мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 3 2009

Dark Sector

С глифой наголо!

Armageddon Riders

Наследие к Армагеддона

Pound of Ground

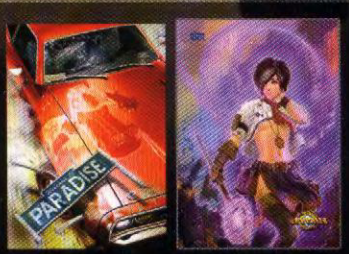
Зеленовый туман над нами проплывает



Выиграй в этом номере

F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



MSI GX400



Nokia 5800 XpressMusic

9 771609 900008 03

www.shpil.com

подписной индекс – 23852

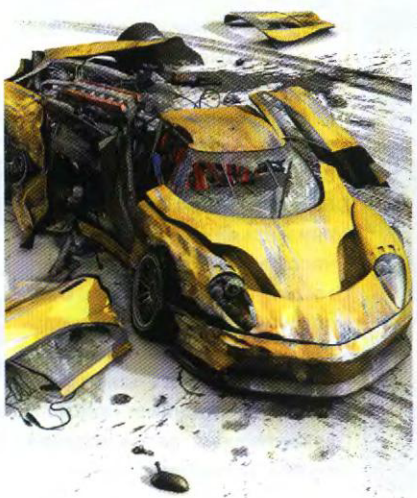
КОРОБКА РЕДУКТОРА

Боишься ли ты темноты?... Нет... Не то... Боишься ли ты маленьких девочек? Нет? А зря! Хорошо, усложним вопрос – боишься ли ты призрачных маленьких девочек, шастающих по темным опустевшим зданиям и разрывающих на куски твоих друзей? Нет? Почему? А, ты главный герой... Хм, а вдруг главный герой – один из твоих еще не погибших товарищей? Страшно? То-то же.

Конечно, хорошо чувствовать себя меганужным, практическинепобедимым, сверхвеликим индивидуумом. Но в реальной жизни все не так просто. Нападение инопланетян, если они вдруг решат завоевать Землю, вряд ли начнется с применения вируса, превращающего людей в пуленепробиваемых болванчиков: во время разведки они обязательно наткнутся на диск Dark Sector и поймут, что таким образом только создадут себе лишние проблемы. А если ты купишь модную тачку, разгонишь ее выше 160 км/ч и смачно расквасишь о бетонный забор, бонусные очки за зрелищность, как в Burnout Paradise, получишь не ты, а фотограф или оператор, снявший твои останки для очередных новостей. И так практически во всем – все, что мы без проблем можем совершить в играх, в реальной жизни создаст кучу сложностей, а то и приведет к фатальным последствиям.

Именно поэтому хорошо, что они есть – эти безумные, интересные, загадочные и увлекательные игры. Игры, дарящие нам возможность окунуться в неизведанные миры, организовать вселенское противостояние, или просто раздолбать в лепешку пару дорогущих машин. И именно за это мы их и любим, чего и тебе желаем!

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА..... 2

MegaGame

F.E.A.R. 2: Project Origin. Она рядом... и она найдет тебя.....6
Burnout Paradise: Полное издание. Райское наслаждение.....10
Dark Sector. Давай устроим темную!.....14

To play or not to play

The Lord of the Rings: Conquest. Кольцевая дорога.....18
X3: Земной конфликт. Король умер, да здравствует король!.....20
MySims. Ядреный каваидер..... 22
Александр Македонский: История завоевания мира. This is Sparta!.....24
В тылу врага 2: Лис пустыни. История одного тезки.....26
Armageddon Riders. Наперегонки со смертью.....28
Морской охотник. Океан да небеса.....30
Crayon Physics Deluxe. На уроке рисования.....36
Казуалки. 37

Карман-и-Я

Star Ocean: Second Evolution. Океан без Эльзы.....38
DJ Max Portable Clazziquai Edition. Кнопка тыц-тыц..... 39

Ждем-с

Pound of Ground: Убитые дважды. Некрофильская радость.....40

Cell-0-fan

Том и Джерри: битва помидорами. Вечный бой.....44
3D Alien Shooter. Кто тут просил крови и зрелищ?..... 44

РаШПИЛЬ!

Ближе к звездам. Настольный TIE Interceptor.....46

Железный бум

Обзор нетбуков. Он почти что ноутбук, только маленький.....49
MSI GX400. Я легкий, но сильный!.....52
Logitech diNovo Mini. Загляни под крышечку.....53
Sony NWZ-S738F. Тише громкость – лучше слышно.....54
Nokia 5800 XpressMusic. Продам чувства. Недорого.....55

Clubничка

Киберспорт в цифрах.....56

Columbia Brother

Другой мир: Восстание ликанов. Этот мир придуман не нами.....58

Animania

Повелитель призраков.....60

Vox Populi

Письма читателей..... 62
Конкурс.....63

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

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються і не повертаються.
Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.
Підписано до друку 17.02.2009.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано у друкарні «Аванпост-Прим».

Зам. №09-337
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.

Интернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)
VDS64

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

INFOCOM communicationsservices

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

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

Передплатний індекс – 23852
з DVD-диском – 01727

Внимание, задержка!

Задержка никого не радует – начиная от встревоженных девушек и их парней и заканчивая геймерами. На сей раз печальные новости ожидают тех, кто ждет не дождется Dragon Age: Origins и Sims 3: первая выйдет только к концу года, вторая сорвет своим поклонникам пляжный сезон. С задержкой явится миру и Mass Effect 2, но вот только ее ждать не стоит раньше следующего года – кризис все-таки настиг разработчиков и издателей, так что нам с вами остается только грустно вздохнуть и играть в менее знаменательные игры.

Отразился кризис и на компании THQ – она уволила большую часть своих сотрудников и отныне будет заниматься только мобильными играми. Если хотите поддержать издателя, придется покупать iPhone, Blackberry, устройства на базе Symbian и Android, потому что игры теперь будут издаваться компанией только для этих платформ. А взгрустнуть на самом деле есть из-за чего, ведь THQ занималась такими играми, как Warhammer 40,000: Dawn of War и Red Faction.



Возвращение немертвых



Поклонники зомби и кровавых гонок – ликуйте, ибо новую часть Dead Rising Capcom официально анонсировала сразу для всех платформ – начиная с Xbox 360 и PlayStation 3 и заканчивая PC. Напомним, что первая часть игры была доступна только обладателям магического ящика, но отличалась ярким геймплеем, масштабностью действий и классной графикой. Надеемся, что вторая часть будет не хуже оригинала, тем более что масштабы игры увеличились – зомби-вирус распространился по всей стране.

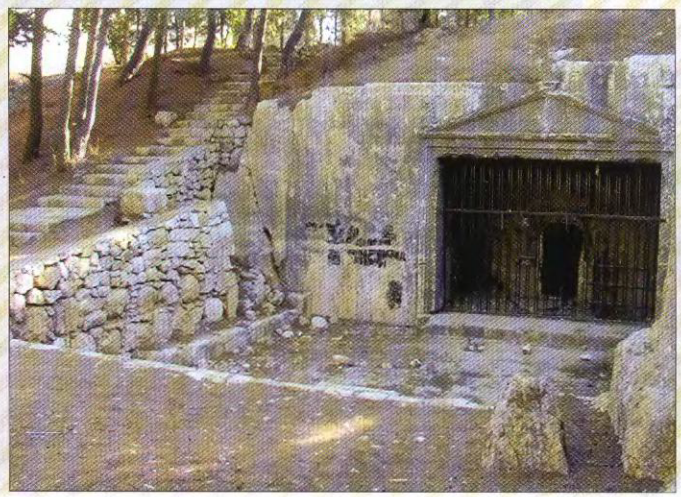
Пилите, Шура, пилите



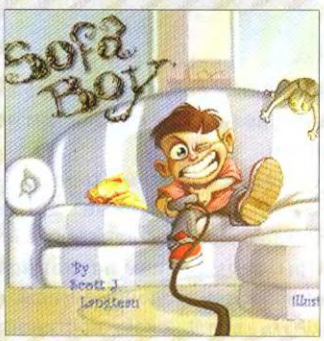
Скажите честно, с какими играми у вас ассоциируется имя Konami? У нас, например, с кровожадными ужастиками. Зомби, насилие и кровь – все это буквально заполняет экраны сразу же после заставки. На сей раз нас будут пугать собственным виденьем фильма Saw, только под совсем другим названием – Zombie Studios. Говорят, что игра будет предельно кровавой и игроку придется преодолеть немало ловушек на пути к финалу. Какому – это уж как повезет. Попробовать выбраться из оков страха можно будет осенью – игру выпустят только вместе с новой, шестой частью фильма.

Tomb, да не тот

Тем, кто постоянно борется с ветряными мельницами за реалистичность в играх и правдивость воспроизводимых в них событий, стоит обратить внимание на новую игру, представленную Alawar Entertainment. Да-да, этот всем известный по казуальным играм разработчик и издатель взялся представлять миру нечто более солидное и масштабное – Herod's Lost Tomb. О том, насколько реалистичной и правдивой будет рассказанная в игре история, свидетельствует имя National Geographic и добавленные в игровой процесс сцены из одноименного научно-популярного фильма. Итак, что же предстоит увидеть в игре? Любопытные игроки совершат путешествие по Святой земле, отправятся на поиски гробницы царя Ирода Великого, своими глазами увидят второй храм Соломона, прикоснутся к горячим камням крепости Масада, опустятся на морское дно и взойдут на рукотворную гору Иродиона. Звучит скучновато, но познавательно. Как минимум, тем, кому надо сдавать историю в школе или университете игра станет хорошим подспорьем.



Читайте книги, дети



Один из разработчиков Medal of Honor, Скотт Лангтау (Scott Langteau), взялся за ум и написал книжку. Причем совершенно не касающуюся ни войны, ни отваги. Книжка называется «Sofa Boy» и рассказывает о мальчике, который забыл обо всем на свете, заигравшись в видеоигрушку. Не факт, что поможет отучить ребенка от постоянно сидения за компьютером или приставкой, но хоть на пару часов можно освободить место для себя любимого. Осталось только одна проблема – как заставить детей читать эту книгу? Ведь даже такие, ярко иллюстрированные книги у современных детей вызывают слабый интерес


МИСС
ШПИЛЬ
МАРТ
darkSector

Адронный Коллайдер взорвался в Москве



Поместив в этом номере обзор свеженькой Armageddon Riders, мы даже и не знали, что речь в игре идет о близком нам городе – Москве. В ночь с 20 на 21 февраля московские геймеры-автомобилисты разъезжали на машинах и боролись с угрозой, исследовали причины катастрофы. К счастью – все это не взаправду. Просто клуб DriveTeam решил приурочить к выходу игрушки городской квест, хотя уверены, что ребята все равно провели время весело и интересно.

Только Деймоса им и не хватает

Боитесь ли вы Советского Союза, как его боится Запад и в особенности Америка? Что, думаете – раз он канул в лету, значит, бояться уже нечего? А зря. Потому что разработки остались, равно как остались и бункеры. И в мае нам позволят отправиться на экскурсию по местам бывших разработок и испытаний КГБ. Для этого даже не придется покупать билетов и занимать места в зрительном зале – все эти события произойдут прямо на вашем мониторе, в игре «Фобос: 1953». Название вовсе не случайно – игроку придется столкнуться с проявлениями иррациональных страхов, а единственным его спутником и соратником будет некий голос, непонятно кому принадлежащий. Собственно, часть задачи явно и будет сводиться к тому, чтобы узнать, кто с вами разговаривает. Продолжить удовольствие, если таковое будет получено, можно будет уже при просмотре фильма «Фобос», которому игра является близким родственником, приквелом.



Люди Х



Компания LG представила новый лэптоп по имени Xnote P510, который может стать спутником для истинного геймера. Несмотря на компактные размеры, устройство обещает быть по-настоящему мощным: сердцем ноутбука станет процессор Intel Core 2 Duo T9800, которого поддержат GeForce GT 130M с 512 Мб видеопамяти и четыре гигабайта ОЗУ. Естественно, будут у лэптопа и младшие братишки – с менее мощным процессором и всего лишь 2 Гб ОЗУ, так что стоимость будет варьироваться от $1860 до $2800.

Риск – благородное дело

Кто не рискует, тот не пьет шампанского, - решила, видимо, компания Disney и посреди кризиса и закрытия многих проектов у других разработчиков анонсировала Tron 2. Правда, скоро выхода этого шедевра ждать не стоит – появится он никак не раньше новой части одноименного фильма, посвященного играм, а это – году эдак к 2011. К тому времени, глядишь, и кризис закончится , да и время, чтобы сделать что-то стоящее есть. Правда, есть и более печальные новости от все того же разработчика – некоторые его части, в том числе и Propaganda Games, сокращаются, в результате чего на сиквел шутера Turok рассчитывать явно не стоит.





А что это за девочка, и где она живет?
А вдруг она не курит, а вдруг она не пьет.
А мы с такими рожами возьмем,
да и припремся… к Альме.

F.E.A.R.2 PROJECT ORIGIN. Она рядом… и она найдет тебя

Жанр:
action
www.projectorigin.warnerbros.com

Разработчик:
Monolith Productions
www.lith.com

Издатель у нас:
Новый диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 2,8 ГГц;
Память 1 Гб;
Видео-карта 256 Мб, шейдеры версии 2.0b;
12 Гб на диске

PC | X360 | PS3

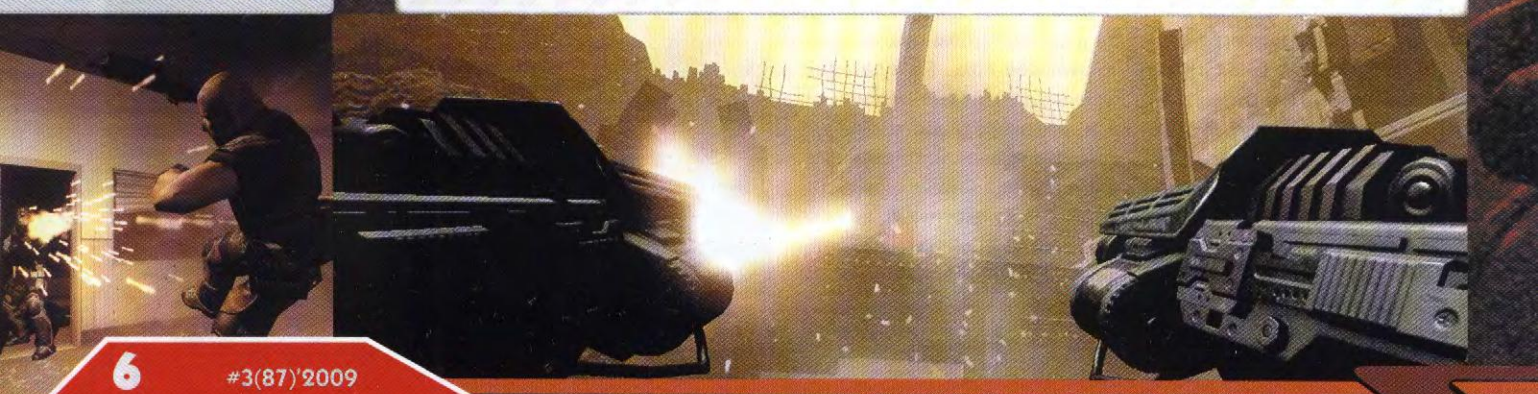


Спустя четыре года ожидания, она, наконец, покинула свое убежище, свою клетку, свой склеп. Час настал, она, наконец, вырвалась из заточения, переполненная яростью и жаждой мести. Альма вернулась!

***

Первый FEAR вышел 4 года назад, произведя немало шума. Оригинальный сеттинг принес ему небывалый успех, головокружительная смесь ужастика и шутера пленила сердца многих геймеров, готовых ночи напролет блуждать по коридорам в стремлении, наконец, разгадать загадку маленькой девочки из своих видений. Нет, из видений главного героя, конечно. Но эти видения захватывали дух настолько, что можно отличить их от своих собственных было трудно. А таинственность пугала и очаровывала. Кто такая Альма? Чего она хочет? Сюжет не на шутку брал за горло. При всем этом нам предоставили неплохую боевую систему, и очень даже приличный искусственный интеллект врагов. Они искали укрытия, прятались, обходили, отступали, перегруппировывались, нападали из засады. Жаль только, что при всем этом игра оставалась обыкновенным коридорным шутером. Однообразный дизайн уровней, постоянный отстрел прущих спереди врагов – к середине игры это приедалось и сильно портило впечатление. Не было ни открытых пространств, ни обещанных боевых роботов. Но успех первой части фактически дал нам гарантию того, что вскоре последует продолжение, и оно последовало. Это должен был быть «правильный» FEAR, разработчики обещали учесть и исправить все недостатки. Добавить технику, улучшить ИИ, усилить атмосферу страха, приукрасить уровни, добавить открытые пространства, наконец. Но, к сожалению, половина из вышеперечисленного – всего лишь пустые слова. Нам так хорошо знакома цена обещания разработчиков, но едва ли не каждый раз мы верим их словам, просто потому, что они говорят вещи, в которые нам хочется верить.

О героях первой части можно забыть. Кроме Альмы мы не встретим ни одного знакомого лица. К этому привел долгий процесс перетасовки прав туда-обратно. На события придется посмотреть от лица Майкла Беккета – бойца спецподразделения Дельта. Ни он, ни его товарищи фактически до последнего не смогут разобраться в происходящем, а вместе с ними сложно понять что-либо и непосвященному в историю первой части игроку. Сюжет подан загадками, часто в виде обрывков данных, которые часто можно встретить в закоулках коридоров и офисов. Но они не столько проливают свет на события, сколько задают новую загадку. Порой даже трудно уловить какой-то логический смысл этих посланий – иногда это запись чата каких то людей, в которых с трудом можно узнать ведущих специалистов Армахема, иногда некие указания или письма с отчетами, а порой и вовсе данные о заказе мусорных пакетов и картонных контейнеров. А в городе творится такая суматоха, что пообщаться с живыми свидетелями событий не представляется возможным. В лучшем случае удастся обменяться парой фраз по рации, но и в этом случае вам не расскажут





ничего сверхсекретного. А едва в поле зрения попадет какой-нибудь ключевой персонаж, как сразу же происходит что-нибудь, что препятствующее комфортному общению – то клоны нападут, то бойцы группы зачистки «Армахем», то мутанты. Хорошо это или плохо – судите сами, сложно сказать что-то о сюжете, который приходится вылавливать по крупицам, чтобы связать в одно целое. Кому-то это понравится, а кому-то – покажется скучным.

***

Заскучать FEAR 2 не даст. Геймплей здесь – это невероятная, ураганная перестрелка, чередующаяся с прогулками по опустевшим коридорам зданий, в которых застыли облики призраков. Эпизоды сменяют друг друга, стараясь застать игрока врасплох, неожиданно подкинуть подкрепление противникам едва он расслабиться, или же наоборот, устроить затишье, когда ожидаешь засаду. Внезапно возникающие паранормальные явления, таинственные смерти и убийства, выяснить причину которых едва ли возможно. И, конечно же, видения, граничащие с реальностью. Загадки, которые не в силах объяснить человек. Видения не просто появляются, пытаясь рассказать нам о чем-то, они словно вливаются в окружающий мир, заменяя собой пространство, затягивая главного героя в другой, искаженный мир, а потом, словно насмехаясь, выбрасывают обратно. Но, очнувшись, мы обнаружим, что дверь, через которую мы вошли – исчезла, и мы понимаем, что это не просто видения, а нечто большее. Но на что же способна Альма? Есть ли граница ее возможностей? «Армахем» много лет вели работу над развитием паранормальных способностей человека – телепатия, телестезическое поле… Какую роль играет в этом всем эта сумасшедшая девочка? Чего они хотели добиться? Чтобы узнать, будут ли раскрыты эти загадки, нужно просто играть. Не стану раскрывать вам концовку, так интереснее. Сюжет – это первое в чем силен FEAR, было бы неправильно раскрыть сразу все карты.

Атмосфера страха, честно говоря, вызвала у меня спорные ощущения. С одной стороны, несложные киношные спецэффекты могут довести до нервного тика. Мелькающий свет, едва заметные светящиеся силуэты, звук учащенного дыхания. Все это порой заставляет нервно метаться из стороны в сторону, постоянно дергать мышку, стараясь не упустить момента, когда призрак в следующий раз появится что бы нанести удар. Мутанты набрасываются так неожиданно, что, испугавшись, можно нечаянно мышку выбросить. Но есть и негативная сторона – блуждающая по коридорам Альма – не что иное, как безвредный облик. Вскоре это понимаешь и послушно идешь следом, бесстрастно наблюдая, как неведомая сила превращает солдат в безобразные, кровавые ошметки. Да и разбросанные повсюду трупы почти не вызывают эмоций, впрочем без них все происходящее лишилось бы львиной доли достоверности. Редкие моменты, когда Альма набрасывается на главного героя, почему-то не показались мне страшными. Не успеешь испугаться, как палец рефлекторно нажмет клавишу, отвечающую за удар, и мерзкое существо сразу и надолго оставит Беккета в покое.

К сожалению, даже ввиду всего вышеперечисленного, я не могу поставить творению



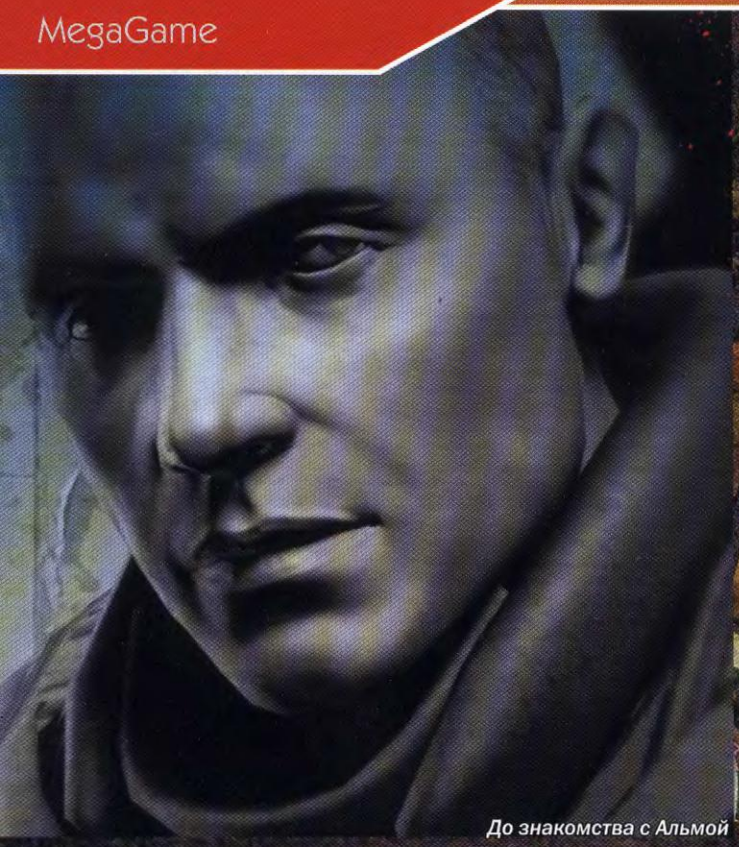












До знакомства с Альмой



После знакомства с Альмой

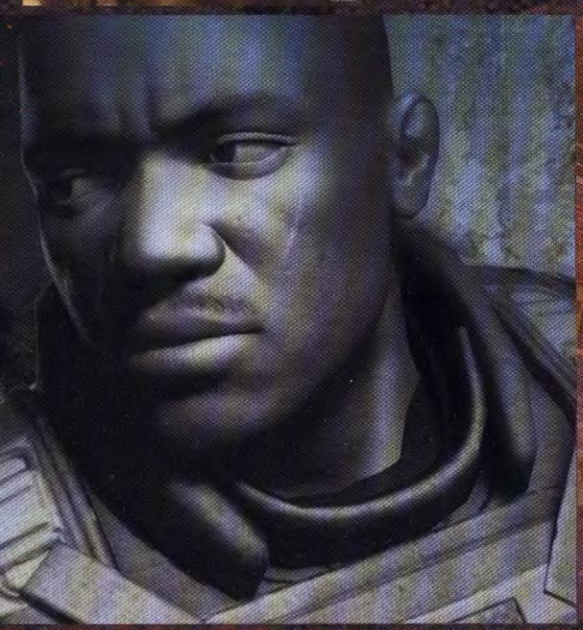






Monolith максимальные оценки. Почему? Да все из-за небрежно данных обещаний. При всех своих достоинствах FEAR 2 остается коридорным шутером. Пусть даже лучшим из коридорных. Оформление уровней стало разнообразнее, тут вам и офисы, и лаборатории, и городские улицы, и тоннели метро, и школа. Но открытых пространств почти нет. Это при условии, если считать заваленную хламом улочку – открытым пространством. Там едва ли поместится боевой, пилотируемый робот «Штурмовик». Но даже в таких клаустрафобических условиях находится место для применения ракетницы и снайперской винтовки. Последнее предмет отдельной песни. ИИ умом не блещет. Зато снайперы сполна компенсируют нерастраченные аптечки. Стреляют они метко, найти их не так легко, а повреждение от винтовки – мама не горюй. Кстати про ИИ. Может мне показалось, но он порядком отупел. Бойцы тупо прут вперед, прикрываясь за стенами и столами будто бы лишь для виду. К тому же прячутся они крайне неудачно, с таким успехом можно было бы прикрываться табуреткой. Святое правило страйкболиста – стреляй в то, что торчит, работает «на все сто». Где бы ни прятался супостат – если не голова, то хотя бы колено будет отлично простреливаться. Да и укрытия вражины выбирают крайне небрежно – если вы спрячетесь за единственный стол в комнате, найдется хотя бы один идиот, который тоже решит за ним спрятаться, причем вовсе необязательно с противоположной от вас стороны.

О графике не могу сказать ничего плохого. Мимика отличная, спецэффекты на уровне, блики и отражения просто потрясающие – в режиме прицеливания четко видно отблески на стеклышке оптики. Вода реализована вполне достоверно,





ШПИЛЬ! COMPUTERWORLD ДИРЕКТОР СЕТИ КОРПОРАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ Гурмэ



хорошо смотрятся различного рода частицы, дым, туман. Одним словом – все, что нужно для полного счастья, на своих местах. К тому же движок неплохо оптимизирован. Звук тоже нареканий не вызвал. Эффекты вполне соответствуют атмосфере. Можно слышать разговоры солдат «Армахем», которые часто выдают их присутствие. Иногда это, правда, доходит до комизма – зачем же на весь комплекс орать, мол, мы здесь в засаде сидим – враг не пройдет! Как же, как же, не пройду – я засаду обойду, только щас гранатку вам туда… Но во время игры это не воспринимаешь как недостаток, все кажется вполне естественным. Озвучка не раздражает и не возникает желания выключить музыку, а это главное.

Сиквел достоин оригинала. Разработчики выполнили не все обещания, но даже в таком формате, игра получилась потрясающая. Геймплей, может, и однообразен, но этого как-то не замечаешь, и все проходится на одном дыхании. До полноценного horror`а FEAR 2 скорее всего не дотянет, но элементы ужастика необыкновенно гармонично вписываются в игровой процесс, приятно разбавляя его оригинальностью идеи. Ряд явных недостатков есть, но их можно пережить. Вердикт прост – играть. Повторное прохождение маловероятно, но один раз пройти игру обязательно стоит.

Wolf

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

ОЦЕНКА 11

SVEN®

ГРАЙ НА ШАЛЕНІЙ ШВИДКОСТІ!



RX-900 Laser Gaming

КОМП'ЮТЕРНА ЛАЗЕРНА МИША

Швидкість роботи – 9600 кадрів/сек.
6 програмованих клавіш
Кольорове підсвічування колеса прокрутки 4D
залежно від режиму перемикання dpi
Роздільна здатність від 400 до 2000 dpi
Спеціальне ПЗ для ігор
Ергономічний дизайн, регулювання ваги миші

TECHNOPOLIS ФОКСТРОТ VICOTEC МКС city.com
Ашан ЕЛЬДОРАДО DOMOTEXHIKA Diawest FoxMart

КУПУЙТЕ В ТОРГІВЕЛЬНІЙ МЕРЕЖІ ВАШОГО МІСТА!
ТУТ і ЗАРАЗ®
ТОВ «СВЕН Центр», 04073, м. Київ, пров. Куренівський, 17, тел.: +38(044) 492-18-64
www.sven.ua www.shop.sven.ua



Burnout Paradise ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Райское наслаждение

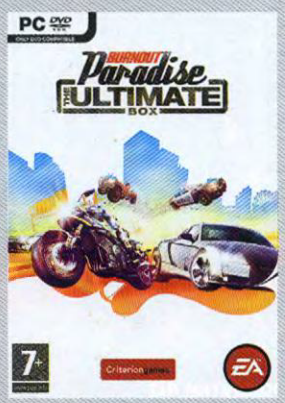
Жанр:
гонки, аркада
www.burnout.ea.com

Разработчик:
EA Criterion
www.ea.com

Издатель:
EA Games
www.electronicarts.ru

Системные требования:
Процессор 3,2 Ггц,
1 Гб ОЗУ, Видеокарта
128 Мб, Интернет
512 Кбит

PC | PS3 | Xbox360



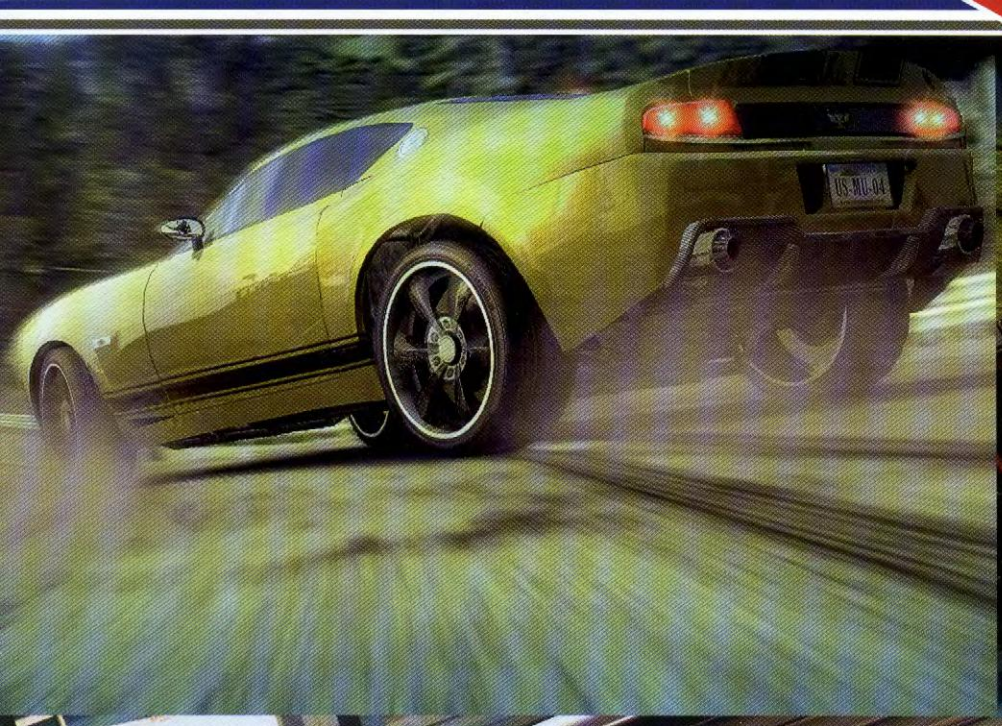
Есть автогонки, после которых всякие там НФС и им подобные кажутся однотипными, скучными и вообще не должными быть. Одной из таких игр лет шесть-семь назад стала консольная Burnout. Нет, привычных рамок трасс целиком и полностью она не сняла, но дала возможность почувствовать себя более раскрепощенно. К тому же, помимо простой победы в гонках там тоже было чем заняться. Но не будем вспоминать прошлое и думать о том, что все лучшее позади, а впереди – ничего интересного. Ситуация скорее обратная – перед нами Burnout Paradise, новая часть автомобильного симулятора, в котором можно делать все, что душе угодно. И самое примечательное то, что она наконец-то покинула лоно игровых консолей и вышла в версии для персональных компьютеров.

Свобода передвижения ограничивается дорогами города – их тут целых 64, а еще – дополнительными проулками и объездами, которые можно найти, разрушив заградительные барьеры. Сбив парочку таких ради удовольствия, замечаешь, что за них дают бонусы. Всего в игре 400 таких барьеров, а еще есть бигборды, так что тут определенно будет, чем заняться. Для того, чтобы сбивать рекламные щиты, не достаточно будет просто находить зоны для «взлета», можно использовать еще и специальные суперпрыжки. Их тут около полусотни – прыгай, не хочу.

Учитывая все эти развлечения, главное – следить за дорогой, чтобы не врезаться во что-то. Хотя – можно и врезаться. Просто удовольствия ради. Чтобы посмотреть в режиме slo-mo, как медленно и мучительно разрушается машина. Зрелище такое впечатляющее, что некоторые даже могут потратить несколько часов только на такие эксперименты. Правда, побить Феррари или другие легендарные машины никто не даст – видимо, не согласились создатели машин на такое вот «унижение» любимых детищ. Машины детальные, реалистичные, но далеки от настоящих. Да и не поскупились разработчики на машины – всего тут 75 моделей разных видов транспорта. Их можно разделить на несколько классов: гоночные, бронированные и каскадерские. У каждого из классов свой баланс – разработчики использовали все ту же систему накопления и расхода ускорений, которая была и в прошлых частях игры. Немного более подробно расскажем о каждом из классов – для тех, кто толком не знаком с игрой или успел забыть логику ее прошлых частей. Итак, гоночные машины по прямой летят чуть ли не на сверхзвуковой, маневрируют тоже достаточно хорошо, а вот запас прочности у них совсем небольшой. Boost-ресурс заполняется сам собой во время движения, ускорение можно использовать практически все время – главное, чтобы пальцы успевали следить за избигами дороги.

Более тяжелые представители бронированного класса легко могут устроить другим игрокам и машинам «темную», оставшись невредимыми, пре-







пятствия для них просто не существует. Зато прыгают они с трудом, да и ускорение несколько медленнее накапливается.

Последний класс – каскадерские машины, прыгают как мячики, легко приземляются без повреждений на все четыре колеса и явно имеют в своем запасе девять жизней. Полоска Boost накапливается во время трюков, ускорение у них среднее. Бонус – красивое зрелище, когда такая тачка разбивается о трассу.

Если хочется разбиться наиболее красиво, можно вращать камеру. Игрокам нормальным и вменяемым такого делать не стоит, даже ради красивого вида, особенно – во время гоночного заезда. Рискуете проиграть. Впрочем, участвовать в заездах можно сколько угодно много – во-первых, они тут есть практически на каждом светофоре, во-вторых, никто не мешает пройти гонку несколько раз. К счастью или к несчастью, это уж кому как, но в Burnout Paradise гордиться можно только первым местом. Второе и третье не котируются. Но выиграть не очень-то и сложно: для того, чтобы тебя не били соперники, часто достаточно выскочить на встречную полосу. Почему-то, на нее они выезжают не очень охотно, несмотря на то, что встречные машины попадаются достаточно редко. Кстати, на мой взгляд, это самый большой минус Burnout Paradise – неоживленность. Тут нет ни пешеходов, ни грузовозов, ни-че-го! Про встречные машины я уже сказал – попадаются они крайне редко, да и едут в основном строго по прямой. Объехать его не составит труда, так что периодически становится просто скучновато, особенно когда наловчишься.

Впрочем, сложность гонок постепенно повышается, да и прочие режимы игры никуда не делись. О первом и самом главном из них (Race) я уже рассказал, так что осталось еще четыре - Marked Man, Road Rage, Stunt, Burning route.

Включившись в гонку Marked Man ты становишься мишенью для остальных автомобилей. На начальных этапах все проходится достаточно легко, но со временем игра превращается в эдакую непростую борьбу за собственную жизнь. Количество и агрессия погонщиков зависит от типа лицензии, спасает только то, что гонки эти не очень длинные. По крайней мере, по сравнению с длительностью обычного заезда в режиме Race.

Road Rage предлагает почти что обратный вариант игры. Тут уже сбивать будут не вас, а вы. Чем больше противников будет убито, тем больше очков (то есть – boost) получите в результате. Сложности могут возникнуть только у обладателей скоростных тачек, потому что, во-первых, они наименее крепкие, во-вторых, на больших скоростях трудно кого-то сбить, а на маленьких теряются все преимущества этого класса автомобилей.

Для любителей попрыгать есть Stunt. Всевозможные прыжки, резкие развороты, заносы и прочие прелести дрифта к вашим услугам. Спорный момент состоит тут разве что в том, что победить можно всего лишь одним комбо – если его выкрутасов будет достаточно, для того чтобы получить максимальную оценку. Ну, или можно долго участвовать в гонке и дрифтовать. Это уж как повезет и насколько хватит собственных талантов и умений.

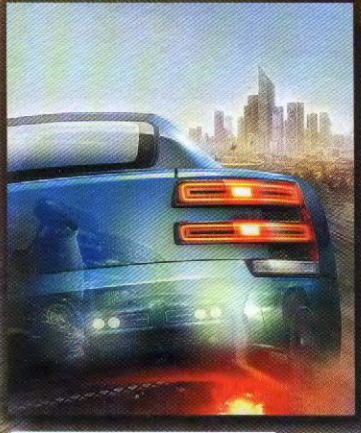
Последний режим – Burning route. По сути, это гонка за модифицированное авто. От обычного заезда отличается тем, что пройти надо определенное расстояние за определенное время. Задача усложняется тем, что на пути вдруг возникает столько машин, сколько в обычной поездке не встретишь на всех суммарно дорогах города.





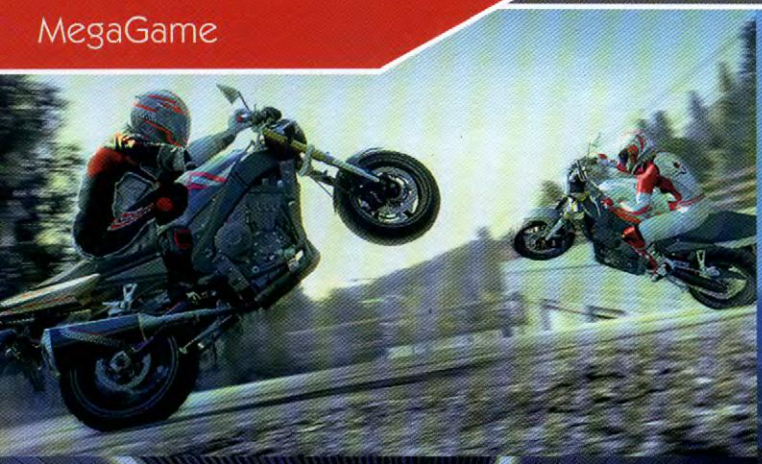


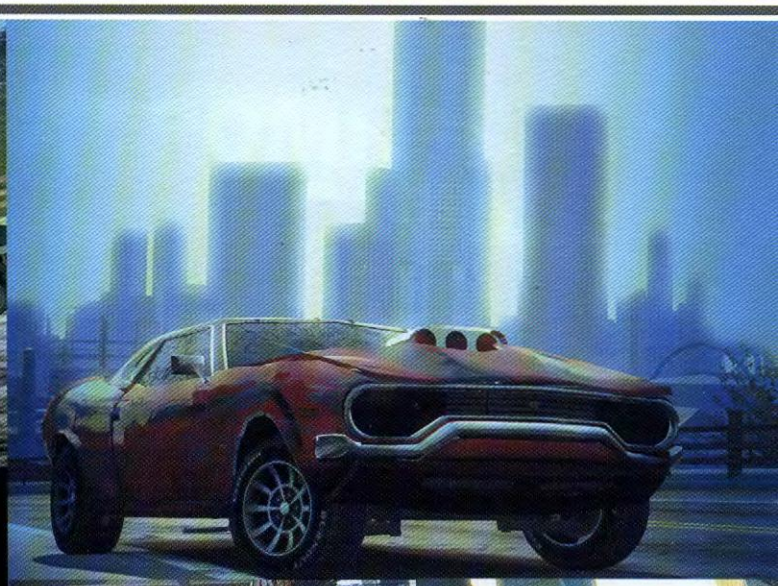




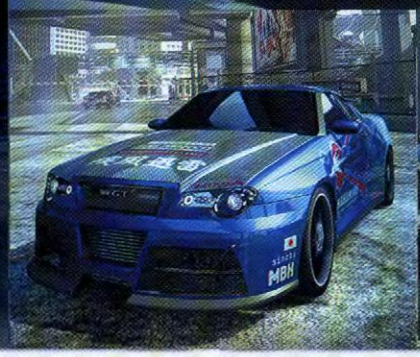
Сетевая активность

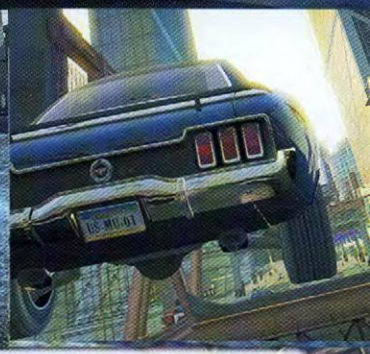
Помимо простой игры, есть возможность выйти в онлайн. Он не необходимость, но приятное дополнение. Периодически в городе будут появляться новые тачки, не чета старым – более современные и быстрые, более интересные и красивые. Сетевая игра тут доступна, правда, не для всех режимов - Road Rage или Marked Man исключены. Оно, в принципе, и верно – слишком уж сложно будет найти в таком большом городе реального противника, особенно если он от вас убегает. Это вам не электронный мозг, который понимает, что ему нельзя далеко отъезжать от места событий. Обычные же заезды сделаны











как нельзя лучше, к тому же, их дополняет веб-камера (если она подключена и была активирована в начале игры). Она не только делает снимки для лицензий, но и снимает ключевые моменты – перекошенную физиономию потом можно смело вешать на доску почета или дарить родителям.

***

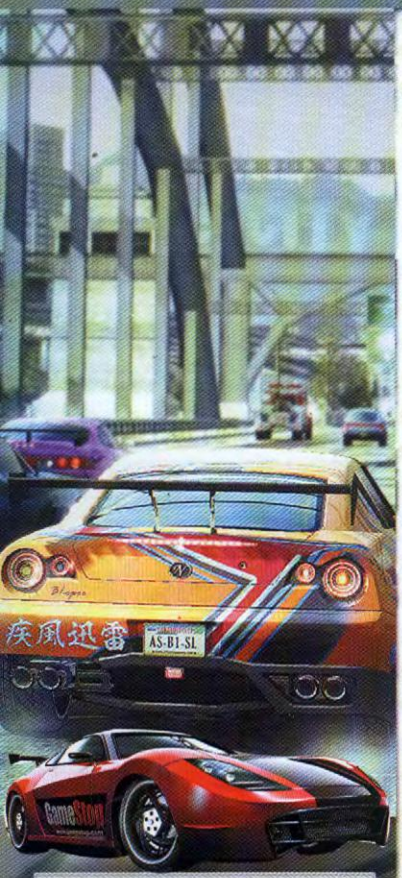
Несколько слов о графике. Говорят, что основное преимущество приставок – красивая игра без тормозов. Дескать, там оптимизировать все проще, потому что требования к игре одинаковые, нет разницы ни в процессорах, ни в драйверах. Быть может, при детальном рассмотрении приставочная версия Burnout Paradise выглядит красивее компьютерной, но и та, в которую довелось поиграть обладателям ПК не подкачала: детализация, красоты, сглаживания – все на месте. И это при том, что играл я на ноутбуке, а видеокарта у меня не самая мощная – 256 Мб. Правда, в 128, указанные разработчиками, верится слабо, нормально пойдет игра с такой карточкой только на минимальных настройках.

Вместо итогов

Из всего вышесказанного можно было бы сделать вывод, что игра близка к идеалу, но это абсолютно не так. Как в каждой бочке есть ложка дегтя, так и в райском наслаждении есть адский привкус. Только на сей раз не в том смысле, что игра с огоньком, а в том, что есть в ней недостатки, с которыми жить трудно. Ну, например это звук. Нет, к насыщенности его или даже к русификации голоса с подсказками (а-ля местная радиостанция) придраться просто невозможно, но спецэффекты, звуки машин иногда совершенно не в тему – как будто они запаздывают или даже живут отдельной жизнью.Однако сталкиваешься с этим нечасто, посему больше обращаешь внимание на обратную сторону медали: в игре есть свобода передвижения, множество способов достижения цели (то есть – конца игры). Такое большое количество режимов нужно только для одного – чтобы игра была как можно более популярной и реиграбельной. Получить лицензию нового уровня можно несколькими способами, проиграть в Burnout Paradise просто-напросто невозможно, даже если вы с чем-то не справитесь, вы просто зависнете на одной достигнутой лицензии и рано или поздно, в заезде любого типа получите желанное. Эдакая свобода действий, без особого смысла жизни и без явных задач. Делай что хочу, пока не надоест. Правда, надоедает быстрее, чем хотелось бы. И все это – несмотря на классные тачки, несмотря на обалденную графику, на отсутствие типичных для многоплатформенной игрушки огрехов, несмотря на большое количество режимов и возможностей. А все почему? Потому что задачи тут легко достижимые и… нереалистичные, нерезультативные… Сбей щиты, сбей противников, сбей ограждения…. Рутина, которой хватает и в реальной жизни не только не затягивает, но и отталкивает игрока (интересно, кем же ты работаешь, если это рутина? прим. ред.). Те, кто играет недавно или только сядет играть, явно со мной не согласятся, но подумайте над этими словами через несколько дней игры. Или через пару недель. Ну как, еще не надоела все эта свобода?

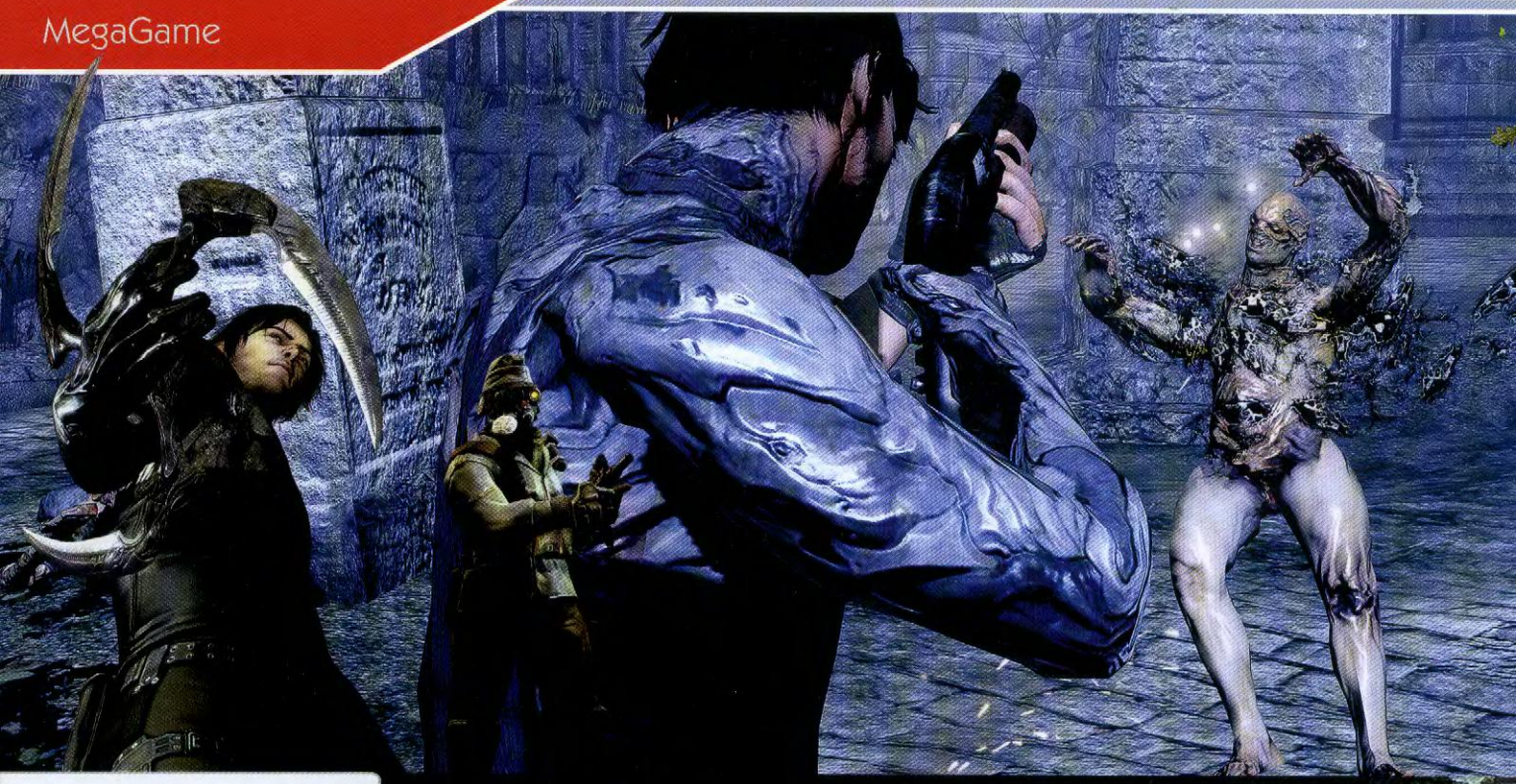
Нет, я вовсе не хочу приуменьшить достоинства игрушки, но на моем компьютере Burnout Paradise прожила ровным счетом две недели. После чего была забыта, а чуть позднее и вовсе – удалена ради освобождения места для новых и, быть может, более интересных игр.

Alisa



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

ОЦЕНКА 10



darkSector Давай устроим темную!

Жанр:
action
www.darksector.com

Разработчик:
Digital Extremes
www.digitalextremes.com

Издатель у нас:
Новый диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц; Память: 1 Гб; Видео-карта: 256 Мб, шейдеры версии 3.0; Жесткий диск: 6.5 Гб свободного места



PC | X360 | PS3

Признаюсь сразу, я не любитель слешеров на манер Devil May Cry или Collapse. Нет, не то, чтобы питал чувство отвращения от вида этих игр: тот же DMC4 мне весьма понравился, да и Collapse я проходил с удовольствием. Но все же «коридорные» шутеры не самый любимый мною жанр. Да и к играм портированным с консоли я отношусь с подозрением. Dark Sector поначалу не внушал мне доверия, ведь это ни что иное, как консольный «порт» «коридорного» шутера. В процессе игры мое мнение значительно изменилось к лучшему, но игра так и не достигла максимальной оценки. Почему – сейчас объясню.

Так уж завелось, что во вселенной компьютерных игр олицетворением абсолютного зла чаще всего являются либо кровожадные зомби/мутанты, либо коммунисты. В результате несложных умозаключений можно прийти к выводу, что самое ужасное существо в игровом мире – это коммунист-мутант. Для Digital Extremes это не новость, так что приготовитесь к борьбе против зомбинизма.

Главный герой – антисоветский элемент, бесстрашный борец с остатками коммунистической партии – Хэйден Тэнно. Задание по ликвидации источника опасного мутогенного вируса и поимке духовного лидера и зачинщика всего этого балагана, закончилось для агента неблагополучно – он сам оказывается под воздействием вируса. Впрочем, в отличие от несчастных граждан Ласрии (именно так называется страна, в которой происходят события игры), Хайдену повезло больше. Вместо того, чтобы пополнить ряды армии тупых зомби, он обрел сверхчеловеческие способности. Мутация вызвала своеобразное изменение тканей: его правая рука стала чем-то вроде механического протеза. Но главную роль играет не конечность агента, а «глефа», спрятанная в ней. Глефа – это, конечно, только название. Более-менее интересующимся оружием людям известно, что глефа – это разновидность алебарды. А оружие, которым орудует Хайден, скорее похоже на сюрикен. Впрочем, не будем оспаривать терминологию. Для оставшегося без оружия, к тому же с сильным ранением, героям спрятанное в руке лезвие становится приятной находкой. Лезвие удобно не только для избавления противников от непотребных конечностей. С его помощью можно также притягивать к себе предметы и оружие, заряжать его электричеством или огнем, что дает ему дополнительные свойства, а также управлять полетом в режиме slo-mo. Так как глефа занимает только одну руку, во второй Хайден держит пистолет. Дистанция полета лезвия ограничена, так что огнестрельное оружие служит удобным средством для уничтожения противника издалека. Вот только на вооружении у Ласрийской армии стоят автоматы с системой самоуничтожения – чтобы «калаш» не достался врагу. Надо заметить, не очень экономная политика. Что за ерунда! Аборигены на Чукотке в знак протеста против политики социологического мумифицизма чукчунского шамана Абдулы пятого организовали восстание на территории оленеводов крайнего севера. А в Ласрии, понимаешь, бездари этакие взрывают автоматы еще совсем новенькие. Нет, чтобы продавать избытки оружия в страны третьего мира. Короче говоря, моему возмущению в начале игры не было предела. Я готов был рвать и метать, что, в общем-то, и делал (в основном конечно метал). Но спустя некоторое время мне дали понять – не все в этой стране умственно неполноценны. В канализации местные академики и доктора наук организовали черный рынок, где главный герой, нако-



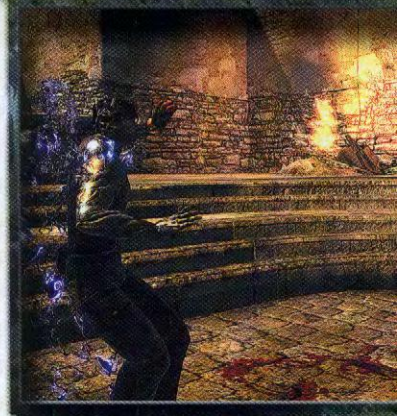


нец, дорвется до настоящего оружия. Выбор невелик и вполне стандартен. Одноручное оружие – несколько пистолетов и маленький дробовик, которые можно использовать одновременно с глефой. В принципе, кроме глефы и пистолета больше ничего и не надо. Но порой приятно побегать с более привычным оружием в руках. Для этого есть пара дробовиков и автоматов, карабин и пулемет. Правда, последний можно будет поднять только после того, как Хайден натянет на себя спецкостюм. Также на черном рынке можно произвести апгрейд оружия, увеличить скорострельность, точность, эффективность пуль и пр. Для улучшений необходимы специальные чемоданчики, раскиданные по темным углам. Найти такие нычки не сложно, главное – немного внимательности. Уровни в большинстве своем представляют собой либо коридор, либо арену. Если виден боковой проход, нагромождение ящиков или лишнее углубление – это сигнал задержаться и осмотреть местность на предмет наличия плюшек.

Но, так или иначе, разработчики активно акцентируют наше внимание именно на глефе. Прицельный бросок лезвия почти всегда убивает с первого раза любого противника, будь то солдат или зомбиподобный мутант. В полете глефой можно произвести всплеск энергии – эффект, подобный взрыву. Иначе говоря – лезвие является чуть ли не универсальным оружием для убийства. Отстрел врагов сопровождается превосходной механикой в стиле Gears of War, герой прячется за колоннами, стреляет из-за угла, прислонившись спиной к стене, пригибается у низких бордюров и ящиков, эффектно перебегает от одного укрытия к другому. Последнее правда не всегда удобно в плане управления. Перебежать к противоположному столбу не составит труда, а вот чтобы выполнить рывок вперед или свернуть за угол, нужно сначала выйти из режима прикрытия, пробежать и снова прислониться к стенке. Озадачивает также система спринта – зажимаем «БЕГ», Хайден ломится вперед с намереньем головой пробить стену. Мышка в этот момент не действует, мы можем лишь слегка поменять направление клавишами.

Непрерывная стрельба чередуется с несложными задачками, суть которых открыть проход. Заряжая глефу то одной, то другой энергией можно воздействовать на определенные объекты. Так, электронный замок на дверях открывается наэлектризованной глефой, а плесень растворяется в воздухе, едва в нее попадает горящее лезвие. Зарядить глефу можно, просто бросив ее в огонь или электрощиток, но чем дальше в лес – тем сложнее до них добраться. Со временем придется научиться проводить глефу в (управляемом режиме) через ряд отверстий, чтобы зарядить ее.

В поединках с боссами часто придется применять интеллект. Эти битвы тоже своеобразные головоломки, в которых нужно правильно использовать элементы окружения. Но так как никаких подсказок нет, иногда от злости начинаешь метаться в истерике и швырять глефу во все подряд. А когда до тебя доходит, что от тебя хотят, прохождение становится до смешного простым. Тем не менее, боссы не дадут скучать – тут представлено все разнообразие вариантов. Какое бы оружие ни пришлось использовать – главное, правильно и вовремя его применить. Управляемые роботы уничтожаются прямым попаданием нескольких ракет в глаз – смысла бить по защищенным броней частям нет. Либо можно поразить их электричеством – они окажутся парализованным на некоторое время, что даст возможность обойти робота и выкинуть пилота из кабины. Колосс боится огня – стоит его поджечь, как он спрыгнет с потолка церкви. А на земле нужно добивать его в ближнем бою. Чем дальше – тем сложнее. Правда, несколько боссов таки разочаровали. К примеру, предпоследнего нужно просто долго и тупо валить всеми подручными средствами.















Ложкой дегтя, на мой взгляд, является сюжет. Поданный весьма вяло, он не вызывает особого интереса. А заумность диалогов не дает как следует разобраться в происходящем. Какая-то доля интриги сохраняется, радует колоритность некоторых персонажей. Но в следующий момент эти персонажи совершают какое-то неадекватное действие и портят этим все впечатление. Остается только пожать плечами и покрутить пальцем у виска. Помимо этого, я думаю, мало кому понравятся тупые намеки на советский союз, а сюжет буквально пронизан ими. Образ ГГ меня не впечатлил – мышцы Шварцнеггера в сочетании с простодушным лицом деревенского ловеласа. Ну какой это спец агент? Дядя Сеня был настоящим, что ни на есть, спец агентом! Вы видели его рожу? Одни только глаза – как свет в конце тоннеля! Хайден же ни грамма не похож на сурового дядьку.

В мультиплеере присудствуют лишь два режима. Один из них – Epidemic, – ни что иное, как team death match, только в каждой команде есть лидер, – это главный герой Dark Sector со всеми вытекающими из этого последствиями. Задачей является устранение вражеского лидера. Второй режим, – Infection, – команда солдат против одного единственного мутанта. Проблема только в том, что мутант вооружен сюрикеном и может становиться невидимым. Получается эдакая охота на хищника, хотя кто за кем охотится, – это еще вопрос. Карт, к сожалению, всего пять, а количество игроков ограничено десятью, но мультиплеер достаточно хорошо сбалансирован.

Вывод

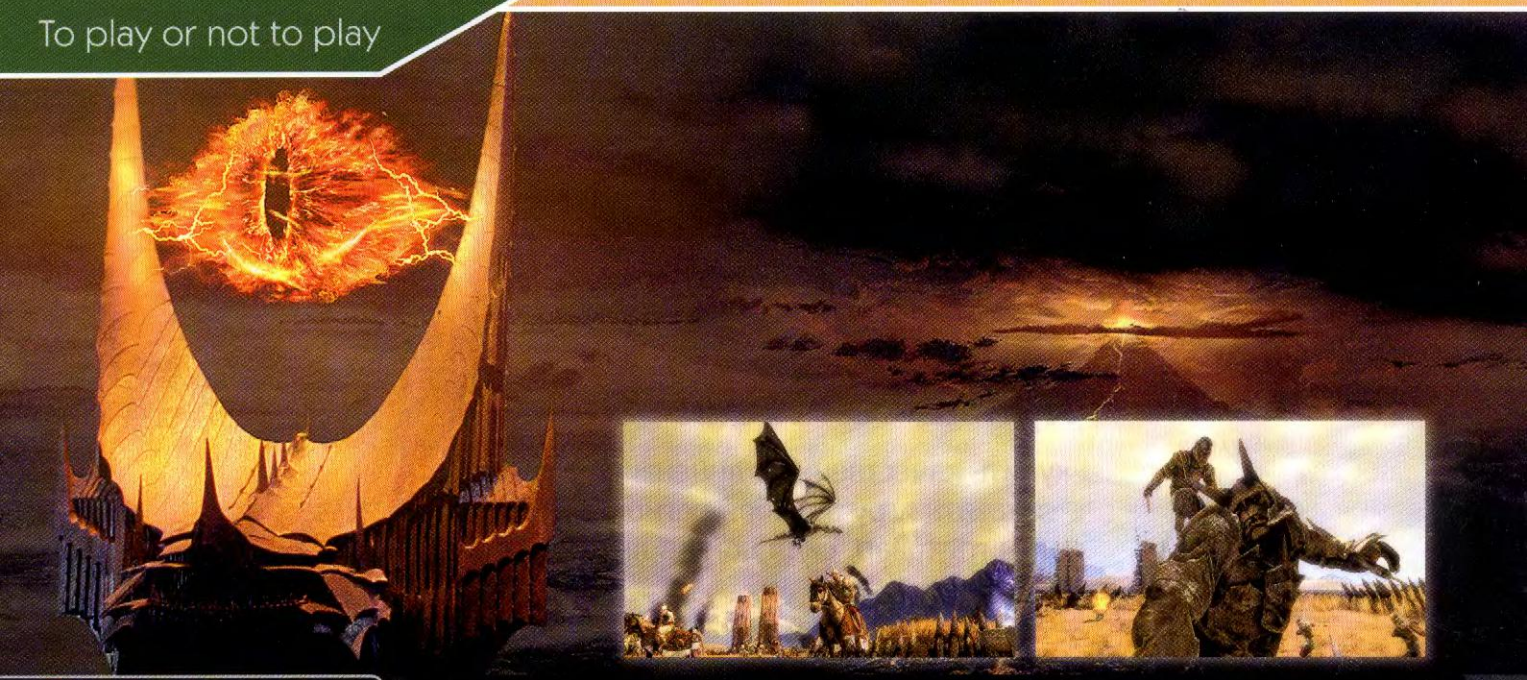
С одной стороны Dark Sector – обыкновенный коридорный шутер от третьего лица, да еще и с посредственным сюжетом. Тем не менее, игровая механика не только весьма впечатляюща и эффектна, но и по-своему увлекательна. Вдобавок к этому мы имеем отличную графику. Я не берусь утверждать, что DS лучше Collapse, каждая игра по-своему интересна, но DS имеет все шансы заслужить почетное место пятерке (а то и в тройке) лучших Экшнов года. Хотя, говорить об этом конечно, рано – еще весь год впереди.

Wolf

Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 10

ШПИОН! COMPUTERWORLD Россия ДИРЕКТОР СЕТИ КОРПОРАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ Гурмэ





Кольцевая дорога

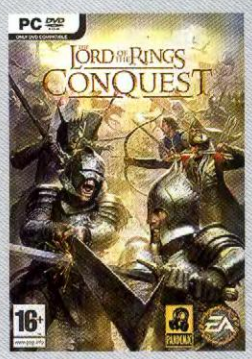
Жанр:
action
www.pandemicstudios.com/conquest

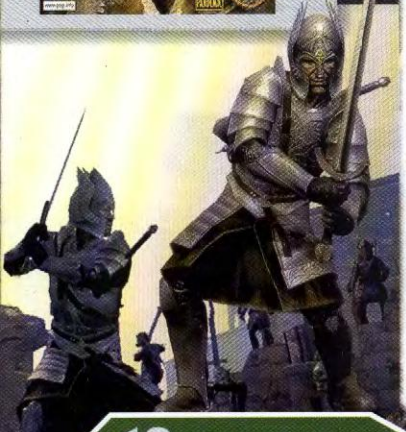
Разработчик:
Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com

Издатель:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
128 Мб видео
15 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3 | NDS





Марксизм-Толкиенизм

Дедушка Ленин, будь он сейчас жив, от всей души пожал бы руку дедушке Толкиену, будь тот тоже жив. Потому что знаменитый профессор и создатель «Властелина Колец» поступил в лучших традициях советской идеологии: придумал вселенную, нарожал полдюжины книг по ней и со спокойной душой отбросил коньки, не заработав на своих творениях особо уж примечательных материальных бонусов. Зато голливудские продюсеры купили лицензию, дали Питеру Джексону снять отличнейшее (если бы я был склонен к сопливым метафорам – сказал бы «гениальное», но я не склонен, так что промолчу) кино... И теперь рабы меняют стодолларовые купюры в бассейнах продюсеров каждые 2-3 часа. Потому что, как и в случае со «Звездными Войнами», вымышленная вселенная LOTR вообще безгранична и позволяет себя время от времени доить на бидончик свежих игрушек «по мотивам» и прочей атрибутики вроде пластмассовых фигурок главных героев и горшков для хомячка с логотипом любимой саги. Иногда, конечно, получается чистой воды ересь, однако, в основном геймеры, купив очередной билет в сказку, не горят желанием немедленно посадить разработчиков на кол. Но сегодня у нас как раз пациент весьма унылого пошиба.

Те же яйца, только в профиль

Собственно, сравнение со Star Wars немного выше было далеко не случайным (хотя бы по той простой причине, что оно было специальным), ведь обе вселенные вообще похожи между собой. К тому же, Conquest является почти что точной копией весьма недурного Battlefield-стайл экшна Star Wars: Battlefront. Наверное, потому что разработчик у них один и тот же. Разница только в сеттинге и в том, что в SWB не было ближнего боя. Ну, разве что во второй части можно было побегать джедаем и сделать световым мечем очередному дроиду вентиляционный канал от задницы к гландам. Все так же, здесь мы выбираем одного из четырех типов воинов: мечника, лучника, мага или разведчика, причем вся эта веселая братия почти не разнится характеристиками, что у темной, что у светлой стороны Силы. Причем игра за мечника или скаута (он способен становиться невидимым, убивая вражину в спину и закладывая бомбы) – экшн-рубля чистой воды. А вот остальные товарищи превращают игру в шутер, так как оба класса обладают дальней атакой. Накромсав порядочно неверных и заработав таким добрым и нехитрым способов достаточно очков, можно в качестве бонуса немного побегать за главных героев саги – Гендальфа, Гимли, Арагорна, самого Саурона и даже Балрога. Немного удручает, что эти суперперсонажи раздают круче обычных, но не настолько уж, чтобы, как говориться, совсем. Я понимаю, что Гимли готовит из вражины салат лучше среднестатистических персов, но вот почему у него с Сауроном и Балрогом схожие характеристики? Последние ведь, по теории, должны валить недругов пачками, устраивая реки крови в мясных берегах. Ан-нет, даешь баланс.

Два кольца, два конца, посередине гвоздик

Раз уж мы заговорили о драках, то неплохо было бы вспомнить, как я тому придурку вчера навалял! Как ребенка отделал! Впрочем, ему и было три года... Ой... Ладно, давай поговорим об игровом процессе LOTR: Conquest. Впрочем, выбора у тебя все равно нет.

Геймплей в мультиплеере и сингле особо не разниться – и там, и там ты бежишь вперед, превращая орды врагов в венигрет мелконарубленный. Потом умираешь, респаунишся и снова бежишь вперед, продолжая праздник добра и любви. Собственно говоря, все сводиться к обыкновенному слешеру и развитию навыка долбания по кнопкам с третьей космической скоро-





стью. Все комбосы просты до безобразия, так что хардкорщины в духе второго Принца Персии не жди. Местами весело, но при длительной игре надоедает. Благо в сингле действо разбавляется весьма «нетривиальными» дополнительными мини-заданиями в духе «захвати ту точку», «подстрели олифанта» или «открой конкретному орку третий глаз с помощью стрелы». Зато, одиночная игра позволяет самолично поучаствовать в самых крутых битвах книги и фильма, а именно: осаде Гондора, мочилове в Мории и слешинге под стенами Мордора. Даже больше – одна из миссий поведет тебя брать штурмом зловещий Минас-Моргул (дом самого крутого назгула, Чернокнижника), о котором в первоисточниках ничего не говориться. Но это только закуска, а главным блюдом станет возможность пройти кампанию за силы зла и помешать хорошим парням вновь одержать верх. Убить Гимли, захватить Гондор, спалить Шир, отрывая хоббитам головы не дать Фродо уничтожить кольцо – все эти, и другие вещи, о которых ты так давно мечтал, ждут тебя в этой игре.

Сингл, правда, довольно короткий, но вся соль заключается в мультиплеере. Он знаком тебе по Battlefront, а если не знаком, то знакомься – мультиплеер. В наличии несколько стандартных режимов игры а-ля дезмач, контроль над точками или CTF, прозванный здесь «Захват Кольца», что логично, так как вселенная именуется «Властелин Колец», а не, скажем, «Властелин Вантузов». Арены сражений визуально довольно большие и не раз дадут скатиться скупой геймерской слезе ностальгии по самым сочным битвам кинокартины, но фактически ограничены невидимыми стенами, что есть фу. Компьютерный же разум радует настолько, что заслуживает отдельного абзаца.

Властелин овец

В данном конкретном случае рассматриваемого нами субжа (я уже забыл, о чем вообще эта статья, но, надеюсь, никто этого не заметил) ИИ расшифровывается не как «искусственный интеллект», а как «искусственный идиот». Противники и союзники горазды только умирать под могучими ударами геймера – ни на что больше их не хватает. Давят они исключительно числом, или случайно скинув тебя с обрыва, а спецперсонажи добавляют проблем исключительно за счет большего количества демаджа и hp.

Красавица-чудовище

Теоретически игра создана для консолей третьего поколения, соответственно, также теоретически, ее графика должна вызывать у тебя бурную реакцию и эстетские сопли. На практике же очень хочется встретиться с дизайнерами и побеседовать с ними об их профессии в лучших традициях Гестапо. Нет, задники прорисованы очень даже –величественные стены Минас-Тирита и иже с ним вызывают восторг. Но в тоже время Мория удивляет своей неказистостью. Да и детализации локациям явно не хватает. Эффекты рубки, пальбы из луков а магии смотрятся ярко, но уныло и слабо, да и персонажам не хватает проработки, четкости и вменяемой анимация. Халтура, одним словом, а это нехорошо - за такое на Руси на палю сажали.

Заставки между миссиями одиночной кампании являются нарезками из фильма, что лично у меня особо каких-то эмоций не вызвало. Ну нарезка как нарезка. Зато порадовало, что задания зачитывает сам Агент Элронд Смит a.k.a Хьюго Вивинг, правда, игровые персонажи лишились «родных» голосов.

Извращение короля

Собственно, мы имеем одноклеточный, но весьма веселый слешер, богатый на глюки и багги с устаревшей и невыразительной графикой, которая, впрочем, не награждает тебя рвотными позывами. Не сказать, чтоб игра уж совсем протухла, однако попахивает. Ведь, если откровенно, все можно было сделать намного лучше. А так – ни рыба, ни мясо. Благо разработчики обещают осчастливить потребителя патчами, новыми картами, персонажами и фишками, так что может, спустя заплатку-другую получиться что-то более приличное. А так – рекомендуется к приобретению фанатам «Властелина» или SW: Battlefront, хотя в целом поиграть для общего развития можно, но только самым морально стойким.

KhaJ-Tosin











Графика:	5
Геймплей:	6
Звук:	10
Управление:	8
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 6



Король умер, да здравствует король!

Жанр:
космулятор
www.egosoft.com/games/x3tc

Разработчик:
Egosoft
www.egosoft.com

Издатель:
Deep Silver
www.deepsilver.de

Российский издатель:
Новый Диск
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 4,0 Ггц,
ОЗУ 1 Гб,
256 Мб видеопамяти,
8 Гб на жестком диске



Говорят, что первая игра серии всегда лучше продолжений, сколько бы над ними ни работали разработчики. Но есть и проекты, которые доказывают обратное: серия космуляторов под общим значением «X» существует уже целых девять лет, за это время она не только не потеряла фанатов, но и приобрела их в несколько раз больше. С одной стороны это объясняется тем, что конкурентов у игры очень мало, с другой стороны – в игре просто не к чему придраться. Разработчики регулярно обновляют графику, поэтому она выглядит современной и успешно переживает сравнение даже с новыми играми. Например, с главным на онлайновых просторах космулятором Eve. Кстати, при всей своей красоте игра использует старый графический движок (тот самый, который был использован еще в X3: Reunion), поэтому к видеокарте она не требовательна. Увы, но процессор «съедается» намного сильнее – еще прошлым частям игры требовалось для нормального существования два-три гигагерца, новая же часть требует сердца, способного биться еще быстрее.

Однако, если ваш процессор способен работать с частотой 4 Ггц, то обещаем – ваше сердце будет биться еще быстрее. Потому что любовь к X3: Земной Конфликт не замедлит явиться. Противопоказание только одно – если вы не любите космуляторы, если не являетесь фанатом космических сериалов (StarTrek: Enterprise и Вавилона-5, к примеру), то игра может и не понравится.

О сюжете замолвите слово

Знаете, сравнение с сериалом StarTrek: Enterprise зародилось у меня вовсе не случайно: как и в этой героической саге, в X-серии никто не скажет, куда идти и что делать. С самого начала вы можете купить легкий истребитель, но дальше – можете заниматься всем, чем угодно. Начиная от налаживания торговли и связей с другими цивилизациями и заканчивая пиратством. Естественно, на пути грабежа проще найти богатство и заполучить в свои руки целый флот, но вы можете построить собственную базу или заводик и проводить там космические будни, встречая рассвет сразу нескольких солнц и следя за быстрыми кометами и пролетающими над головой астероидами.

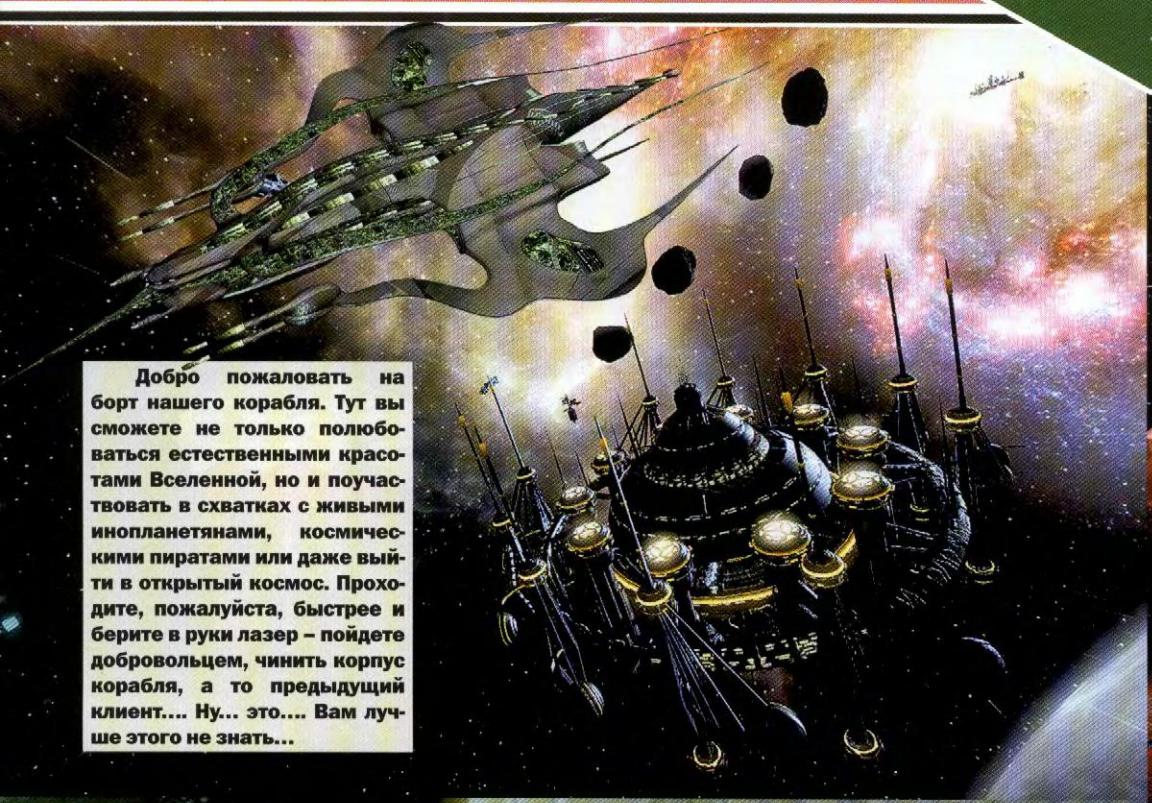
Все это, конечно, лирика, но только отчасти. На протяжении всей серии игр никто не пытался контролировать действия игрока. Только при создании X3: Земной Конфликт что-то поменялось. Трудно сказать почему, но тут есть сюжет и он фиксирован очень жестко. Начинается игра с встречи с землянами, с не особо дружественной ситуации между разношерстными нациями инопланетян. Конечно же, разрешить конфликт должны именно земляне – раса, может, и не сама умная, но одна из самых мирных и взвешенных в своих решениях (и это снова экивок в сторону Вавилона и СтарТрека). Дальше придется следовать сюжету, к счастью – недолго. Взяв игрока в ежовые рукавицы в начале, игра постепенно отпускает его на вольные хлеба, давая возможность самостоятельно выбирать, какую из миссий выбрать. Надо заметить, что разработчики сохранили для нас все секторы из предыдущих частей игры, так что даже просто для того, чтобы облететь мир X3: Земной Конфликт придется потратить немало времени.

Добро пожаловать на борт

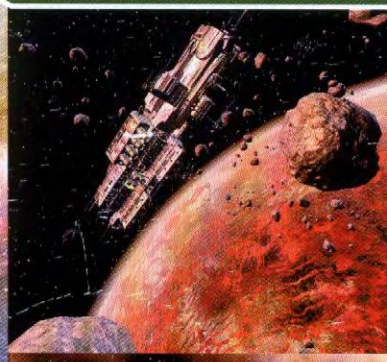
Путешествия по космосу проходят для того, кто играет в космулятор (и серию X в осо-

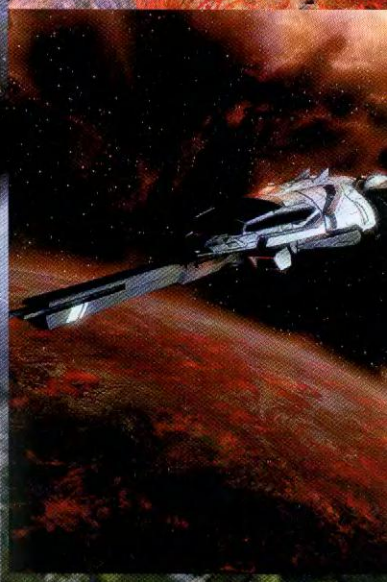
Хронология серии

1999 г. – X: Beyond The Frontier, первая игра в серии
2000г – X-Tension.
2004 г. – X2: The Threat, новый графический движок
20005 г. – X3: Reunion, снова новый графический движок
2008 г. – X3: Terran Conflict – заключительная часть

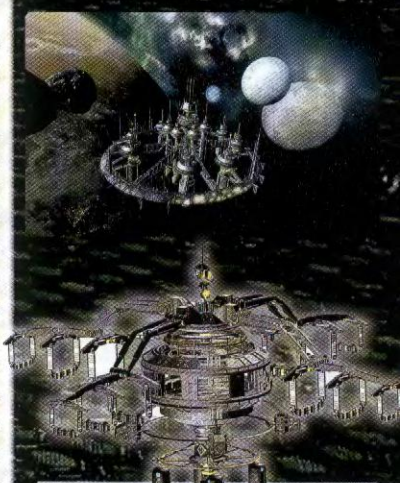


Добро пожаловать на борт нашего корабля. Тут вы сможете не только полюбоваться естественными красотами Вселенной, но и поучаствовать в схватках с живыми инопланетянами, космическими пиратами или даже выйти в открытый космос. Проходите, пожалуйста, быстрее и берите в руки лазер – пойдете добровольцем, чинить корпус корабля, а то предыдущий клиент.... Ну... это.... Вам лучше этого не знать...









бенности) впервые, как некая экскурсия. Тем более что полюбоваться тут есть на что. Посмотрите направо – там вы можете увидеть пролетающую комету, а теперь посмотрите налево – и вы увидите взрыв Сверхновой. Будьте внимательнее, мы входим в скопление астероидов. Мы это называем космическим дождем. Видите, как красиво? Нет, бояться не стоит, корпус выдерживает и большую нагрузку, мы его просто подлатаем потом где надо, и все будет в порядке. И это все – на полном серьезе. X3 – одна из самых зрелищных игрушек, одна из самых детальных и прекрасных. Найти что-то, пусть даже не в этом жанре, что может вызвать настолько широко распахнутые глаза, привести к такому количеству ахов и взволнованных вздохов на самом деле очень сложно.

И только ты всерьез начнешь любоваться всем этим, не опасаясь тормозов и лагов, как вдруг из этой чудесной экскурсии вас выдирает атака встречного пиратского корабля. Чтобы не тратить времени даром, капитан сначала обстреляет его из орудий корабля, а потом пошлет десантников на абордаж – эта возможность перенеслась, если я не ошибаюсь, из X-Tension. Правда, десантники аккуратностью не отличаются, так что остается радоваться, если они не разнесли атакуемое «судно» в пух и прах. Если захватывать противника вы не собираетесь, а хотите продолжить любование красотами мира X3, можно разрушать врага только лишь пушками. Маневры космических кораблей, взрывы выглядят сногсшибательно, в такую игру трудно не влюбиться. Сказать, что они сделаны «реалистично» я все-таки не могу, правда, только из-за того, что мне ни разу в жизни не довелось видеть космических боев в реальности.

***

Истинные поклонники серии на этом месте могут недоверчиво хмыкнуть – что, неужто в этот раз обошлось без глюков и багов и патчи пачками качать не придется? Ага, как же. Патчи будут, баги есть. Но они не настолько критичны, чтобы вызвать отторжение или мало-мальскую неприязнь к игре.

Время перемен

Сохранив многие детали предыдущих игр серии, разработчики внесли в X3 множество новшеств. Среди них ключевое место занимают интерфейс и экономика. Первый изменился значительно – настолько, что привыкнуть после предыдущих частей игры к нему будет не просто. Но как только разберешься, понимаешь – система управления стала на порядок логичнее, да и новичкам, которые раньше не сталкивались с играми такого класса, жить будет легче.

Что же касается экономики, то о ней можно написать целую книгу. Учебник. Жаль только, не нашлись еще Маркс и Энгельс космического масштаба, так что придется изучать торговлю самостоятельно. Чтобы постигнуть ее азы, хватит пару десятков минут, но чтобы вникнуть во все ее детали, придется потратить едва ли не полжизни. Реальной, а не компьютерной. Так что проходить игру можно долго и, что самое главное, – счастливо.

Memento mori

Ну, а теперь, когда об игре сказано все хорошее, что только можно о ней сказать, когда взвешены все недостатки и уже ясно, что они на общем фоне просто незаметны, остается привнести во всю эту картинку нотку трагичности: X3: Земной Конфликт – последняя часть серии. Дальше – ничего не будет. Больше нет смысла ждать еще три года, больше нет смысла с надеждой заходить на сайт. Более того – с гибелью X-серии космуляторы просто могут многое потерять как жанр – стоящих оппонентов или аналогов у серии не было и нет. Хотя, хочется верить, что найдутся разработчики, благодаря которым мы увидим не «атаку клонов», а самый настоящий шедевр. Но все это – в далеком будущем. А пока что – Король умер, да здравствует король!

Exebichi

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

ОЦЕНКА 11





MySims

Играй и Делись с Друзьями в Интернете!

ЯДРЕНЫЙ КАВАЙДЕР

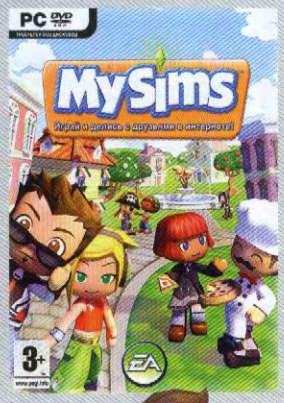
Жанр:
симулятор жизни, квест
www.mysimskingdom.com

Разработчик:
EA Redwood Shores
www.ea.com

Издатель:
Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования: Процессор 2 Ггц;
Видео 256 Мб;
ОЗУ 1 Гб;

PC | PSP | PS2 | XBox







Близкое родство MySims с практически одноименной игрушкой, представленной все тем же издателем, бросает на нее тень – не плохую, не хорошую, а такую, которая заставляет думать, что MySims – это всего лишь уменьшенная копия The Sims. Уменьшенная потому, что изначально она была предназначена для приставок, а только потом, совсем недавно, ее портировали на компьютер. Из-за «срока давности» игрушки, графика у нее попроще, и это вполне может оттолкнуть от игры. И только в процессе препарирования игры становится ясно, что с The Sims ее мало что роднит, что она даже в некотором роде интереснее.

Начинается тут все примерно так же – то есть, с генерации персонажа. Во вступительном ролике русскоязычной версии почему-то говорится о прибывающих в город персонажах во множественном числе, но прибывает только один персонаж – то есть, вы. Тут закрадываются некоторые подозрения в душу касаемо близости с Littlest Pet Shop: там тоже был поезд, да и картинка смотрелась так же ярко. У игроков старше 10-12 лет это может вызвать панических страх и отторжение, причем – совершенно зря. Если уж проводить такие вот панические аналогии, то и в Half-Life персонаж прибывал в вагончике, а это как ни крути – тоже какой-никакой, да поезд:).

Создание персонажа тут сделано намного проще и тривиальней, чем в The Sims, но увлекает ничуть не меньше. Можно выбрать цвет кожи, глаза и их цвет, прическу и цвет волос (в том числе – голубой, салатовый или розовый), можно долго и совсем не нудно перещелкивать одежки. Еще можно подобрать для персонажа парочку татуировок, выбрать очки. А вот пол тут выбрать невозможно – это можно только отразить во внешности и одежке, выбрать в зависимости от него имя (любое на ваш вкус).

После этого мы оказываемся в городе, где нас радушно принимают и ведут к нашему будущему дому. На деле оказывается, что дома нет, а потом – нет и мастерской. Их мы будем строить самостоятельно. И опять-таки, как и при создании персонажа, оказывается все немного проще, чем в уже много раз упомянутом «родиче»: есть блоки, из которых можно составлять одно- или двухэтажное жилище, есть стандартный выбор декораций, покраски стен, окон и дверей. Тем не менее, этот стандартный выбор более чем просто широк – по меркам мирка MySims он просто огромен! Только на создание домика и персонажа можно угробить около часа.

За этим следует прогулка по городу с собиранием плодов мира (яблок, цветов, рыбки там...) На самом деле нам говорят собрать только яблоки, но можно не церемониться и брать все сразу – все равно потом пригодится. Чтобы материала было больше, стоит дерево сначала пару раз полить, потом удобрить, собрать с земли вокруг все плоды, пробежавшись кругом, а потом – пилите, Шура, пилите. Так вы получите не только плоды, но и древесину.

Причем в этом мире она нужна не для деланья мебели и постройки как таковой, а для того, чтобы красить все свои поделки нужными красками. Они дают пополнение нескольких характеристик – ума, веселья, интереса и тому подобного. Правда, радость собрать с деревьев не получится – она дается только при общении с другими жителями города (значок улыбки).





Раз уж посмотрели в верхний левый угол на индикаторы, стоит обратить внимание еще и на дугу и звездочки там же. Это – индикатор состояния города. Он показывает, насколько вы продвинулись в игре. Первая звездочка появляется примерно через час-полтора упорного выполнения просьб жителей, но пройти игру очень быстро не удастся. Назвав MySims квестом – мы не ошиблись. Периодически придется расшибаться в лепешку, чтобы искать что-то нужное – чтобы распились дерево, преграждающее дорогу, или камни, перегородившие въезд в город. Все это требует времени. Есть и своеобразный пиксельхантинг: взяв в руки металлоискатель, придется исследовать и местность рядом с городом, и пещеры. Увы, они совсем не страшные. Зато то, что тут можно найти, вполне может порадовать и в плане решения задач виртуальных (и заодно – заставить посмеяться в реальности): под землей скрыты видеоигры, шары для бильярда, кирпичи…



Однако вернемся к самой главной задаче игрока – делать мебель и все на своем пути украшать. Мебель можно делать только ту, на которую есть чертежи. Но это совсем не мешает проявлять творчество – так как самое главное тут перекрыть все индикаторы-звездочки (они показывают главные места в конструкции), то можно творить что угодно, хотя называться оно потом будет «столом» или «столом», или даже гордо именоваться «холодильником». Проявить творческие порывы можно, создав таки то, что от вас требуется – украсить трибуну или полку уж точно ни что не помешает. А вот минимализм тут явно не в цене: персонажи просят сделать, например, стул, в котором будет использовано 8-9 цветов, а основных деталей там может быть даже меньше пяти.

***

В общем, будни в MySims проходят под девизом «Долой скуку!» – тут есть чем заняться постоянно, провести за ней можно несколько часов, просто-напросто не заметив этого. Устаешь тут скорее от другого – от бесконечных тормозов, которые как ничто иное роднят MySims и все части серии The Sims. Игра, совершенно не требовательная к видеоресурсам компьютера, просто убивает процессор и оперативную память – поиграть в такую на слабом компьютере уж точно не получится. Периодически загрузки из локации в локацию (при входа в дома, выходе из них и тому подобных перемещениях) сильно напрягают. Особенно – если надо сделать несколько единиц мебели за раз – сделав один предмет, ты оказываешься за пределами мастерской и чтобы приступить к разработкам, придется потратить еще минуту-полторы на ожидание.

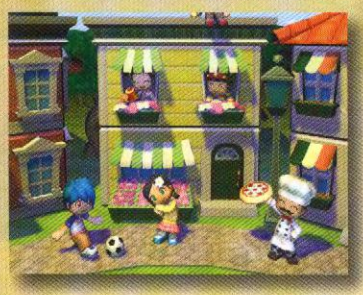
Бесит и силуэт, появляющийся периодически на поле, предназначенном для творчества. Он не дает просто осмотреться вокруг. Чтобы избавиться от этого «призрака», придется вращать камеру (кнопка Q, как выяснилось примерно через час изучения неприличного словаря русского языка). Используя ее, легко можно найти ракурс, в котором ничего не мешает творить и наслаждаться собственными творениями.

***

Не стоит думать, что MySims увлекает сильнее, чем другие Симсы. Если вам категорически не нравятся симуляторы жизни, то она не для вас. Но в отличие от The Sims тут есть и цель «жизни», и непосредственные задачи, которые надо выполнить. А это – уже хоть что-то, тем более что старая часть The Sims уже приелась, а новая не вышла.

В общем, эта игра для тех, кто любит что-нибудь творить, любит простые, увлекательные и веселые задачки, а то и вовсе – казуальные игры, для тех, кто способен несколько часов без трепета нервов выдержать мультяшную яркую графику и для тех, кто кричит «ня!» как только видит что-нибудь милое и кавайное. А еще – для детей и девушек, для тех, кто просто хочет убить время. В этом MySims хороша, как ничто другое.

Pantera sls







Графика:	7
Геймплей:	7
Звук:	7
Управление:	7
Сюжет:	7

ОЦЕНКА **7**





Александр Македонский
История завоевания мира

This is Sparta!

Жанр:
RTS

Разработчик:
World Forge
www.world-forge.com

Издатель:
Руссобит-М
www.russobit-m.ru

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
ОЗУ 1 Гб
Видео 128 Мб класса GF 7600,
6 Гб HDD





Историческая справка

В некотором царстве, в некотором государстве, в городе Воронеж жили не тужили разработчики студии World Forge. И не тужили они вплоть до тех времен, пока не припекло им создать стратегию, да не просто стратегию, а с сюжетом, который был бы понятен и приятен будущим игрокам. Правду ли молвят или врут люди, но на свет появилась игрушка чудная, «Спартою» звалася.

Тему хорошую выбрали, аккурат подоспели к выходу фильма «300 Спартанцев». Но если фильм отличали голливудские спецэффекты, то игре не было чем особенно выделиться: графика получилась немного устаревшей на фоне современных RTS, игровой процесс – не излишне увлекательным, бои – быстротечными и практически неуправляемыми, а процесс экономического развития сводился к добыче нужных ресурсов и охраны шахт от врагов. Отечественными геймерами игра была встречена без особого энтузиазма и быстро заслужила обидное прозвище «Клон Age of Empire», не лишенное определенной доли справедливости.

Все той же справедливости ради отметим, что игра, несмотря на все ее недостатки, не была лишена прелестей, в народе именуемых изюминками. Во-первых, невероятным образом (ТМ) исчезавшие тушки убитых врагов оставляли после себя оружие, вместо того, чтобы привычно истлеть вместе с ним. Все эти колюще-режущие предметы могут собирать простые работники, дабы их можно было давать в руки новоиспеченным воинам. Вся прелесть этого метода в том, что он гораздо дешевле самостоятельного изготовления всего этого инвентаря, к тому же на пути попадаются вещи, которые попросту недоступны для изготовления другим цивилизациям. К тому же, можно захватывать не только врагов, но и их средства передвижения (например, боевых слонов или верблюдов) и боевые машины.

Второй интересной «фишкой» игры оказался «конструктор армии». Вместо того чтобы создавать бесчисленные постройки, тренирующие разного рода бойцов, ты сразу же получаешь доступ к конструктору армии. Тут можно выбрать одну из трех «основ» – от легко уязвимой до лязгающей броней груды мышц. После определения с основой, будущему бойцу в руки дается любое доступное оружие, и этот образ появляется в казарме. После создания нескольких таких образов, армию можно штамповать, просто нажимая на нужное изображение. Из ворот будут выходить неповторимые, как агенты Смиты, воины.

Немногим позднее появилось на свет еще одно детище компании – «Золотая Орда», геймплей которого поразительно напоминал предыдущее творение. Хотя и выглядела игра как работа над ошибками в «Спарте», некоторые общие все так же оставались.

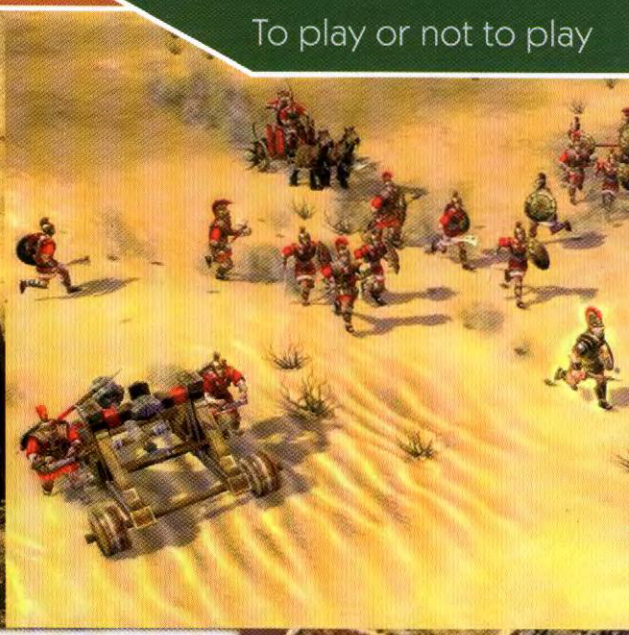
К чему такая длинная предыстория – подумаете вы? Да к тому, что под длинным названием «Александр: История завоевания мира» скрывается все та же, пусть и приодетая и приумытая «Спарта». Мы говорим «Александр» – подразумеваем «Спарта», не иначе.

Складывается впечатление, что разработчики решили создать необъятную серию исторических стратегий по одному шаблону и медленно, но верно приближаются к созданию своего рода брэнда.

Прогульщикам

Если кто спал на уроках всемирной истории, как в большинстве случаев это делал я, то напомню историческую базу игры. Александр Филиппович, урожденный царь, начал свое царствование с подавления бунта в городе Фивы, где распространился ложный слух о его гибели и был поднят мятеж. Осознав, что его могущество может помочь ему осуществить давнюю мечту





отца – разбить персов, Саня начал завоевательскую деятельность, но так и не смог остановиться. В результате в составе его Империи оказались такие державы, как Греция, Египет, Персия, Индия, и, возможно, были бы еще, если бы в Индии против Александра не подняла бунт его же армия, поскольку к провалу располагал и климат далекой страны, и быстро тающие силы армии, и дальность от родины. Примечательно, что вся огромная империя распалась вскоре после смерти великого полководца, вопреки его попыткам хоть как-то закрепить успех (например, женившись и женив своих полководцев на особах королевских кровей с захваченных земель).

Как бы там ни было, игра предлагает пройти весь путь захвата заново от Македонского царства до Индии, при этом по мере прохождения становятся доступны новые нации и их секреты. Почти всегда в кампании есть выбор миссий: какую территорию завоевать первой; в зависимости от сделанного выбора далее будут доступны определенные «особенные умения».

К слову, далеко не в каждой миссии присутствует Александр собственной персоной, и когда так случается, ему в помощь можно выбрать одного из «царских телохранителей» перед началом самой игры. Никуда не делись и «герои», которые обычно носят имена царских полководцев.

Играй, пока молодой

Видимо, услышав множественные нарекания на неладно склеенные ролики, разработчики убрали их во время загрузки миссий. Вместо этого повторяется текст, знакомый по описанию участка в режиме карты, а после загрузки самой игры – диалоги, призванные подробнее и более живо описать ситуацию, сложившуюся на данной территории, события, которые этому предшествовали и даже вполне подробные описания задач. Так точно – никакой глобальной стратегии придумывать не придется, достаточно лишь внимательно слушать, что говорят «герои» в игре, намечая одно за другим задания, необходимые для прохождения уровня.

В развитии все осталось по-прежнему. Присутствуют три вида зданий: экономические, военные и оборонные. Из необходимых ресурсов добывается золото и руда, прежде необходимый лес, видимо, не исчерпался еще из прошлых игр.

По-прежнему присутствует такое понятие, как «популяция»: если изначально дано пять воинов и три раба, то что бы там ни нужно было, хоть таран, хоть новый воин, не будет построено, пока кто-то не умрет или не будет захвачена новая деревня. Иногда это очень раздражает, ведь даже в первых Warcraft'ах можно было строить фермы, обеспечивающие лишние единицы населения. Видимо, в «Александре» с этим методом не сложилось исторически.

На исход любого сражения влияет вооружение воинов и его сочетания (дальнего боя или ближнего, конные или пешие), их броня, законченные исследования усовершенствования оружия, количество бойцов и иногда – стаж, ведь каждый воин после боя получает определенное количество очков опыта, которые в определенном количестве дают новый, продвинутый уровень.

Действительно «сильная» часть игры – это физика. Начиная от того, что видимость ограничивается ландшафтным рельефом, заканчивая тем, что процент попадания каждой стрелы зависит от силы и направления ветра. Огонь, охвативший лес, может легко перекинуться на здание, а горящее здание рушится кусками, которые, падая, могут поранить и атакующих. К тому же постройки не обязательно разрушать до основания, достаточно, чтобы они запылали и их не ремонтировали рабы – урон от огня будет наноситься автоматически.

При общей старомодности графики, у разработчиков неплохо вышли некоторые эффекты, вроде воды и огня, а так же спецэффекты, вроде рушащихся храмов и умирающих слонов.

Старая песня о главном

Рецепт «нового» коктейля «Александр» предельно прост: берется старый каркас, на него натягивается новая история с новыми героями и немного меняются отдельные изжившие себя детали (и не обязательно к лучшему). Для тех, кого захватывала «Спарта» – в самый раз.

Влад Эникеев



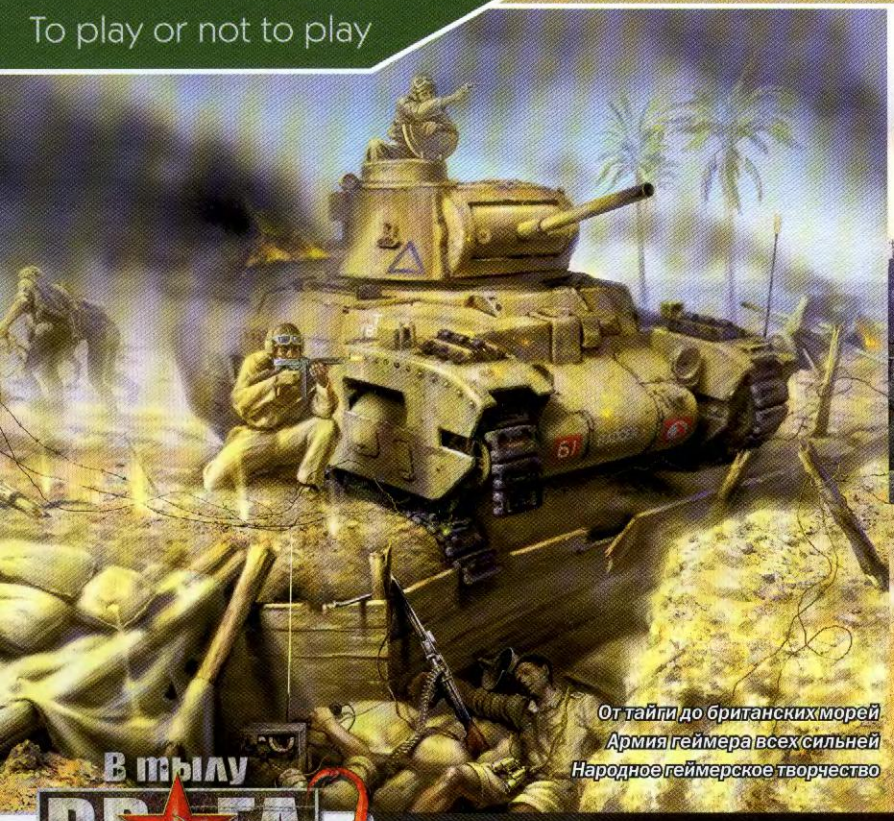






Графика:	4
Геймплей:	5
Звук:	8
Управление:	5
Сюжет:	7

ОЦЕНКА **6**







От тайги до британских морей
Армия геймера всех сильней
Народное геймерское творчество

История одного тезки

Жанр:
RTS
www.vtv2.games.1c.ru

Разработчик:
Best Way
www.bestway.com.ua

Издатель:
1С Мультимедиа
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор 2.6 ГГц
ОЗУ 1 Гб
Видео GeForce 6200 или Radeon 6900 с 128 Мб видеопамяти
Жесткий диск: 5 Гб



Доброго всем времени суток, уважаемые любители погонять мышь по бескрайнему пространству справа от клавиатуры. Рано или поздно в жизни каждого игрового журналиста настает момент, когда тем или иным способом в поле его деятельности попадает какой-нибудь клон (сиквел, аддон – нужное подчеркнуть), про который сам геймерский Бог не скажет – рулез это или лежалый отстой.

С одной стороны – все вроде бы неплохо, но с другой – острое ощущение дежавю еще никого не доводило до добра, вспомните хотя бы первую Матрицу. И в этот раз мне на обозрение попался источник этого самого дежавю в лице игры В тылу врага 2 – «Лис Пустыни».

Дежа вю

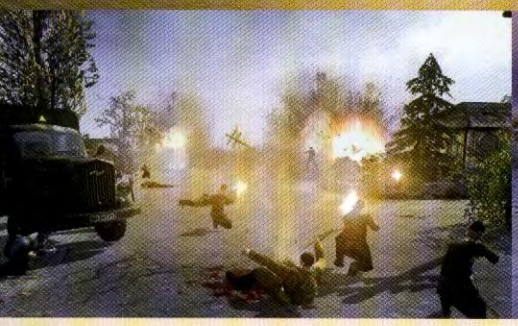
Конечно, писать о проекте, названном в честь меня и моего любимого Пустынного Орла – вещь приятная, но при чересчур частом употреблении (открываем позапрошлый номер) такие игры весьма сильно приедаются. Сразу скажу – ничего кардинально нового вы не увидите, и все те, кто любит читать башорг и обожают при удобном случае кричать "Бояян!" в случае с этим проектом будут иметь на этот возглас полное право. Но, тем не менее, поскольку все любители серии ВтВ уже давно привыкли рассматривать очередные продукты сего конвеера не более как хорошие экспаншены, назвать игру «Обманом ожиданий» или «Разочарованием» язык просто не повернется. Все на месте, все в порядке и даже кое-что попадет в эту серию впервые.

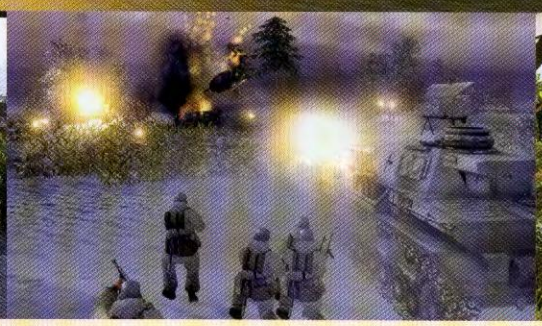
Лисье братство

Открою Вам страшную тайну – на самом деле Фоксы, Лисы и прочие Вульпесы уже давно захватывают этот мир. Сейчас это видно на примере Фокс Марта, Фокс Ньюс, Фокстрота, Фокс Кидс и XX Столетия Фокс (список неполон), а началась наша лисья экспансия в далекие сороковые, когда генерал Эрвин Роммель по прозвищу Лис Пустыни (о да, мы и в пустыне есть) весьма успешно воевал против британских соединений Пустынных Крыс. Кстати, это противостояние в свое время было довольно неплохо обыграно в игре Desert Rats vs Afrika Korps. Хм, умели же люди лаконично описать сюжет... Так вот, общая канва рассматриваемого аддона тоже крутится вокруг этих боев, и дикторские вставки между ними постоянно посвящают нас в исторические перипетии того времени. Ей-Богу, скоро по ним можно будет к экзаменам готовиться, осталось только, чтобы в этих справках проскакивало что-нибудь про матанализ... Ну да ладно.

С одной стороны, миссий в игре немного – всего по пять за каждую из воюющих сторон. С другой – в них виден тот самый заметный плюс, который отличал ВтВ2 от ВтВ, и это, по моему скромному мнению был не движок, а совсем даже длительность заданий и масштаб боевых действий. Как идет бой в ВтВ и аддонах? Берем в свои загребущие руки танк пострашнее (Тигр – наш выбор, ну еще ИС и КВ для патриотов), переключаемся на прямое управление и едем в гости к потенциальным жертвам причинять добро и наносить справедливость. Фраги полнятся, население карты вымирает – вуаля, мишшн комплитид. В ВтВ же с приставочкой 2 ситуация уже интереснее – танком мы, конечно, рулим, но при этом почти всегда нам все-таки приходится руководить остальными силами, потому как здесь один в поле не воин, даже если этот один – многотонный огне-









дышащий динозавр. Постоянно приходится думать о том, что всего один оставленный в тылу фраг... то есть враг способен очень сильно обгадить нам жизнь (и штаны) одной единственной противотанковой гранатой, так что без тимплея обойтись, увы (или ура), не удастся. Также с достижением какой либо задачи карта очень часто смещается или расширяется, что в свою очередь довольно сильно украшает геймплей. Кто играл – тот поймет, как приятно посмотреть на самый горизонт карты, бывший некогда ее центром, и вспомнить, как ловко наш диверсант обошел с тыла воон тот догорающий танк. В общем, игровой процесс динамичен, интересен и разнообразен, и нередко люди с интеллектом повыше устричного находят довольно необычные и интересные способы прохождения того или иного задания.

Жизнь – театр

В нашем случае – театр боевых действий. Причем в этот раз у декоратора и осветителя закончилась водка, поскольку ее у них спер режиссер. Проявилось это в том, что обновленное поле боя, щедро утыканное свежими непривычными обьектами вроде пальм и мечетей (Африка все-таки) выглядит очень неплохо, и даже оптимизация производительности имеет место быть – по-моему, минимальные требования игры даже несколько завышены. В противовес этому, хотя многим на это слегка наплевать, исторический реализм (ну или по крайней мере намеки на него, бывшие ранее) пошел насмарку. Разработчики потчуют нас масштабными танковыми сражениями, да причем такими, что ветераны боя на Курской Дуге тихо сопят в сторонке. Также в игру добавлена «масса новых уникальных боевых единиц», причем уникальны они не только в игре – некоторые модели и в реальной жизни были выпущены сериями в несколько десятков штук. Здесь же, судя по всему, можно угробить всю серию раритетных танков в полном составе и еще придется гадать, как так получилось, что еще и лишние остались.

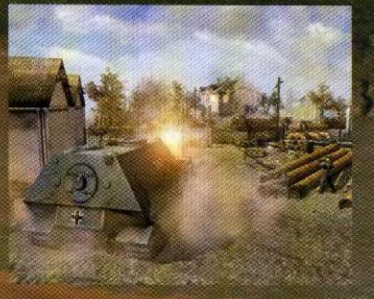
Продолжая тему театра, нельзя не упомянуть о том, что некоторые декорации уж больно смахивают на... декорации. Примером тому может служить куча сложенных авиабомб, которую даже самый матерый снаряд не способен заставить сдетонировать. Также неподалеку вы обнаружите гордость военного самолетостроения – самолет-терминатор. Этот крылатый монстр практически неуязвим для огня – не знаю, из чего они его делали, но он хоть как-то прореагировал разве что на взявший его на таран танк, из чего можно сделать вывод, что мы встретили вторую по уникальности (после снежного человека) достопримечательность – чугунный аэроплан. В общем, с характером декораций местами вышла нувязочка, прям как тогда, когда в театре вместо матов (на которые героиня драмы падала со «скалы») поставили батут. Тогда хоть люди посмеялись, а сейчас как-то не особо весело – для чего ж еще бомбы кучкой складывать, как не для взрыва?

Мораль

Мораль сей басни такова – если что-то нравится нам таким, какое оно есть – то получаем от этого удовольствие и не заморачиваем себе голову высокоинтеллектуальными вопросами об отсутствии прогресса, неизменности бытия и прочей лабудой – шашлыки были такими и сто, и тысячу лет назад, и не стали от этого менее вкусными. Так что в нашем случае все просто – если игроку понравились предыдущие части ВтВ, то он с удовольствием сыграет и в эту. Если же нет – вряд ли вы аж досюда дочитали. Стало быть – играйте, и пускай виртуальная пустыня не сильно греет ваш родной комп.

Михаил "Фокс" Лисица

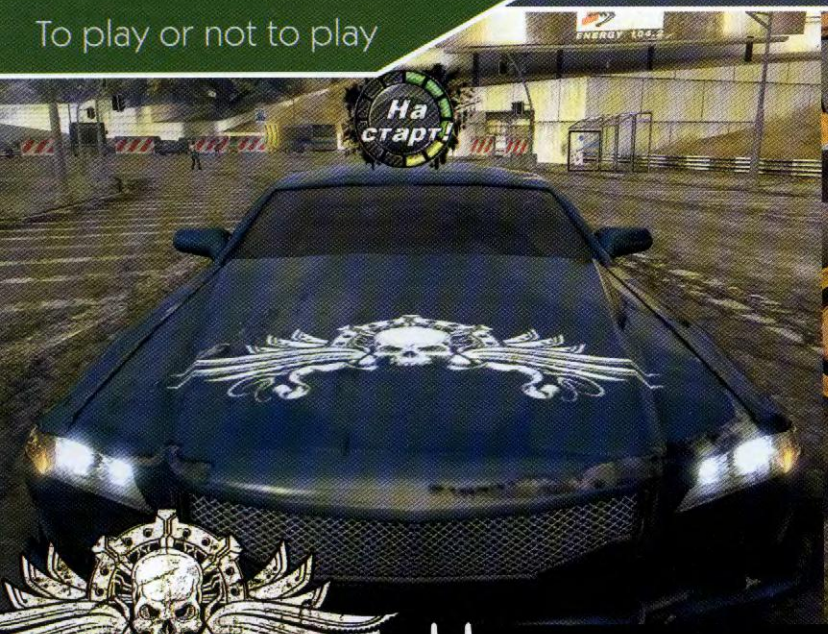


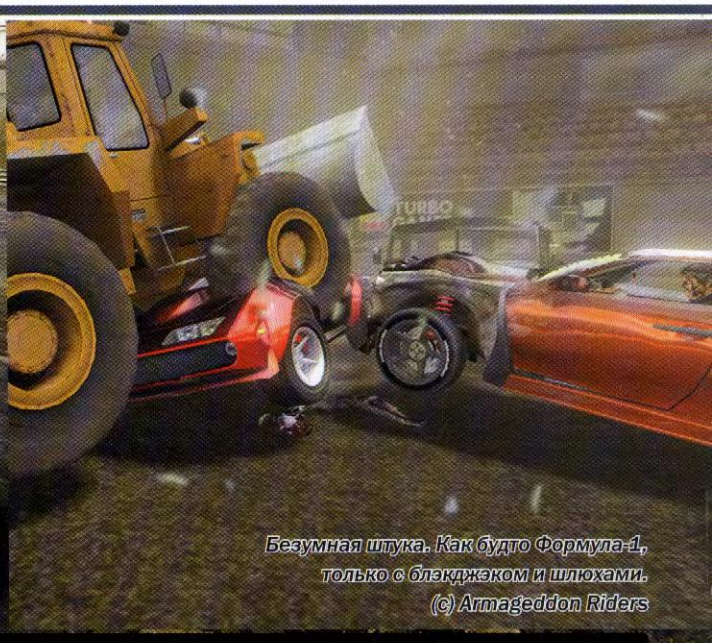




Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 9





Безумная штука. Как будто Формула-1, только с блэкджэком и шлюхами. (с) Armageddon Riders

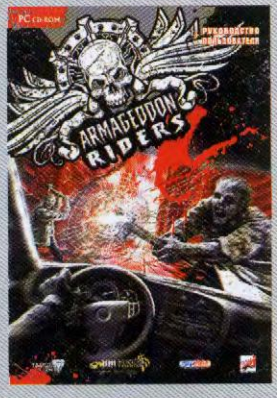
Наперегонки со смертью

Жанр:
Action/Arcade, Racing
www.targem.ru/clutch

Разработчик:
Targem Studio
www.targem.ru

Издатель:
GFI
www.gfi.su

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



Как только в сети появилась первая информация о готовящихся Armageddon Riders, сразу же закралось подозрение, что делают его «наши». И оно быстро подтвердилось – готовил возвращение безумных гонок ни кто иной, как Targem Studio. На счету этого разработчика уже есть одни ураганные гонки, предполагающие уничтожение противников – Sledgehammer. Там мы носились на внедорожниках-грузовичках, обвешанных оружием и творили что душе угодно. Но хорошая идея не была доведена до конца, поэтому игру можно было назвать разве что средней, посредственной. А еще на счету у них «Симбионт», который тоже был далеко не идеальным и Ex Machina, оставляющая после себя двойственные впечатления.

Из-за этого всего первое знакомство с Armageddon Riders было омрачено подозрениями, каждая мелочь вызывала к себе пристальный интерес. Но где-то в душе все-таки горел огонек надежды, что Armageddon Riders не может быть плохой. Хотя бы из-за своей идеи: для меня, как и для многих, эта игра должна была стать «возвращением» Кармагеддона. Вот тут бы мне очень хотелось бы сказать, что надежда теплилась не зря, а все подозрения были не обоснованными. Хотелось бы назвать эту игру классной, поставить ей высшую оценку, но...

Ладно, не будем забегать вперед – начнем с самого начала, то есть – с того хорошего, что есть в игре. Начинается Armageddon Riders очень хорошо: помимо города как такового, помимо зомби в нем и крутой тачки у вас, тут есть и сюжет. Главный герой приезжает в озомбевший после взрыва Адронного Коллаедра город поразвлечься – намотать на колеса кишки пары неживых горожан. Вот такие вот у современной молодежи нравы. Это у нас идет как обучение, поэтому машину нам выдают одну из лучших. А потом наступает собственно игра – после некоторых обстоятельств (не будем спойлить, каких), мы решаем остаться в городе и развлекаться дальше. Для того, чтобы тут выжить, мы берем у друга машину – самую простую, без обвесов, без классного тюнинга. Просто машину, хоть и достаточно мощную. На такой непросто бороться на аренах, на такой сложно угнаться за противниками, зомби же убиваются достаточно легко. Для того чтобы прокачать свою машину, придется поднапрячься – излишне простой Armageddon Riders не назовешь. Равно как и излишне сложной. Она достаточно хорошо сбалансирована, чтобы не отталкивать тех, кто не хочет отвлекаться на сложные задачи и играет ради драйва и тех, кто не любит простых игр, в которых и делать-то толком ничего не приходится.

***

О том, что Armageddon Riders похожа на Кармагеддон, мы упомянули совершенно не зря. Разработчики, сделавшие ее могли быть фанатами или просто умными людьми, но они явно постарались взять из старой игрушки все то, ради чего в нее играли. Самое главное, что им удалось сохранить – это дух игры и ее драйв. За счет чего живет первый понять сложно, а вот второй зиждется на сочетании скорости, количества мяса и крови на квадратный метр города, а также музыкального сопровождения. Музыка тут – совершенно разная. Начиная от легкого рока и заканчивая блюзом и джазом. Главная характеристика местной музыки – предназначенность для игр такого рода. Но есть и минус – мелодий не очень много, поэтому они часто повторяются, а значит – несколько надоедают уже после пары дней игры.

Удалось разработчикам сохранить и ключевые моменты. Как и в стареньком Кармагеддоне, в Armageddon Riders за каждого сбитого зомби даются деньги. За оригинальное убийство дают больше денег. Но на все это нельзя ни толком проапгрейдить тачку, ни жить дальше.



Только успешное прохождение миссий основной сюжетной ветки откроет новые миссии и гаджеты



Поэтому придется браться за разные задания, которые попадаются на пути. Это уже упомянутые арены, это гонки с другими райдерами-туристами, это защита определенного водителя и сбор Артефактов. Их явно перенесли сюда Коллаедра ради. Все это создает удовольствие и драйв, несколько часов от игры просто невозможно оторваться. Тем более что сбивать тачки можно не только на аренах, но и просто в городе. Таким образом, можно заполучить новые элементы для тюнинга, да и просто поразвлечься.

Но через эти самые несколько часов игра начинает немного приедаться. Нет, руки по-прежнему жмут на газ, ты по-прежнему в игре, но где-то в дальнем уголке мозга зарождается мысль о том, что все задания повторяются, пусть и с некоторыми изменениями. От банального надоедания Armageddon Riders отделяет всего один шаг – несмотря на то, что задачи тут постоянно одни и те же, драйва тут более чем достаточно – он перекрывает собой все недостатки и проколы. Ощущение портится лишь слегка, да и то – только после того, как выходишь из игры.

Ну, а пока находишься в игре, пока несешься по пусть и небольшому, но напичканному более-менее интересными заданиями городу, пока тратишь время на тюнинг и всеми средствами и способами продвигаешься по сюжету, все это вообще не ощущается. Задания помечаются в городе индикаторами-столбиками, точно так же размещен и вход в гараж. Они хорошо видны, да и карта всегда есть на экране. Помимо нее на экране есть сумма заработанных денег, количество сбитых нелюдей и процесс выполнения задания – будь-то простая гонка с противниками, сбор артефактов или количество убитых на арене противников. Вообще, интерфейс у игры максимально дружелюбный, да и сюжет подается грамотным русским языком. Оно и понятно – русифицировать игру не пришлось . Записи «дневника», кстати, которые показываются между заданиями и кусками сюжета, достаточно краткие, чтобы не напрягать собой и достаточно емкие, чтобы быть интересными и позволять игре и игроку развиваться. Да-да, тут есть сюжет, это не просто мясистые гонки, не только мясо ради мяса, но и полноценная игра с сюжетом. Пусть не с идеальным, пусть с поверхностным, пусть даже местами в нем зияют дыры, будто сюжет взорвался похлеще Адронного Коллаедра. Но, как понятно и без слов, играть в Armageddon Riders хочется не столько ради сюжета, сколько ради впечатлений.

Оные можно подчеркнуть лишней кровью – разработчики решили не повторять ошибку родителей сиквелла Кармагеддона, они сделали кровь настоящей. Пусть не очень реалистичной, но достаточно настоящей, чтобы радовать пятнами и лужами на экране. Для особых эстетов предлагается возможность забрызгать кровью экран. Вопреки опасениям, кровь не мешает рулить и не перекрывает осмотр.

***

Несмотря на все выше сказанное, Armageddon Riders вовсе не является клоном старого Кармагеддона, как выпущенная прошлым летом Кармагеддон: Колеса смерти. Та была скорее способом сорвать куш на фанатах и повторяла Кармагеддон 2 на 99,9 процента. Armageddon Riders же представляет собой нечто большее. Она заметно отличается от старой-доброй – настолько, чтобы не было возможности заподозрить разработчиков в прямом плагиате и при этом параллельно обвинять их в мелких несоответствиях Кармагеддону восьмилетней давности. В общем, игра эта получилась на порядок лучше Колес Смерти.

***

Говорить о Armageddon Riders можно много и долго, вот только тут будет больше не фактов, а чувств и ощущений. Потому что возникает такое чувство, что ты играешь в ту старую игрушку, только с новой графикой. Причем с графикой привлекательной и яркой. Она не идеальная – видали и получше, но она вполне соответствует современности и жанру игрушки, на скорости хорошо видно все объекты. Жаль только, что зомби все похожи друг на друга – на создание большого количества разных зомбаков тратить времени не стали. Ну и ладно, все равно реинкарнация Кармагеддона произошла успешно. Играть в Armageddon Riders советуем всем, хотя максимальную оценку поставить игре все-таки не можем – справедливость должна торжествовать, даже если она нам не по душе.

Alisa



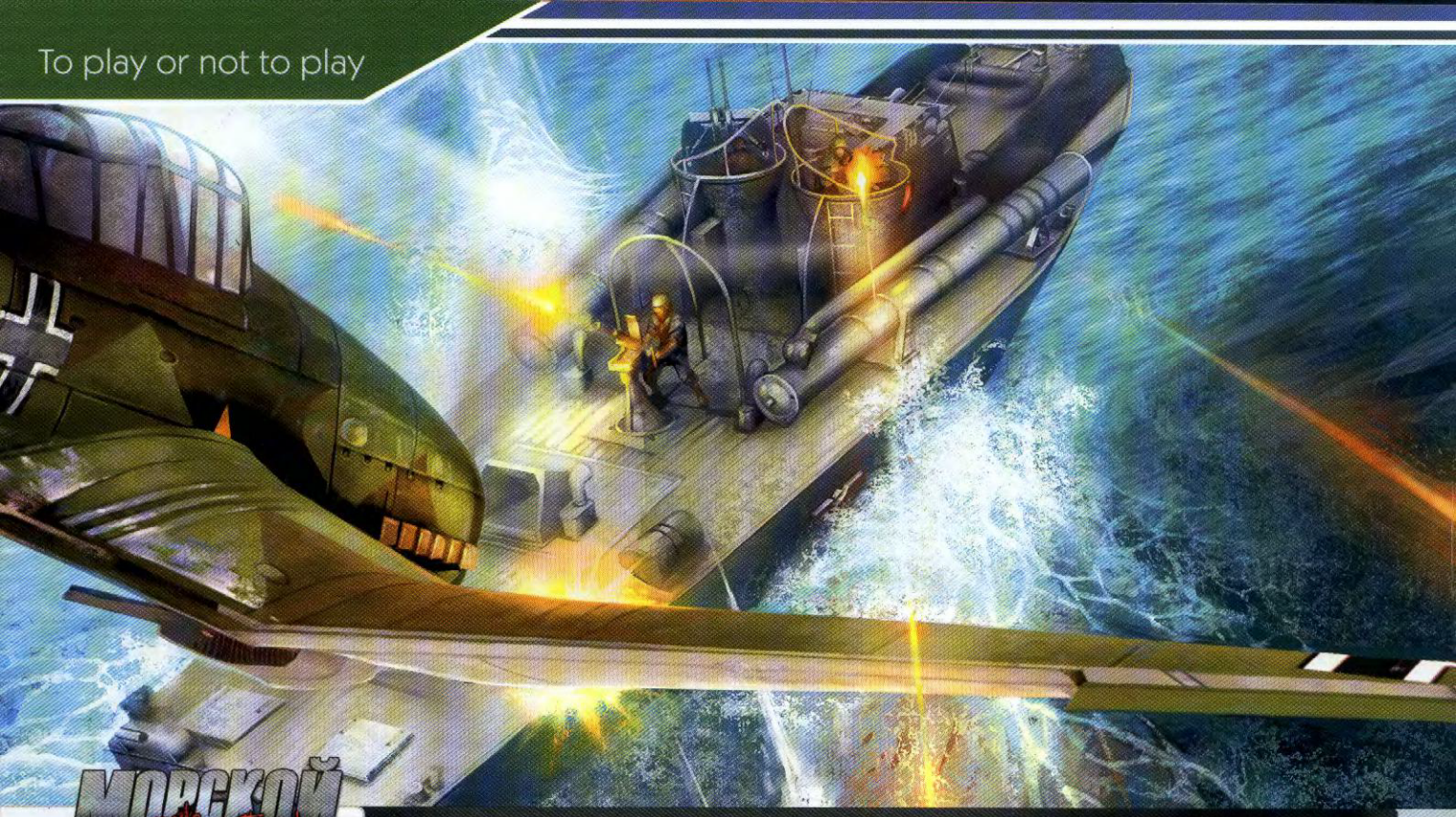






Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 10



Морской охотник

Океан да небеса

Жанр:
симулятор
www.pt-boats.net

Разработчик:
Акелла
www.ru.akella.com

Издатель:
Акелла
www.ru.akella.com

Системные требования:
Системные требования:
Процессор 2,0 ГГц;
Память 1 Гб;
Видео-карта 256 Мб;
Жесткий диск 2 Гб
свободного места;
Океан да небеса



Что первым делом приходит на ум, когда мы слышим слово «Акелла»? Нет, речь идет не о фразе из произведения Редьярда Киплинга. Конечно же, мы вспоминаем о компании, которая известна нам как издатель и разработчик компьютерных игр. Одним из самых известных ее проектов была серия «Корсары» от студии Seaward. Серия была настолько удачной, что морской симулятор стал едва ли не синонимом названия компании. Но сейчас речь пойдет о другом проекте – симуляторе боевых кораблей, который носит название «Морской охотник».

Морские симуляторы от Акеллы изначально не могут быть провальными. Но, когда я устанавливал игру, в воздухе все же витал один вопрос: «А удастся ли разработчикам так резко перейти от романтики Карибского моря к военным действиям второй Мировой?». Тем более, что проект создавался не Seaward`ом а другим подразделением – Studio 4. Но едва я вышел в море, сомнения начали потихоньку развеиваться. Нет, «Морской охотник» ничем не напоминает «Корсаров» – совсем не та атмосфера, абсолютно разные принципы игрового процесса. Фактически у этих двух игр нет ничего общего, кроме бескрайних морских просторов. МО пронизан ветрами других морей. Тем не менее, качество исполнения проекта ни в коем случае не скажется на репутации разработчика негативно – игра выполнена, пусть и не без недостатков, но качественно и продуманно, что называется - на совесть.

Итак, мы на борту корабля! Под строгим контролем инструктора нам предстоит пройти три тренировочные миссии. Конечно, обучение – не обязательно, но прежде, чем сменить строгий, наставнический голос инструктора на холодный бас боевого командира, пройти обучалку очень рекомендуется. Это не займет много времени, а внимательное изучение советов в последующем может избавить от многих проблем. Нет, управление на самом деле не такое уж и сложное, но разбираться в нем во время настоящего морского сражения будет несподручно. Клавиши WS отвечают за регулировку скорости, AD – за разворот. Цифрами 1-5 можно переключатся между различными узлами корабля (орудиями легкого и среднего калибра, капитанским мостиком и торпедной установкой) а также видом от третьего лица. Также существует ряд клавиш выполняющих дополнительные функции – дымовая завеса, глубинная мина и пр.

Несмотря на то, что разнообразие судов достаточно велико – от маленьких, шустрых катеров и неповоротливых транспортов до подводных лодок и крейсеров, особое внимание акцентировано именно на, так называемых, представителях «москитного фронта». Небольшие ракетные катера кажутся насмешкой перед ликом большого военного судна, но именно они представляют особую опасность. Даже имея на борту всего две торпедные установки и низкий объем боеприпасов, юркие ракетные катера могут легко потопить любое крупное судно – метко пущенная торпеда, и огромную посудину можно списывать со счетов. Да, против крупнокалиберных орудий малыш-катер почти беззащитен, но подобраться на расстояние прицельного выстрела не так уж трудно. Пустить дымовую завесу, которая скроет корабли от глаз вражеских стрелков, выполнить небольшой маневр, и вот уже катер, словно по волшебству, появляется







из тумана в 3 кабельтовых от судна, выпускает пару торпед и вновь скрывается за дымовой завесой, оставив с носом корабли прикрытия.

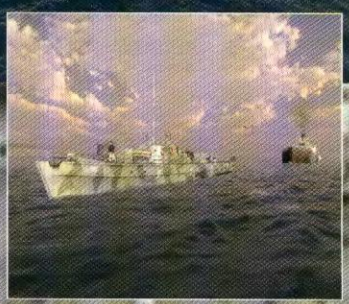
Но не катерами едиными порадовал нас МО. Под контролем игрока может оказаться целая эскадра. Тут нельзя забывать, что катера неприятеля также как и наши представляют для боевых кораблей большую опасность. Здесь начинается настоящее раздолье для стратега. Чтобы выйти победителем из сражения, необходимо верно координировать боевые единицы, прикрывая основные силы флота кораблями поддержки и стараясь потопить как можно больше кораблей врага. Задача эта, уж поверьте, непростая, любое опрометчивое решение может решить исход боя не в нашу пользу. К сожалению, управлять тяжелыми кораблями мы можем лишь частично – плавать – это всегда «пожалуйста», а пострелять из крупнокалиберных орудий нам не дадут. При таких условиях даже трудно сказать, что называть кораблями поддержки – ракетные катера, которые выполняют в сражении фактически главную роль, или все то, что крупнее транспорта...

Управлять флотилией можно при помощи тактического режима или карты. Последнее на порядок удобнее – карта дает возможность быстро сориентироваться и оценить ситуацию, что затруднительно в трехмерной проекции тактического режима. Условные обозначения и набор инструментов помогают нам без лишних телодвижений отдавать приказы. Мы можем выстраивать отдельно выбранные группы кораблей в формации. Также игрок может выстроить корабли по своему усмотрению, и отдать приказ сохранять построение. Но если управление в режиме карты не вызвало нареканий, то трехмерный тактический режим – один из самых значительных ляпов игры. Он абсолютно не удобен в применении ввиду ограниченного обзора, постоянной необходимости перемещать и вращать камеру, да и определение расстояний под косым углом обзора сомнительное удовольствие. Любителям стратегий он может и понравится, но явно видно, что сделали его просто для галочки, а основным инструментом тактического планирования является все-таки карта.

Графический движок STORM 3 в процессе доработанный позволяет воспроизвести весьма красивую картинку. Море действительно выглядит как море, с бликами и отражениями. Модели кораблей воссозданы до мелочей, вплоть до усов на лице рулевого. Можно рассмотреть, как падает стрелок с орудия, убитый метким выстрелом, и как на его место бежит новый. А если опустить камеру ниже уровня моря, мы увидим винты двигателей и оставленный ими бурлящий след в воде. А представьте себе ощущения во время наблюдения за плывущей к цели торпедой, которая вот-вот столкнется с бортом корабля! Конечно, графика – не прорыв, тем не менее, все красиво аккуратно, шейдеры на месте, да и возможности DirectX 10 дают о себе знать.

Акелла держит планку качества. МО – отличный морской сим, не очень сложный, но и не аркадный. Элементы симулятора удачно дополнены тактическими возможностями. Конечно, не хватает той романтики, которой были пропитаны Корсары, и кружки крепкого эля в портовой таверне. Так же непонятно почему отменили save/load. Зато сетевой режим порадовал обилием настроек, среди которых имеется возможность создавать ботов. Игрушка вполне может зацепить как заядлых любителей симов, так и не слишком изощренных игроков.

Wolf

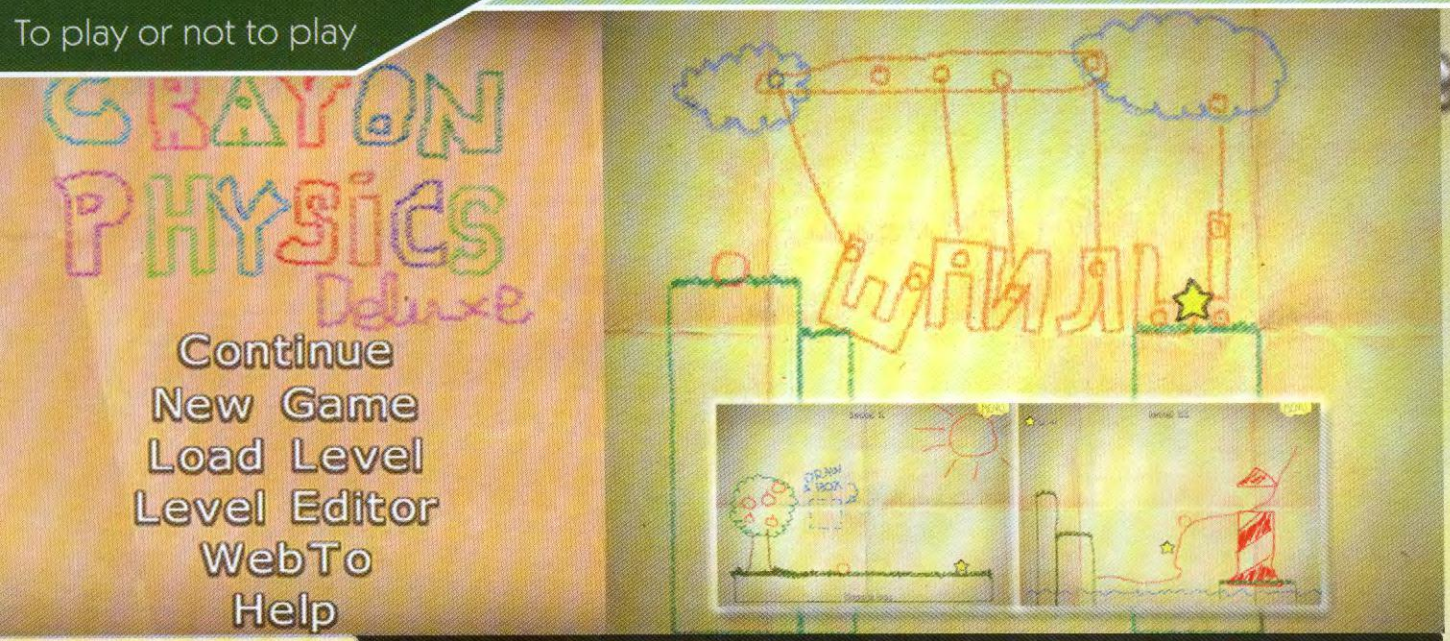






Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	7
Управление:	9
Сюжет:	нету

ОЦЕНКА 9



CRAYON PHYSICS DELUXE НА УРОКЕ РИСОВАНИЯ

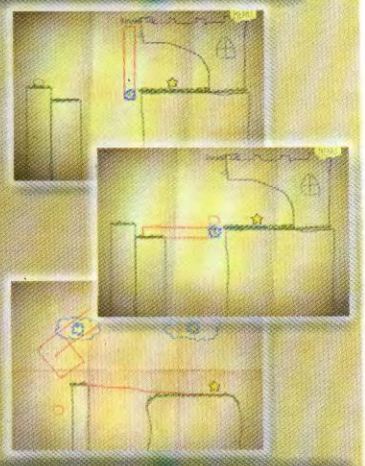
Жанр:
физическая головоломка
www.crayonphysics.com

Разработчик:
Kloonigames
www.kloonigames.com

Издатель:
Kloonigames
www.kloonigames.com

PC

Системные требования:
Windows XP / Vista
Процессор 1 ГГц
ОЗУ 512 Мб
Видео 128 Мб



Графика:	рисунки мелками
Геймплей:	9
Звук:	5
Управление:	12
Сюжет:	нету

ОЦЕНКА **8**

За прошедший год большую популярность обрели инди-проекты – независимые игры от таких же независимых разработчиков. Как правило, это группа людей, создающих, на первый взгляд, совершенно примитивную игру. Но очень часто за этим примитивом скрывается такое, чего абсолютно точно не ждешь. В 2008 году на Independent Games Festival победу получила некая игра под названием Crayon Physics Deluxe. Если вы слышали о такой – очень замечательно, если же нет – советуем дочитать эту статью до конца. Crayon Physics Deluxe – это лист бумаги и цветные мелки. Весь геймплей – исключительно ваши фантазия и мысли. Если же попытаться охарактеризовать игру привычными жанровыми характеристиками, то это такая двумерная головоломка, основанная на законах физики.

Если все еще сложно понять, о чем речь, вспомните головоломку The Incredible Machine. Вот только, если в ней у нас уже были готовые детали, которые нам приходилось использовать для решения задач, то в Crayon Physics Deluxe мы сами рисуем все, что нам необходимо. И будьте уверены: под словом «все» подразумевается абсолютно любая фигура, которую вы изобразите. Если угодно, можете даже нарисовать логотип нашего журнала (ну или что-то вроде того), как это показано на одном из скриншотов. Нет никаких ограничений, только ваша фантазия.

Разумеется, бессмысленно рисовать все, что попало, нам не придется (хотя и можно). Наша задача в каждом уровне – докатить красный мячик до звезды. Как это сделать – решать только вам. Вы можете придумать массу различных вариантов, и каждый из них может оказаться правильным. Самый элементарный пример – два кусочка земли (изображенных, разумеется, мелками), между которыми разрыв. На одном из них ваш мячик, на другом – звезда. Можно нарисовать самую обычную горизонтальную линию, и уже по ней прокатить мячик. Можно нарисовать две балки, соединить их тросом, по которому и перевести мячик на другой островок. Наконец, можно нарисовать рычаг, скинуть на него какой-нибудь большой предмет (опять же, нарисованный вами), и мячик по воздуху перелетит к заветной звезде.

76 уровней Crayon Physics Deluxe при большом желании можно пройти за несколько часов. Причем, большинство из них проходится при помощи одного и того же способа. Поэтому мы вам рекомендуем вам обратиться к своему креативному мышлению. Да, уровни до безобразия простые, да, они однообразные, но если вы будете искать не самый легкий путь решения, то поверьте, вам будет очень интересно. Тем более что здесь все не ограничивается тем, что вы можете нарисовать простую фигуру. Через 10-15 минут после начала игры вы узнаете о том, что в Crayon Physics Deluxe можно конструировать целые механизмы, связывать предметы веревкой, рисовать оси, катапульты и т.д. Сама игра бережно будет вас знакомить со всеми нюансами и давать толчок для решения тех или иных задач. При этом, вы сами создаете свой собственный геймплей. Кто-то пройдет всю игру при помощи неподвижного блока с тросом и противовесом, а кто-то будет искать красивое решение. А когда пройдете всю игру, никто не помешает создать свой собственный уровень в игровом редакторе или скачать пользовательские варианты с официального сайта.

Несмотря на то, что Crayon Physics Deluxe очень однообразна и кажется скучной, вы все же попробуйте, поиграйте в нее. В любом случае, несколько минут удовольствия гарантированы. Забудьте на один вечер о любимых шутерах или экшенах, и потренируйте мозг. В конце-концов, в какой еще игре вы можете одновременно выступить геймдизайнером, дизайнером уровней и арт-директором?

Ян «Dexter» Одарченко

НАТАША-РАСТЕРЯША





Проблема многих современных игр – клонированные сюжеты. Опять пришельцы, опять спецназ, вселенские катаклизмы и бронзовокожий протагонист, спасающий человечество от инопланетной ветрянки. Надоело! Где оригинальные истории, обаятельные персонажи, интрига наконец? Хочется, как в детстве – забыть про все на свете, оставшись наедине с каким-нибудь захватывающим приключением или шпионским романом.

Таким лекарством от обыденности и скуки может стать новый казуальный квест «Натали Брукс. Сокровища затерянного королевства» – интерактивный детектив в голливудском стиле. Создатели игры использовали в сюжете американские городские легенды, истории о Проклятии президентов и загадочном Поезде-призраке. Ближайшая аналогия – знаменитая кинодилогия «Сокровище нации». Подобно героям этого фильма, Натали Брукс охотится за историческими реликвиями, попутно открывая неизвестные страницы истории Соединенных Штатов.

Отважной и неунывающей героине нужно найти ответы на множество вопросов. Узнать – что таится внутри хрустального черепа майя, что объединяет индейских жрецов и чикагского гангстера Аль Капоне. Натали исколесит полмира, поднимется на Биг-Бен и проберется в секретную резиденцию одного из американских президентов. Девушка очень торопится, ведь в запасе осталось всего двадцать четыре часа – за это время ей нужно отыскать старую испанскую карту и освободить похищенного злоумышленниками любимого деда.

Вместе с Натали вы займетесь поисками улик, комбинированием предметов и решением несложных занимательных головоломок. Игровой интерфейс не вызывает никаких нареканий – играть удобно, большая часть действий понятна интуитивно. Еще одно достоинство игры – отсутствие в ней «безвыходных» ситуаций, обычно присущих традиционным квестам. Не можете найти решение? Воспользуйтесь встроенной системой помощи. Достаточно подождать всего полминуты, нажать волшебный знак вопроса и – получить желанную подсказку. Ищите, пробуйте и развлекайтесь.

Жанр:
казуалка, квест
Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru
Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10



ГОРОД, КОТОРЫЙ ПОСТРОИШЬ ТЫ





Кто хочет стать миллионером? Вопрос риторический, ведь едва ли не каждый из нас втайне примеривался к роли этакого Дональда Трампа – владельца заводов, газет, пароходов, настоящего олигарха в костюме от Brioni. Для этого не нужно совершать каких-то нечеловеческих усилий, рисковать капиталом и прической. Достаточно установить новый экономический симулятор «Построй-ка 2. Город мечты». Расслабиться и просто получать удовольствие от процесса.

Вы займетесь благоустройством «одноэтажной Америки», будете строить бунгало и коттеджи, особняки и респектабельные замки, скупать и продавать недвижимость, спекулировать на рынке и озеленять городскую территорию. Всего вам предстоит освоить восемь небольших американских поселений, превращая их из пыльного захолустья в мегаполис мечты.

Задача сложная, но выполнимая. Нужно только прислушиваться к рекомендациям своих советников и правильно расходовать ресурсы. Экономическая модель радует своей простотой и сбалансированностью. Все понятно и наглядно. Вот – участок, вот – чертеж, вот – рабочая сила. Никаких сложных производственных цепочек и замороченной бухгалтерии. Тем не менее, игра потребует от вас известных умственных усилий, ведь на каждый уровень отводится определенное количество времени, за которое нужно успеть выполнить немало задач: накопить деньги, облагородить здания и повысить престиж своего района.

«Построй-ка 2. Город мечты» – вторая часть популярной казуальной игры, поэтому без сравнений не обойтись. Главная инновация, принципиально изменившая игровой процесс, – появление нового параметра. Это «престижность» здания, влияющая на его цену на рынке. Просто возвести дом явно недостаточно: нужно наладить работу инфраструктуры в целом, для начала разбив поблизости сквер и поставив пару скамеек, а уж вслед за тем строить магазины и кофейни, менять обои и красить стены.

Только так, методом проб и ошибок, вы сможете создать собственную строительную империю, а заодно и понять, как непросто быть миллионером. Может, ну его, этот капитал, а лучше просто погонять мячик?

Жанр:
казуалка, симулятор
Разработчик:
HIPsoft
www.hipsoft.com
Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 9







Дорогая, видишь вон ту звезду? Это я. А вот эта – ты. А видишь там две звезды, одна на другой? Это я на мопеде!

Океан без Эльзы

Жанр:
Sci-Fi jRPG
www.na.square-enix.com/starocean/secondevolution

Разработчик:
TOSE
www.tose.co.jp

Издатель у нас:
Square Enix
www.square-enix-usa.com

PSP







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

ОЦЕНКА 10

Ударим по Star'ине

Знаете, что в буфетах делают с недоеденными салатами? Выбрасывают?! Размечтались. Недоеденный салат сегодня – свежий салат завтра! Главное – подать его в красивой тарелочке. Скорее всего, именно такой логикой руководствовались Square Enix, принимаясь переделывать свои же старые игры. Решив, что римейка первенца серии Star Ocean мало, они взялись за The Second Story, вышедший ровно десять лет назад на PlayStation. Но, несмотря на далеко не первую свежесть продукта, пищевого отравления он не вызовет. [Здесь могла быть реклама йогурта с бифидобактериями]

Тысяча и одна ночь геймплея

Second Evolution благополучно обхватывает практически все присущие жанру японских РПГ каноны: маленькие персонажи практически неопределимого пола, анимэшный стиль прорисовки, случайные битвы и сильная концентрация на разветвляющемся сюжете. Причем первая «развилка» появляется еще до начала игры, когда вы выбираете персонажа: воин Клауд или синеволосая хилерша Рена, до жути напоминающая Мальвину. Хотя их сюжетные линии переплетаются, у каждого есть свои индивидуальные ответвления, ради которых некоторые захотят взяться проходить игру второй раз.

Сама история довольно интересна, но часто затупляется притянутыми за уши, хоботы, хвосты и прочие неприличные конечности разговорами между персонажами, которые, ко всему прочему, сопровождаются значками эмоций. Играя на паре, я предпочел монологи преподавателя по экономике диалогам героев. Зачем такое делать – непонятно, ведь прохождение и без того занимает около 30-ти часов, не учитывая посещения несюжетных локаций и выполнения вторичных квестов. Но, как будто этого было мало, разработчики решили засунуть в игру еще и опциональные приватные диалоги, которые только убивают время, мозг и тушканчиков. Мой лозунг: пропусти диалог – спаси тушканчика!

В двух словах: игра бывает скучной и рекомендуется терпеливым, внимательным и любителям jRPG. Не каждому интересно слушать о том, что герой почувствовал, почему он это почувствовал, и как бабушка героя рассказывала ему о беззащитности бездомных медведей гризли.

Эволюция или деградация?

Спустя час после отчаянного прощелкивания болтовни, мы, наконец, ныряем в чистый игровой процесс и застреваем там надолго.

На первый взгляд, все сводится к простой последовательности: приди в город, наберись квестов, выйди из города, убей всех, получи награды, иди в другой город. На первых порах так и есть, но с продвижением в лес количество дров растет в геометрической прогрессии, открывая игроку необычайно глубокую систему прокачки персонажа, которая не ограничивается способностями и параметрами, а затрагивает таланты героя, его «казуальные» абилки и даже интересы, вплоть до предпочтения того или иного блюда. Настроив отряд в буквальном смысле на свой вкус и цвет, экипируем его и рвемся мочить мирных монстров.

Star Ocean был одной из первых, если не первой японской РПГ с риал-тайм битвами, и эта традиция сохранена в Second Evolution. Во время боя можно переключаться между управляемыми персонажами, не беспокоясь, что искусственный интеллект ступит: для каждого члена отряда герой выбирает тактику. Так, например, можно приказать воину давить всем, что есть, магу – экономить ману, а хилеру – стоять в уголке и лечить своих, игнорируя врагов.

Ня!

Музыка в игре – бальзам на уши, а графика – бальзам на... эээ, глаза. Любители классики будут в восторге: статичное окружение прорисовано детально и очень стильно, вызывая приступы ностальгии. В то же время, карта мира и боевые арены стали полностью трехмерными, но хорошая это новость или плохая – зависит исключительно от предпочтений игрока. Некоторые неигровые сцены представлены в виде высококлассных анимэшных вставок, от которых у меня появляется желание сломать PSP, потому что я не люблю анимэ.

Те, кто играл в предшественника под названием The First Departure, найдут здесь мало чего нового, но в удовольствии продолжить приключение отказать себе трудно. Игра рассчитана на свою аудиторию, и полностью удовлетворяет ее потребности.

Главное – не забывайте о тушканчиках.

Дима [Butcher] Язовицкий







К нам однажды приходил
Некро-педо-зоофил,
Мертвых маленьких зверушек
Он с собою приносил

Pound of Ground Некрофильская радость

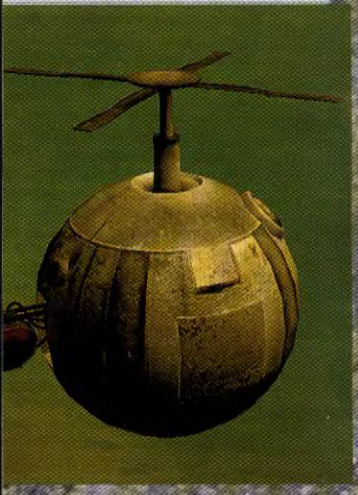
Жанр:
action
www.centauriproduction.com/pkm.php

Разработчик:
Centauri Production
www.centauriproduction.com

Издатель у нас:
Акелла
www.akella.ru

Предполагаемая дата выхода:
1 квартал 2009 года

PC



Туман, осенний туман,
Не обнимай мою девчонку, туман,
Не обижай среди багряных аллей,
Туман, туман, ее пожалей...

Книжки бывают разные: одни серьезны не в меру, другие давят на жалость, третьи выворачивают мозг, четвертые – просто бумажная жвачка, а пятые... в пятых автора просто стебутся над всеми остальными, выдергивая там да сям памятные моменты, изменяя их и высмеивая. То же можно наблюдать и в фильмах – в последнее время особенно зачастили пародии, смешивающие в винегрет избитые сюжетные повороты и шаблонные фразы из именитых кинолент, доводя их до абсурда. Даже игры не избежали своей порции стеба над стереотипами и шаблонами. Пока таких проектов немного, но с дальнейшим развитием игровой индустрии стоит ожидать такого же бума что и в кино. Например, в скором времени должен появиться «Pound of Ground: Убитые дважды» представляющий взрывную смесь из множества разных игр и жанров.

Шутить изволите?

С первых кадров вступительного ролика в глаза бросается явный стеб над ужастиками, особенно – над теми, которые говорят о зомби, в частности – Обитель Зла. Так же, как и в Ракун-Сити, в небольшом поселении, воплощенном в Pound of Ground, произошла катастрофа, повлекшая за собой озомбирование местного населения. Власти говорят, что во всем виноваты фермеры – дескать, слишком много использовали удобрений, в результате чего произошел ядерный взрыв. И вырезка газетки даже со статьей имеется. Дальше события развиваются наистебнейшим образом – наш герой не знает ни кто он, ни откуда, ни зачем. Он пришел бороться с зомби, и он их победит. Не правда ли, напоминает современные экшны-шутеры в худшем их проявлении? Но, как уже говорилось, Pound of Ground – это не повторение ляпов игр, а их высмеивание. Поэтому наш отважный и храбрый вояка будет вначале исполнять роль мишени и приманки, пока местная фермерша будет убивать зомби, гоняющихся за ним. Дальше нам уже доверяют более сложную и солидную по меркам героев задачу и даже выдадут достойное ее оружие – деревянную биту. Смешно? А вот бедным зомбикам – вовсе не смешно. Потому что слабый удар может уложить зомби в спячку на несколько минут, а наука еще не определила точно, чем страшна для зомби потеря сознания. Сильный же и вовсе отправляет в сказочный полет. Кто сказал, что зомби не летает? Вы просто не умеете с ними общаться! Пролетев метров эдак 20-30, убитый единожды умирает навсегда. Ну, или, по крайней мере, на достаточно долгое время, чтобы не беспокоить больше героев игрушки.

После активного избиения мертвяков, мы переходим к квестовой части игрушки: нам придется взорвать одну из пяти станций, уютно расположившихся в округе – именно они провоцируют зеленый туман, поднимающий зомбей из их теплых и уютных могил. В процессе изничтожения вражеской недвижимости по сюжету нам придется заняться и казуальными извращениями: придется собрать устройство-взрывчатку.

А теперь, после легкой разминки, нам придется перейти к более серьезным дисциплинам. К гонкам с зомбями. Последние будут выступать в роли препятствий – ну чем не Кармагеддон. Давить зомби только жалко – они тут вовсе не отвратительные, а.... Увидев такого в темном переулке, скорее за-

РЕТРО «ШПИЛЬ!» 2007-2008!

Спецвыпуски



№3'2007 — 11 грн. ☐



№4'2007 — 11 грн. ☐



№1'2007 — с диском 6 грн. ☐



№2'2007 — с диском 6 грн. ☐



№3'2007 — с диском 6 грн. ☐



№4'2007 — с диском 6 грн. ☐



№5'2007 — с диском 6 грн. ☐



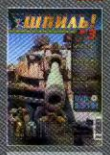
№6'2007 — с диском 6 грн. ☐



№1'2008 — с диском 8 грн. ☐



№2'2008 — с диском 8 грн. ☐



№3'2008 — с диском 8 грн. ☐



№4'2008 — с диском 8 грн. ☐



№5'2008 — с диском 8 грн. ☐



№6'2008 — с диском 8 грн. ☐

Чтобы подписаться:

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

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

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

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

Твой «ШПИЛЬ!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

_____

_____

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

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

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2009

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

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

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

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

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

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

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

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

Счет №555 **от « 1 » января 2009 г.**

Плательщик: _____

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

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

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

_____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки:

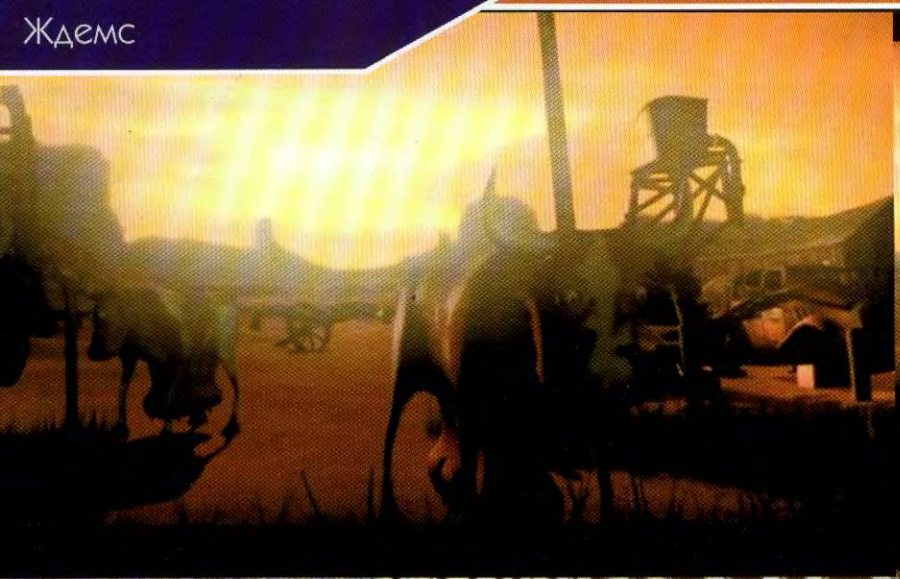
Индекс_____ Область_____

Район_____ Город _____

Улица_____ Дом_____ оф./кв._____ Корп._____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____





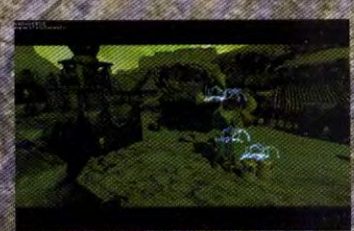














интересуешься, чем начнешь испуганно кричать или обратишься в бегство. Ну да ладно, вернемся к нашим баранам, точнее – зомби, хотя уровень интеллекта у них практически одинаковый. Итак, мы будем давить их на машине, оказавшись в городе Змеином. Тут есть два лагеря, на которых дальше и будет завязываться сюжет, а еще есть не злой, но нехило так разозленный ученый, которому насолили все прочие изобретатели мира. Ему просто катастрофически не везет – только он придумает что-то и заставит его работать, только придет, чтобы запатентовать свое изобретение, как оказывается, что его опередили. И не на несколько лет, а всего лишь на пару минут. Судя по всему, именно он и придумал все эти станции – чтобы отомстить миру и предоставить ему в бесплатное пользование свои уникальные разработки.

Впрочем, со всем этим разобраться нам придется позже – когда игра выйдет в полной версии и будет доступна геймерам. Сейчас же видно только то, что она обещает быть интересной и по сюжету, и по его развитию. Тут нет сложных и замысловатый деталей, интриг или тайн Мадридского Двора, но играть все равно будет интересно – пройдя парочку мелких уровней, можно в этом убедиться. Немалую роль в этом играет тонкий юмор, понятный только геймерам. Открывать все шуточки даже первых локаций мы не будем – иначе играть будет скучно и не интересно.

***

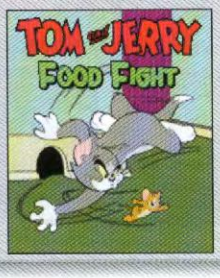
А теперь перейдем к более серьезным вопросам. Обратите внимание на скриншоты. Несмотря на шуточный и стебный сюжет, разработчики проделали нешуточную работу. Мультяшная, забавная графика вполне соответствует настрою игрушки и геймера, проводящего время с ней в компании. В интерфейсе игрушки, кстати, прослеживает намек на интерфейс одной именитой игры, а вот какой – каждый может сам догадаться, даже по скриншотам. Со звуком тоже все достаточно хорошо на данном этапе, и вряд ли за оставшееся время что-то успеет это испортить. В большей степени приходится опасаться другого. Многие стебные проекты интересны только на первых локациях или в первые -надцать минут просмотра или чтения. Потом они просто приедаются, становятся занудными, однообразными, съезжают в проторенную колею. Мы, конечно же, надеемся, что с «Pound of Ground: Убитые дважды» такого не случится – слишком уж хорошей обещает быть игрушка, слишком уж обидно ее будет потерять. А еще хочется, чтобы она была не только хорошей на протяжении всего своего сюжета, но и достаточно длинной. Потому что покидать ее мир очень не хочется, особенно когда на улице стоит еще по-зимнему серая погода и хочется поднять себе настроение хотя бы виртуальными мирами. Так или иначе, мы будем ждать эту игру и вам советуем, тем более, что выходит Pound of Ground: Убитые дважды уже совсем-совсем скоро.

Exebichi

ВЕЧНЫЙ БОЙ

Жанр:
аркада
Разработчик:
MacroSpase
www.macrospace.com
Издатель:
GLU
www.glu.com

Для закачки отправьте код на номер 1033: 00747536
(ЦЕНА 14 ГРН)



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

ОЦЕНКА 11

Современные дети немного не такие, как старшее поколение – они воспитываются совсем на других мультиках. Правда, то же самое говорили когда-то и наши родители и старшие братья-сестры. Но все-таки, мы иногда с грустью вспоминаем о мультиках, которые теперь не показывают. Понастальгировать можно разве что в играх, да и то – wtf мобильных. Где ж еще можно встретить Tom&Jerry, от которых современные детки нос воротят с криками «хочу телепузиков!»? А самый большой плюс состоит не столько в том, что на мобильной платформе герои выглядят такими же, какими они были в мультиках, но скорее в том, что они ведут себя точно так же – отношения между ними совсем не изменились. Не изменился и состав дополнительных персонажей, и смысл жизни главных героев – они по-прежнему враждуют между собой, периодически проявляя друг к другу теплые чувства, которые быстро бьются о бытовые проблемы.

Приключения тоже остались прежними, но реализованы они уж очень весело: к мышонку Джерри приезжает его племенник, и они вдвоем решают прибраться в хозяйском холодильнике. Само собой, разрешения им на это никто не давал, так что кот Томас всячески старается противостоять ушастым. В итоге получилась такая вот веселая аркада по сбору продуктов, которые на вас, то есть – на Джерри, которым вы играете, скидывает племяш. Периодически появляется Том – чтобы вы не заскучали, а пальцы не стали монотонно бить по кнопкам. Тут на самом деле скучать не приходится – в эту игру можно играть часами и не уставать. Это тот случай, когда простота замысла и качество реализации сделали из простой казуальной игры настоящий шедевр.



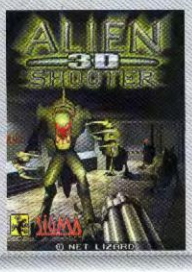




КТО ТУТ ПРОСИЛ КРОВИ И ЗРЕЛИЩ?

Жанр:
action
Разработчик:
NET Lizard
www.netlizard.net
Издатель:
NET Lizard
www.netlizard.net

Для закачки отправьте код на номер 7900: 00747604
(ЦЕНА 9 ГРН)



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 10

В прошлом году игра с аналогичным названием попала в «Шпиле!» в рубрику аЦтой. Но то был разговор об игре компьютерной, и равняться в том измерении нам приходится на самые что ни на есть настоящие шедевры. У игры было не отнять одного – большого количества монстров. Уж не знаем, насколько родны между собой эти игрушки, но единственное, что объединяет компьютерный ALIEN SHOOTER и мобильный 3D ALIEN SHOOTER – это большое количество наступающий на вас алиенов. Вместо взгляда откуда-то сверху, мы получили игру от первого лица (что в мобильных играх встречается чаще всего), а коридоры, по которым приходится гулять, очень уж похожи на те, которые были в первом и втором Doom'е. Да и вообще – картинка выглядит похоже. Настолько похоже, что играть в 3D ALIEN SHOOTER можно только из-за приятных воспоминаний. Ну, и еще – чтобы занять пальцы и потратить много-много времени – оторваться от игры нелегко, несмотря на ее простоту и на то, что периодически она немного надоедает.

Причина – однообразие действий. Тут никто не даст задания, тут нет ничего, помимо кучи врагов и предметов типа брони и новых патронов, которых в коридорах просто тьма-тьмущая. С одной стороны – это минус, потому что играть проще, можно вообще не задумываться о количестве патронов, с другой стороны – ничто не отвлекает от битвы с ненавистными вражинами. Приятным впечатлениям от игры способствует и достаточно качественная графика – ничего сногсшибательного, но крупные и четкие объекты спасают эту игру, делают ее более удачной, чем мобильного Сталкера, в экраны которого приходилось всматриваться.

Какой тут может быть вывод? А такой, что игра хороша, если нервы на пределе и надо срочно сбросить напряжение. Или потратить полчаса-час в ожидании чего-либо. Не шедевр, но вполне играбельно.

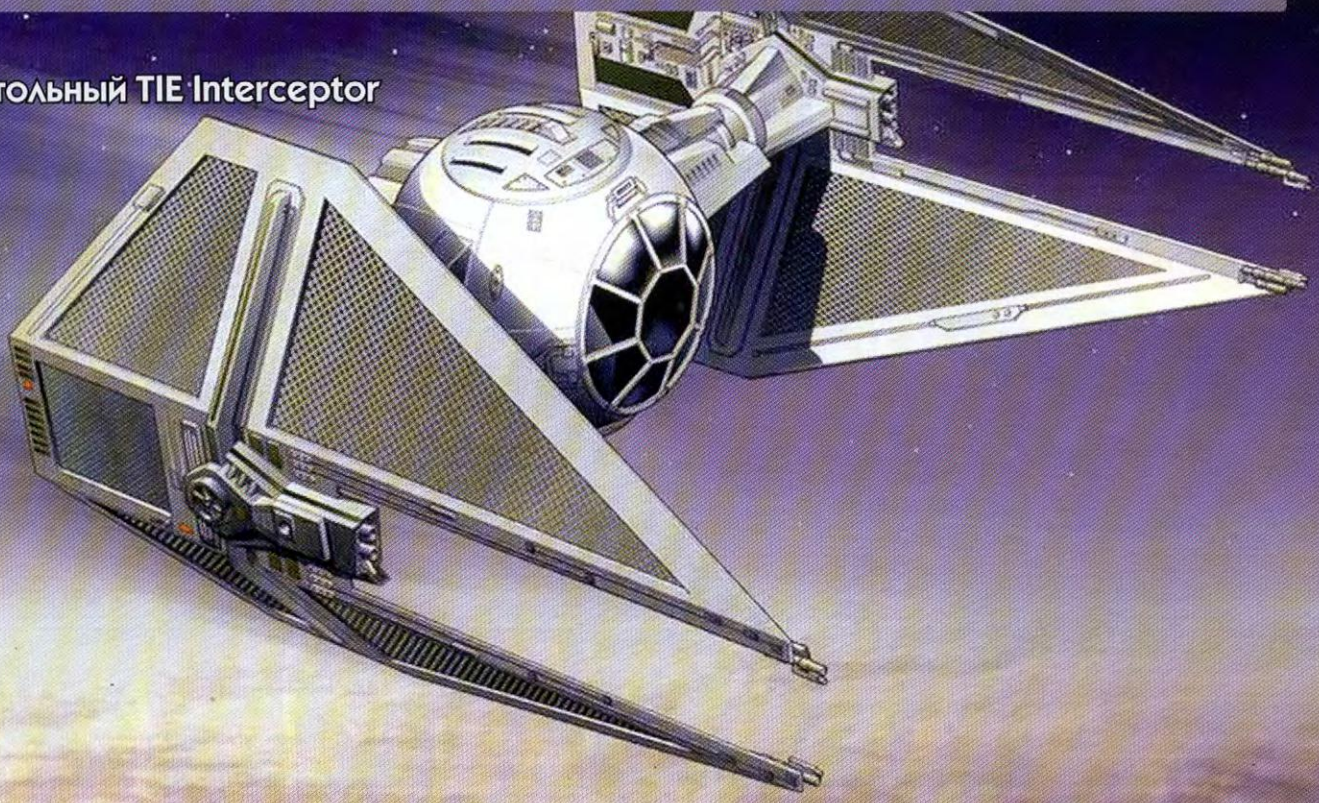






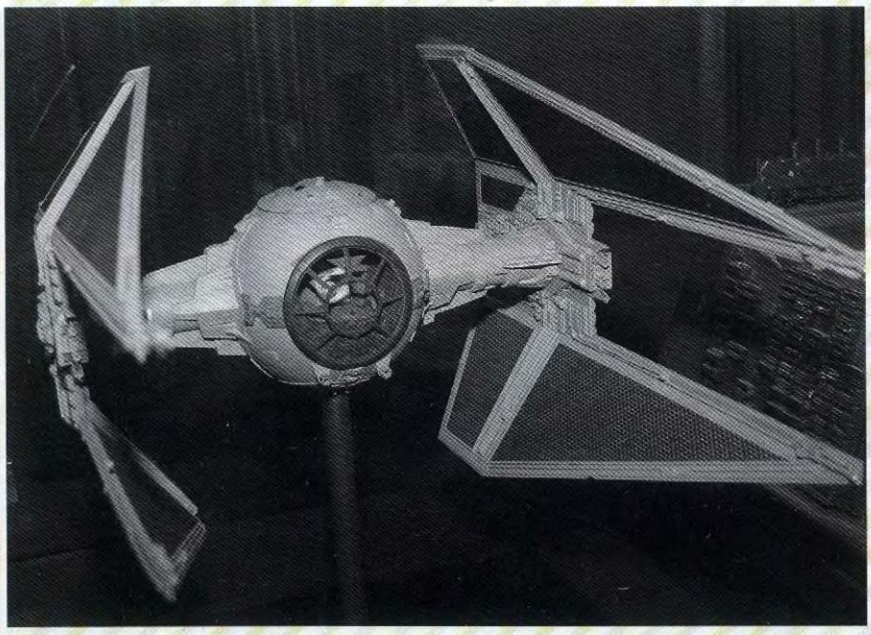
БЛИЖЕ К ЗВЕЗДАМ

Настольный TIE Interceptor



После небольшого перерыва мы продолжаем серию статей об моддинге. Цель этих статей – не просто продемонстрировать, что такое моддинг, а, начиная с простых примеров, показать, как самому превратить обычные устройства во что-то уникальное, выражающее наклонности и пристрастия своего владельца.

Компьютерный моддинг – во многом сродни автомобильному тюнингу; это своеобразное искусство, основными приверженцами которого оказываются люди увлеченные. Среди водителей это гонщики-любители, а среди компьютерного люда – это шпилеры (как прогеймеры, так и просто любители). Но, несмотря на то, что шпилеров в разы больше, чем автолюбители, примеров моддинга не намного больше, чем качественных тюнингов автомобилей. Просто многие, хоть и вынашивают планы по преобразованию своего железного друга, боятся взяться за дело, опасаясь его испортить. Именно поэтому мы каждый из примеров расписываем в подробностях. Стараясь показать, что, по сути, ничего сложного в моддинге нет, и если взяться за дело всерьез, можно безупречно реализовать практически любой проект.





НЕ БАЯН!
GABBANELLI
HOHNER
Serenellini
Serenellini
мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
www.shpil.com/boyan



Вот наш чертеж крыла

В прошлых статьях мы зверски замордовали компьютерную мышку (сделав из нее компьютерного волка) и гарнитуру (соорудив на ее основе пантерьи ушки), а на этот раз, благодаря компании Logitech, в наши загребущие ручки попала вебкамера QuickCam Go. Устройство очень компактное, и, благодаря простой круглой форме корпуса, варианты моддинга практически не ограничиваются. Ее можно как просто вшить в обычную мягкую игрушку (кстати, получится неплохой подарок к восьмому марта), так и полностью изменить, сделав из нее, к примеру, макет глубоководной мины. Немного поразмыслив, мы решили замоддить эту камеру под какую-нибудь компьютерную игру. А первая мысль на эту тему была: «Вау, да это же практически лучший вариант для того чтоб сделать TIE Fighter!» В итоге мы на этой идее и остановились, решив сделать моддинг по вселенной Star Wars, только взяв за основу не истребитель, а имперский перехватчик, то есть – TIE Interceptor.

Заранее предупрежу – на этот раз моддинг устройства мы опишем в двух статьях. В этом номере мы подготовим основные детали, а в следующем опишем сборку и доводку.

Поиск информации

Первым делом, принимаясь за новый проект, мы гуглим. Гуглим в поисках как можно более подробных изображений TIE Interceptor. Нам повезло – на этот корабль нашлись даже чертежи и примеры отдельных деталей, так что можно составить полное представление о том, что нам нужно.

При подробном рассмотрении сразу становится ясно, что 100% копию корабля создать не получится – как минимум нам нужно, чтобы камера могла нормально работать, а значит – придется отказаться от иллюминаторов, и оставить доступ к кнопке включения на задней стороне устройства. В остальном, видимых проблем нет.

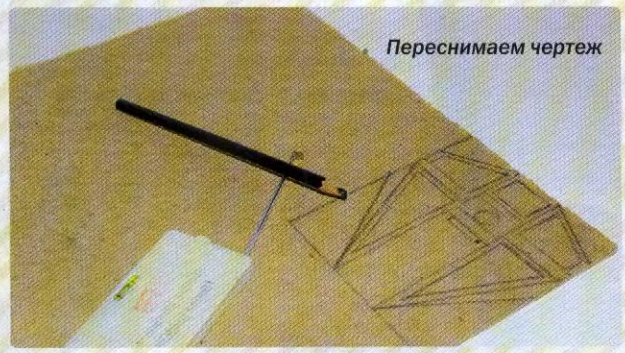
Поиск материалов

Если для центральной части корабля нам ничего искать не нужно, то для крыльев – солнечных батарей и связывающих их конструкций, нужно что-то искать. В принципе, для этих деталей не нужно что-то особенное, подойдет даже многослойный картон из упаковочной коробки или завалявшийся кусок фанеры. Главное, чтобы материал был жестким и не сильно обтрепывался со временем. Например, у нас нашелся подходящий обрезок ДВП. А для связывающих конструкций мы решили использовать остатки массы для моделирования, оставшейся после создания волчьей мыши. Также нам понадобятся краски, клей, лак и немного терпенья.

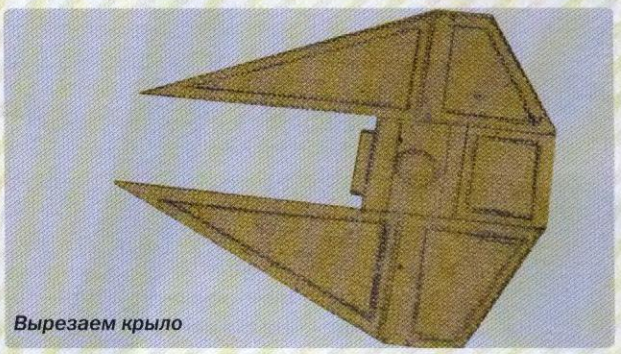
Подготовка деталей

Последний на сегодня этап. Распечатываем или срисовываем профиль крыльев. Переснимаем получившийся чертеж на наш материал и вырезаем по нему заготовку. Один из самых сложных моментов – придание заготовке нужного изгиба. Если с картоном все просто, то, например, фанеру нужно предварительно распаривать в кипятке 20-30 минут, гнуть на каком-нибудь основании, и потом на нем же сушить, или же сразу делать каждое крыло из трех деталей, делая изгиб за счет мест соединения. Также не всегда просто работать с пластмассой – ее тоже нужно разогревать, но только в месте изгиба, иначе она может совсем потерять форму. Дальше можно для получения более эффектного результата проработать детали поверхности крыла: снять часть материала для получения фактуры солнечной батареи, или выделить ребра жесткости. Тогда после финальной покраски TIE Interceptor будет больше похож на настоящую модель корабля.

Продолжение следует...



Переснимаем чертеж



Вырезаем крыло



Аккуратно изгибаем



Намечаем ребра жесткости

ОН ПОЧТИ ЧТО НОУТБУК, ТОЛЬКО МАЛЕНЬКИЙ

Однажды в нашей далекой галактике на знакомой всем маленькой планете индийцы представили нетбук за 10 долларов, который через несколько дней оказался флешкой, да еще и за 30 долларов. То ли магия, то ли вселенский заговор против Индии, то ли просто материалов под руками не хватило. Обманули-развели уже надеявшихся детей и их родителей. А сколько времени в сети блуждали слухи о 100-долларовом ноутбуке – пожалуй, и рассказывать не стоит. К счастью, не все производители такие злые дядьки, так что вера в человечество пока что стоит на обрыве, но не умирает. Доверчивая тетка это Вера, особенно если рядом с ней есть тетка по имени Надежда и еще фантом по имени Ну-а-вдруг. Отведем ее от края – чтобы не закрывала горизонт, во-первых, и потому что на самом деле не все так плохо, во-вторых.

ASUS Eee PC 4G

Цена: немногим больше 200 долларов

Этот нетбук в сравнении с другими устройствами стар, хотя далеко и не суперстар. Просто он самый дешевый, поэтому для поездок подходит как нельзя лучше. Простой дизайн, 7-дюймовый экран, достаточно удобная клавиатура дополнены пламенным мотором Intel Celeron 900МГц, 512 мегабайтами ОЗУ и 4Гб флэш-памяти вместо винчестера. В общем, ASUS Eee PC 4G – большая и удобная флешка с экраном, которая дает возможность выйти на связь с миром при помощи модуля 802.11b/g.



Если присмотреться к устройству поближе, то можно увидеть его недостатки: не очень качественный пластик и операционную систему Xandros Linux – некоторых, как оказалось, пугает не-Windows. Хотя на самом деле, проблем нет, работает нетбук быстрее, чем он работал бы с виндой, да и экономнее относится к ресурсам аккумулятора – его уверенно хватает на 2-3 часа работы в зависимости от ее активности и уровня подсветки. Самый же главный плюс устройства – цена. ASUS Eee PC 4G в полтора раза дешевле самого дешевого из конкурентов.

Вердикт: Дешево и сердито

Acer Aspire One A110

Цена: около 300 долларов

Acer Aspire One стоит дороже ASUS Eee PC 4G на целых сто долларов, но за эти деньги пользователь получает не так уж и мало. Более дешевый конкурент хоть и не проигрывает в объеме оперативной памяти, но зато Acer Aspire One уверенно выигрывает у него в процессоре (более современный и экономичный Intel Atom N270 1,6 ГГц против медлительного процессора у 701-й модели). Постоянной памяти у него тоже побольше – производитель использовал SSD-накопитель объемом 8 Гб. Беспроводные возможности у самых дешевых моделей примерно равны, но если вы пользуетесь карточками памяти разных форматов, то Acer окажется удобнее – у него помимо работы с SD, есть еще и возможность чтения карт памяти xD и MS. Сомнительное преимущество, но иногда и такие детали решают. Кроме того, экран у этого нетбука чуть больше 9 дюймов против семи, да и смотрится картинка на нем выглядит намного лучше. От одного заряда «Первенец» работает около 4 часов. Низкая стоимость оправдывается не только дешевыми комплектующими, но и ОС Linpus Linux Lite.





Вердикт: достойное рабочее решение в период кризиса

Dell Inspiron Mini 9

Цена: 350 долларов



На фоне остальных недорогих нетбуков Dell Inspiron Mini смотрится самый настоящим красавцем, а вот по возможностям они практически равны: в миниатюрном и аккуратном Inspiron Mini 9 применяется процессор Intel Atom N270, один гигабайт оперативной памяти, SSD-накопитель емкостью от 4 до 16 ГБ (за 350 долларов можно купить максимальный обем памяти, если потратить немного времени на поиски нужной модели) и Linux Ubuntu 8.04 в качестве оперативной системы. Если хочется более привычные «окна» – придется доплатить еще около 50 долларов. Эти же деньги можно потратить с большей пользой, например, оснастить нетбук модулем Bluetooth и веб-камерой, которых не хватает многим нетбукам. К тому же, Dell Inspiron Mini 9 три разъема USB2.0 против двух у его недорогих соперников. Что же касается времени работы, то никаких удивительных результатов нетбук не показал – так же, как и его оппоненты Dell Inspiron Mini 9 в режиме средней нагрузки может проработать 3,5-4 часа. Но это – на стандартном, четырехсекционном элементе питания.

Вердикт: красивая и надежная лошадка с возможностью апгрейда

MSI Wind U90

Цена: почти что 400 долларов



Те, кто придирчиво смотрит на бренды, сейчас имеют все шансы посмеяться и позлорадствовать – «какой-то там MSI стоит дороже Dell'a, ASUS'a и Acer'a». Дороже, но давайте посмотрим, на что пошли эти вечнозеленые бумажки: в MSI Wind используется стандартный 2,5" жесткий диск объемом целых 80 Гб, который можно самостоятельно заменить, кроме того, в MSI Wind U90 используется экономичный процессор Intel Atom, но это отличает его уже только от ASUS. Кроме того, у этого нетбука есть полноценный кард-ридер SD/MMC/MS/MSpro и целый гигабайт оперативной памяти. Естественно, работает он под управлением Linux, хотя установка Windows все-таки не исключена. Беспроводность ограничивается Wi-Fi, Bluetooth есть только в старшей модели (которая стоит на порядок дороже). Минус – в комплекте идет только трехячеечный аккумулятор, которого хватает примерно на 2,5 часа. Зато с ним в комплекте идет чехол, а это, как ни как, целых 300 гривен экономии.

Вердикт: Самый запасливый из недорогих

Acer Aspire One A150

Цена: те же 400 у.е.

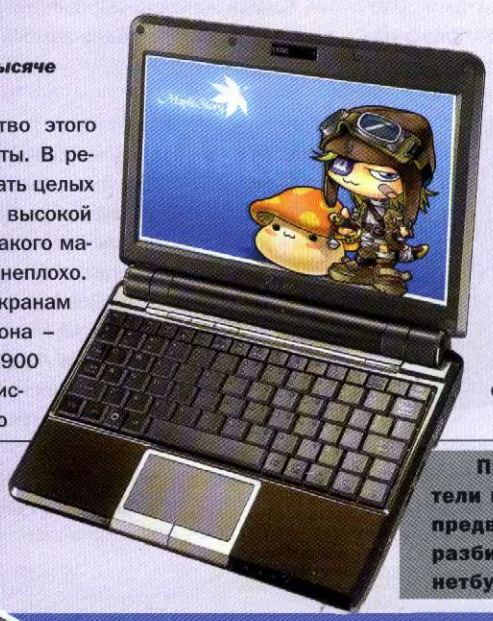


За 400 долларов можнот заполучить в свои руки более новое и более эргономичное устройство: у Acer Aspire One A150 клавиатура занимает всю ширину панель, есть полноценный тачпад, кнопки у него располагают сбоку, так что размеры большие, чем у дешевых моделей. Экран не прикасается к клавиатуре, расстояние между ними очень большое. В общем, это одна из самых эргономичных моделей дешевого и среднего ценового диапазона. Что же касается возможностей нетбука, работает под управлением операционной системы Microsoft Windows XP, базируется на процессоре Intel Atom N270 (1,6 Ггц, кэш второго уровня 512 Кб, частота системной шины 533 Мгц, с поддержкой HyperThreading). Среди прочих характеристик - 1 Гб оперативной памяти,120 Гб жесткий диск и интегрированный графический адаптер Intel Graphics Media Accelerator 950. Нет, поиграть в новые мощные игры рассчитывать не стоит, но кое на что он все-таки способен. И это уже лучший результат, чем у минимально-оснащенных моделей, описанных выше. Правда, при средней загрузке работает ноутбук от одного заряда ну никак не больше 2 часов из обещанных трех.

Вердикт: красивая модель продвинутого уровня

ASUS Eee PC 901

Цена: приближается к полутысяче вечнозеленых



Самое главное преимущество этого нетбука – большое время работы. В режиме чтения он может проработать целых 6,5 часов, в режиме средней и высокой загрузки – около четырех. Для такого маленького устройства это совсем неплохо. А вот экран немного уступает экранам моделей этого ценового диапазона – он остался таким же, как у 700 и 900 моделей. Технические характеристики повысились по сравнению с этими предшественниками, вид улучшился. Но особенно мощным мы его назвать все-таки не можем: тут используется уже несколько раз упомянутый Intel Atom с тактовой частотой до 1600 мГц, гигабайт оперативной памяти и видеоадаптер Intel GMA950. Для хранения данных используется SSD-накопитель объем 12 гигабайт – маловато, хоть и экономно по отношению к аккумулятору и времени. Поиграть на таком нетбуке можно, но только в старые игры – которые требуют около 64 Мб видеопамяти. Что же касается вида, именно начиная с 901 модели нетбуки этого производителя перестали напоминать кусочек пластика и стали больше похоже на миниатюрные ноутбуки.

Вердикт: стойкий оловянный солдатик

Пик популярности нетбуков, как сами производители предполагали, будет чуть позже, но они явно не предвидели кризис. А он привел к тому, что люди, не разбирающиеся в компьютерах, смотрят на стоимость нетбуков как на белого медведя в Африке. А все пото-

HP 2133 Mini

Цена: 450 долларов

Ох уж это стремление сделать устройство максимально красивым, ох уже это новаторство и попытка выделиться из толпы... Из-за них, а может – еще по ряду причин, красивый с лица HP 2133 Mini, достаточно дорогой, чтобы можно было потратить деньги с пользой, достаточно эргономичный в отношении клавиатуры и тачпада, на деле оказывается совершенно неудобным. Во-первых, использовать при 9 дюймах экрана разрешение 1280x768 точек – это еще додуматься надо. Подойдект разве что обладателям идеального зрения, которые не сидят слишком долго перед монитором. Во-вторых, в качестве процессора используется VIA C7-M, который по логике и словам разработчика функционирует на частоте 1200 МГц, но на деле от батареи выдает жалкие 800 мегагерц. Заставить его «биться» сильнее просто невозможно. Ну да ладно, этого бы хватило, если бы не то, что командует парадом Windows Vista Business. Тандем этот странный от одного заряда аккумулятора живет час-полтора от силы. Спасает только клавиатура – найти вторую такую удобную в лэптопе с диагональю 9-дюймов просто нереальная задача.



Вердикт: удобный аутсайдер

Lenovo IdeaPad S10

Цена: уверенные 550 долларов

Lenovo IdeaPad S10 хорош собой внешне и вполне трудоспособен при близком знакомстве. За 550 долларов можно купить максимально оснащенную модель, с процессором Atom N270, гигабайтом оперативной памяти, 80–160 гигабайтами жесткого диска и 10,2-дюймовым дисплеем (1024x600). Интересен тот факт, что у нетбука есть полный набор коммуникаций - Wi-Fi, Bluetooth, Ethernet, USB в количестве двух штук, VGA-камера (снимает с разрешением 640x480 точек). Видеовозможности – на базовом уровне, обеспечивает их интегрированная карточка Intel 945GSE (графическое ядро GMA950).Присовокупим к этому удобный тачпад и клавиатуру с нормальными, удобными кнопками и стильный аккуратный дизайн – в итоге получается хорошее и надежное устройство, которое к тому же при полной загрузке может проработать 2,5 часа, а при снижении ее до простого серфинга по сети – около трех.



Вердикт: Надежная и приятная базовая модель

MSI Wind U100

Цена: 550 уе

MSI Wind U100 – качественная модель, без изысков и претензий на гениальность. А все потому, что производитель выпустил эту десятидюймовую модель еще в самом начале нетбук-бума. Впрочем, это не значит, что она уже устарела: разрешение экрана 1024x600 пикселей, что для такого малыша вполне достаточно. В качестве пламенного мотора используется Intel Atom N270, дополняют его 80 гигабайт жесткого диска, гигабайт оперативной памяти и Windows XP Pro. Это решение для тех, кто любит Windows и не может разобраться с Linux и его особенностями. Беспроводные возможности представлены и Wi-Fi, и Bluetooth. От одного заряда эта модель может проработать около двух-двух с половиной часов. Увеличить ресурс работы можно с помощью более емкой и более громоздкой, увеличивающей размеры устройства почти в два раза, батареей.



Вердикт: Базовая модель со всеми удобствами

Samsung NC10

Цена: 600 баксов

Самое главное преимущество Samsung NC10 – его внешний вид. Выглядит устройство очень дорого, намного дороже, чем стоит на самом деле, намного дороже, чем остальные нетбуки. Правда, по возможностям он их вовсе не превосходит - в зависимости от модификации используется жесткий диск объемом от 80 до 160 ГБ, опционально может быть установлен 3G-модем, который дополнит беспроводность – на тот случай, если сетей Wi-Fi в пределах досягаемости не окажется. Что касается времени автономной работы, то тут многое зависит от емкости аккумулятора. Samsung предложит две модификации – с 3- и 6-ячеечной батареями. Первая дает возможность работать около 2,5-3 часов, вторая увеличивает время жизни до 5-6 часов. За 600 долларов можно купить модель с 80 Гб памяти и 6-ячеечной батареей или с 160 гигабайтами винчестера и менее емким аккумулятором.

Вердикт: горец, настоящий горец



му, что среди цен в 10-8-20-15-12 тысяч и тому подобное цифра в 1500 гривен смотрится просто удивительно. Впрочем, и 500-600 долларов теперь, после возрастания стоимости устройств, стало казаться не такой уж большой суммой.

Я ЛЕГКИЙ, НО СИЛЬНЫЙ!

MSI GX400





Устройство предоставлено компанией MSI (http://www.msi-ukraina.com)

Игровой ноутбук по определению должен быть мегапроизводительным, но далеко не всегда мегабольшим. Ведь дать достойный бой противникам можно и на компактном устройстве, например, таком, как геймерский ноутбук GX400 от компании MSI.

Внешняя крышка, как и положено устройствам такого класса, выполнена в ярко красном цвете, правда, чуть позже будет доступен еще вариант синего цвета, но, по-моему, предпочтительнее выглядит именно первый, более яркий, вариант. Хотя, как говорится, на вкус и цвет...

Вес данного устройства всего 2,2 килограмма со стандартной батареей, если установить усиленную батарею (она приобретается отдельно), он возрастет до 2,5 кг.

Диагональ дисплея – 14,1 дюйма, максимальное разрешение – 1280x800 точек, а для повышения углов обзора и улучшения цветопередачи экран покрыт глянцем.

В нашей версии MSI GX400 установлен высокопроизводительный процессор Intel Core 2 Duo P8600 с частотой 2.4 ГГц, 4 гигабайта оперативки, винчестер на 320 Гб и мощная мобильная видеокарта NVIDIA GeForce9600M GT.

Технические Характеристики

Дисплей	14,1» 1280x800
Процессор	Intel Core 2 Duo P8600, 2.4 ГГц
Оперативная память	4 ГБ DDR2-800
Видеокарта	NVIDIA GeForce9600M GT, 256 МБ
Жесткий диск	320 Гб
Оптический привод	DVD Super Multi
Интерфейсы	3 USB, VGA, HDMI, eSATA, Ethernet, PCI Express Card, Audio
Беспроводная связь	Intel 802.11a/b/g; Bluetooth V2.0
Дополнительно	веб-камера 1,3 Мпикс, кардридер (SD/MMC/MS/MS Pro)
Аккумулятор	6000 мАч 11.1 В
Габариты (ШхГхВ мм)	332x243x33,5
Вес	2,2кг
Предустановленная ОС	Windows Vista Home Premium
Ориентировочная цена	$1200

Такая богатая внутренняя начинка и небольшое разрешение экрана, позволяют MSI GX400 показывать феноменальные результаты производительности. Со стандартными настройками в 3D Mark 06 заработал 5750 марков, и 6120 марков в PC Mark 05 при стандартных настройках.

А теперь о самом вкусненьком. Всего лишь касанием одной кнопки можно активизировать турбо режим и процессор ноутбука сам автоматически разгонится со стандартных 2,4 ГГц аж до 2,9 ГГц. Улучшение результатов в тестах также не заставят себя долго ждать, в разогнанном режиме ноутбук вплотную подобрался к 6000 в 3D Mark 06 и взял планку в 7000 в PC Mark 05. Отмечу, что такого результата нелегко добиться даже на стационарном ПК.

Также возле клавиши включения питания и Turbo-режима расположена кнопка оптимизации энергопотребления – «Eco». Активация этой функции снижает частоту процессора до 800 МГц, что значительно продлит автономную работу MSI GX400, эту функцию целесообразно использовать, например, при наборе текста реферата или серфинге по просторам инета.

Отмечу, что GX400 кроме стандартных USB, VGA и PCI Express Card портов, также оснащен HDMI разъемом и eSATA интерфейсом для подключения внешних накопителей.

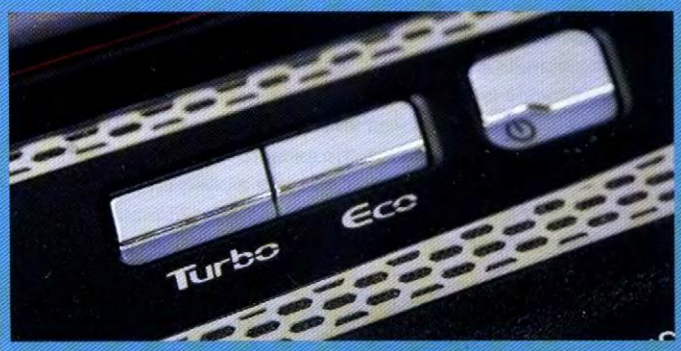
На ноутбуке можно без проблем посмотреть фильм: громкости и качества встроенных колонок вполне достаточно, да и заряда стандартной баратеи хватит более чем на два часа автономной работы

Важным моментом для любого игрового ноутбука является возможность отключения Touchpad. В MSI GX400 данная функция предусмотрена, и игрок может не волноваться, что автоматная очередь или прицельный снайперский выстрел попадет в молоко, потому что рука случайно коснется чувствительной поверхности.

\+ Производительность, компактные габариты, отключаемый Touch pad, очень малый вес, длительное время автономной работы

\– Значительных не обнаружено

★★★★★



Активация турбо режима увеличивает производительность процессора до 20%, а кнопка «ECO» значительно продлит автономность работы

ЗАГЛЯНИ ПОД КРЫШЕЧКУ

Logitech diNovo Mini



Неологизмы проникают в нашу жизнь так же быстро, как и то, что их порождает. В данном конкретном случае речь пойдет о слове «медиа». Куда ни глянь, оно буквально атакует со всех сторон - медиакультура, медиацентры, медиаклавиатуры… Правда, если в магазине или при знакомых упомянуть о такой, то вспомнят все почему-то только самые что ни на есть обыкновенные клавиатуры, только с кнопками управления плеером. А о том, что есть миниатюрные беспроводные клавиатуры (именно клавиатуры, а не пульты ДУ!) почему- то знают совсем немногие. Наверное, потому что устройств таких мало. А жаль – ведь один только Logitech diNovo Mini уже способен доказать удобство таких гаджетов. Почему?

Ну, хотя бы потому, что он обладает размерами обычного наладонного компьютера и может использоваться в паре с любым устройством, поддерживающим «голубой» стандарт. А это – и нетбуки, и мобильные телефоны, смартфоны и коммуникаторы, и даже стационарные компьютеры и ноутбуки в том случае, если лень вставать с дивана и подходит к экрану, чтобы нажать на кнопку. Самым ленивым даже не понадобится часто вспоминать о зарядке устройства. От одного заряда устройство может продержаться около 30 дней, а время полной зарядки – 4 часа. Также имеется функция быстрой зарядки, после часа которой diNovo Mini может проработать ровно 24 часа. Но все это – только в том случае, если вы не стучите по кнопкам денно и нощно. В противном случае лучше отнять от жизни устройства около половины времени.

Минус только один – если надо набрать текст, придется либо покупать наклейки для кнопок, либо запоминать расположение русских букв (оно тут стандартное, но надписей на кнопках нет). Радует, что это единственный сильный просчет производителя – все остальные кнопки на месте и вполне соответствуют своему назначению. У Logitech diNovo Mini есть 63 кнопки, среди которых Fn, Ctrl+Alt+Del, PgUp, PgDn, Enter и Back, кнопки управления мультимедийными потоками и даже тачпад, совмещенный с кейпадом. Работать со всем этим удовольствием можно и десятипальцевым методом, но только в том случае, если вам не больше 10 лет или вы являетесь редким представителем Дварфийской народности. У остальных пальцы окажутся слишком крупными для такого удовольствия, и им придется довольствоваться работой только лишь большими пальцами. Медленней, зато уверенней. Да и привыкаешь к такому методу работы быстро. Тугой ход кнопок – единственное что смущает после недельного общения с устройством, но такова его самозащита от случайного нажатия лишних кнопок и клавиш.

Над всем этим удовольствием в открытом состоянии возвышается пластиковая матовая темная крышка. Она защищает клавиатуру, хотя сама выглядит едва ли не более хрупкой, чем все остальные составляющие устройства. На самом деле после нещадного ношения в рюкзаке среди прочего хлама на ней обнаружилось пару царапин и ничего кроме. Нет, если бы я сел на клавитуру, ей бы точно не поздоровилось, но краш-тест проводить мне не хотелось – слишком уж дорога для меня Logitech diNovo Mini, причем во всех смыслах. Стоит она около 150-200 долларов. В пересчете на нашу с вами родную нацвалюту получается стоимость, которая, может, и не превышает стоимости компьютера, но уж точно приближается к нетбукам.

Технические Характеристики

Интерфейс	Bluetooth 2.0 (адаптер в комплекте)
Совместимость	PC/PlayStation 3
Количество клавиш	63, для нажатия большими пальцами
Тачпад	совмещенный с кейпадом, переключаемый
Подсветка	двухцветная, с датчиком внешней освещенности
Дальность действия	до 10 м
Время автономной работы	до 30 дней
Аккумуляторная батарея	литий-ионная, 950 мАч
Габариты и масса	152x9027,5 мм
Вес	175 г
Ориентировочная цена	$150

\+ Компактность, оригинальность, удобство управления и набора текстов

\- Нет русских обозначений, высокая стоимость

★★★★☆



Так как клавиатура достаточно маленькая работать с ней удобней большими пальцами

Этот диск работает и как тачпад, и как навигационный центр



ТИШЕ ГРОМКОСТЬ – ЛУЧШЕ СЛЫШНО

Sony NWZ-S738F



Технические характеристики

Объем памяти	8 Гб
	LCD, 2 дюйма, 240x320
FM приемник	есть
	WMV, MPEG-4, H.264
Поддержка аудио	MP3, WMA, WMA (DRM), AAC, WAV, PCM
	40 часов работы от одного заряда
Размер	43x89,5x7,5 мм
	46 г
Ориентировочная цена	$180

Каждый раз, отправляясь куда-нибудь из дому, будь-то в школу, институт, на работу или просто в магазин за хлебом, мы стараемся хоть как-то скрасить это вынужденное отлучение от игр и интернета. Самый простой вариант – нацепить наушники плеера и, оставаясь на своей музыкальной волне, как можно быстрее смотаться по делам, чтоб поскорее вернуться в свое шпильное царство. Хорошо, когда до места назначения рукой подать – можно сходить пешком. А вот сев в троллейбус/автобус/метро, сталкиваешься с тем, что постоянно приходится повышать и повышать громкость воспроизведения, чтоб хоть как-то нейтрализовать шум транспорта и его пассажиров. В принципе, ничего зазорного в этом нет, но лишние децибелы со временем могут сильно попортить слух. Вот найти бы какой-нибудь вселенский выключатель, чтоб гасил все ненужные шумы, оставляя только музыку… К сожалению, ничего подобного до сих пор не обнаружено, зато есть альтернативные технические варианты. Об одном из таких решений мы уже писали в прошлых номерах, а на этот раз речь пойдет о более экономном (в плане расхода денег на покупку) и более многофункциональном устройстве.

Плеер Sony NWZ-S738F – это возрождение старой идеи производителя о создании устройства со встроенной системой шумоподавления. Она избавляет от неудобного батарейного блока и необходимости постоянно тратится на эти самые батарейки. Первый опыт реализации этой идеи был не самым удачным – плеер не сильно впечатлил покупателей и оказался не востребован, так как уже тогда можно было приобрести более емкие и функциональные устройства. В этот раз шумоподавление встроили в модель высшего класса, обладающую не только продвинутыми аудио возможности, но и отличной поддержкой видео.

Основной фишкой плеера, отличающей его от возможных конкурентов, собственно и является система шумоподавления. Для ее функционирования устройство оснастили специальными наушниками со встроенными микрофонами. Полученные таким способом внешние шумы переворачиваются по фазе и приплюсовываются к исходящему сигналу. В итоге, внешний звук и звук из наушников гасят друг друга, оставляя только музыку… или тишину, если в данный момент ничего не играет, или громкость выкручена на минимум. Систему шумоподавления можно отключать, также есть возможность подстроить уровень чувствительности микрофонов, что влияет на агрессивность шумоподавления. Для путешественников пригодится возможность подключить плеер через комплектный переходник к аудиосети самолета, чтоб избавиться от шума при просмотре телепередач.

Как устройство высшего класса, NWZ-S738F обладает и множеством других свойств. Как аудиоплеер он может похвастаться наличием нескольких систем обеспечивающих высокое качество звучания музыки. Это Clear Bass, Clear Stereo, DSEE и наушники серии EX. DSEE восстанавливает высоки и низкие частоты, потерянные в процессе сжатия музыки, Clear Stereo, благодаря раздельному усилению правого и левого канала, создает широкую стереобазу, Clear Bass отрабатывает глубокие и чистые басы, а наушники обеспечивают воспроизведение всего этого удовольствия.

Время, когда правильный шаффл был единственно нужным режимом воспроизведения, давно канули в лету, теперь плееры фильтруют музыку под разное настроение. NWZ-S738F, в отличие от множества других плееров, выполняет эту сортировку самостоятельно, без помощи компьютера. Также он легко справляется и с традиционными режимами воспроизведения.

Если своя музыка наскучит – можно включить плеер. Если же и радиостанции надоели, то можно посмотреть клипы или фильм или полистать фотографии, благо двухдюймовый экран достаточно четкий и яркий, чтоб нормально работать даже на ярком солнце. В конце концов, когда все надоест, можно нацепить наушники, забросить плеер в карман и забыть о нем, о назойливом окружении и наслаждаться тишиной…



\+ Шумоподавление
Яркий и качественный экран
Чистый звук
Долгое время работы

– Практически нет

★★★★★

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ КОМИЗДАТ ШПИЛЬ! COMPUTERWORLD

ПРОДАМ ЧУВСТВА. НЕДОРОГО

Nokia 5800



Налево пойдешь – покупателя найдешь,
Направо пойдешь - в продажах потеряешь,
Прямо пойдешь – сверхприбыль обретешь
(с) Сказка Про Вендера

Технические Характеристики

Стандарт связи	850/900/1800/1900 GSM/EDGE, UMTS/HSDPA
Экран	3.2", сенсорный, 640x360 точек, 16 млн. цветов
Коммуникации	аудио 3.5 мм, TV-выход, Wi-Fi, USB 2.0, GPS-модуль
Память	150 Мб, microSD
Камера	3,2 МП, двойная светодиодная вспышка
Аккумулятор	Li-Ion 1320 мАч
Размеры	111 x 52 x 15.5 мм
Вес	109 г
111	1111
111	1111
Ориентировочная цена	$400

Главное не победа, а участие. Это правило действует не только в спортивных соревнованиях и учебе, но и при выпуске мобильных телефонов. Естественно, что тот, кто первым выпускает устройство нового типа, снимает сливки, но ведь он и рискует больше всех. Его последователи могут использовать уже проторенные дорожки, дополняя их собственными оригинальными решениями и функциями. Именно так и поступила компания Nokia, которая только год спустя после выхода первого сенсорного аппарата, сделала собственное чувствительное устройство.

***

В Nokia 5800 производитель использовал уже испытанную другими производителями систему работы и пальцами, и стилусом, добавил в аппарат возможность набора текстов на обычной (пусть и электронной) телефонной клавиатуре, QWERTY-панели или наэкранными рисунками. С распознаванием текстов аппарат справляется достаточно уверенно, хотя погрешности не исключены – они зависят от того, насколько аккуратно выводятся на дисплее буквы и слова. А вот привычную систему виджетов почему-то не стали использовать, вместо нее на экране Nokia 5800 оказалась «быстрая» телефонная книга, да и то – только на четыре номера. Такое ощущение, что производитель решил не нырять в воду, не зная броду, а сначала проверить температуру воды пальцем. Забегая наперед, можем сказать, что она явно показалась производителю комфортной, так что новом аппарате – Nokia 5630, будет уже 20 таких ячеек. Вторым виджетозаменителем стало меню быстрого доступа, сенсорная кнопка вызова которого располагается справа над дисплеем. Она позволяет вызвать мультимедийные приложения – игрушки, просмотрщик видео, галерею с изображениями и интернет-браузер.

При внимательном осмотрении самого аппарата или беглом знакомстве с его названием в глаза бросается надпись «XpressMusic». А самые внимательные могут заметить на левом торце аппарата две малюсенькие решетки динамика. Если размер и имеет значение, то уж точно не в этом случае. Потому что несмотря на то, что решетки тут незаметны из-за своей миниатюрности, поет аппарат громко и качественно. С голосовым динамиком и гарнитурой у нас возникали некоторые проблемы (посторонние шумы, пропадание звука, электронные отзвуки), но в другом экземпляре аппарата таких траблов не было, так что всю вину возложим на штатное редакционное привидение.

Дополнительный плюс, который сам производитель не выделяет – ка- мера. На фоне современных гигантов с 8-ми и 5-тимегапиксельными модулями, Nokia 5800 смотрится совсем грустно, но на самом деле снимает очень и очень хорошо – 3,2 МП достаточно для печати, артефактов на снимках немного, да и те – только между резкими переходами от одного яркого цвета к другому. Цвета же на таки кадрах яркие и приятные глазу.

А теперь, я извиняюсь за тавтологию, но перейдем к самому большому плюсу сенсорных аппаратов – большущему экрану. Он хорош не только из-за оригинального вида устройства, но и потому, что на нем намного удобнее просматривать сайты, читать книги, можно даже наслаждаться фильмами и фотографиями, работать с навигационными функциями аппарата – почти так же, как на экране карманного плеера. Ключевой момент во всем этом удовольствии – автоматический поворот картинки на экране при повороте аппарата, происходит это мгновенно.

И вроде бы все уже сказано об этом аппарате, да только забыли самое главное. Точнее – три главных момента. Первый – это комплектация, в которую включили классный чехол, два стилуса и интересный с виду и эргономики «медиатор». Второй момент состоит в том, что на самом деле Nokia 5800 – это не просто телефон, а самый настоящий смартфон, в который легко можно установить множество приложений. Правда, от прочих смартфонов производителя (имеется в виду последнего поколения), платформа этого устройства отличается в основном лишь заточенностью под сенсорность и внешним своим видом. Ну, а на третий нюанс советуем обратить пристально внимание – стоит Nokia 5800 не дороже даже бюджетных сенсорников других производителей.



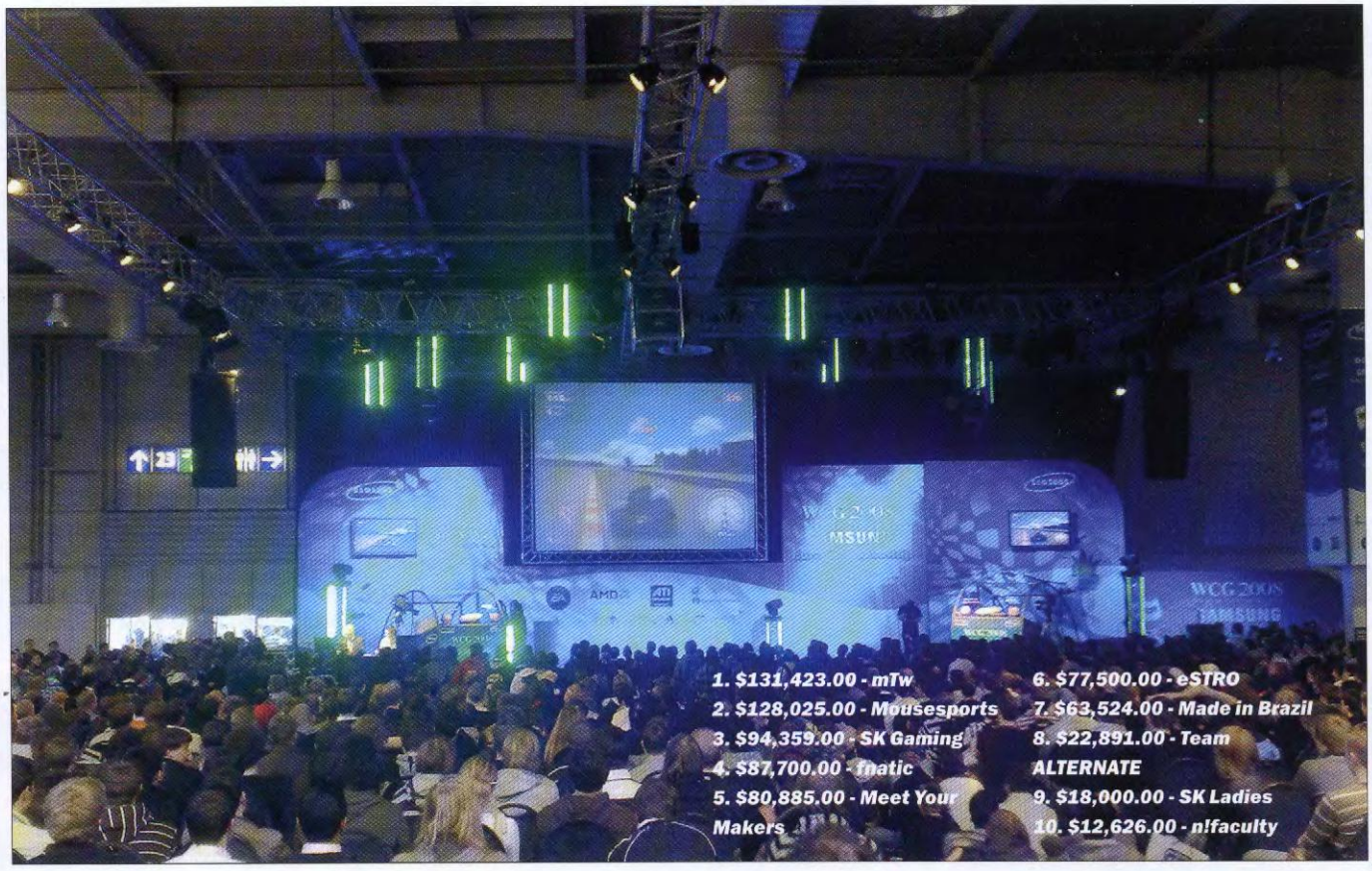
\+ Цена, качественный звук, неплохая камера, оригинальный вид

\– Иногда бывают траблы со звуком, всего 4 позиции быстрых контактов

★★★★½

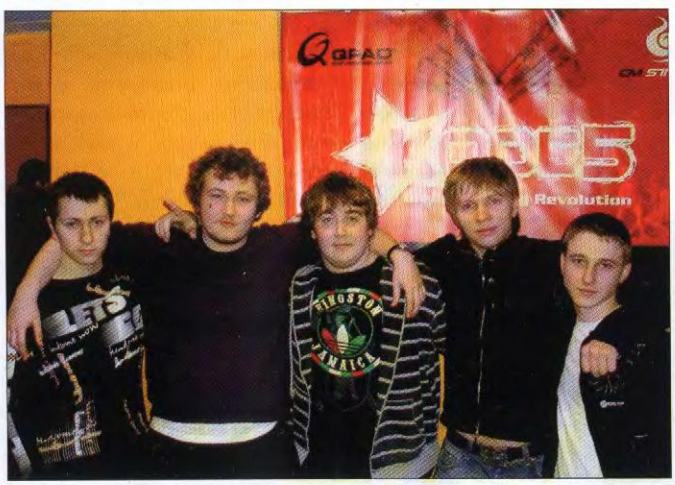
КИБЕРСПОРТ В ЦИФРАХ

Спорт или не спорт? Развлечение или работа? Ребячество или дело всей жизни? Ненадолго оставим извечные споры о серьезности виртуальных баталий в сторонке и беглым взглядом окинем достижения каэсеров в 2008 году.



О-у-о, не хочу в армию!

Не успел титулованный кореец Боксер дембель отгулять, как корейская армия объявила охоту на новых звезд. Жертвами стали чемпион WCG 2000, GoRush и чемпион WCG 2004, Xellos. Заключения врачей и решения призывной комиссии обжалованию не подлежат, и уже 16 февраля они начнут службу в корейской армии. Несмотря на это, буквально через несколько недель курса молодого бойца, у виртуальных атлетов появится возможность примкнуть к армейской киберспортивной команде Airfoce ACE. Вот что значит в стране развит киберспорт :)





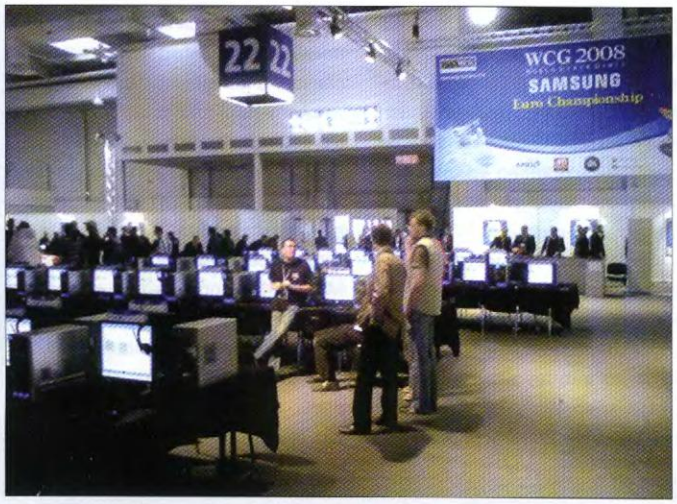
SEC: быть, или не быть?

На одном из немецких бизнес порталов появилась информация о том, что компания Samsung не будет принимать участия в знаменитой ежегодной европейской выставке CeBIT. Все киберспортивное движения мира замерло в ожидание информации от организаторов чемпионата Европы по компьютерным играм. За неимением последней, западными киберспортивными порталами было выдвинуто предположение не только о переносе места провождения ивент, но и об отмене последнего. Почвой для подобных предположений стала информация, которую опубликовал сайт www.koreatimes.co.kr. В своей новости они сообщили, что за



период октябрь-декабрь Samsung потеряли 12.000.000 у.е. Соответственно, из соображений экономии и было выдвинуто предположение об отмене турнира как такового. Так, Samsung Euro Championship, который заполнился отечественными геймерскими триумфами Wallkmen'а и HoT'а, оказался под знаком вопроса.

Спешим сообщить радостную новость – SEC был, есть и будет в этом году. Именно этот ответ получил корреспондент портала mymym.com, связавшись с организаторами турнира. Как утверждает оргкомитет, CeBIT не подходит для Samsung Euro Championship, и сейчас они просто ищут другое место проведения. Что ж, теперь нам остается лишь запастись терпением и пожелать удачи Украинской делегации.



Guess who back

Громом среди ясного неба оказалась новость о новом составе VirtusPro. Первое, что бросалось в глаза – в новом составе уже не было ни одного украинского игрока. Сухарев «Edward» Ваня, Тесленко «Zeus» Даниил, Благин «Kane» Михаил, некогда играющие за легендарную украинскую команду Pro100, покинули проект. Эта новость была интересна не только болельщикам, но и самим игрокам, которые об этом узнали из новостей на официальном портале команды. Истинные мотивы ухода троих украинцев из проекта не разглашаются. В пресс-релизе менеджер команды «Виртусов» заявил о том, что пути украинских и русских игроков разошлись, и в тоже время подчеркнул, что это никак не связано с результатами команды на киберспортивной сцене. Все бы это было очень печально, если бы в тоже время не было так радостно. Ведь именно распад старого состава VirtusPRO стал толчком к реинкарнации одной из самых успешных украинских команд. Да, Pro100 возвращаются на отечественную киберспортивную арену.







Костяк новой команды, собственно, и был составлен тремя выходцами из «Виртусов». Четвертым игроком стал ранее выступающий за Pro100 Frost, а замкнул великолепную пятерку перспективный Emelkin. Нельзя не согласиться, что украинская Counter-Strike сцена сильно изменилась. Игра некоторых украинских команд стала на порядок выше и не стоит сомневаться, что Pro100 встретят достойной конкуренцией. Но и Pro100 возвращается с одной лишь целью – ТОП-1. Неблагодарное дело прогнозы, лишь одно можно сказать точно – в этом году нас ждут незабываемые противостояния лучших украинских команд.

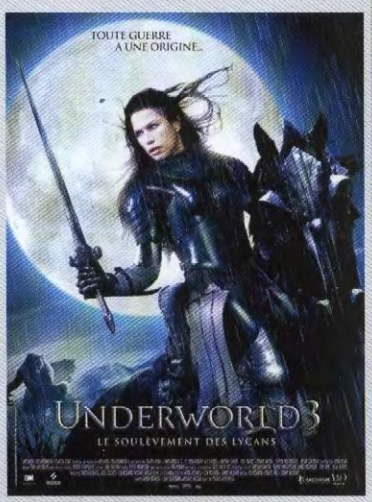








ЭТОТ МИР ПРИДУМАН НЕ НАМИ



С завидной последовательностью, то есть каждые три года, создатели знаменитого экшена «Другой мир» («Underworld») радуют своих фанов свежей кровью. Мировая премьера третьей части, именуемой «Другой мир: восстание ликанов» состоялась 16 января. И хоть по хронологическим событиям в фильме эта часть должна была быть первой, за экранизацию ее взялись в последнюю очередь и силами нового режиссера Патрика Татопулоса на смену Лену Уайзмену. Ну, за дебют не бьют. Из мира современного оружия переносимся в эпоху доспехов и главного бунта.

Сильные мира сего

В новом фильме милые и знакомые уже лица главы вампиров Виктора (Билл Найи), ликана Люциана (Майкл Шин), историка-вампира Андреаса Танниса (Стивен Макинтош) и ликана Рейза (Кевин Гревье) приняли в свои ряды новую героиню – Рону Митру, воплотившую в себе единственную дочь Виктора.

Соня… Для нее не выдумали ровно ничего, кроме костюма. Этот светлый, неприкасаемый образ, который Люциан пронес всю свою долгую жизнь, на деле оказался скучной, «деревянной» дамой. Рядом с ним или Виктором она меркнет, как стекло на фоне дорогих камней. Это была явно не ее роль, особенно в контрасте с Бекинсейл. Селин тут нет и быть не должно, но поскольку характер Сони зачем-то слизан «в копейку» с героини Кейт, то сравнений просто не избежать, и они будут не в пользу Митры.

Из негативного героя в двух предыдущих частях Люциан перекочевал в образ активного бунтаря за свободу нации. Вот здесь Майкл Шин просто расцвел. Его герой яркий, живой, сочный. Да и, чего таить, привлекательности ему не занимать как в глазах его расы, так и в расширенных зрачках зрительниц кинотеатра.

Вначале был Отец

Первым бессмертным был Александр Корвинус, двое сыновей которого унаследовали от него этот дар. Одного из них – Вильяма – укусил волк, и он превратился в оборотня. Принять людское подобие он уже не смог, и стал, по сути, диким зверем. Так появился первый ликан. Это была кровожадная животинка, которая разрывала в клочья все, что шевелится, и благодаря способности «заражать» своим проклятьем людей и животных, размножалась неимоверно быстро.

Маркус Корвинус, второй ребенок бессмертного, тоже не избежал участи быть искусанным, но над ним постаралась летучая мышь. Так появился первый в мире вампир.

Еще одним потомком Александра был Майк Корвин. Его никто не кусал, поэтому это был человек, предрасположенный, в случае чего, к гибриду обеих «вирусов».

Чтобы утихомирить братца и армию оборотней, Маркус предлагает помирающему воеводе Виктору бессмертие взамен на его войска и помощь в укрощении Вильяма. Тот соглашается, а его армия становится первыми Торговцами смертью. Но когда воевода поймал-таки ликана, то отказался выдавать его брату, заточив животное в подвал своего замка и поработив оборотней для службы. Ключ от тайного склепа Виктор разделил на две части – одну подарил дочери Соне как медальон, вторую носил у своего сердца в прямом значении слова. Когда он узнал про роман Люциана (раба-ликана) и Сони, который для дочери не прошел бесследно, то решил казнить обоих, испугавшись их потомка. Разъяренный Люциан, на глазах которого умерла возлюбленная, трансформируется в зверя и убегает, прихватив с собой ее медальон. С тех пор обостряется жесткая война между низшей расой оборотней и высшей – вампирами, настоящую причину которой знают только старожилы, потому что Виктор решает слегка подредактировать историю для следующих поколений. Для всех вампиров составлен закон, среди прочих пунктов которых значиться «Уничтожать леканов» и «Не рыться в прошлом». Чтобы создать организованную систему правления, были избраны Старейшины (Виктор, Маркус и Амелия) и Совет старейшин, который составляли высокие по чину вампиры. Старейшины меняются каждый век, отправляя предыдущих в «спячку» на 200 лет. Но перед этим «будят» следующего своей кровью, с которой передается и вся информация о деяниях Главы.

Чтобы о склепе первого ликана никто не узнал, он убивает семью того, кто его построил. Но его дочь так напоминает Вампиру о Соне, что он оставляет ее себе как приемную – это Селин, которой он потом расскажет, что ее семью растерзали оборотни…







Саундтрек

Если кто-то вообще обратил на него внимание. Композитором выступил Пол Хаслингер, который постарался и для «Адреналина», и для первого «Другого мира». Для «Восстания Ликанов» оформлением послужили темы The Cure, Puscilfier, AFI, Perry Farrell, The Deftones.

И, конечно же, хочется пропеть пару дифирамб самому яркому, на мой взгляд, персонажу – Виктору. Билл Найи своей игрой рвет всех, как дикий ликан грелку. В образе Старейшины он просто непревзойден. Виктор властен. Беспристрастен и суров. Он жесток. Но он отец и безмерно любит свою дочь. Но даже эта безмерная любовь не спасет ее от смертельного приговора.

Еще двое персонажей – Таннис и Рейз – нам знакомы по второй части «Другого мира» - «Эволюции». Андреас хранил в себе тайны вампирского рода, а Рейз был сильным и верным солдатом армии ликанов.

Тихо в лесу, только не спит ликан…

«У каждой Войны Есть Начало»… Конец ее мы уже видели, теперь самое время взяться за начало, так как в двух предыдущих частях со всеми бессмертными уже разобрались, и вполне резонно вернуться к истокам многолетних баталий между вампирами и оборотнями.

Действие «Восстания ликанов», как уже упоминалось, относит нас в средневековье. Люциан, помилованный самим Виктором, стал «гордостью своей расы», ликан-кузнец в почете у правителя. Но даже бессмертные не гнушаются человеческими чувствами. Да только межклассовая любовь стоит слишком дорого и рубиться под корень. А когда она случайно задевает родовые тайны, так без кровавой войны никак не обойтись. Люциану удалось сбежать из рабства вместе с группой других ликанов (а также ценным медальоном своей возлюбленной), и теперь вампирам спокойная жизнь может только сниться…

Таков краткий сюжет. Фильм настоятельно рекомендую смотреть только в кинотеатре, он просто создан для просмотра на большом экране, как, впрочем, и все экшены. Вся динамика, скорость и оглушительный звук заставят примять кресло, на котором сидишь. Костюмы, грим, комнаты замка – у любителей всего этого фетиша фильм вызовет просто звериный восторг.

Все события, по доброй традиции «Другого мира», происходят ночью. А тут еще и в лесу, кишащим дикими оборотнями, прямыми потомками самого Вильяма. Много крови, много драк, на этот раз в доспехах и на мечах. Штурм замка вампиров подозрительно напоминает взятие орками крепости из другого фильма. Вероятно, насиженное съемочной площадкой «Властелина Колец» место в Новой Зеландии оставило свой отпечаток на фильме. Но все равно, черт возьми, увлекает.

Хлеб и зрелища

Как человек предубежденный, я никогда не кину камень в сторону «Другого мира» как картины в целом. Да, ее снимал другой режиссер, он не опытен, в этом есть минус. Да, синюшность кадров и готический мрак в таких картинах уже приелись. Да, игра актеров в основном шаблонна, диалоги убогие, звери компьютерные, а ракурсы съемки уже предсказуемы. Но, положа руку на сердце, – не за яркой актерской игрой и не за афоризмами ходят на такие фильмы. Я смотрю на другой мир, и на все эти мелочи просто не желаю отвлекаться.

Вот так бывает

Актеры Кейт Бекинсейл (Селин) и Майкл Шин (Люциан) официально состояли в браке, у них даже есть общая дочурка (с кровью вампира и оборотня, вестимо. Виктора бы хватил инфаркт). Правда, они уже успели развестись, и сейчас Кейт себя чудесно чувствует в паре с Леном Уайзменом, который приложил свою руку ко всем трем «Мирам» в роли сценариста, к двум первым – как режиссер, и к двум последним как продюсер. Прямо не фильм, а семейный бизнес.





Как в мед, так ложкой

Тема вампиров и оборотней, несмотря на свою уже изрядную затасканность, все равно продолжает собирать большую аудиторию. А «Другой мир» стал настоящей дойной коровой, потому что, помимо лихо закрученного сюжета, состоит из непрекращающейся перестрелки и перегрызки между двумя враждующими расами, и люди там мелькают редко. Экшен, скорость, графика и кибер-готишные костюмы – чего еще не хватает? А Грег Кокс постарался как раз над созданием печатных шедевров «Другой мир», «Другой мир: кровный враг» и «Другой мир: эволюция».

На официальном сайте фильма www.entertheunderworld.com появилось целых три игрушки: Guard The Castle, Catacombs MAZE и Night Patrol. В первой оборотней отстреливают силами трех патрульных вампиров, во второй нужно пробираться опасным лабиринтом, а третья потребует максимально задействовать ваши пальцы, чтобы отбиться от стада оборотней. В старую онлайн-игрушку по второму фильму можно поиграть тут: www.sonypictures.com/movies/underworldevolution/game.

Кстати, посвященный фильму сайт по атмосфере не уступает фильмам.

По мотивам фильма была создана игра «Underworld: The Eternal War» (2004 год) в жанре «Third-Person Action» для платформы PlayStation 2. Разработчик ее – «Play It!»/«Lucky Chicken Games, Inc.». Тут можно стать вампиром (Селиной) или оборотнем (Райзом) на выбор, чтобы потом исполнять миссии, защищать, убивать врагов или просто укладывать всех подряд. А для расправы с нерадивыми можно применить несколько видом оружия.



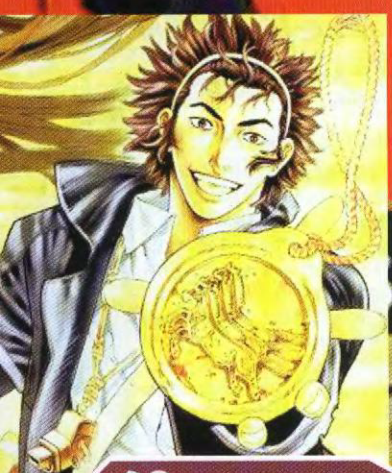
Да мне наплевать на его проблемы, Я – Амен-Оса, а не супергерой!
Амен-Оса

Повелитель призраков









В любой индустрии, которая развилась и утвердилась, появляется набор устоявшихся стереотипов, то бишь – клише. По сути, формула, по которой снимают однотипные фильмы и анимацию. За примерами ходить далеко не надо: в Голливуде это блокбастеры с обязательной любовной линией, в Болливуде (Индия) – семейные драмы с песнями и танцами до упаду, в Японии – исторические боевики, в индустрии аниме – это конечно типичные «гаремы», стереотипные герои в каждой второй ленте, девочки-волшебницы, и так далее. Перечислять можно до бесконечности. Причина этих клише одна – развитая индустрия, как разогнанный маховик, работает без передышки на большой скорости, продюсеры уже четко знают, что принесет им деньги, и рисковать, снимая «нетипичную» ленту или сериал просто не хотят. Потому что неизвестно, понравится ли это широкой публике, окупится ли в прокате. Вот поэтому многие последние блокбастеры ну очень похожи, а все американские супергерои ходят в нелепых костюмах и трико. Даже комедии стали достаточно однотипными: «Всегда говори да» – почти клон «Лжец, лжец, лжец». Поэтому ожидать чего-то новенького и нестандартного можно очень долго – это будет либо какой-нибудь мега-прорыв малобюджетного фильма, какой это в свое время сделал Лукас, либо новый гений который сни-

мет что-то кардинально новое, например как Тарантино. С другой стороны именно эти клише и «убивают» медленно но верно, саму индустрию, анимационное однотипное мыло рано или поздно начинает раздражать даже самых ярых любителей фансервиса или гаремов. Поэтому в каждый проект режиссеры стараются привнести хоть какую-то долю новизны.

Сегодня мы препарируем полнометражку «Повелитель призраков», которая с японского Shin Angy Onshi переводится как «Новый королевский секретный посланник». Трудности перевода это, конечно, вообще отдельная тема для разговора, каких только хохм не отмачивают переводчики. Вот американцы это аниме обозвали Blade of the Phantom Master – дословно: «Клинок Мастера Фантомов», при этом у главного героя нет клинка, потому что он пользуется исключительно огнестрельным оружием, его ни разу не зовут Мастером, и вызывает он не фантомов, а призраков. Чуть-чуть так промахнулись, да?

Полнометражки смотреть всегда приятнее; во-первых, меньше времени тратиться, во-вторых, они не успевают позлить нас очередными стереотипами и наигранными рожами. Как обычно сначала была одноименная манга. С 2001 по 2007 сначала в Южной Корее, а потом и в Японии ее превратили в сериал, а в 2004 сделали анимационную полнометражку для релиза в кинотеатрах, это, кстати, было первое официальное сотрудничество корейских и японских аниматоров.

Затравка фильма – это легенда о древнем царство Дзюсин, в котором состояли на службе могущественные Амен-Оса. Эти воины, наделенные силой вызывать призраков-воинов, путешествовали по царству, выполняя одновременно роль посланников, защитников слабых, и судей справедливости. Если властитель какой-то провинции был слишком жесток к простым подданным, Амен-Оса быстренько разъясняли ему что к чему, если не словами то оружием. Великое царство Дзюсин в итоге пало, исчезли и Амен-Оса… но один продолжает бродить по разрозненным теперь землям и вершить правосудие. Некоторые конечно усмотрят в этом пафос, но все на самом деле немного прозаичнее: главный герой Мунсу нисколько не напоминает типичного вершителя правосудия. Сам по себе, никому не принадлежа и ни от кого не завися, страдающий астмой, очень спокойный и меланхоличный, порой чужие дрязги и проблемы его вообще никак не трогают, и он не собирается в них влезать. С другой стороны, если его что-то трогает, он может свернуть в нужное царство и восстановить справедливость, угрожая убить не только злобного правителя, но и кучу простых людей, которые до сих пор не подняли восстания, отдавшись







трусости и страху. Умея красочно призывать сотню-другую воинов-призраков, Мунсу каждый раз убеждает других, что чудес не бывает, это или фокусы или шарлатанство. Раз за разом он оказывается прав.

Несмотря на то, что наш Амен-Оса одет во вполне современную одежду (куртка, джинсы), путешествовать ему приходиться по миру, который больше напоминает средневековую Корею. Ведь именно ее историческим прошлым вдохновлялся создатель манги. Второй персонаж – Чун Хьян, молодая девушка, которая волей обстоятельств решает стать Сандо – то бишь, телохранителем Амен-Осы. Правая рука у нее превращена в здоровенную когтистую лапу, поэтому она носит широкий плащ, скрывающий это, и дерется как левша – свободной рукой. Модный ныне гламурный штамп всплывает и тут – ее одежда больше всего похожа на ее тотальное отсутствие, а дерется она как супермастер боевых искусств. Вот так они с Мунсу и бродят вдвоем, даже втроем – компанию им составляет пушистый и кавайный дополнительный персонаж – пустынная летучая мышь.

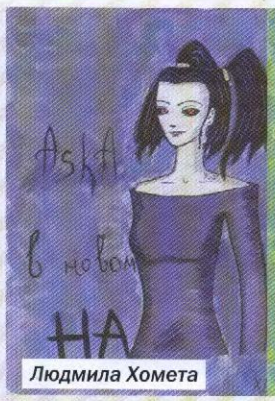
Сама полнометражка делится на две части, то есть две разные истории в двух разных локациях. Сериал, по отзывам тоже не блещет цельностью, то поражая закрученностью и быстротой сюжета, то отсылая зрителя к нескольким часам медлительных воспоминаний Мунсу о своем прошлом. В целом, качество анимации и прорисованных бэков меня порадовало, тщательная прорисовка лиц тоже. Мунсу не типичный персонаж, поэтому за ним и раскрытием его характера интересно наблюдать, если ему кто-то не понравиться, он может вызвать воинов-призраков только для того чтобы чувака хорошенько отмутузили по ребрам. Аниме сделано в реалистичном ключе, поэтому милых ужимок здесь нет, напротив, обилие кровавых или мрачных сцен. Так что если «Повелитель призраков» придется вам по душе, можно потратить время и на сериал.

Happyness
happpynesss@yandex.ru

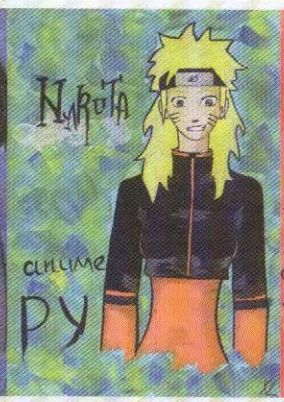




Усатенко Андрей



Людмила Хомета







Чалая Инна



Максим Морозов

Андрей Яблонский





Николай Почерняев



Татьяна Мальгина



Алексеей Брожко

Дима.

Шпиль паздравляю тебя с новим годом. Хачу пажелать тебе всево самово лутшево. Я решил написать стих.

Если Шпиль читать ты будеш
Будеш знать все перий всех.
Если хочеш палучить приз прикольный
лутше всех, то ти должен постаратса и
Мозги свої привлечь, иногда ти даже
можеш показать свій аниме талант.
Из шпилем ты будеш главним
среди всех своих друзей.
Пусть в 2009 новому году в шпиле
будет много нових і крутейших
самих лутших игр.

Спасибо, мы все посмеялись!

Kai Lerayne.

Здравствуйте! Ни для кого не секрет, что практически все издания о играх сейчас имеют интернет-версию. трудно представить себе геймера, не имеющего доступа в веб и в то же время иногда не хватает времени выйти в киоск за журналом (не выписываю я ег опо вполне понятным причинам). особенно это становится актуальным, когда нужно найти информацию о какой-то конкретной игре - не перерывать же подшивку бумажного издания, даже тем у кого она есть. Отсюда, соответственно, вопрос - собирается ли ваш журнал обзаводиться онлайн-версией?

Сайт имеется и, в принципе, функционирует. Уже давно работаем над тем, чтобы его обновить, но нас так мало, а сайта – так много… Тем не менее, новый сайт «Шпиля!» находится на стадии завершения и скоро появится во всемирной сети.

Привет редакторам любимава журнала:) Мне вот подумалось, что хорошо было бы сделать еще какой-нибудь конкурс - ну такой, чтобы не обязательно было знать все мелочи новых игрушек. А то если комп не тянет, то даже обидно, что выиграть ничего не могу. Вот бы что-то по старым игрушкам или по мобильным хотя бы… А еще я хотел спросить, не подскажете ли, что делать, если у меня главную героиню в Memento Mori постоянно увольняют?… Я понимаю что кризис но вы ведь написали что другие варианты тож есть

Сижу жду ответа на подоконнике, ваш самый верный читатель

Собственно, в конкурсах и так есть вопросы касающиеся старых-добрых игрушек. Будь повнимательнее. А если не знаешь ответов – пиши анекдоты, мы их любим. Авось да разжалобишь наши холодные редакторские сердца . А по поводу героини – что я могу тебе сказать? Попробуй устроиться разнорабочим на стройку куда-нибудь. Кризис – дело тонкое…,

Маша, 14 лет.

Добрый день ридакции, рисовать я не умею, ответов на ваши вопросы не знаю, пяэтому о чем написать даже не знаю. А прислать письмо хателась - вы писали, что руки мерзнут, решила выслать вам кота. Надеюсь дойдет нармально. Вы не валнуйтесь, он не живой и немного стращный с виду, зато теплый, я его сама сделала.

Кстати, на счет котов. Моя кошка родила 2х котят. Одного отдали, а к второму все так привыкли, что уж наверное придется его оставить. Теперь у меня 2 кошки. Скоро весна. К следующей зиме ожидается большой прирост грелок.

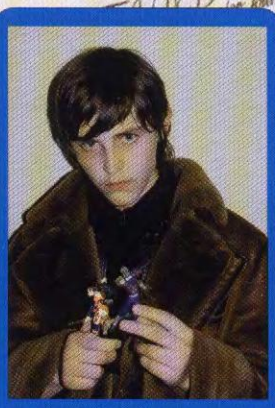
Уважаимая редакция, я не знаю что делать… по вашему совету сделал девушке подарок -дал погонять свой акк в Варике, а она там нашла новую любовь… И теперь у меня нет ни девушки, ни моего акка…. Понимаю, бывает разное и я не в обиде на вас. Просто скажите, как ей отомстить?

Вася ака MedveD

Играй в Perfect World. Только будь осторожен, игровым персонажам женского пола не всегда соответствует игроки-девушки.



Знакомые все лица: Александр Коваленко снвоа подослал к нам в редакцию своих родственников, на сей раз за призом за угаданные геймтреки.



Несмотря на испуганный вид Усатенко Андрея, получившего заслуженную награду за аниме-конкурс, никто у нас победителей не обижает – наоборот, ждем всегда с распростертыми объятиями.



Даниил Кошель унес в награду за свои труды и познания сразу два подарка – клавиатуру и мышку.



Бурак Андрей таки смог раскусить косплей, а вот в редакцию приехать не смог - прислал свою красавиу-сестру.



Денис Дыба занял третье место в угадывании геймтрека и получил за это достаточно увесистую коробку.

Итак, подводим итоги январских конкурсов.

Геймтрек:

1. Александр Найденов, г. Дзержинск – Creative Fatal1ty HS-100
2. Максим Заруднев, г. Красный Лиман – Creative HS-950
3. Владислав Мастеров, г. Одесса – Creative HS-450

Игроскоп:

1. Артем Возвратов, г. Запорожье – Logitech G9 и Logitech G15
2. Сергей Порейко, г. Днепропетровск – Logitech MX518
3. Владислав Мастеров, г. Одесса – лицензионный диск с игрой

Игроскоп

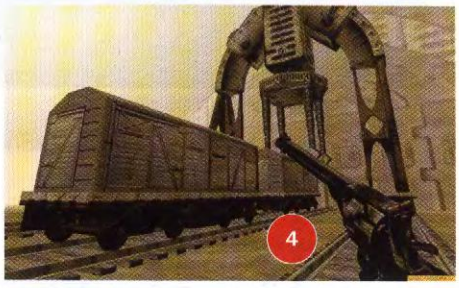
Внимательно посмотрите на скриншоты. Они принадлежат шести различным играм (каким мы вам не скажем ;)). Ваша задача – правильно ответить на вопросы. Каждому вопросу может соответствовать как один, так и несколько ответов. Желательно вписывать названия игр.

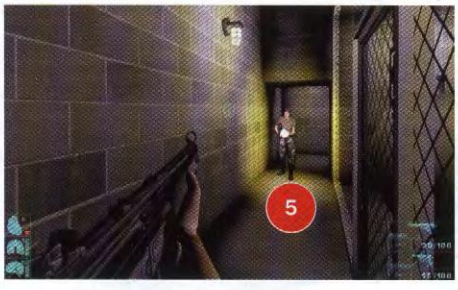
1. Расположите игры в порядке их появления (писать только номера скринов).
2. Какие (ая) из этих игр не шутер (возможно, жанровый коктейль)?
3. Какие (ая) игры (а) создана по фильму?
4. В каких (ой) играх (е) главный герой – девушка?
5. Какие (ая) игры (а) создана украинскими разработчиками?













Среди всех приславших правильные ответы будут разыграны три призовых места. Первое место мышь SVEN RX-900 Laser Gaming, клавиатура SVEN Comfort 3535 Multimedia Keyboard и ИБП SVEN Reserve-650. Второе место мышь SVEN RX-900 Laser Gaming, клавиатура SVEN Comfort 3535 Multimedia Keyboard. Третье место мышь SVEN RX-700 Laser и клавиатура SVEN Comfort 4800EL Multimedia Keyboard

Распознай Геймтрек

Для участия в этом конкурсе нужно, чтобы у вас или у ваших знакомых был номер журнала с диском. На диске в разделе «Конкурс» можно найти пять тридцатисекундных отрывков саундтреков из игр. Отгадайте, из каких игр взяты мелодии, запишите их названия (игр, а не мелодий) в отрезной купон и отправьте его в редакцию журнала. Среди приславших правильные ответы будут разыграны три приза от компании Creative. За первое – GigaWorks T40, второе – GigaWorks T20 и третий – Inspire 2.1 2700.

Аудио-конкурс

1.
2.
3.
4.
5.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.



* Ф. И. О. _____

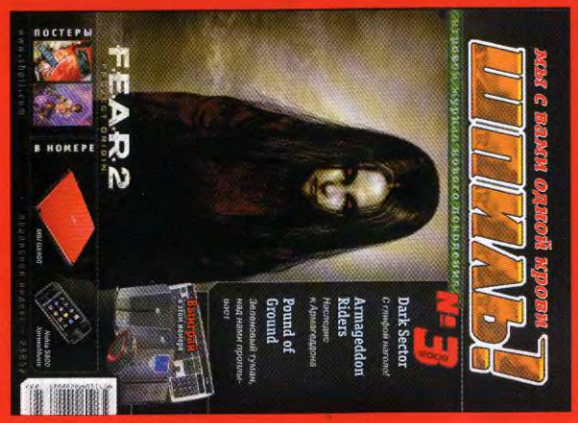
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ИГРЫ

Дэмо версии
- Burnout Paradise
- NecroVision
- Grand Ages Rome
- Puzzle Quest Galactrix
- Walkie Tonky
- Zombpocalypse
- Football Maneger 09

Shareware
- Построй-ка 2
- Планета битвы 2: Миры вдалеке
- Обеденный переполох
- Охотники за привидениями
- Дарья: Загадочное путешествие
- Побег Макса
- Натали Брукс: Сокровища затерянного королевства
- Времена года 2

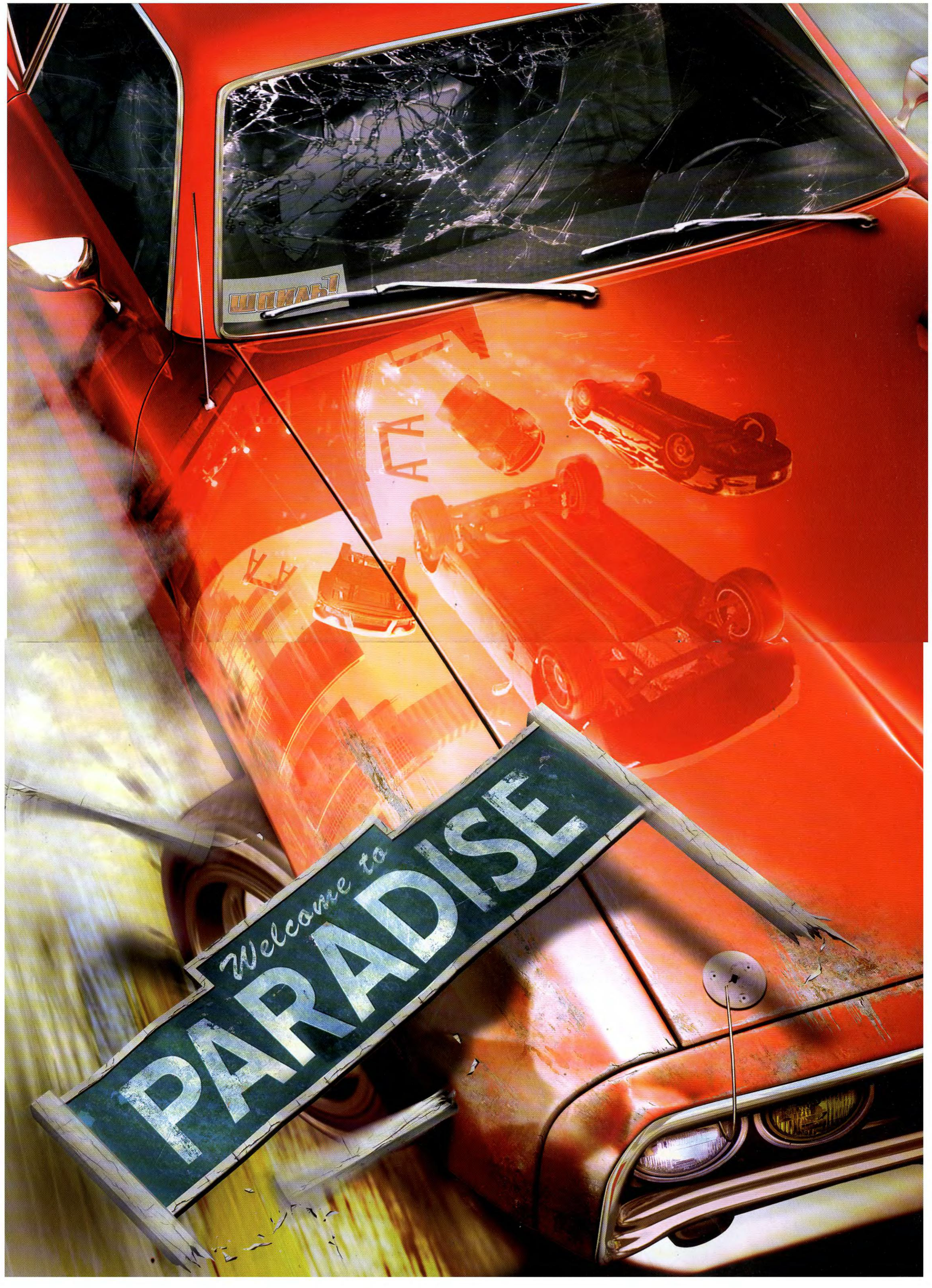
ПАТЧИ
- BurnoutParadise 1.0.0.1
- Gears of War
- GTA IV v1
- NFS: Undercover v1.0.1.17
- Stronghold Crusader Extreme v1.2.1 (eng)

ВИДЕО
- FEAR 2: Project Origin
- God of War 2
- Mario & Sonik: Winter Olympic Games
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Burnout Paradise
- Transformers
- Mirrors Edge – Slill alive theme
- Warhammer 40k: Down of War 2
- Necrovision
- Pound of Ground
- Tekken 6

ПРОГРАММЫ
- Deamon tools lite v 4302
- Alcohol 120% trial v 1.9.8.7117
- GOM Player
- K-lite codec pack v462 full
- Winamp v5541
- Winrar v380ru
- Irfan view v4.25

А ТАКЖЕ
- Обои для рабочего стола




Welcome to
PARADISE


NIVAL
ONLINE