подходит для проекта по такой раскрученной и популярной вселенной. Нужно держать марку, и здесь LucasArts с этим заданием не справились.

Exebichi

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

ОЦЕНКА

8



NINJA BLADE

МЕЧОМ И КРОВЬЮ

Жанр:
slasher, action
www.ninja-blade.com

Разработчик:
From Software
www.fromsoftware.jp

Издатель:
Microsoft
www.microsoft.com/games

Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 3,2 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати
5 Гб на жестком диске

PC X360

Долгое время слэшеров на компьютерах не было. Вообще – этот жанр был сугубо приставочным. Но, как известно, свято место пусто не бывает, поэтому сначала портировали на ПК Devil May Cry (произошло это в 2006 году), а потом снова Devil May Cry. И все. Хваленый и обожаемый консольщиками Ninja Gaiden до компьютеров так и не добрался, так что с его прелестями знакомы далеко не все. А жаль. Потому что игра действительно классная, причем все ее части. Ninja Blade, производства компании From Software, конечно, можно назвать клоном Ninja Gaiden, можно рассматривать ее с этой позиции, выискивая в игре недостатки и подобию «оригиналу», но у нее есть одно существенное преимущество – спустя всего полгода после выхода на консоли, Ninja Blade добралась до компьютеров.

Похожесть Ninja Blade на именитого собрата дает возможность компьютерщикам оценить все прелести хорошего, по-настоящему качественного слэшера, коим всегда был Ninja Gaiden, при этом у них не останутся чувства вторичности – ведь сравнивать помимо Devil May Cry им будет просто не с чем. А на нее Ninja Blade ну ни капельки не похожа. Правда, не стоит думать, что Ninja Blade – это клон и ничего более. Просто его разработчики во время создания игрушки явно периодически играли в NG, ну или, по

крайней мере, часто посматривали в его сторону. Хотя, если подумать, а на что еще можно было смотреть, если эта игра является признанным лидером жанра?

Мой меч – моя крепость

Менталитет Запада и Востока заметно отличается: в Америке с опасностями сражаются brave воины с пулеметами наперевес, а в Японии и Китае в таком случае призывают на помощь либо прекрасных воительниц в мини-костюмах, либо настоящих ниндзя. Уже из названия игры понятно, что From Software выбрали второй вариант.

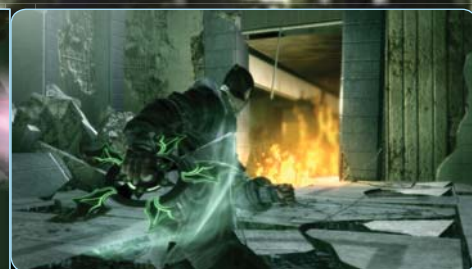
Начинается игра достаточно банально и незамысловато, даже с учетом того, что перед нами не РПГ и не адвенчура, а всего лишь слэшер: нашего протеже вместе с прочими японскими национальными воителями просто забрасывают в центр Токио для уничтожения разбушевавшейся там заразы. А зараза разбушевала на славу – об этом во всей красе расскажет вступительный ролик и то, что мутанты уже достигли четвертого (а как вскоре выясняется, уже и пятого!) уровня развития. Это значит, что они большие, сильные, а местами даже шибко умные. Некоторые из них научились даже пользоваться броней и оружием. Со всеми этими представителями местной фауны вас познакомят сразу же, на первом

уровне игры. На втором будут твари еще лучше, страшнее и – что самое важное – мясистее. Чтобы завалить босса, придется здорово попотеть – на это может уйти около часа, обычные враги валяются, в принципе, легко, но их количество не может не радовать.

Не стоит забывать и о QTE – Queck Time Event, вечном спутнике слэшеров, системе управления боем, когда игра ждет от вас быстрого или многократного нажатия определенной кнопки в определенный момент. В отличие от прочих представителей жанра, в Ninja Blade такие моменты занимают не четверть, не пятую часть игрового процесса, а едва ли не половину. Иногда это пугает и настораживает: ведь перед нами слэшер, ураганная игра, а не интерактивное кино с боевыми вставками. С одной стороны, это недостаток игры. Именно большое количество QTE-вставок является самым сильным минусом игры. С другой стороны, разработчики явно стояли перед выбором – дать игроку возможность оторваться на монстрах еще раз, или сделать эту сцену зрелищной. В попытке соблюсти баланс, они пришли к такому вот решению.

Впрочем, не стоит думать, что большую часть времени вы сможете провести у экрана, наблюдая за самостоятельными действиями главного героя – игра требует полной отдачи от





игрока, постоянно тренируя его реакцию.

Что касается вооружения, то его тут вполне достаточно для боя – есть разнокалиберные мечи, сюрикены, парные клинки, которые можно использовать для путешествия с крыши одного здания на крышу другого, есть даже взрывчатка. Не хватает оружия разве что зрелищности – таких спецэффектов, как были в Ninja Gaiden или будут в Bayonetta, тут нет.

Не боем единым

В итоге, к концу уровня руки просто болят от усталости. Поэтому ролики оказываются как нельзя кстати.

Но основная их цель – это не отдых для игрока, а рассказ о том, что происходит в мире и в Токио. А происходит много чего: японцы жить не могут, не придумав чего-то по-настоящему масштабного и интересного. Это вам не локальная бойня, которая не захватывает соседние территории, – зараза бушует повсюду. Вот только не всем странам и городам дан шанс отвертеться от тотального уничтожения всего живого – правительству, как обычно, проще уничтожить все, а не разбираться с этим «всем». В итоге на вас навесили ответственность за все происходящее – если вы не справитесь, всем будет плохо, ну просто очень плохо.

Но не справиться в Ninja Blade очень сложно. Во время QTE-вставок, если упустишь время или нажмешь не ту кнопку, просто идет откат на несколько шагов и все повторяется снова. Умереть можно только во время

обычного боя. В таком случае начинать приходится с последней «контрольной точки», на которой происходит автосохранение. Обычно от чекпойнта до чекпойнта проходит не так много времени, так что особо сложную игру не назовешь даже с учетом ураганных боев с сильными и многочисленными соперниками.

Помимо собственно ответственности за флору и фауну Токио, в Ninja Blade есть дополнительный сюжет, но о нем рассказывать я не буду – сами узнаете, а то не интересно играть будет. Скажу только, что сделан он ничуть не хуже, чем в остальных японских играх – придумывать запутанные истории японцы умеют, как никто другой.

Правила переноса

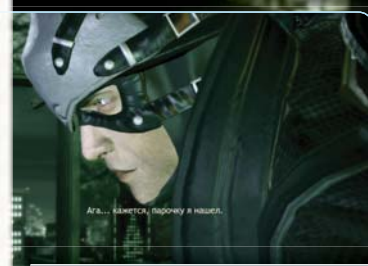
О том, что графика в игре красивая, лишней раз говорить не стоит. По стилистике она несколько схожа с Ninja Gaiden, но свои собственные особенности у нее тоже есть. Детализированные здания внушают уважение, хотя центр Токио – это вам не провинция с маленькими и такими прекрасными домишками, красивой природой и цветущей сакурой. Это высотки с зеркальными окнами, это перегородки-стены, которые можно прорубить несколькими сильными ударами меча, это закоулки, из которых в любой момент могут выбраться монстры. О звуке говорить много тоже не приходится – он яркий и красочный, именно такой, какого ожидаешь от современной игры. Но эти черты игры и не внушали опасений.

Куда больше пугает обычно портирование с консоли на ПК – вот где возникают ошибки, баги и недочеты. Целиком и полностью избежать их еще не удалось ни одной игре, и Ninja Blade не стала исключением. Играть одинаково грустно и с клавиатуры, и с джойстика. Первая неудобна из-за раскидки кнопок, вторая – из-за путаницы с клавишами. Игра выдает подсказки (что особенно важно в QTE-режиме) с учетом джойстика для X360, а кнопки на компьютерном геймпаде часто называются по-другому. Возникает путаница, из-за которой первые-надцать минут проходят в повторении великого и могучего русского языка. И вот когда уже вспомнишь все далеко не культурные слова, когда запомнить соответствие кнопок, тогда уже начинаешь получать удовольствие от игры.

Мясо и зрелища

Ninja Blade – игра позитивная, даже если ее сравнить с прочими слэшерами: во-первых, она качественная, во-вторых, игры этого жанра выходят достаточно редко. И уж тем более редко, если речь идет не о приставках, а о компьютерах. До Ninja Blade была только прошлогодняя Devil May Cry, а значит – фанаты изголодались по слэшеру как таковому, а по качественному – уж тем более. И если вы один из них, то ставьте Ninja Blade как можно скорее – 10 часов удовольствия вам обеспечены.

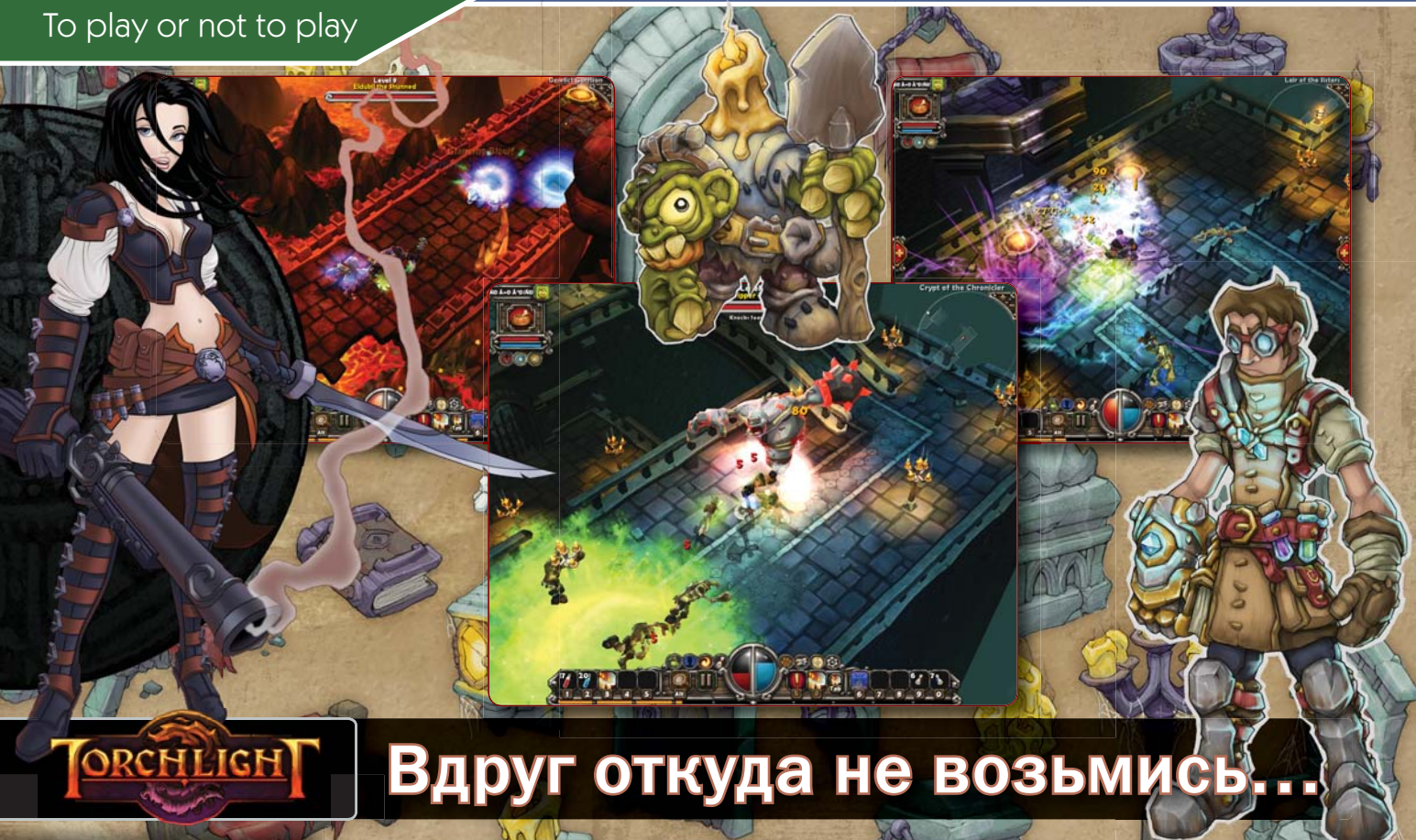
Pantera sls



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

ОЦЕНКА

9



Вдруг откуда не возьмись...

Жанр:

action, RPG (hack'n'slash)
www.torchlightgame.com

Разработчик:

Runic Games
www.runicgames.com

Издатель:

Perfect World Entertainment
www.pwrd.com

Системные требования:

Процессор 800 МГц
 512 Мб ОЗУ
 64 Мб видеопамати
 400 Мб на жестком диске



Вот уже больше десяти лет король всея hack'n'slash'ей Diablo будоражит умы игроков и разработчиков. Для последних свергнуть короля с трона – чуть ли не главная мечта. Сколько уже было таких попыток? Не счесть. Разве что Titan Quest оказался более-менее приличным. Участь большинства постигла и многообещающий проект «отца» Diablo Билла Ропера – Hellgate: London с треском провалилась. Однако потенциал у проекта был, было видно, что люди над ним работавшие – не бесталанные недоучки.

Профпригодность его разработчиков призвана доказать Torchlight, созданная выходцами из Flagship Studios. Runic Games пошли отличным от большинства разработчиков путем. Как оказалось, чтобы сделать достойного наследника идей Великого и Ужасного, не нужна ни сверхсовременная графика, ни поддержка огромных мультиплеерных побоищ. Всего-то нужно умело скопировать старый добрый геймплей, чуть-чуть подправить его согласно современным реалиям и для разнообразия подбросить пару своих фишек. Казалось бы, формула успеха элементарна, но почему-то доселе ничего настолько простого и в то же время качественного не появлялось. Видимо, дело в том, что

большинство команд, берущихся за разработку подобных проектов, сразу же хотят создать нечто высокочеловеческое. В случае с Torchlight отчетливо видно, что ни на что особенное разработчики и не рассчитывали – эту игру можно даже назвать пробой пера.

Завязка традиционна: городку Torchlight угрожают некие темные силы, нескончаемым потоком прущие из пещер – ходят даже слухи об огромном некрополе, захороненном под землей. Кроме того, если присмотреться, можно обнаружить некоторые отсылки к сюжету прародителя.

Выбор класса не менее традиционен: игроку предлагаются воин, лучница и алхимик. Способности у них сильно различаются, каждым играть по-своему интересно. К слову, все персонажи, даже воин, имеют какие-никакие способности к магии. И тут всплывает первая особенность, отличающая Torchlight от конкурентов, – нам предлагают на выбор питомца. Кошка или собака – выбор, в общем-то, не важен. Во многих других играх под управление героя попадали самые разнообразные существа, однако здесь ситуация гораздо интереснее. В отличие от многих других игр, зверушка не только постоянно сопровождает нас и помогает в битве, но и обладает

несколькими полезными свойствами. Во-первых, у питомца есть свой инвентарь, а значит, с собой можно таскать в два раза больше пожитков. Во-вторых, животину в любой момент можно послать в город – продать весь ненужный хлам. Исчезнув совсем ненадолго, она возвращается уже с выручкой. Отличная альтернатива возвращению в город, даже если учитывать, что свитков порталов всегда в избытке. Более того, зверушку можно даже заклинаниями научить!

Вскоре после начала своего путешествия, немного углубившись в местные подземелья, можно совершенно случайно наткнуться на подземное озеро (лужицу, на худой конец). Здешные пещеры насквозь пропитаны магией, так что озера и рыба в них тоже необычные. А вылавливать рыбку, устроившись с удочкой на берегу, – на редкость успокаивающее и увлекательное занятие. Разработчики придумали отличный способ дать игроку отдохнуть от кромсания монстров. Да и выгода своя есть – накормленный рыбешкой питомец превращается в какого-нибудь монстра, оказывая ощутимую помощь в бою.

В целом же игровой процесс бережно и без особых изменений скопирован с творения Blizzard. Все очень знакомо – есть горо-



док, где мы отовариваемся, зачаровываем оружие и берем задания, есть под завязку набитые монстрами многоуровневые подземелья. Последние, к слову, как и положено, генерируемые, но аляповатостью, свойственной такому подходу не страдают. Runic Games удалось создать отличный увлекательный геймплей, не изобретая велосипед. Нарезать солодкой местных монстров — на редкость увлекательное занятие, а приятные мелочи вроде мини-пазлов, возни с вещами и все той же рыбалки удачно разбавляют этот процесс.

Современной графикой Torchlight похвастаться не может. Игра использует простецкий трехмерный движок, на многие годы отставший от стандартов индустрии. Но этот недостаток с лихвой компенсируется мастерством художников и яркими, сочными спецэффектами. Игра исполнена в нарочито мультяшном стиле, который не только отлично скрывает недостатки, но и придает определенный шарм. Кстати, отчетливо видно, что при дизайне многих локаций дизайнеры вдохновлялись геймплейными роликами Diablo III. Нельзя так же не

отметить отличный интерфейс и неплохую музыку, качественно дополняющую все происходящее на экране.

В итоге, имеем не просто отличную игру, а, не побоюсь этого слова, настоящего продолжателя дела Diablo, вполне оправдывающего подобное сравнение. Остается только надеяться, что следующие проекты Runic Games окажутся как минимум не хуже.

Fres

Графика:	7
Геймплей:	12
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА**9**

BLOODY WORLD
* Кривавий Світ

Це не іграшка
Це цілий Світ

<META>
www.bloodyworld.meta.ua



SAW

Если твой друг полицейский не справится с заданием, мы узнаем, не загноились ли твои потроха от морального разложения.

/Конструктор/



ПИЛОМАТЕРИАЛЫ

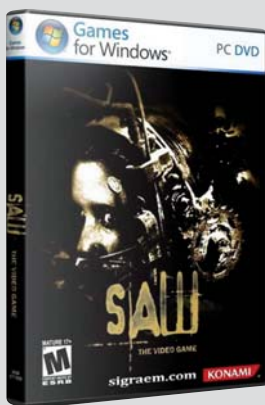
Жанр:
казуальный ужас
www.konami.com/games/saw

Разработчик:
Zombie Studios
www.zombie.com

Издатель: Konami
www.konami.com

Издатель у нас:
«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати
12 Гб на жестком диске



Графика:	8
Геймплей:	7
Звук:	11
Управление:	7
Сюжет:	9

ОЦЕНКА

7

Мода делать игры по всем подряд фильмам набирает все большие обороты, местами приобретая странные формы. Вот, например, «Пила». Несмотря на то, что в прокате недавно была уже шестая часть этого ужастика, игроделы склепали свой проект как продолжение сюжета еще только самой первой части. Я, конечно, понимаю, что это была самая интересная и непредсказуемая «Пила» из всех, но можно же было не стараться сходу дотянуться до неба, а начать с чего-то более простого и предсказуемого.

Кто не в курсе, расскажу немного о сюжете этого ужастика. Есть неуловимый гениальный психопат по кличке Конструктор, одержимый идеей перевоспитания тех, кто, по его мнению, отступился от общественных норм или просто тратит свою и чужие жизни впустую. Методика у него нехитрая – поймать жертву, поставить ее в экстремальные условия с мизерными шансами на выживание и наблюдать это дело со стороны. Количество успешно прошедших эти экзекуции стремится к нулю, что не радует полицию, и заставляет ее непрестанно искать маньяка. Но нередко стражи правопорядка сами оказываются в его сетях. Так и наш главный герой – детектив Трапп, охотившийся на Конструктора в первой части «Пилы», после почти смертельного ранения в ходе расследования попадает

в лапы к этому мяснику. Маньяк его подлал и запустил в свой «крысиный лабиринт».

Место развития событий выбрано идеально: заброшенная богадельня с остатками медицинской утвари и всяких лечебных приспособлений для душевнобольных как нельзя лучше располагает к поиску психопата. Но это далеко не увеселительная прогулка. Конструктор хорошо подготовился, спланировав множество пазлов, подготовив хитрые ловушки. Также он запасся знакомыми Траппу людьми, чтобы тот не отсиживался в своем застенке, а имел стимул двигаться дальше по сюжету – иначе заложники погибнут.

Имея под руками такой материал, можно было сделать хоррор-игру года, но разработчики решили, что для устрашения игрока хватит одного сюжета и специфической атмосферы заброшенного сумасшедшего дома. Конечно, темные коридоры, битое стекло на полу, залитые кровью палаты и операционные, приправленные блуром и бамп-маппингом в особо крупных количествах, могут разбудить подкожных мурашек у особо слабонервных. Но игравшие в Dead Space или Suffering лишь усмехнутся при виде этого антуража. Немного побурлить адреналинчику дают лишь ловушки на дверях (и то, только первые четыре) и редкие схватки с другими подопытными Конструктора. Даже взрывающийся ошейник, кото-

рый должен был заставить игрока начать нервничать, скорее является средством борьбы с такими же охомуемыми, чем угрозой для Траппа.

Если бы разработчики добавили немного той опасности противникам, что есть в Silent Hill, и ответственной подошли к созданию музыкального саундтрека, возможно, «Пила» оставила бы более соответствующее своему названию впечатление. А так она воспринимается как набор казуальных головоломок и аркад: вытащи предмет из унитаза/бочки с кислотой/чьих-то потрохов, найди подсказку в комнате/темноте/том же туалете и взломай цифровой замок, проберись сквозь лабиринт, две разновидности взлома механических замков и головоломки с трубками и шестернями. А все остальное – дешевые картонные декорации, забрызганные кетчупом и вишневым сиропом. И никакие кинематографические эффекты и красивые ракурсы на манекены, брызжущие во все стороны красной жижей, не заставили меня поверить в правдивость происходящего.

Подводя итог: лучше б Zombie Studios и дальше тренировалась на American Army, а за «Пилу» взялся кто-нибудь другой. Поклонникам хорроров стоит подождать чего-нибудь пострашней, а казуальщикам рекомендую сыграть – очень толково сделанный набор пазлов.

Telo

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, «96 грн 00 коп.», а ниже – «**девяносто шесть грн. 00 коп.**»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на полгода: «Шпиль!» – 60,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 96,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

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

ООО «СЕТИ-Украина»

04111, Украина, г.Киев, ул.Щербакова, 45-А
Р/с 26001060591252 в АКБ «Приватбанк» в г.Киеве
МФО 300711, код ОКПО 36425336

Счет №555 от «1» декабря 2009 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2010	Июнь 2010	1	60,00
Шпиль! С диском			1	96,00
			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
	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. _____



Lucidity

В ПОГОНЕ ЗА СВЕТЛЯЧКАМИ

Жанр:
логическая аркада

Разработчик:
Lucas Arts
www.lucasarts.com

Издатель:
Lucas Arts
www.lucasarts.com

Системные требования:
Процессор 3 ГГц
512 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамяти



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

ОЦЕНКА

6

Давно, очень давно не радовала игровой мир студия Lucas Arts своими шедеврами. Если, конечно, не считать продолжения старых серий, над которыми потел другой разработчик. Так что приятно узнать, что студия взялась за старое.

Хотя со старым это я погорячился. Потому что коньком студии были юмористические квесты, ну, в крайнем случае, вариации на тему Star Wars. А предложенная изголодавшимся фанатам свежатина оказалась... логической аркадой.

О нет, только не лемминги!

Итак, мы попадаем в мир грез девочки по имени Софи, расчерченный на карте звездного неба. Каждая звезда – новое путешествие, где она без остановки следует из левого угла в правый, не обращая абсолютно никакого внимания на местную весьма агрессивную фауну и ландшафтный дизайн, для которого характерны резкие обрывы с колючками, несущие быструю смерть, стены, преграждающие дорогу, пропасти и висящие в воздухе островки суши. В общем, все эти опасности девочку не волнуют, и без помощи игрока, собственно, ее путешествие скоростно заканчивается смертью. Так что главная задача – провести этого лемминга в красной шапке к пункту назначения – почтовому ящику в конце уровня, где его ждет очередная открытка от некой Наны.

Для того чтобы справиться с такой непростой задачей, нужно немного: мышь с двумя клавишами и средней шустрости рефлекс, которые помогут размещать по «полю боя» различные пред-

меты в строго определенном порядке. Каждый следующий инструмент отображается на иконке в правом верхнем углу, так что можно даже продумывать стратегию на один ход вперед. Если время позволит: дитя достаточно шустрое и легко справляется с задачами, трудными для рядового альпиниста. Хорошо хоть выбор орудий труда разнообразен: лесенки, бомбы, рогатки, пружинки, планки... Как легко догадаться, с каждым предметом – свое взаимодействие, а разные комбинации способны привести к желаемому результату.

Кроме основного результата есть дополнительный – мечта девочки собрать всех светлячков в мире. Так что, кому поставленная задача кажется слишком простой, милости просим, воплощайте мечты в реальность, и будет вам счастье! Это не так-то и просто.

Выражаясь короче, перед нами «Лемминги», бессмысленные и беспощадные, сократившиеся из-за кризиса до одной штуки и мутировавшие в маленькую девочку, отстояв право на сохранение интеллектуального потенциала. И было бы все грустно и банально, но есть несколько но.

Но

Игра выглядит сказочно приятно, с графикой в стиле «сферический астрал в вакууме», при этом окружение и противники меняются по ходу продвижения по звездной карте сновидений. Кроме того, звуковое сопровождение Lucidity действительно радует слух, что в сочетании с приятными картинками дает впечатление атмосферности,

этого творению Lucas Arts действительно не занимать.

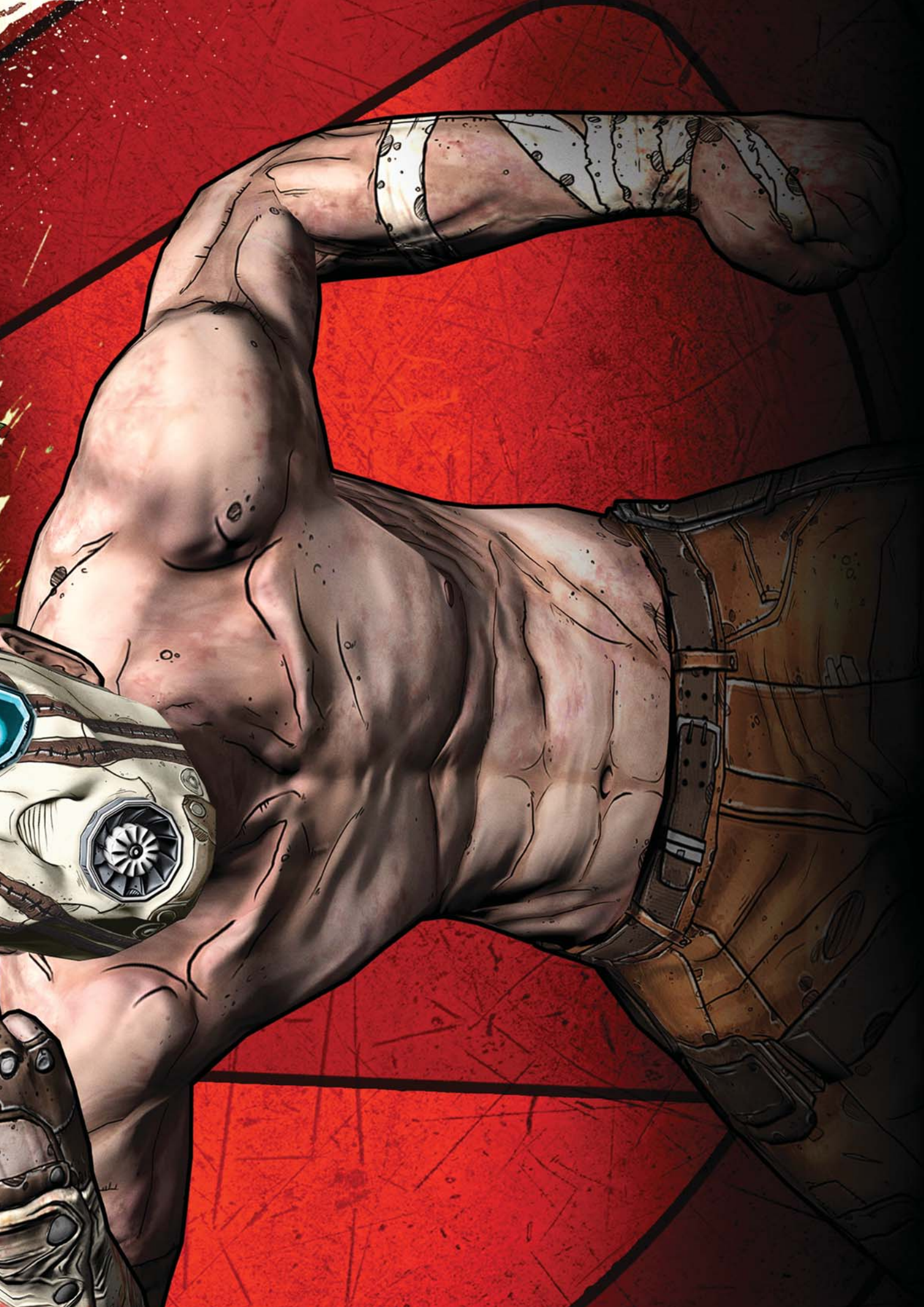
Ну, и еще одна приятность: все эти путешествия от одного края экрана к другому разработчикам удалось подвязать под определенный сюжет, что значительно уменьшило степень бессмысленности и беспощадности путешествия. Ведь почему, от чего, куда и зачем бежит главная героиня, сразу вообще не понятно. Но никто и не собирается с самого начала отвечать на все вопросы. Карты раскрываются постепенно. Читаем почтовые открытки и выдержки из дневника, и картина мира медленно, кусочек за кусочком складывается в сложную мозаику. И с каждой новой «прогулкой» мозаика все мрачнее.

Итог

Уже сам факт того, что студия после долгого затишья попыталась сотворить что-то новое, радует. Lucidity не тянет на «игру года», и абсолютно очевидно, что она даже не претендует на этот ответственный титул. Главная идея игры стара, если не сказать, трюхлява, но редко когда случается настолько приятная интерпретация и достойное во всех смыслах исполнение поставленной задачи. Не говоря уже о сюжете, что вообще не характерно для игр подобного жанра.

Не претендуя на громкие звания, сны девочки Софи с легкостью дадут фору современным казуальным играм, различия между которыми постепенно сходят на нет. На подобном фоне вопрос «Играть или нет» не возникает.

Влад Эникеев



DRAGON AGE

НАЧАЛО



ИВАНУШКИ



BORDERLANDS ULTIMATE



КУШАТЬ ПОДАНО

В тот момент, когда я искал, во что бы еще поиграть из казуалок, я был сильно голодный. Очевидно, это и повлияло на мой выбор: «Шеф-повар» – это игра о еде. В принципе, это обычный тайм-менеджер, причем из отряда простейших, но у него есть несомненный плюс: все рецепты, по которым готовит игрок, реально существуют и могут использоваться для приготовления быстрой и вкусной пищи. Причем в игре описаны и обеды, и ужины, и закуски, и даже десерты. Так что выбрать есть из чего, жалко только, что нельзя сначала научиться готовить обеды, а потом закуски. Из-за этого первые «уровни» игры я проскочил очень и очень быстро, чтобы добраться до «основательной»

еды, продукты для которой были у меня в холодильнике. Но даже нерасторопными темпами вы освоите все рецепты за день-два.

Если же отбросить в сторону пользу от игры, то остается простой «бизнес-менеджер», в котором игроку приходится следить за временем, выполнять определенные действия (типа резки овощей нажатием на кнопки мыши) и т.д. и т.п. Увлекает, в принципе, но не так сильно, как другие игры этого жанра, выпущенные компанией Alawar. Не на пользу игре говорит и графика – слегка мультяшная, не самая четкая, создается ощущение, что игра выпущена пару лет назад. Но увлекшись процессом и поглощая полезную информацию, на это внимания не обращаешь.



Жанр:
casual, обучалка
для голодного геймера

Разработчик:
Fugazo
www.fugazo.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

ШЕФ-ПОВАР

ОЦЕНКА **7**



НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Alawar Melesta – минское подразделение компании Alawar, которое в свое время создало самую популярную казуальную игру всех времен и народов, «Ферму». Спустя некоторое время и несколько разных вариаций игры о фермерском хозяйстве, разработчики изменили изначальной игре, но не изменили своему главному умению – превращать простые идеи в нечто необыкновенное и очень затягивающее.

Главные действующие персонажи игры «Островки» – это не животные, а человечки. Малень-

кие и веселые, неунывающие человечки, которое потерпели крушение и стали осваивать острова. Для этого они построили несколько устройств – стали делать продукты, добывать камни и металл. А еще на острове оказались магазинчики, в которых они меняли товары на деньги или другие товары. Но через некоторое время человечки обнаружили, что на островах есть злые рыцари, которые разрушают все полезные постройки и дорожки, воруют материалы и даже избивают наших забавных человеч-

ков. Собственно, задача игрока – развивать островки, защитить героев игры от врагов и перейти на следующий остров. Поначалу игра кажется немного скучноватой, но как только ты освоишься и перейдешь на третий остров, где заданий становится намного больше, игра начинает затягивать, чем дальше – тем сильнее. В общем, «Островки» – это классное продолжение серии игр компании Alawar Melesta, и мы надеемся, что в будущем они тоже будут делать такие же хорошие игры.

Жанр:
casual, arcade

Разработчик:
Alawar Melesta
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

ОСТРОВКИ



ОЦЕНКА **10**





PAINKILLER RESURRECTION

УБОГО ЗА ПАЗУХОЙ

Жанр:

FPS

www.painkillerresurrection.com

Разработчик:

Homegrown Games

www.homegrowngames.at

Издатель:

JoWood Productions

www.jowood.com

Системные требования:

Процессор 2,6 ГГц

3 Гб ОЗУ

512 Мб видео

6 Гб на жестком диске

PC



Тряхнем стариной

Оригинальный Painkiller был невероятно прост, и от того феноменально офигителен. Разные красивые локации, фееричные пушки всех цветов, размеров и конфигураций, орды нечисти, которую предстоит размазать толстым слоем по чернозему под драйвовый хард-рок. Никаких тебе сюжетных заморочек, сложных загадок и поисков желтого ключа от красной двери в зеленом бункере. Безумный мясоразделывательный цех в духе старины Serious Sam – что еще нужно для полного счастья нашего брата геймера, кроме разве что ящика кваса? «Много всякого мусора!» – решили новые девелоперы Homegrown Games, предварительно покурив бетона. Поздравляем, ребята, вы ухитрились испортить то, что испортить сложно, даже усердно стараясь и обильно потев.

Why so serious?

На самом деле, первому Painkiller сюжет был не то, чтобы нужен, просто хотелось пару коротких фраз, объясняющих суть да дело. В Homegrown Games прикинули, что настоящий мясной веселый одноклеточный шутер обязательно должен иметь сценарий размером с «Войну и Мир». Повествование начинается с симпатичного комикса в духе Max Payne, правда, в отличие от великого Макса, главный герой P:R на рисунках очень похож на свинью. Забив на это, не обращая внимания на притянутое за уши повествование с пафосом, раздутым до размеров Гейба Ньюэла, ждем начала масакры и возможности всех убить. Ждем.

Ждем. Ждем. А эта гребаная заставка тянется как эстонский каток вверх по отвесной стене и не думает заканчиваться. Ждем. Ждем. Ура, наконец-то!

Угроза

С первых секунд игры приходит понимание, что заставка задает тон всему последующему безобразию. Загрузка тянется заунывно долго – и правильно, так и нужно в бешеной адреналиновой игре. Ой, что это я такое несу, это Painkiller был бешеной и адреналиновой, а P:R – совсем другое. Но об этом позже. Долгие загрузки и последующее легкое подтормаживание игры радуют больше зубной боли пятничными вечерами по той причине, что графика улучшилась лишь на полмиллиметра, а оригинал игры вышел всего лишь в 2004. Картинка почти такая же, машины за пять лет проапгрейдились и стали мощнее раз в десять, а он, собака, тормозит еще больше. Ну что ты будешь делать?

Следующаая астанооовка... О, вот и следующаая астанооовка!

Игровой процесс выдержан в том же духе. Собственно, лично я за такое отправил бы разработчиков на рудники – собирать уран голыми руками, ибо эти богопротивные негодяи посягнули на святое. Мы бежим по не особо впечатляющим локациям, сделанным с применением технологии чудовищного дибилизма и левелдизайнерского кренинизма. Дьявольские отродья по старинке сыплются из воздуха, только теперь по очень глупым скриптам. Бого-

удное дело убивания идет как-то туго и ватно, не доставляя при этом особого удовольствия. Враги несутся к игроку, несмотря ни на политическую ситуацию в Украине, ни на препятствия вроде стен, дверных проемов и деревьев, в которые они с удовольствием продолжают бежать, упершись лбом. Маленький ручеек адреналина, все же выделяемый при массовых побоищах, тут же затухает во время поиска дальнейшего места назначения. Ибо левелдизайн в изобилии способствует получасовым педантичным прочесываниям пройденной локации в поисках маленького не приметного перехода на следующую. Как подтверждение – изначально эту рецензию мы должны были писать вдвоем с Butcher'ом, но бедняга после первого уровня Resurrection застрелился бананом.

Убить!

Painkiller в переводе с английского – болеутоляющее. Конкретно у этого лекарства есть неприятные побочные эффекты вроде засыпания за клавиатурой во время игры и активного блевания на монитор. Не нужно было вставлять долгий сюжет, необходимый здесь как в тетрисе, не стоило делать дебильную планировку карт, тупых врагов, вялое мочилово и тухлую графику. Как по мне, то разработчиков за такой ахтунг стоит немедленно приговорить к десятикратному перепрохождению их свежего «шедевра». Они гарантировано повесятся на втором.

**Khaj-Tosin, остывающий
труп Butcher'a**

Графика:

5

Геймплей:

4

Звук:

0

Управление:

8

Сюжет:

-10000

ОЦЕНКА

4

КОМПАНІЯ «МУЗИЧНИЙ ЦЕНТР» ПРЕДСТАВЛЯЄ НА DVD

ТІЛЬ ШВАЙГЕР
УДО КІР

У БОЙОВИКУ ЗА МОТИВАМИ КУЛЬТОВОЇ ГРИ

FARCRY

ФАР КРАЙ



ЗАПИТУЙТЕ У ТОРГІВЕЛЬНИХ МЕРЕЖАХ СВОГО МІСТА!



Shin Megami Tensei Persona

Усмирить своих демонов

Жанр:
JRPG

www.atlus.com/persona

Разработчик:
Atlus

www.atlus.com

Издатель:
Atlus

www.atlus.com



Графика:
Геймплей:
Звук:
Управление:
Сюжет:

7
11
8
11
9

ОЦЕНКА

9

Вселенная Shin Megami Tensei, зародившаяся уже много лет назад, регулярно пополняется новыми интересными играми. Начинаясь все с проектов с одноименным названием, позже серию дополнили Digital Devil Saga, Devil Summoner и другие. Неудивительно, что о них большинство из нас не слышали, так как далеко не все они были переведены даже на английский язык, не говоря уже о русском. Немного погодя, а именно в 1996 году, автор сих игр, компания Atlus, официально заявила о том, что берет курс на европейскую аудиторию, и выпустила первенца серии Persona (платформа – Playstation). Успех был очевиден: игра, основанная на приключениях школьников с демоническими наклонностями, быстро обрела признание, и сиквелы не заставили себя ждать. Всего их вышло четыре, каждый краше прежнего. В каждой части разработчики улучшали графику, количество сюжетных линий, интерфейс, ролевую систему; и вот, достигнув, казалось бы, совершенства, компания Atlus выпускает доработанную первую часть игры на PSP, так сказать, для фанатов, а также для тех, кто еще не играл.

События разворачиваются в обычной японской школе St. Harmelin, старшеклассники которой, играя в игру «Персона», прикола ради решили произнести заклинания призыва персон – элементарей силы души – и вот, заговоры наших героев сработали в реальном мире, и каждый из них осознал собственную подосознательную демоническую мощь. Параллельно с этим, корпорация SEBEC проводит опыты по сжатию

материи, в результате их «взаимодействия», город населяется огромным количеством монстров.

Собственно, так и начинается игра. Всего обладателей персон в школе девять, из них мы будем управлять пятью (иногда состав будет меняться), остальные персонажи ведут активную подрывную деятельность самостоятельно. Управляем мы в основном четырьмя парнями и одной девушкой, соответственно: наш протагонист – обычный темноволосый парень, молчалив и рассудителен; Масао Инаба – типичный испорченный подросток, чем-то напоминает обезьянку ☺; Кеи Нанжо – очень серьезный молодой человек; Хайджио Уесуги – сорванец, мастер приукрасить свои достижения; красавица-любимица Маки Сономура – способна помирить нашу разношерстную компанию, и этим все сказано.

Передвигаясь по городу или по зданиям-лабиринтам, команда случайно наткнется на группы монстров, которые не отображаются ни на карте, ни визуально перед вами. То есть, грубо говоря, идете-идете вы себе от первого лица по очередной локации, и тут внезапно вас переносит в боевой режим, даже согласия не требуется. Этот странный метод столкновения с врагами вносит в игру неповторимый элемент неожиданности, с одной стороны. С другой стороны, как объяснить с точки зрения логики явление, когда после пары шагов вперед-назад по уже известной местности, начинается бой.

Система боя – пошаговая. Персона каждого героя имеет атакующие магии разных стихий, и перед тем, как наносить удар тем или иным умением, стоит про-

анализировать слабые и сильные стороны противника. Также каждый герой имеет холодное и огнестрельное оружие, которое также может быть эффективным. Кроме брутальной расправы над демонами, в начале боя с ними можно провести диалог. Каждый из персонажей обладает пятью вариантами ведения разговора, умело применив которые, можно обратить вражину в бегство, либо же переманить на свою сторону, либо... разозлить еще сильнее, а злые черты, как известно, это не к добру.

Ролевой аспект игры – это стандартные пять характеристик, и умения персон, которые учатся автоматически при достижении определенных уровней. Персоны на определенных уровнях достигают предела развития, и появляется возможность призвать новые, более сильные.

И вроде бы, ничего особого, но затягивает игра стремительно. Запустив ее в первый раз, я только спустя часа три осознал это. Очень увлекателен этот, казалось бы, однообразный процесс освоения мира Shin Megami. Подкупает возможность пообщаться с людьми, а чего стоит Черный Рынок с его безумной королевой!

Наряду с простотой, каждый сантиметр здесь пропитан концептуальностью, игра с определенного момента начинает напоминать долгую интересную книгу. Тем более что при продвижении по сюжетной линии нам часто показывают аниме-видеоролики авторства мастера анимации, Камикадзе Дуга, а неплохой саундтрек в стиле JPop-rock делает погружение еще более полным.

BadHabit

КОМПАНІЯ «МУЗИЧНИЙ ЦЕНТР» ПРЕДСТАВЛЯЄ НА ЛІЦЕНЗІЙНОМУ DVD



ФИЛЬМ ПАВЛА САНАЄВА

НА ІГРЕ*



ЗАПИТУЙТЕ У ТОРГІВЕЛЬНИХ МЕРЕЖАХ СВОГО МІСТА

* НА ГРІ



JUST CAUSE 2 ДЕНЬ ДЕСАНТНИКА

Жанр:

action

www.justcause.com

Разработчик:

Avalanche Studios

blog.avalanchestudios.se

Издатель:

Eidos interactive

www.eidos.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Дата выхода:

2010 год



PC | X360 | PS3

Добрые люди говорят, что каждая игра имеет право на жизнь и сможет найти своего игрока. Можно и согласиться, особенно, если учитывать, что между выходами шедевров предостаточно времени на опробование творений игрового меньшего резонанса. Тем более что не каждый обещанный нам шедевр на деле оказывается именно таким, каким ожидался.

Впрочем, неоправданные ожидания – привилегия не только шедевров. Just Cause, вышедшая в 2006 году, привлекала красотами тропиков, в которых разворачивалось действие, яркой, захватывающей дух симуляцией прыжка с парашютом, интересными миссиями и всячески, хотя и завуалировано, намекала, что местами очень даже GTA3, только мафиози в джунглях заседают. А другими местами, возможно, и поярче одного бестселлера.

Прельстившиеся огромным количеством возможных миссий очень скоро обнаруживали невероятную их схожесть. После энного количества набегов на неприятеля появляется липкое чувство дежавю, будто одну и ту же деревню приходится спасать уже в тридцатый раз, и каждый раз после твоего ухода ее снова оккупируют. Не говоря уже о том, что на фоне приведенного «аналога из шедевров» JC просто меркнет со своими непов-

торимыми в самом ироничном смысле слова миссиями. А на таком фоне даже впечатляющие полеты, поездки, перестрелки и акробатические трюки, исполняемые главным героем, очень быстро надоедают. Тем более удивляло, что при всех своих физических возможностях гутаперчивый мальчик не мог банально присесть, чтоб не попасть под шквал вражеских пуль (зато кувырчался). В общем, не айс, но спасибо за попытку.

Но что самое интересное, от своей попытки создать игру подобного жанра студия не отказалась. Даже более того, достоверно известно, что проект Just Cause получил продолжение и готовится к своему второму появлению на свет.

Действительно, некоторые элементы геймплея и возможности нашли отклики в сердцах жаждущих экшена, но картинка была сильно испорчена халтурой с количеством оригинальных миссий. Пациент не безнадежен, значит, есть возможность реанимировать.

А еще люди говорят, что первый блин обычно комом. Люди такие люди, они любят поговорить.

Высадка десанта, попытка вторая

Видимо, среди игровых создателей бытует мнение, что современному геймеру не хватает

экзотики. По крайней мере, это объяснило бы количество игр в стиле «Невероятно крутой чувак против злых дядек из джунглей». И да, создатели сиквела не отказались от этой идеи: нас ждут приключения на острове Панау. Стоит отметить, что сама местность характеризуется не только повышенной зеленой растительностью, но реками, озерами, местами – пустынями и заснеженными вершинами. В общем, есть, и где развернуться, и где глазам отдохнуть – 400 квадратных миль, коли верить авторам.

На этот раз бесстрашный, наделенный невероятными талантами Рико Родригес будет охотиться на своего бывшего коллегу и друга, Тома Шелдона. Последнему надоело жить и, чтобы уйти красиво и со спецэффектами, он смылся на Панау, прихватив с собой последние секретные разработки Агентства и скромный вагон денег. Экс-камарад удачно скрылся: на острове и без того своих проблем хватало. Например, правителя-тирана Малыша Панау и трех враждующих между собой мафиозных группировок (волшебное число, не иначе). Так что предстоят долгие часы прочесывания острова по воздуху, морю и суше и не всегда приятного общения с воинствующими аборигенами.

Короче, зря они все это, потому как Рико Родригес – это



взрывоопасный сплав из Нико Белича (GTA 4), «Мило», он же Майло Берек (Wheelman), человека-паука и советского десантника, освоившего все виды оружия, вплоть до портянок пятителней выдержки. Разработчики обещают и тут же наглядно демонстрируют разнообразнейшие способы передвижения от полюбившихся вертолетов до БТР и моторных лодок, а также широкий выбор оружия и вариантов расправы с непокорными.

Особого внимания заслуживает «кошка», бесценно присутствующая в арсенале героя. Для тех, кто машинально вспомнил давнюю игру Postal-2, пропагандирующую нестандартное использование домашних и диких животных, уточним: это приспособление типа «гарпун». Собственно, она и выполняет роль того самого свойства, делающего Рико похожим на некогда укушенного членистоногого героя комиксов в красно-синем трико. При помощи этого хитрого и коварного приспособления можно с легкостью зацепиться буквально за что угодно: за близлежащий столб или за далекодistantную стенку, за вершину холма или за невзначай проезжающую мимо вражескую машину. В общем, любая поверхность подойдет, невзирая на форму и степень шероховатости.

Можно использовать этот предмет вооружения и иначе. Например, притянуть к себе поближе противника, который именно в этот вот самый ответственный момент пытается куда-то быстро ретироваться. И расстреливать его, летящего словно пушинка, в воздухе. А можно одним удачным броском сделать фокус под названием «связанные одним тросом»,

причем не только двух рядом стоящих вражеских юнитов, но и, например, одного паренька и бочки с горючим, по которой можно тут же открыть огонь. Тем более что разного рода бочки и кислородные баллоны взрываются красиво и эффектно.

Замолвить слово стоило бы и про чудо-парашют, которым экипирован Родригес. Панау, судя по всему, местность ветряная: только открыл парашют – и понесло. Легким движением руки можно набирать и убавлять высоту, практически бесконечно кружась над локацией. Что еще более удивительно, этот элемент «джентльменского набора» невероятно быстро раскрывается, так что воспользоваться им можно буквально за две секунды до предполагаемой встречи лица с асфальтом. Обратная сторона чуда тоже не подкачала: как только ботинки прикасаются к земле, чудо-девайс тут же отцепляется и растворяется в воздухе, будто и не было ничего такого никогда. Джеймс Бонд в уголке завистливо пускает соплю в свой смокинг – полный набор для того, чтобы сеять хаос и разрушения.

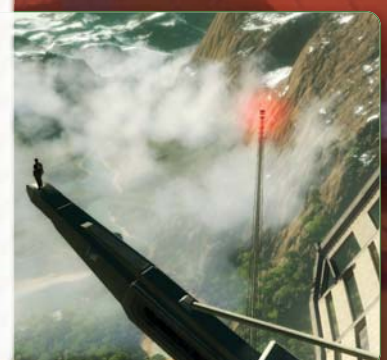
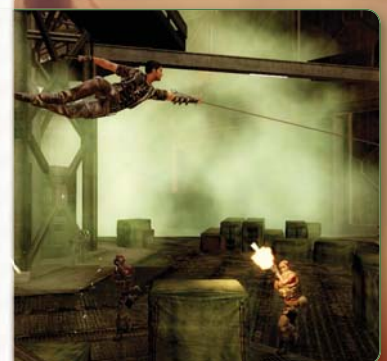
Противники, как и заведено, не обладают особыми умственными качествами, но собираются «брать» количеством, поэтому можно расстреливать их в открытую, прячась, закидывать гранатами или использовать вышеозначенные средства в любой из подходящих на ум комбинаций. Впрочем, не исключено, что компания оставила пару приятных сюрпризов в виде шибко умных и подвижных «боссов», хотя вполне возможно и то, что и они будут таким же пушечным мясом, просто в более твердой скорлупе.

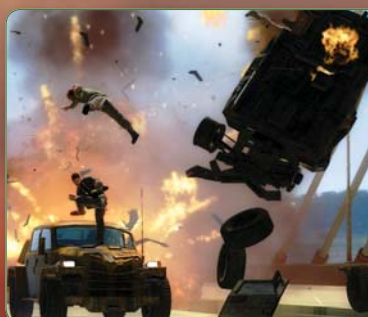


Заткнись и наслаждайся полетом!

Пожалуй, графика соответствует году выпуска сиквела – этого и стоило ожидать, не меньше, хотя могло бы быть и лучше, претендуй Just Cause 2 на лавровый венок шедевра жанра. Пропал ярко выраженный эффект засвета и сглаживания, характерный для первой части: теперь действительно можно понять, когда глаза устали и начали терять фокусировку, а когда это просто характерная черта графики. Картинка стала менее едкой, более приятной глазу и в какой-то мере реалистичной. Даже машины и самолеты, которые в первой части напоминали картонные коробки, теперь больше похожи на средства передвижения, хотя, к сожалению, «эффект кирпичности» остался, видеть, аборигены в свободное время старательно работают лобзиком, чтобы было чем устрашать возможного вражеского агента (то есть, по сути, вас). Зато работают с фантазией – обещано около ста разновидностей движущихся приспособлений, которые, отдадим должное, местами выглядят все-таки убедительно, но это в основном касается воздушной техники.

Впрочем, у игрока вряд ли будет время рассматривать от-





блески солнца на воде, четкость прорисовки листика, туман или облака на предмет статичности, вся соль и красота второго акта истории (как и первого) заключается в движении, а этого уж как ни старайся, а не отнимешь. Поездки, полеты и, конечно же, прыжки с вышек – просто завораживают своей правдоподобностью и красотой. Пожалуй, даже ради этого уже стоит ожидать игру и испытать ее. Скорее всего, именно из-за того, что передавать всю эту динамику полета у разработчиков выходит лучше всего, и получается такое непомерное использование фантастического арсенала, описанного выше – для пущего эффекта.

Музыка отлично дополняет все, что происходит на экране, хотя куда приятнее слышать соответствующие звуковые эффекты, которые порой куда правдоподобнее визуальных, как, например, это случается при наблюдении автоматной очереди. Персонажи разговаривают четко, внятно, с хорошими интонациями, что прекрасно контрастирует с первой частью, где попытки передать местный акцент часто были похожи на людей, одновременно говорящих и жующих песок.

Говорить подробно о физике в игре, где герой может во весь рост встать на летящем самолете или без особого труда перемещаться по движущейся машине, аки пальцами-присосками награжденный, пожалуй, нет смысла. Ограничимся коротким, но достаточно точным описанием: летают все! И вся тоже. И да, хорошие новости для тех, кто активно сыпал проклятиями в адрес разработчиков: Родригес прошел специальный курс реабилитации, теперь у него гнутся колени, а заодно

наработался и правдоподобный рукопашный бой за право обладания средством того или иного передвижения.

В большинстве как наземной, так и воздушной техники уже присутствует какой-никакой способ наемкнуть врагам несколькими очередями, что они не правы, а полюбившийся присвоенный объект можно улучшать и модернизировать по своему усмотрению и вкусу. Возможностей для подобного рода развлечений предостаточно, тем более что это является неотъемлемой частью оригинального геймплея. Главное – не стесняться и наведываться время от времени на черный рынок. Любой каприз за деньги и услуги, конечно же.

Надежда прыгает последней!

Таковыми вот пряниками Avalanche Studios дразнят любителей драйва и пострелять в необремененных интеллектом «плохих парней». Только есть одно но: всего предьявленного заранее пока не хватает для составления какого-либо однозначного мнения об игре. Потому что из всех частей головоломки отсутствует одна, но очень существенная, от которой зависит и дальнейшая судьба проекта.

Вопрос висит в воздухе. Был ли услышан разочарованный рев опробовавших первую часть? Ведь даже если человек-паук снял свое клоунское трико и начал наводить справедливость в целом отдельном государстве, ему это быстро наскучит, если задание «уничтожить все, а конкретно – 90 одинаковых военных баз». Не исключено, что найдутся крайне упорные люди, готовые денно и ночью, систематически

изничтожать вражеские силы во имя убедительно звучащей идеи, но таких единицы. А большинство все-таки разбаловано не только хитовыми играми, но и претендующими на высокие оценки. Протиснуться и занять свою нишу среди таких ой как непросто.

Кокетливо были продемонстрированы, собственно, сам бейс-джампинг, такой знакомый по еще первой части вид времяпровождения как уничтожение базы противника, освобождение заложника из высокого здания, угон вертолета, перестрелки, стоя на крыше едущего авто, и краткий экскурс-тур по окрестностям в БТР местного разлива. Разнообразие присутствует, и очень надеемся, что оно не все иссякло в демонстрационном ролике.

К сожалению, никакой подробной информации по поводу неповторимости игрового процесса так и не появилось. «Дело» остается открытым до момента выхода Just Cause 2, который состоится уже в следующем году. Вместе с тем, остается надежда на то, что в проекте на этот раз участвовали более-менее талантливые сценаристы, которые не станут издеваться над доверчивым игроком, то и дело устраивая ему «день сурка», а добросовестно отработывали свои деньги, тем более что поиски сбежавшего злодея-который-когда-то-был-вашим-другом – уже намек на то, что поимка будет интересна в какой-то мере даже больше, чем беготня и уничтожение всего, что на пути попадает.

В общем, будем встречать с распростертыми объятиями – одежда ничего так. А дальше посмотрим.

Влад Зникеев



Контент-послуги доступні для абонентів усіх національних GSM операторів.
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **4909**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Break Shock Твоя задача - уберечь команду наших ученых от проведения над ними ужасных опытов. 6112551603	Экспресс доставка Дилер - вы должны быстро и эффективно доставлять посылки. 6110387603	Неделя высокой моды Продемонстрируйте ваши смелые идеи в конструировании самых невероятных нарядов. 6110389603	Теннис Юрского периода Наши ранние предки играли в теннис для урегулирования споров, связанных с ужином. 6110390603	Supreme Commando Он - командо, выполняющий свою миссию на далекой планете... 6110391603	Jumping Trip Проходим уровни танцуя с человеком в танцевальном стиле. 6112560603	Girls gone Wild - Sex Gems Здесь награды за вашу смекалку будут великопные фотографии. 6110392603	Адский Гонщик Как насчет того, чтобы прыгнуть на своем байке в военное кольцо... 6110393603	FMX Rage Попробуйте свои силы в самом зрелищном и опасном виде экстремального спорта. 6112565603	Полицейский времени Секретная компания, разработала кое что, что может изменить весь мир... Узнай что! 6112566603
Ski Jump 2009 Со снегом и морозами к нам возвращается Кубок мира по прыжкам с трамплина... 6112568603	Speedway 2009 Гонки проходят по настоящим правилам на шести настоящих треках. 6110395603	Masters of Solitaire Самые популярные варианты пасьянса Система достижения для экспертов 6112570603	Мир Волейбола Прекрасные девушки, горячая атмосфера и спортивные залы заполнены до краев! 6112571603	М-Кроссворды Вам больше не понадобится ни ручки, ни газета, только ваш мобильный телефон. 6112573603	Подводный мир. Царство любви Прекрасные русалки находят любовь в водном царстве. 6110396603	3D Contr Terrorism (Episode 2) Захватывающее продолжение хроник бойца спецназа. 6110397603	3D Racing Evolution Наступил на газ, ты прыгнул по газу, ты прыгнул по газу, ты прыгнул по газу... 6110398603	Тюряга Никто не любит в тюрьме полицейских! Особенно заключенные... 6110399603	Real Soccer Ultimate Захватывающее событие мобильного спорта - Real Soccer Ultimate... 6110400603
RapidFire Террористы, десятки заложников, бомбы, взрывы и верный пулемет в руках. 6112709603	Чемпионат по нардам Нарды принадлежат к числу самых древних настольных игр. 6112686603	Асы Люфтваффе Вторая Мировая Война! Немцы вторглись в Британию и пытаются покорить твою родину. 6112695603	BabelMachine: Куклы в бикини На них лишь узкие бикини и они всегда готовы поиграть с тобой. 6110401603	Bridge Bloxx - Конструктор Необычные мосты различных типов: деревянные, стальные, каменные и каменные. 6112713603	Bun & Bunnies: Island Hop Рассудительно используйте мосты для переправы Bunnies с острова на остров. 6112714603	Рыбалка по русски - с динамиком! Ты - простой парень, с простыми и материальными проблемами... 6112716603	Ранетки: Новый сезон Дружная пятёрка и непростая ситуация в масштабный тур по стране... 6112722603	Чокнутый Госпиталь Встань и найди в чокнутых коридорах чокнутый кабинет врача... 6110402603	Охотник на Дьявола Армии подземных монстров ждут приказа об уничтожении человечества. 6110403603
Римляне и варвары - Захватывающая стратегия в древнем Риме - Огромное количество зданий... 6110404603	Инструктор Доктора Камасутры Ты направил в дальнюю индию, чтобы стать учеником доктора Камасутры. 6110405603	Flatrate Sex Запомни телефонные номера всех красоток горячие фотографии изданных девушек. 6110406603	Секс на стоянке Поиск стоянки с горячих девушек - До 20 различных курсов на магистрали и в городе. 6110407603	Мобильный жуток Программа позволит вам выбрать жертву и узнать, где она сейчас и чем занимается. 6112720603	Охота на красоток В этой игре наши соблазнительные и шаловливые девочки только и ждут... 6110410603	Мобильное Судуку Новая версия популярной головоломки в японском стиле... 6112734603	Атомания Эта игра освещит вашу память и подарит настоящую разминку для ума. 6112764603	Mobile Rally 2 Выберите раллийную машину и участвуйте в сумасшедших гонках по грунтовым дорогам... 6112769603	MuvroX Логическая игра в которой вам дается поле заполненное кристаллами... 6112800603
High Speed 3D Безумные скорости становятся опасностью и превращаются в смысл жизни. 6110321603	Landers Красочная стрелялка с элементами тактики и огромным количеством врагов... 6111881603	Love Scanner Эта прикольная программа использует не только камеру вашего телефона... 6111885603	Mechanical War Классическая стрелялка, в которой вы управляете вооруженным до зубов. 6112259603	Shiver 3D Вам придется поплатиться только на свои силы и пройти это испытание! 6110385603	Showtime Basketball Продемонстрируйте свое мастерство владения мячом в национальной лиге... 6112010603	Sk8 Krazy Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде. 6110372603	Solitaire Affair Атмосфера игры переносит в нас в США 20-х годов прошлого века. 6111734603	Space Falcon Commander Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецназ! Сразись за планету! 6110333603	Supreme Airfighter Примите участие в доселе неизвестных авиа-битвах Второй Мировой Войны. 6112508603
Комический Взрыв Вас ждет яркая, зрелищная и забавная аркадная комическая стрелялка! 6111822603	Коникс с Берковой 2 Продолжение сексуальных приключений Елены Берковой. Не пропусти! 6110382603	Меткий стрелок Участвуйте в международных соревнованиях по пулевой стрельбе... 6110365603	Метро Труба, подземка, андерграунд... В разных странах ее называют по-разному. 6110349603	Twin Legend Симпатичная крошечная стрелялка на тему спасения планеты от злобных пришельцев. 6112096603	Vampires Dawn Эта история о вампире Вине, который борется против святого крестового похода. 6112095603	Адреналиновые Гонки Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставьте позади всех... 6110335603	Век Японии В режиме Arcade вы должны очистить японские являки от определенного врага. 6110375603	Воздушные Гонки Red Bull С появлением "Red Bull Air Race" возникла новая спортивная дисциплина... 6110327603	Герой Акира "Герой Акира" - традиционная платформенная игра с веселым сюжетом... 6110376603
Нокаут Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов! 6111981603	Пары Знаменитостей Тренируйте свои знания в Пары Знаменитостей. 6112165603	Пляжные красотки Карандашный рисунок девушки превращается в красочную картинку! 6110386603	Пляжный клуб Тропикано Стань владельцем лучшего пляжного клуба на тропическом курорте... 6110342603	2008 Euro Cup Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией. 6110334603	3D Army Rangers ч.1 Вы отправитесь в разведку и охотитесь за террористическим спецразделением. 6112517603	3D Contr Terrorism Политические разногласия и охоты приводят к проблемам, но это не волнует вас. 6110384603	Alien Hominid Перед вами коллекция забавных мини-аркад с мотивом flash-игр. 6110325603	Aqua Pearls Удивительное путешествие по океанскому дну. 6110338603	Arena of Doom Красочные бои без правил! Лучшие воины собираются на Арене Гибели. 6110326603

ОНИ УБИЛИ КЕННИ. СДЕЛАЙ ЭТО И ТЫ.

Hoodies

Жанр:
arcade

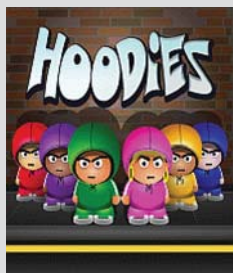
Разработчик: Maturus

www.maturusmobile.com

Издатель: Maturus

www.maturusmobile.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900:
007470505 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

9

Чем хороша классика, так это тем, что даже когда все игры в мире надоедают, в игрушки «старого» типа все равно периодически играешь. К таким играм можно отнести лайнсы, шарик, тетрис, зуму... Hoodies принадлежит во второму классу: в этой игре надо выбивать «шарики», направляя «снаряд» к другим элементам такого же цвета. Все просто, но достаточно увлекательно. Чтобы соблазнить игроков на покупку и установку игрушки, шарик заменили человечками в разноцветных капюшонах. Они немного напоминают небезызвестного Кенни из мультфильма «Южный Парк», но не стоит от игры ждать юмора или чего-либо подобного – это простое сходство. Тем не менее, играть интересно и без того – это как тетрис, ты вроде бы и понимаешь, что дальше не будет ни оригинального поворота, ни ураганного геймплея (только чуть большая скорость и сложность), но продолжаешь играть. Эдакий приятный и затягивающий процесс, вирус казуальщины.

Замена шариков на человечков не привела к существенным переменам в геймплее, зато графика в Hoodies выглядит оживленной и вполне приличной: яркие и крупные объекты,

достаточно хорошо прорисованные фоны и человечки – все это, безусловно, располагает к игре. Звук простой, подойдет непритязательному пользователю, но играя в тишине вы, в принципе, ничего не потеряете.

Подводя небольшой итог вышесказанному, Hoodies можно охарактеризовать как игру простую, но затягивающую, предназначенную для того, кто уже устал от попыток сделать навороты в мобильных играх или хочет просто расслабиться после длительных боев и разгадывания загадок в более сложных играх, а также любителям бессмертной классики.



ОСТОРОЖНО: ОЖИВЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ!

Cannonball 8000

Жанр:
arcade, racing

Разработчик: Global Fun

www.web.globalfun.com

Издатель: Global Fun

www.web.globalfun.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900:
007470542 (ЦЕНА 9 ГРН)



Гонки – это практически бессмертный жанр игрушек, ведь все, что надо для создания такой игры – это парк машин (чем больше, тем лучше) с возможностью прокачки и тюнинга собственного средства скоростного передвижения, а также красивые фоны и приятная музыка. Все это есть практически в каждой мобильной гонке. Cannonball 8000 к этому списку добавляет еще и графику – немного мультяшную, но очень красивую. И, что немаловажно, вам больше не придется вглядываться в мелкие объекты на экране, пытаясь высмотреть на горизонте машины соперников или различить очертания зданий и природных объектов. Прорисовка тут на высшем уровне, хоть и выполнена в 2D. Помимо простых пейзажей, есть тут и объекты знакомые – достопримечательности, разбросанные по всему миру. Звук немного отстает от графики, но в рамках мобильной платформы его тоже можно назвать более чем просто достойным.

Возвращаясь же от тактико-технических характеристик собственно к игровому процессу, нельзя не отметить оживленность на дороге – это не просто гонки на закрытых трассах, это реальный ураган на колесах – с погонями, полицейскими, большим количеством посторонних машин на дороге (в том числе, и на встречной полосе). Это и делает Cannonball 8000 более интересной, чем другие игры, особенной, я бы даже сказал. Про-

цесс прокачки, правда, выполнен не настолько качественно – тут и картинка выглядит немного попроще, и возможностей не так много, как в компьютерных аналогах. Так что, в первую очередь, Cannonball 8000 – это игра для тех, кто любит скорость и дороги, а не сбор бонусов и тюнинг.



ОЦЕНКА

9

Полупроводник

Garmin-ASUS nuvifone M20



Когда самые свежие фрукты встречаются с самым вкусным молоком, получается спорно-вкусный йогурт, потому что туда добавили еще всякой ерунды вроде консервантов, красителей и ароматизаторов. Поэтому я не могу не радоваться, что в коммуникаторы и прочие технические штучки пока что все эти прелести современной технологичной жизни пока что не добавляют. А это значит, что из совместной работы двух хороших производителей получается не что-то непредсказуемое, а вполне определенный хороший результат. И раз уж речь зашла об альянсах, то всем фанатам технопримочек сразу стало понятно, что речь идет о Garmin и ASUS и их первенце – nuvifone M20.

Выглядит nuvifone M20 очень знакомо, но это все потому, что очень уж многие производители сегодня увлекаются техногламуром и совершенно забыли о том, что привлекательным устройство может быть и без глянцевых наворотов. К счастью, чересчур увлекаться модными тенденциями разработчики не стали: заднюю поверхность и боковины сделали матовыми, «софт-тачевыми», переднюю «украсили» механическими кнопками. Да-да, для современного аппарата с сенсорным экраном обычные механические кнопки уже можно считать если не достижением, то, как минимум, редкостью. Приятной редкостью, надо заметить. Среди прочих преимуществ конструкции также нельзя не отметить стандартный мини-USB, камеру 3 МП (с автофокусом, но, увы, без вспышки), громкий динамик и качественный экран. Последние две характеристики

в большей степени важны для исполнения не телефонных, а навигационных функций. С помощью первой nuvifone M20 может заменить простейшую автомобильную телефонную систему, с помощью второй – позволит сориентироваться в пространстве. 2,8 дюйма – это немного, но благодаря VGA-разрешению на экране помещается много объектов и видно их очень четко.

А теперь перейдем к тому, что родилось непосредственно в тандеме, ведь на самом деле о присутствии в нем компании Garmin говорят не только эмблемка на корпусе и реклама устройства, но и его возможности. M20 – это первое устройство, в котором навигационные возможности именно интегрированы в систему, а не добавлены отдельным приложением. В чем это проявляется? Ну, например, в том, что найти улицу или здание можно прямо с рабочего стола – через меню «Поиск». Из других приятных особенностей можно отметить более качественную проработку маршрута – его можно просмотреть шаг за шагом, откатить до определенной точки или быстро изменить, точно также работает устройство и с объектами – их можно запоминать, заносить в избранное, чтобы потом быстро проложить путь к нужному. Минус только один: в предустановленном наборе карт есть не все города Украины, но этот недостаток легко решается установкой нужных карт. Правда, не стоит быть чересчур расточительным, ибо карты памяти устройство не поддерживает, поэтому в распоряжении пользователя есть только четыре гигабайта.

В общем, несмотря на некоторые недостатки, устройство получилось прият-

ным во всех отношениях – объединение потенциалов двух именитых производителей не прошло даром. Правда, похоже, что объединили производители не только усилия и возможности, но и наценку за имя, ибо стоит коммуникатор аж 650 долларов. По современным меркам сумма эта немаленькая. Но если вы ищете устройство действительно удобное и в роли телефона и коммуникатора, и в качестве навигатора, то лучше Garmin-ASUS nuvifone M20 вам просто не найти, даже за такие деньги.

Технические характеристики:

Стандарт связи: (GPRS/EDGE), UMTS 900/2100 (HSDPA/HSUPA)
ОС: Windows Mobile 6.1 Professional
Процессор: Qualcomm 7200A, 528 МГц
Память ОЗУ: 256 Мб
Память встроенная: 4 Гб, без карт памяти
Камера: 3 МП, автофокус, геотеггинг
Экран: TFT, 2,8", 640x480 точек, сенсорный
Аккумулятор: 920 мАч
Коммуникации: USB 2.0, Bluetooth 2.0+EDR, Wi-Fi
Размеры: 95x53x13 мм
Вес: 99 г

Цена: \$650

Плюсы

- Возможность апгрейда до Windows Mobile 6.5
- Качественные навигационные возможности
- Удобный экран для автомобиля
- Стильный вид
- Удобный и продуманный корпус

Минусы

- Отсутствие разъема для карт памяти
- Высокая стоимость



Вперед в прошлое



Olympus E-P1 Pen

Технические характеристики:

Матрица: 12 МП, 4/3" Live MOS
Разрешение снимка: 4032x3024 точек
Запись видео: HD 1280x720 точек, 30 к/с
Объектив в комплекте: ZUIKO DIGITAL ED 14-42 мм 1:3.5-5.6, ZUIKO DIGITAL ED 17 мм 1:2.8
Крепление объектива: micro 4/3
Дисплей: ЖК 3,0"
Диапазон выдержки: 2 – 1/4000 с
Компенсация экспозиции: +/- 3 EV шагом в 1, 1/2, 1/3
Чувствительность: ISO 100–6400 единиц
Стабилизатор: оптический
Формат файлов: RAW, JPEG
Память: карты SD (SDHC)
Ресурс работы: 300 кадров
Размер: 120,5x70x35 мм
Вес: 335 г

Цена: \$900

Плюсы

- Компактность
- Оригинальность идеи «под старину»
- Металлический корпус
- Возможность установки видоискателя
- Оптический стабилизатор
- HD-видеосъемка

Минусы

- Нет встроенной вспышки
- Предназначенная для камеры вспышка не может поворачиваться



В последнее время пошла мода на винтажные вещи – начиная от одежды и заканчивая техникой. Нет-нет, никто не собирается пересаживаться за первые «пеньки» или что-то типа того, но вот пленочные фотоаппараты сейчас как раз на пике моды. Некоторые, правда, жалуются, что, дескать, неудобно это: ни тебе снимок сразу посмотреть, ни эффект сразу применить... Да и знать много чего надо о съемке: автоматический режим в стареньком «Зените» или «Киеве» – это фантастика.

Поэтому-то некоторые производители и обратили внимание на этот сектор, наладив выпуск винтажных камер с вполне современными возможностями, причем – простых в использовании, таких, чтобы любой смог справиться с управлением, но при этом возможности были действительно развитыми. В итоге получилось нечто среднее между зеркальным аппаратом и «мыльницей».

Olympus Pen – одна из первых «ласточек», до нее была только одна гибридная камера Panasonic, выпущенная в прошлом году. Типичными для таких устройств чертами является отсутствие зеркала при форм-факторе «зеркалки», меньших размерах и возможностях и качестве съемки «зеркалок». Точного названия, кстати, для этого класса пока что никто не придумал, зато все сходятся в одном – это удобно! Потому что не надо носить с собой большую камеру, чтобы получить действительно хорошие снимки. Качество фотографий обусловлено отчасти качественной матрицей и сменными объективами, отчасти – программными наработками производителя (не зря ведь столько лет над фотоаппаратами трудятся!). А увеличенный и обновленный сенсор Live MOS дал возможность реализовать в камере полноценные возможности видеозаписи в HD-режиме. Правда, есть у камеры и недостатки – например, отсут-

ствие встроенной вспышки при такой-то стоимости. Зато есть возможность использовать внешние контакты не только для подсветки, но и для подключения простейшего видоискателя: это возможность для тех, кто не любит визировать кадр по дисплею. Но в видоискателе видно только как кадрируется снимок, а для просмотра полезной информации все-таки придется обратиться к экрану.

Подводя итог всему вышесказанному, надо сказать, что Olympus Pen – камера приятная не только в силу своего дизайна, но и благодаря продуманной эргономике и управлению, сочетанию металлического корпуса и пластиковых накладок, а также качеству снимков. Именно это и обуславливает стоимость устройства, так что завышенной ее никак не назовешь. Стоит также заметить, что эта камера не для каждого, а именно для фанатов, а таких немало – не зря ведь камера расходуется огромным тиражом.

Подвижная точка



Point Of View Mobii



Говорят, что вселенная постепенно расширяется. Не будем спорить о законах физики и мироздания, но что мы знаем точно, так это то, что постепенно расширяется малая вселенная нетбуков – с каждым днем их становится все больше. Производители, выпустив «на пробу» одну-две модели, представляют целые линейки таких устройств, а те, кто еще не успел сделать своих «малышей», пытаются догнать «переводников». Но вот уж от кого мы не ожидали такого пополнения, так это от компании Point Of View – известного производителя комплектующих, который ранее не был замечен в выпуске не только нет-, но и ноутбуков.

Несмотря на то, что Point Of View Mobii первенец, он получился более чем просто конкурентоспособным. Выглядит устройство очень стильно и в некотором роде даже изящно – отчасти благодаря изгибам, отчасти – из-за глянцевого пластика, из которого сделаны его панели. Кроме того, представлен малыш в широкой цветовой гамме, что тоже немало значит для современных гаджетов.

К плюсам конструкции, впрочем, можно отнести не только приятную внешность, но и многообразие контактных гнезд – у миниатюрного Point Of View Mobii, как у самого настоящего полноценного ноутбука, есть целых три разъема USB, так что его владелец может не ограничивать себя

в подключении аксессуаров. Кроме того, у нетбука есть гнездо для подключения к проводной сети, выход на полноценный монитор VGA D-Sub, а также стандартный набор из гнезд для наушников и микрофона. Есть у Mobii и веб-камера, и модуль Wi-Fi, без которых современному ноутбуку просто не обойтись.

Что касается технической основы устройства, то Mobii вряд ли способен положить на лопатки присутствующие на рынке устройства, зато может стать им серьезным соперником. Потому что, с одной стороны у него тот же самый процессор, который используется для всех современных нетбуков, гигабайт оперативной памяти и винчестер объемом 160 Гб, но с другой – операционная система Ubuntu, которая требует меньше ресурсов. В отличие от прочих «линуксов» она проста в использовании и не требует от пользователя каких-либо особых познаний в высших материях.

Дополнительный плюс устройства – его время работы. Даже при просмотре видео (минимальная яркость, наушники) он способен продержаться около 4-5 часов, в то время как большинство оппонентов отправляются в спячку после 3-3,5 часов. Так что, если вы ищите устройство в первую очередь выносливое, то вам нужен именно Mobii. Цена у него примерно такая же, как и у прочих устройств этого

класса – существенных отличий в этой характеристике ожидать не приходится до тех пор, пока на рынок не выйдет новое поколение нетбуков.

Технические характеристики:

ОС: Ubuntu v.8.10
Процессор: Intel Atom N270, 1,6 ГГц
Северный мост: Mobile Intel Calistoga-GME i945GME
Южный мост: Intel 82801GBM ICH7-M
ОЗУ: 1 Гб DDR2, 667 МГц
Видеокарта: Intel GMA 950
Аудиосистема: Realtek ALC662 Intel 82801GBM ICH7-M
Экран: 10", 1024x600 точек
Жесткий диск: 160 Гб Hitachi HTS543216L9A300
Коммуникации: 802.11b/g, 3xUSB, SD/MS/MMC, 1xVGA D-Sub, сетевой, микрофон, наушники
Аккумулятор: шестизлементный, 4400 мАч
Размеры: 254x189x39 мм
Вес: 1,25 кг

Цена: \$350

Плюсы

- Большое время работы (4,5 ч)
- Коммуникативность
- Сбалансированная система
- Многообразие цветов и приятный дизайн

Минусы

- Не самые удобные кнопки



Богатство выбора

Gigabyte GA-P55M-UD2:
недорогая плата
для процессоров
Intel Core i7 и Core i5



К появлению новых процессоров некоторые производители системных плат подошли со всей ответственностью. К примеру, в арсенале компании Gigabyte на сегодняшний день насчитывается 18 плат, основанных на новом чипсете Intel P55. Тем самым, пользователям предоставляется возможность самостоятельно подобрать подходящую «мамку» в зависимости от потребностей и возможностей.

В десятом номере на страницах нашего журнала был тест топового устройства Gigabyte GA-P55-UD5, сегодня же мы расскажем вам о младшей модели, Gigabyte GA-P55M-UD2.

Плата выполнена в формате micro-ATX, что делает ее идеальной для установки в компактные корпуса, благо, последних сейчас на рынке предлагается достаточно много и, как правило, выглядят они очень незаурядно. Небольшие габариты системных плат всегда приводили к компромиссам в компоновке разъемов, не стала исключением и GA-P55M-UD2. Она оснащена одним полноценным PCI Express x16, второй слот под видеокарту работает на скорости x4, ведь за него отвечает чипсет, поэтому рекомендуем использовать одну, но производительную видеокарту.

Что касается компоновки входов и выходов на задней панели, здесь нет вообще никаких претензий: 10 разъемов USB 2.0, eSATA, IEEE 1394a (FireWire), Gigabit Ethernet, оптический и композитный аудиовыходы. Такому решению могут

позавидовать даже полноразмерные дорогие платы.

Как и старшие модели, GA-P55M-UD2 выполнена с применением высококачественных компонент по технологии Ultra Durable 3.

Также на плате распаяно две микросхемы BIOS – визитная карточка Gigabyte.

Сам BIOS богат настройками и возможностями для разгона системы, можно изменять частоту шины, напряжение как ЦПУ, так и памяти; а также экспериментировать с таймингами памяти. Также есть функция авторазгона.

В комплекте поставки самое необходимое: драйвера, диск с утилитами, пара SATA-шлейфов, один IDE, планочка для задней панели корпуса и руководство пользователя.

Фирменное ПО Gigabyte SMART 6 может оказаться очень полезным, с его помощью можно сократить время загрузки системы, восстанавливать данные, отслеживать и вести историю по перемещению данных на внешние накопители, устанавливать правила для включения и выключения ПК в нужное для вас время. Также этот софт позволяет автоматически разгонять системы прямо из Windows, а для более искушенных оверклокеров есть возможность очень тонкого разгона вручную.

Конечно, не обошлось и без недочетов: есть небольшие вопросы по расположению разъемов (из-за компактных габаритов), радиатор чипсета заметно греется, но это не мешает плате работать. В

остальном, это хорошее решение для организации ПК в небольшом корпусе. Не стоит забывать и то, что цена GA-P55M-UD2 значительно, а местами даже в два раза меньше полноразмерных плат.

Технические характеристики:

Форм-фактор: micro-ATX
Сокет: LGA 1156
Поддерживаемые CPU: Intel Core i7 / Core i5
Чипсет: Intel P55 Express
Память: 4xDDR3
Слоты расширения: PCI Express x16, PCI Express x4, 2xPCI
Накопители: 7x SATA, eSATAe; IDE
Поддержка multi-GPU: ATI CrossFireX
USB: 10xUSB 2.0
FireWire: IEEE 1394a
Сеть: Gigabit Ethernet Realtek RTL8111D
Аудио: Realtek ALC888B (High Definition Audio 7.1; Dolby Home Theatre; S/PDIF In/Out)

Цена: \$120

Плюсы

- Отличная цена
- Функциональность
- Компактные габариты
- Богатые возможности по разгону
- Программное обеспечение Smart 6

Минусы

- Компромиссы в компоновке разъемов



Устройство предоставлено представительством Gigabyte (www.giga-byte.com.ua)

«Общительный» монитор

LG Flatron W2363V: широкоформатный монитор для геймеров



Гонка за снижение времени отклика матрицы ЖК-мониторов продолжается, ведущие производители стараются всевозможными способами добиться наилучших результатов. Ведь мы хотим играть в динамичные игры без размытия картинки.

Сегодня у нас в гостях новый монитор LG Flatron W2363V, который позиционируется производителем именно как игровая модель. Диагональ дисплея – 23 дюйма. Устройство поддерживает максимальное разрешение 1920x1080 точек (Full HD). В отличие от модных в прошлом году моделей, в этом мониторе вместо бликующего глянца применена матрица с антибликовым покрытием, а это, на наш взгляд, положительный момент.

Корпус устройства белый, обрамленный тонкой черной рамкой, подставка также белая, углы наклона дисплея достаточно хорошие, а вот возможность регулировки по высоте отсутствует. Кнопки управления сенсорные, хорошо реагируют на «нажатия», а вот навигация по меню требует привыкания. Кстати, меню русифицировано.

Монитор богат интерфейсами ввода/вывода, кроме привычных аналогового подключения по D-Sub и цифрового DVI, сигнал также можно подавать через компонентный вход или один из двух портов HDMI. Отметим, что через HDMI можно подключить и проигрыватель Blu-Ray, HD-DVD, консольные игровые приставки, видекамеры и др. устройства.

В LG Flatron W2363V реализована очень удобная функция PIP (картинка в картинке), к монитору можно подключить одновременно два источника изображе-

ния и переключаться между ними нажатием одной кнопки. Также можно изменять размер и положение окна, в котором отображается вторая сцена.

Игровым же Flatron W2363V называется благодаря реализованной технологии Thru Mode, которая состоит из трех функций: G-Mode, Tru Lighting, SRS TruSurround HD.

G-Mode призвана минимизировать время реакции матрицы, благодаря чему и получается отличная картинка при воспроизведении динамичных сцен.

Tru Lighting работает по принципу эквалайзера, т.е. световые индикаторы (расположенные в нижней части рамки монитора) реагируют на подаваемый звуковой сигнал и загораются в такт голосу, музыке или любым другим звукам – создается впечатление, что монитор хочет о чем-то сказать. Производитель предполагает, что такое решение позволит наиболее полно погрузиться в виртуальность. Предвидя ваш вопрос, заранее ответим, что данная функция отключаема.

SRS TruSurround HD призвана повысить качество звучания сигнала, который подается на монитор, и создать еще больший эффект присутствия, так называемое объемное 3D-звучание. Но для этого нужно будет подключить акустику или наушники именно к монитору, ведь встроенных динамиков у него нет.

Качество картинки действительно очень хорошее, динамически изменяемая контрастность в зависимости от отображаемого контента тоже работает достаточно корректно. Подсветка панели практически равномерна, а время реакции матрицы действительно отличное.

Вот таким вот получился новый мультимедийно-игровой монитор от LG, и при всем богатстве функций новинка доступна на рынке по цене \$280.

Технические характеристики:

Диагональ: 23"
Соотношение сторон: 16:9
Тип матрицы: TN
Отображение цветов: 16,7 млн.
Максимальное разрешение: 1920x1080 точек (Full HD)
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170/170°
Заявленное время отклика: 2 мс (GTG)
Яркость: 300 кд/м²
Контрастность динамическая: 70000:1
Регулировка высоты экрана: нет
Энергопотребление: Вкл.: 42Вт; Ожидание: < 1,4Вт; Выкл.: < 1Вт
Интерфейсы: D-Sub, DVI 2xHDMI, Component, Audio-In, Headphone Out
Выход на наушники: mini-jack
Встроенные колонки: нет
Габариты (ШхВхГ): 55,5x41,9x20,9 см
Вес: 5,1 кг

Цена: \$280

Плюсы

- Антибликовое покрытие
- Два входа HDMI
- Хорошее качество изображения
- Быстрая матрица
- Равномерная подсветка
- Стоимость

Минусы

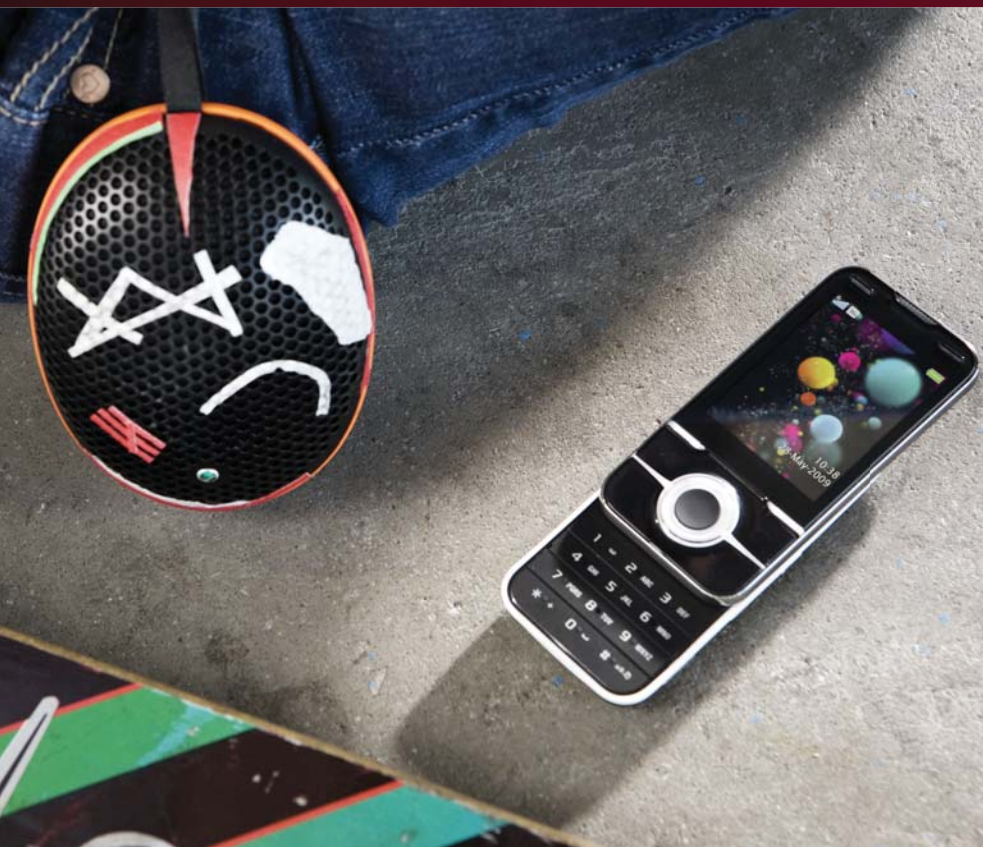
- Неудобная навигация по меню



Устройство предоставлено представителем LG в Украине (www.ua.lge.com)

Поколение Next

Sony Ericsson Yari U100



Новое поколение владельцев мобильных телефонов выбирает в большинстве своем максимально простое, прямое управление устройством. Некоторые из них привыкли работать напрямую с иконками на экране, другие же ищут новые пути и возможности. Одной из таких возможностей на сегодняшний день является управление жестами. Возможно, это покажется смешным, но на самом деле достаточно помахать ручкой перед «лицом» телефона, чтобы он выполнил команду. И даже не придется говорить никаких магических слов. Знакомьтесь – Sony Ericsson Yari, один из первых телефонов такого рода.

Пока что так управлять можно далеко не всеми программами – в основном, играми и спортивными приложениями-тренировками. Но согласитесь, ведь не будешь же крутить каждый раз дулю или какие-либо еще жесты, чтобы вызвать определенного абонента – мало того, что это просто неудобно, так еще и окружающие неправильно понять могут. С играми же все обстоит просто: некоторые из них требуют махания руками перед экраном аппарата (для этого Yari надо поставить на стол), другие понимают махание руками с телефоном. Последняя возможность обусловлена наличием акселерометра,

который вращает картинку на экране в зависимости от положения телефона в пространстве. Пригодится это, например, в LocoRoco. Не обошлось и без механических игровых кнопок, которые позволяют с удобством играть в «классические» игрушки.

Новые возможности управления сами по себе делают телефон интересным для геймера, но к этому стоит добавить, что Yari поддерживает игровую платформу 3D Java, причем делает это достаточно резво, да и экран у телефона хороший, яркий и насыщенный и со звуком все в порядке.

Среди дополнительных возможностей, которые позволяют оправдать стоимость телефона, – встроенная пятимегапиксельная камера с ксеноновой вспышкой и автофокусом, навигация, геотеггинг и трекинг с помощью GPS и aGPS, стандартно качественный для этого производителя плеер, уже четвертого поколения (правда, наушники можно подключать только через переходник гарнитуры), неслабая выносливость и импозантная внешность. Не каждому она придется по душе, но нельзя не согласиться с тем, что выглядит Yari действительно мило и интересно. Жаль только, что представлен он всего лишь в двух цветах – белом и черном.



Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900, UMTS/HSPA
Память: 60 Мб, microSD
Экран: 262 тыс. цветов, TFT QVGA, 240x320 точек
Коммуникации: Bluetooth, USB, GPS, aGPS
Камера: 5 МП, вспышка, автофокус
Ресурс работы: ожидание – 450 ч, разговор – 11 ч
Дополнительно: 3D-игры, трекер
Размеры: 100x48x15,7 мм
Вес: 115 г

Цена: \$300

Плюсы

- Акселерометр
- Жестовое управление
- 5 Мп камера
- 3D Java
- Карта памяти 1 Гб в комплекте

Минусы

- У камеры нет толковой защиты, на объективе может собираться пыль



WCG'09: Grand FINAL

Подводя итоги



Как бы мне ни хотелось начать написание этого материала с громких слов радости в сторону нашей сборной, увы, это уже невозможно. Ребята прошли огромный путь, некоторые не первый год отстаивали свое первенство на национальной арене, остальным просто было не занимать энтузиазма, но, ко всеобщему сожалению, никто из них не удостоился подняться на пьедестал и стать вровень с лучшими киберспортивными умами нынешнего года.



Counter-Strike 1.6

Дольше всех надежду в сердцах болельщиков согревали казсеры. HR вышли из группы с первого места – не оставив противникам шансов. Ребята смотрели демки с отборочных игр своих противников и были готовы к тому, что те пытались им противопоставить. К сожалению, победы в группе были только хорошим многообещающим стартом. Уже на следующий день

соревнований HR выбывают из турнира. Выйдя в Single elimination на финнов, ребята были просто обязаны их затоптать: они встречались раньше, смотрели демки Power Gaming, знали, что те будут делать, но так ничего и не смогли им противопоставить. Командный дух украинцев дал пробоину, и результат не заставил себя долго ждать.

Призеры Counter-Strike 1.6:

- 1 место: Польша AGAiN – 35 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 2 000\$
- 2 место: Швеция fnatic – 18 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 1 500\$
- 3 место: Дания mTw – 10 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 1 500\$
- 4-8 места: Россия CMAX.gg; Китай TyLoo; Франция Millenium; Казахстан k23; Финляндия Power Gaming – Призы от спонсоров на сумму 2 500\$

FIFA'09

От выступления Ежика мы все ждали большего! Мостовик в своем дебюте на мировой арене замер на расстоянии одного гола на первой ступеньке турнира и уже на групповом этапе нелепо прекратил борьбу за медали. Проиграв свою первую игру бразильцу со счетом 4-1, Ежик просто разнес панамца и австралийца. Далее волевая победа против английского чемпиона и россиянина Малыша. Роковой игрой для нашего виртуального чемпиона стала игра против поляка, где Ежику хватало бы

«ничьей», чтобы обеспечить себе выход из группы. Проигрывая по ходу игры 2-0, Мостовик на 80 минуте матча переправляет мяч в сетку ворот противника... Дальше все как в кошмарном сне: последняя минута матча, прострел на дальнюю штангу, у игрока есть мяч и пустые ворота, увы, электронный болванчик не совмещает эти два понятия. Зловещая штанга, как оказалось позже, была жирной точкой в дебютном выступлении Ежика. Победа над парнем из Шри-Ланки уже ничего не решала.

Призеры FIFA'09:

- 1 место: Германия SK_Kr0ne – 10 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 400\$
- 2 место: Германия SK_hero! – 4 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 300\$
- 3 место: Польша Pio – 2 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 300\$
- 4-8 места: Бельгия Geenens, Россия USSRxterstas, Португалия LastNight, Германия SK_sty_a, Малайзия Si_Jali – Призы от спонсоров на сумму 2 500\$



РЕАЛЬНА ДІВЧИНА - НЕРЕАЛЬНЕ КОХАННЯ

Наша Маша

та Чарівний Горіх



У КІНО З 10 ГРУДНЯ

www.nasha-masha.ru

кинопрокатна група
наше кино

 aMedia

 DOLBY
DIGITAL
in Selected Theatres

наш екран
ШПИЛЬ!
програми, які роблять твоє відпочиння

 100% ЕКРАН
формат

ДИВИСЬ ТРЕЙЛЕР НА Kino-Teatr.ua

 CINEMA



GROUP A				GROUP B			
No.	Team	Nationality	Score	No.	Team	Nationality	Score
1	Human	France	11/10	1	Human	France	11/10
2	Human	France	11/10	2	Human	France	11/10
3	Human	France	11/10	3	Human	France	11/10
4	Human	France	11/10	4	Human	France	11/10
GROUP C				GROUP D			
No.	Team	Nationality	Score	No.	Team	Nationality	Score
1	Human	France	11/10	1	Human	France	11/10
2	Human	France	11/10	2	Human	France	11/10
3	Human	France	11/10	3	Human	France	11/10
4	Human	France	11/10	4	Human	France	11/10
GROUP E				GROUP F			
No.	Team	Nationality	Score	No.	Team	Nationality	Score
1	Human	France	11/10	1	Human	France	11/10
2	Human	France	11/10	2	Human	France	11/10
3	Human	France	11/10	3	Human	France	11/10
4	Human	France	11/10	4	Human	France	11/10
GROUP G				GROUP H			
No.	Team	Nationality	Score	No.	Team	Nationality	Score
1	Human	France	11/10	1	Human	France	11/10
2	Human	France	11/10	2	Human	France	11/10
3	Human	France	11/10	3	Human	France	11/10
4	Human	France	11/10	4	Human	France	11/10

WarCraft III

Не одним Михаилом Новопашиным едины – хотели доказать украинцы, но так ничего и не вышло. HoT ушел, интерес к дисциплине Warcraft III убыл, а блеснуть скиллом нашим игрокам так и не удалось. Ребята выиграли

всего по две игры в группе, и, разумеется, подобного результата не хватило, чтобы продолжить борьбу. Bly и Majestic сделали все возможное и невозможное, чтобы попасть на финал, но, к сожалению, игра у них не пошла.

Призеры Warcraft III:

- 1 место: Китай Human Infi – \$ 14 000
- 2 место: Китай Orc Fly100% – \$ 6 000
- 3 место: Южная Корея Orc Lyn – \$ 3 000
- 4-8 места: Россия Undead Happy, Германия Human Yaws, Голландия Orc Grubby, Франция Human ToD, Южная Корея Night Elf Moon – Призы от спонсоров на сумму 2 500\$

StarCraft

На наших титулованных стратегов мы возлагали большие надежды. Первым в бой вступил Димага. Уже на старте судьба свела его со всеми фаворитами группы. Проиграв первую игру корейцу, Димага ждал встречи с лучшим зергом Польши. Наш крафтер был хорошо подготовлен к игре «зерг версус зерг», но противник неожиданно выбрал рискованный старт и одержал победу. На минус морали Димага проигрывает китайцу на сцене. Последующие игры в группе украинец выиграл, но на окончательный результат эти достижения уже не повлияли.

White-RA – просто слезы на глаза наворачиваются от воспоминаний! Алексей показал отличную игру в борьбе за выход из группы. Оступившись лишь раз в игре

против россиянина, Леша подошел к последней игре в группе с 12 очками. Противник у White-RA был нелегкий, и статистика прошлых встреч не в нашу пользу. Глаза тысяч украинских болельщиков были прикованы к онлайн-трансляции игры. Алексей явно был готов к встрече с американцем и с первых минут игры взял инициативу на себя. Он построил два нексуса в начале игры, чем, собственно, и заработал большое преимущество. О том, что было дальше, без слез не вспомнишь. Слив половину лимита, White-RA отдал инициативу тирану и проиграл. По результатам игр, Леша разделил второе место в группе с россиянином, но так как статистика личных встреч была не в его пользу, из группы он так и не вышел.

Призеры StarCraft:

- 1 место: Южная Корея Zerg Jaedong – 10 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 400\$
- 2 место: Южная Корея Protos Stork – 4 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 300\$
- 3 место: Южная Корея Protos Bisu – 2 000\$ + Призы от спонсоров на сумму 300\$
- 4-8 места: Германия Zerg Kollisen, США Terran Idra, Китай Protos PjPj, Тайвань Zerg DuskBin.Sen, Россия Terran ROX.KIS.Advokate – Призы от спонсоров на сумму 2 500\$



С одной стороны, медалей нет, с другой, как говорится, выше головы не прыгнешь. Наши ребята в этом году попали в иной мир, где киберспортсмены – звезды, где у них есть толпы поклонников, где все вращается вокруг них. За них отчаянно болеют, у них берут автографы и фотографируются с ними на память. Возможно, когда не нужно будет ездить в Китай, чтобы попасть в такой мир, и у нас с вами появятся настоящие чемпионы, которым не будет равных в мире. Ну, а пока не вижу смысла в чем-либо кого-то упрекать. До новых сражений друзья!

Виталий Полищук



Фотограф Геннадий Веселков



Возвращение хита из прошлого! Тетрис и ему подобные... Все те же знакомые ощущения от игры, знакомое управление и масса удовольствия. Эти игры бесмертны и теперь они на вашем телефоне. Тетрис и ондакс, но в лучшей реализации! Погрузитесь в атмосферу ностальгии.
 Для заказа игры отправьте код 6112613603 на номер 4909

RETRO GAMES: 5 IN 1



Первая многопользовательская игра для мобильных телефонов. 35000 игроков, бескрайние просторы игрового мира. Присоединяйтесь! Три игровых разряда, девять игровых классов, более ста существ, сотни умений и способностей героев, мощная магия и специальные способности героев, и многое другое ONLINE!
 Для заказа отправьте SMS с текстом 7128 на номер 7061

Age of Heroes - ON-LINE!



Первая в мире полностью трехмерная эротическая игра. В ней вы можете быть кем угодно.



Демонстрирует, каково это - работать в офисе. В игре вы можете быть кем угодно.



Незаменимый гид для тех, кто хочет хорошо провести время на природе.



Зачем всех пригласить на далекий планет, пользоваться боевым снаряжением и военным оружием, в новом супер-шутере.



Достоверная имитация любимого всеми досугового занятия.



Заключительный этап разработки. Настоящий 3D движок. Авторская графика.



Легендарная игра, известная всем. Реверси - это "Отелло", привезенное в Китай.



Игра, созданная по Battle City на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танчик.



У виртуальной подружки есть все, что нужно для идеального свидания.



Допоможіть команді поповнити свою колекцію трофеїв.



Получайте там, где никто не ступал, нога людини, до від величезного моря...



Гра надасть у повне розпорядження в п'ятьох найкращих холостяках.



Чи не бажаєте відпочити в казино за гроші в покер?



Чудова графіка і спеціальні ефекти вибуху грають постріли.



Нова гра безсмертних героїв, але безсмертні герої не так легко переміщуються.



Заключительный этап разработки. Настоящий 3D движок. Авторская графика.



Щоб поклати кінці руйнуванням, владарі кланів уклали договір...



Футуристичні бойові перетини в надуваючому 3D виконанні...



Лучшего снайпера отправят в самую гущу вооруженного конфликта.



Если все идет слишком хорошо, то что-то точно должно случиться.



Будьте готовы к захватывающим партиям "Бильярда".



Много столетий назад, в леях Египта, вместе со своими несметными сокровищами...



На далекой планетарии Плутоний проследит наиболее омерзительные туры...



У свободных людей Галлии осталась только одна надежда дружить и их волевыми баши.



Симпатичная логическая игра в декорациях каменного века.



Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд...



В Карибском море уже току от кораблей. И вот уже вода кипит от пушечных ядер.



Новое откровение развлечение с Леночкой Берковой. Попробуйте?



Вы когда нибудь прыгали на Попо-стик? Нет? Тогда Капитан Попо покажет...



Безумный лес населен такими же безумными, но добрыми существами.



Ты Ведьмак Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров...



Теперь тебе придется решить, что и где строить, что и где прокладывать...



Красотка Стэйси обожает жемчуг, и если ты сможешь удовлетворить ее...



Оберегайте свой замок от дракона. Крылатая рептилия уже в конце обители!



Мушкетеры - маленькие дракончики, один из последних на Земле.



Нанесите визит в логово врага - стреляйте метко, стреляйте быстро...



На каждом уровне надо поцеловать все губы, чтобы они исчезли с экрана...



Одному ученому для своих экспериментов понадобился порочный кролик.



Вы сможете рисовать смешные шаржи на себя, своих друзей...



Соскучились по лучшему 3D Бильярду? Он снова с вами!



Самая полная коллекция русского бильярда, на вашем мобильном телефоне.



Проверьте свои рефлексы в давно знакомой IQ-игре.



Любимый многими и всем знакомый Морской Бой.



Начало 90-х, лучшая платформенная аркада от создателя Doom, Quake...



Известная многим PC-игра теперь доступна на мобильных телефонах.



Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи...



Миру в котором живет добрый розовый кролик Firby угрожает опасность.



К твоим услугам новейшие прожаренные танчики, заряженные заклятым азотом.



Настоящая игра поможет вам решить и самые сложные жизненные ситуации.



Решайте хитроумные загадки, избегайте смертоносных ловушек...



Вам всегда нравилось рассматривать изобретения и искать отличия?



Самый безумный и озорной лисушник в мире, Crazy Frog, вернулся...



Встречайте новое приключение Дулато Кида. Физик обратился к нашему герою...



Динамичный файтинг в лучших традициях игровых приставок...



Красочная графика и интересная музыка гарантируют, что все весело пройдет время.



Заключенный знаменитого подполковника морского флота!



Программа-шифратор SMS-сообщений, обеспечивающая безопасность...



Идет 2096 год... все крупные города уничтожены машинами. Восстановить мир...



Картинг - с него начинали карьеру многие водители Формулы.



Вы можете тренироваться, или принять участие в турнире!



Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасает мир.



Примите участие в величайшей воздушной битве за судьбу Британии и всего мира.



Тики когда-то был богом, и его огромная каменная статуя это место поклонения.



НОВОГОДНЕЕ ЧТИВО

В новогодние праздники я обычно сталкиваюсь с двумя проблемами: как заставить брата/папу/маму освободить компьютер и не мешать мне играть и что посмотреть за столом вместо надоевших уже не только мне, но и всем родственникам аналогов «Голубого огонька». Думается, проблемы эти возникают не только у меня...

В итоге многолетних страданий, я составил нехилый такой список, который с каждым годом растет и пополняется. Теперь фильмов, перечисленных в нем, с лихвой хватит на все праздники. Чтобы было удобнее пользоваться списком, его разбили на несколько частей. В первой представлены старые фильмы, так сказать, классика, большинство из них мы видели в детстве, если нет – советуем восполнить пробелы в знаниях. А еще – эти фильмы можно использовать, чтобы освободить компьютер от младших братьев и сестер, чересчур навязчивых бабушек и дедушек. Третий список – это современные российс-

кие и украинские фильмы, среди которых есть и мелодрамы (для мам и сестер), и комедии (для себя любимого и семейного просмотра за новогодним столом). Второй список – зарубежные фильмы. Правда, большинство из них посвящены Рождеству, но дело в том, что американцы больше празднуют его, чем Новый Год. Так что смысл особо не меняется. Большинство таких фильмов – комедии, добрые, иногда слегка наивные и светлые. Но есть среди них и боевики, и даже ужастики. Как говорится, на любой вкус ☺.

Хотелось бы еще сделать описание к фильмам, но даже если рассказать хотя бы о самых культовых и интересных из них, придется делать специальное дополнение к журналу или совершенно забыть об играх. Поэтому без лишних слов представляем вам списки фильмов. И помните, к Новому Году надо готовиться заранее!



- Чародеи
- Карнавальная ночь
- Эта прекрасная жизнь
- Эта веселая планета
- Летучая мышь
- Новая рождественская сказка
- Синяя птица
- Морозко
- Новогодние приключения Маши и Вити
- 12 месяцев
- Старый Новый Год
- Три орешка для Золушки
- Ирония судьбы, или С легким паром!
- Вечера на хуторе близ Диканьки. Ночь перед Рождеством
- Снегурочку вызывали?
- Духи рождества
- Чудо на 34 улице
- Рождественский гимн



- Миллион на Рождество
- Санта Клаус 3: Хозяин полюса
- Деннис - мучитель Рождества
- Рождественское Чудо Джона-тана Туми
- Идеальное Рождество
- Подручный Хадсакера
- Семьянин
- Реальная любовь
- Интуиция
- Пока ты спал
- Миллионы
- Пережить Рождество
- Ноэль
- Рождественский коттедж
- Фред Клаус, брат Санты
- Плохой Санта
- Рождественские каникулы
- Семья на прокат
- Дети на прокат
- Одинокий Санта желает познакомиться с миссис Клаус
- Слишком много рождества
- Рождественская история
- Один дома
- Совершенно чокнутый
- Гринч - похититель Рождества
- Джек Фрост
- Кошмар перед Рождеством
- Четыре Рождества
- Гремлины
- Бойфренд на Рождество
- Санта-Киллер
- Наследство к рождеству
- Подарок на рождество
- Это рождество
- Рождество с неудачниками
- Каникулы в Майами
- В тупике
- Крепкий орешек
- Черное рождество



- Суженый-ряженный
- Моя мама снегурочка
- Снежная любовь или сон в зимнюю ночь
- Снежный человек
- 32 декабря
- Прилетит вдруг волшебник
- Ирония судьбы. Продолжение
- Ирония судьбы. Виртуальный роман
- Операция С Новым Годом!
- Тариф Новогодний
- Снежный ангел
- Новый год отменяется
- Тушите свет
- Ночь закрытых дверей
- Новогодняя засада
- Сокровище: Страшно новогодняя сказка





НАША МАША ВСЕМ ПОКАЖЕТ



Долгострой случаются не только среди игрушек, иногда и фильм делают так долго, что люди уже могли бы перестать ждать и надеяться, если бы они знали о том, что этот фильм вообще снимается. О том, что «Наша Маша и волшебный орех» – это долгострой, мы узнали случайно, но история мультика оказалась такой захватывающей, что мы просто не могли не заинтересоваться им. Ведь если что-то делали столько лет, столько раз правили, столько раз затачивали, то оно просто не может не быть интересным – хоть в каком-то смысле.

А что это за девочка, и где она живет?

Как не трудно догадаться, главную героиню зовут Маша. Она обыкновенная девочка, с которой происходит необыкновенная история, завязанная на превращении игрушек в живых мальчиков, волшебном орехе и крысином короле. Ничего не напоминает? Да-да, ноги растут из старого-доброго «Щелкунчика». Вот только росли они так долго,

что в итоге от знакомой истории остались только тени – все остальное переименовано, перекроено до неузнаваемости.

С одной стороны это плохо. Потому что периодически дети должны смотреть классику, тем более – такую хорошую, ведь книжку прочтет не каждый. С другой стороны, дети постарше уже успели N раз сходить с родительской подачи в театр, N раз прочитать книгу, многократно подаренную многочисленными родственниками, и не меньшее количество раз посмотреть старый советский мультфильм по телевизору. А вот на новый мультфильм дети и подростки пойдут с удовольствием. Тем более что выходит он в прокат аккурат к Новому Году.

Пойти-то пойдут, но вот выйдут из зала с разными чувствами: потому что мультфильм делали не для маленьких детей, а для подростков – то есть, добавив к оригинальной истории намеки на первую любовь и отношения между мальчиками и девочками. Даже более того – на эти отношения, на слегка пошлые взгляды

тут все похоже и завязано. Не зря ведь сделали Машку такой фигуристой красавицей. Правда, истории этой оказалось многовато для одного фильма, так как чувствуются еще ростки других мелких историй (то ли их не успели развить, то ли они остались как напоминание о долгой истории создания мультфильма), что несколько мешает просмотру. Из-за этого герои говорят много, часто и иногда даже не по делу. Зато весело. Вот этого у мультфильма не отнять, из-за шуток все остальные минусы блекнут, теряются.

А еще стоит сходить, чтобы посмотреть, как отечественные киношники пытались сделать хороший мультфильм, и что из этого получилось.

Да и вообще – на улицах на смену тотальной паники по поводу гриппа приходит новогоднее настроение, хочется чего-то доброго и светлого, так что сходить на мультфильм точно стоит. Возможно, пересматривать его несколько раз как диснеевские шедевры и не захочется, но один просмотр точно не станет пустой тратой времени.



ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

Чем заняться 31 декабря, кроме крошения бессменных салатов и прочих домашних приготовлений? Например, можно сходить в кино. На утренних сеансах можно насладиться фильмом без детских криков в фоне (малышня высыпается, чтобы как можно дольше ждать прихода Деда Мороза), а это многого стоит. К тому же, посмотреть можно что-нибудь новенькое, новое, что поможет сделать настроение даже самому пессимистично настроенному человеку.

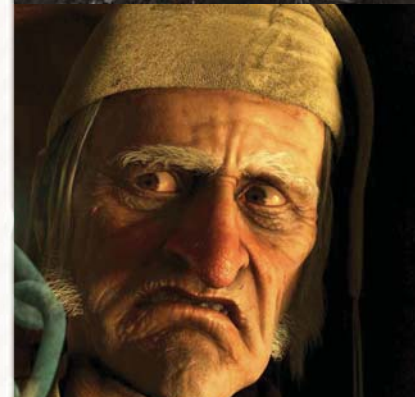
В этом году в прокат выходят два новогодних фильма: один из них представлен компанией «Дисней» — это бессмертная история Диккенса о жадном и одиноком человеке по имени Скрудж, которому духи рождества решили дать второй шанс. История, безусловно, красивая и интересная сама по себе, а после обработки «Дисней» она обещает стать еще более привлекательной. Если вы назовете мне хотя бы один провальный мультфильм этой студии, я сильно обижусь и съем страничку «Шпиля!». Ведь к каждому своему проекту студия относится очень ответственно. Об этом говорят, например, следующие интересные факты:

- У актера Кери Элвеса есть даже родственные отношения с человеком, который очень близок по духу Эбенизеру Скруджу. «Джон Меджид Элвес — мой предок, который был тем еще скрягой, — рассказывает Элвес. — Он был политиком, который поменял свою фамилию Меджид на Элвес, чтобы ассоциироваться со

своим предком Сэром Харви Элвесом, который был известен тем, что умер, не оставив наследника своего несметного богатства. И это сработало. Ему удалось прибрать к рукам все огромное состояние Сэра Харви Элвеса и заработать славу одного из самых скупых людей в истории Англии. А еще он известен тем, что никогда не менял одежду».

- Когда Гари Олдман играл крошку Тима, пол, по которому он ходил, искусственно опускали, чтобы Гари был ростом с ребенка.
- Джим Керри тесно работал с координатором трюков Гарреттом Уорреном и выполнил много его трюков, включая падение с виртуальной крыши, полеты над виртуальными дымами, падение с виртуальных сосулек и лестницы.
- В фильме задействованы шестеро молодых актеров возрастом от 7 до 16 лет. Вместе эти шестеро актеров сыграли 24 роли.
- Танцоры репетировали пять недель перед съемками в полном составе — 26 танцоров репетировали первую неделю и 14 — остальные четыре.
- Винтажные викторианские костюмы были привезены из Англии и хранились на манекенах в конференц-зале во время всей подготовки и съемочного процесса. Они были нужны для вдохновения создателям фильма и продакшн-дизайнеру Дагу Чيانгу, чтобы воссоздать их затем при помощи компьютерной графики.

Вторым новогодним фильмом станет российская «Черная молния» — фантастический боевик о приключениях приятного последствия советского автотропа, парящего в небесах над Москвой. Завязка сюжета достаточно банальная: главный герой получает на день рождения машину, как оказывается — далеко не самую заурядную. Сначала он использует ее для своих личных целей, а потом в жизни происходят кардинальные перемены, вследствие чего главный герой фильма превращается в настоящего Героя. Несмотря на то, что в фильме прослеживаются аналогии с приключениями западных супергероев, кино обещает быть «ого-го». По нескольким причинам. Первая — это летающая в небе «Волга», за которой гонится не менее «воздушный» боевой «Хаммер». Уже ради этого стоило бы посмотреть фильм. Но есть и вторая причина — погони, шутки и даже некоторая самобытность, необычность в формате новогоднего фильма. Да и само по себе развитие российского кино может заставить любителей кинематографа сходить в кинотеатр: пусть эволюция пока что и идет не самыми большими шагами, но после «Книги мастеров» (очень рекомендуем посмотреть этот фильм) уже появилась далеко не призрачная надежда и вера в то, что «наши — могут!». Да и то, что к фильму приложил руку Universal, говорит о его шансах быть интересным для зрителя.





ВОЛЧИЦА И ПРЯНОСТИ: БИЗНЕС ПО-СРЕДНЕВЕКОВОМУ



Все аниме разные: одно похоже на веселый ураган, другое – на лирическую мелодию, третье – на смех у лагерного костра... На что похоже это – я не знаю, скорее всего, на весы со специями и золотом.

Редко когда бывает, что авторы берут за основу фэнтезийный мир и не скатываются в банальные приключения рыцарей-волшебниц, размахивающих мечом или посохом и несущие добро всем людям. В этот раз режиссер Такахаси Такео не стал придумывать велосипед заново, и слава богу. За основу сериала взята популярная одноименная манга «Волчица и пряности», которая, несмотря на простоту сюжета, раскупается в Японии как горячие пирожки – более 500 тысяч копий. Действие происходит в типичном средневековом мире: раздробленные княжества и королевства, города за высокой стеной, технология на грани капюльты и арбалета. Главный герой – простоватый (но не совсем как полено) и умный торговец Лоуренс, который, путешествуя из города в город на своей повозке, занимается торговлей – покупает товары, продает и меняет их, отмечается в торговых гильдиях и компаниях. На беду или на счастье, в одной из деревень ему на голову сваливается богиня Хоро Мудрая, по сути, тысячелетнее существо-волчица, которая гарантировала местным богатые урожаи. Жители стали о ней забывать, делать ей стало нечего, вот и решила она податься домой – в Северные края. Ну, и навязалась нашему Лоуренсу в облике девушки-подростка с кавальными ушами и хвостом (как же без этого!).

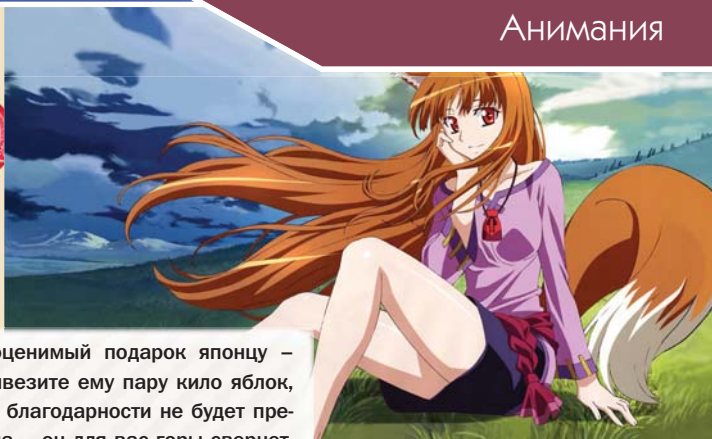
Все это звучит как сказочное вступление, а с этого момента любой анимешник представит себе или упомрачителную комедию, или полный приключений экшен. Спешу вас разочаровать – дальше сериал похож исключительно на экономическую стратегию, без особых переливов юмора, магии и битв. С одной стороны, это можно назвать скучным, с другой, именно этим сериал и выделяется на фоне всего остального. Вы узнаете, какие королевства какую валюту выпускают, нюансы обращения валюты на рынке, как отличить монеты с низким содержанием серебра, как проводить безденежные торговые операции, чем отличается кредит от дебета и так далее. В общем, полное ощущение, что вы попали в экранизацию средневекового симулятора торговли.

Что же может тут заинтриговать зрителя? Конечно, персонажи. На просторах паутины их даже называют нестандартными, хотя на самом деле, создательница манги просто избежала клише и штампов. Лоуренс – честный, хороший, позитивный товарищ, занимается явно тем, что ему нравится, получает удовольствие от торговли и даже обучает этому искусству других. С одной стороны, он пообещал Хоро доставить ее на Север, с другой – ее уши и хвост могут испугать любого, а уж сила Церкви может и вовсе признать в ней злого оборотня, и тогда неприятностей тоже не оберешься. Кроме того, разве вас не будет раздражать подросток, который живет сотни лет, именует себя с большой буквы, постоянно умни-

чает и, вообще, сам по себе является главным раздражающим фактором?

Хоро не такая, какой кажется, но что поделаешь – Богиня, и этим все сказано. У нее двойственная натура: с одной стороны – волка, познавшего вкус крови, с другой – человека, который знает, что такое дружба. Она постоянно провоцирует и подкачивает Лоуренса, однако это не со зла, просто она так развлекается. Тем не менее, ум и мудрость Волчицы не раз выручат Лоуренса из разных переделок. «Какие могут быть неприятности в таком скучном аниме?» – спросите вы. Но они тут есть, ведь торговля – это деньги, сделки бывают большими и маленькими, соответственно, и прибыль тоже. А там, где большие деньги, всегда найдутся желающие получить их нахаляву: предать партнера, убить, обмануть, перехитрить, в конце концов. Магия как таковая тут только одна: Хоро может принимать свой настоящий облик – гигантского волка, но почему-то с лисьим окрасом, для этого она или ест «свою» пшеницу, или пьет кровь. Кроме этого, она обладает и определенными бонусными способностями: может отличать правду от лжи, обладает тонким слухом и, что самое главное, умеет торговаться.

Конечно, перед зрителем встает классическая лирическая завязка: во время долгого путешествия персонажи становятся все ближе друг другу, тем более что их сближают трудности и смертельные опасности. При этом, они оба знают, что в конце пути им придется расстаться, и поэтому не спешат отдаваться на



волю чувств. В общем, любовная линия налицо, но она совсем не явная, протупает исключительно при флирте персонажей.

А теперь о яблоках! Яблоки – это главная слабость богини Хоро, она их может есть не просто килограммами – тоннами. Если помните, ту же слабость имеет бог смерти Рюк из аниме «Тетрадь Смерти», да и еще пара дюжин персонажей. Почему же создатели аниме любят наделять своих героев любовью к этому, казалось бы, простому фрукту? Дело в том, что в Японии фрукты очень дорогие. Как вы помните, Япония вообще самая дорогая страна в мире, свободных земель и пастбищ тут тоже мало, вот и получайте. Правильным яблоком в Японии считается большое, круглое и со всех сторон красное яблоко (заметьте, именно такие и едят в аниме). В садах префектур, где они выращиваются, садовники руками пери-

одически поворачивают каждое яблоко к солнцу, для того чтобы оно стало идеально красным со всех сторон. Когда созреют, их аккуратно срывают и вручную упаковывают каждое в отдельности: надевают на яблоко мягкую вспененную сеточку, после кладут в пакеты и коробки. Одно яблоко в Японии может стоить 10 долларов и выше, продаются они поштучно, поэтому японки, решив побаловать семейство сладким, покупают в магазине ОДНО яблоко и дома делят на восьмушки, раздавая членам семьи. Для нас это все звучит дикостью, а для них это реальность! Поэтому, давая персонажам возможность употреблять непомерное количество этих фруктов, аниматоры предоставляют им невиданную по меркам японца роскошь, а режиссеры, судя по всему, удовлетворяют свой аппетит «виртуально». В общем, если хотите сделать

неоценимый подарок японцу – привезите ему пару кило яблок, его благодарности не будет предела – он для вас горы свернет, потому что японцы думают, что с яблоками везде в мире такая же ситуация, как и у них.

Первый сезон сериала, как вы уже поняли, создан для просмотра тихими зимними вечерами, завернувшись в уютный плед. Концовка у него открытая, и если хотите знать, что будет с героями дальше, то смотрите продолжение в виде второго сезона, вышедшего в этом году. Если хотите немного развлечься и поиграть в игры, то в вашем распоряжении Spice and Wolf (2008) и Spice and Wolf: The Wind that Spans the Sea (2009) для DS, жанр, как ни странно, не экономическая стратегия, а «симулятор свиданий» в типично японском духе.

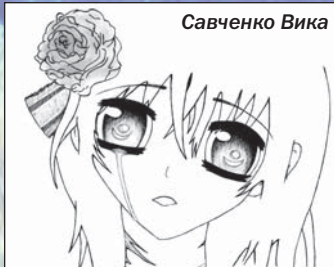
Happynews



Бабийчук Галина



Савченко Вика



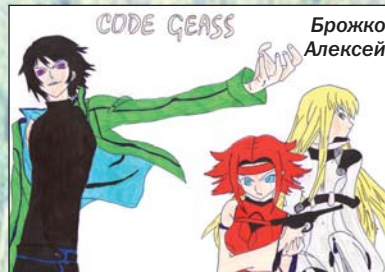
Захарченко Александр



Захарченко Александр



Бланк Илья



Результаты конкурса смотри на стр. 63

→ Ржач. Пишу пока свежо в памяти. Вчера купил новый номер журнала, прочитал про грядущую экранизацию SPORE и The Sims. Вечером пришли друзья, в покер играть. Поделится с ними новостью. В ответ получил: «Экранизация The Sims это Дом 2».

Андрей Любимов

← Гы, а он прав☺. А теперь представьте, что будет, если они еще и кино снимут такого же типа, только с монстрами из «Споры». Страшно? Вот нам тоже, поэтому мы спрятались под столы и боимся вылезать, так что следующий номер выйдет не скоро☺.

→ Люблю я «Шпиль!» любименький читать,
И знаю я теперь, в игры какие следует играть.
Но не только игры я ценю в «Супер-Журнале!»,
И, кстати, никогда я не поймал «Шпиль!» на каком-либо обмане.

Там классно пишут и об играх, и о фильмах, и о железе...
В нём не пишут о каком-то от игры отрезе.
Там всё пишут честно, без обмана,
И не требуют от читателя большого кармана.*

Вы классно пишете о всём и БОЛЬШАЯ ТОЧКА (.)
Вы – как появившаяся среди фотки с сепией зелёная почка...
Я почитаю «Шпиль!» и нет плохого настроения,
И в душе нет никакого затмения...

Люблю я «Редакцию!»,
И жду когда в ВР появится от «Шпиля!» «Фракция!»...

И вот настал АПОКАЛИПСИС (подробнее см. В «письме со стихом №1»), вы не выпустили экстренный выпуск «Шпиля!» и не опубликовали моё первое письмо в течении одного дня... И чтоб «2012»(фильм) не превратился в Новогоднюю ночь 2008-2009, я выдвигаю ещё пару требований(с некоторыми ГЛАВНЫМИ повторениями):

Напишите о «Папиных дочках» (В целом и адрес(а) как связаться с Д.Мельниковой);(В частности в рубрике «...Брозерс» в теме MEGASERIAL=))

А ещё о М.Карпович, и Н.Сиваевой.

А есть ли симуляторы вождения троллейбусами\метро\трамваями????????

Напишите адрес клуба «Chatrux» в Днепре (вы поняли, что не в реке...)...

Выход мафии-2 когда?

СПАСИБКИ ЗА ВНИМАНИЕ!!!

Ай лав ю!

И я каюсь за то, что в начале чтения мною «Шпиля!» я хотел переменить его на ГЕЙ-м-плэй...!(=(:(=(:(=(....

О, нет!!! Да это же шпилевская инквизиция...

С вами был kirt from Dnipropetrovsk.

Из-за убийства меня, за меня прощание напишет «Инквизитор!»:

ПОКИ-ПОКИ!!! (И я опять не надеюсь, что меня опубликуютL, L...)

Сжечь\удалить перед прочтением...

← Фракция «Шпиля!» боится, что ее пнут ногами из ВР за креатифф, поэтому даже соваться туда не хочет. С народа хватит и того креатиффа, что уже имеющиеся политики накреатиффили...

Письмо мы первое получили, и даже думали опубликовать в этом номере, но тут пришло второе, и мы передумали ☺. Два стиха в один номер – это слишком много места, у нас из-за наплыва игр интересных опять под письма одна страничка осталась. Поэтому, кстати, будем кратки как Путин:

1. Папиных дочек не знаем, с ними никак не связаны. Написать про сериал тоже не можем, потому что пока не нашлось желающих.
2. Симуляторы троллейбуса видели только в инете – обучалки такие, а вот полноценных игр нету, хотя сим погрузчика на складе как-то попадался.
3. Ну и самое важное – вторая «Мафия» запланирована на 1 квартал следующего года, так что совсем скоро уже выйти должна (если не отложат).

→ Здравствуй, любимая редакция, самого лучшего на свет журнала «Шпиль!».

Пишу вам по поводу конкурсов... они у вас прекрасные, но вот такой вопрос... можно ли вам (в конкурсе «ФанАрт») присылать не только рисунки на тему аниме, а и по игровой тематике (все-таки игровой журнал☺).

И еще такой вопрос, будете ли вы проводить конкурсы «видео-talанты»? Я в интернете видел, на игровых порталах проводятся конкурсы такого плана (заснять лучшие моменты, вставить музыку и т.п. аналогично). Заранее спасибо!

P.S. «Шпиль!» – forever☺

Александр Захаров

← И тебе здравствуй!

На «ФанАрт» принимаются рисунки по аниме, потому что спонсор аниме-магазина и рубрика аниме. Под игровые рисунки мы делали отдельный конкурс (совместно с компанией «1С Мультимедиа») и надеемся, что будем делать еще и еще.

С видео-talантами сложнее, потому что канал не резиновый и прислать ролик очень сложно с технической стороны как минимум. Возможно, через некоторое время такой конкурс и появится на сайте журнала, но не сейчас.

→ Бу-го-га!

Читаю ваш журнал уже год и мне очень нравится! Особенно классная темка Columbia Brothers и Железный Бум. Жду следующий номер☺.

Я очень увлекаюсь Online-играми, сделайте плиз пару тем про MMORPG. Увлекаюсь играми «Аллоды», Lineage 2 и Perfect World. Недавно начал играть R2-Online. Все игры очень прикольные, ну в смысле MMORPG☺.

P.S. Игра Blood Bowl полная фигня!!!

Сергей

← Эх, не просек ты фишки, чувак, не просек! Это на счет Blood Bowl. А что касается онлайн-овых, мы тебе яро завидуем, потому что на такое количество игр одновременно просто не хватает времени. Особенно, если еще и журнал делать надо☺.

С темкой про онлайн все нормально – мы стараемся писать про новые и интересные игрушки (PW точно писали, «Аллоды» тоже), а вот на дополнения там разные и все такое времени и страниц в журнале просто не хватает.



Игроскоп

Журнал «Шпили!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. На этот раз мы проводим его совместно с компанией «Музыкальный центр». За первое место мы вручим коллекцию из трех фильмов – «На игре», FarCry и «Новогодняя история», за второе – «На игре» и FarCry, а третий победитель получит «Адский дом».



I место



II место



III место

Итак, подводим итоги октябрьского конкурса:

1. Комаров Егор, г. Киев – Creative Inspire A300
2. Малыхин Денис, г. Мариуполь – Creative PC-Cam 550
3. Арсалиев Ринат, г. Черкассы – Creative CardCam Value

Ответы на вопросы:

1. Генерал Цетта.
2. В дирижабле.
3. 4 раза.
4. Желтый.
5. Взорвать генераторы.

Всем Серым Стражам немедленно покинуть Ферелден на пару минут, написать ответы на вопросы теста и отправить их в Круг Геймеров, то есть – в редакцию «Шпиля!»



1. Для какой локации эта карта?



3. Где мы впервые встречаемся с этим персонажем?



2. Назовите демона



4. Назовите место действия?



5. Мощность двигателя Lamborghini Gallardo.

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Бабийчук Галина из г. Бердичев. Дополнительные призы,

аниме-блокноты, получают Скипин Юрий из Вышгорода и Савченко Вика. Если не выиграли – не расстраивайтесь. Присылайте новые работы и участвуйте в новых турах Фанарта.

Игроскоп

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

№12

2009

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



Dragon Age Origins v1.01a

Grand Theft Auto 4 v1.0.5.0

Machinarium v1.01 (англ.)

OF: Dragon Rising v1.01 (мульты)

Star Wars TFU v1.1

Trine v1.05

Wolfenstein v1.11

ВИДЕО

Warhammer 40 000: Dawn of War II -

Chaos Rising

Left4Dead 2

R.U.S.E.

Rabbids Go Home

Army of Two: 40 Day

и другие

ПРОГРАММЫ

Видеодрайвера ATI

Abiword 2.8.1

Vlc 1.0.3

FRAPS 3.1

БОНУС

Обои для рабочего стола

Скринсейверы

AC: Lineage

ИГРЫ

Демоверсии

Avatar: The Game

Dark Salvation

Live for Speed S2 Z25

Gratuitous Space Battles

Torchlight

Полные версии

Death Rally

Violetland

The Ball

Spring: 1944 Operation Lyuban

Spring Engine

The Cursed

Gundam RTS

Shareware

Сокровища Монтесумы 2

Saga о вампире. Ящик Пандоры

Реликвии Римской империи

Загадка Лунного архипелага

Шеф-повар

ПАТЧИ

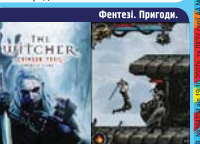
Borderlands v1.01

**ДРУГА
ГРА
ПОДАРУНОК**

Чи підтримує твій телефон гру дивись: INFO.NITON.MOBI



портеця 000400607
оломних танкових битв у неперевершено-
та стрілялки. Керуй потоками вогню та



Відьмак.
Кривавий слід 000400133

Відьмак Геральт - один з елітних воїнів кастинищувачів монстрів. Тепер твоє вчення закін-



Онтерроризм: Епізод 2 000400428
 ірляди про можливість грати у карколомному
 лутері по мережі? Нарешті, - повний арсенал



Тантра **0004089**
 Особник тантричного сексу - як пробудити
 сексуальну енергію, подовжити оргазм
 і довгожиття



Відправ 000400019
на номер 4567



Зв'язок 00040382 на 1033

Стрілялка



ЛЮК
AIR FORCE
mobile win

ОВІТРЯНІ СИЛИ 00040950411

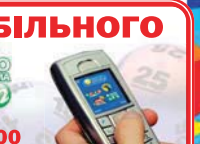
кером винищувача охороний небо від на-
дзів та злових тварин приймай бій. Буль-

Акраноїд

Біліні Боллз 2

00040900222

Вони ховаються зовсім не із-за сором'язливості. Просто вони як справжні красуні знають, що азарт розпалює.



ний лотереї.
о Максима, –
е виграти ще
о вдачу!

[illegible]

Висока продуктивність у всіх твоїх справах: час нових комп'ютерів.



З процесором Intel® Core™ i7 твій ПК стане неймовірно швидким.



— Потужні комп'ютери «Brain» на базі процесора Intel® Core™ i7

Київ: тел.: (044) 501-25-83; вул. Дмитрівська, 56; вул. Вишгородська, 32/2; пр. Науки, 11а; Львів: тел.: (032) 235-29-49; вул. Костюшка, 24; пр. Червоної Калини, 71; вул. Городоцька, 22; Черкаси: тел.: (0472) 313-400; бул. Шевченка, 352; Кременчук: тел.: (0536) 79-31-32; вул. Перемоги, 12; Херсон: тел.: (0552) 41-48-48; Миколаївське шосе, 5-й км. Чернігів: тел.: (0462) 67-50-05; пр. Перемоги, 96; вул. Любецька, 2; Житомир: тел.: (0412) 42-10-09; вул. Театральна, 9/5; вул. Московська, 30; Вінниця: тел.: (0432) 55-40-40; вул. Київська, 146; Долина: Івано-Франківська обл., тел.: (03477) 2-70-94; вул. Чорновола, 18.

www.brain.ua

BRAIN
COMPUTERS

© Корпорація Intel 2009. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel в США та/або інших країнах.

*Інші назви та торгові марки є власністю своїх законних власників. Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.