

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 6
2002

DVD



**Warhammer
40000:
Dawn of War 2**
*Тираниды
не пройдут!*

**Puzzle Quest:
Galactrix**
*Вселенская
головоломка*

**Аллоды
Онлайн**
*Новая жизнь
в новом мире*

На диске:

- Star Craft 2
- King's Bounty:
Принцесса в доспехах

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Компактная акустика
формата 2.0

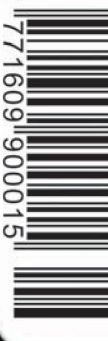


Sony Rolly

www.shpil.com

подписной индекс - 23852

9 771609 900015



Edifier | a Passion for Sound

АКЦИЯ
2xEdifier
по цене одного
подробнее на сайте
www.edifier.com.ua



СЕРИЯ **S** - УВЕРЕННОСТЬ В ПРЕВОСХОДСТВЕ

Edifier



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Эх... Зря мы в мартовском номере на обложку Альму поставили... Как привезли нам его из типографии, так сразу в редакционных коридорах стали всякие странности твориться – то призраки по коридорам ходят, то под подвесным потолком что-то бегает, то из шкафов отблески красных глаз видны. В общем, добром это не закончилось. Тихо, украдкой, подобрался кризис, и как скажет – «ПЫЩ!» – все и разбежались, и закрылся Издательский Дом «Комиздат»...

Но «Шпиль!» так легко не сдается. Мы возродились как Феникс из пепла, чтоб снова радовать наших читателей и почитателей свежими мегагеймами и очищать мир от скверны Ацтоя.

В этом номере мы попытались сохранить баланс между новинками и пропущенными за два номера интересными играми. Но нельзя впахнуть невпихуемое, и часть игр нам пришлось оставить на следующий номер. Так в нем обязательно будут «King's Bounty: Принцесса в доспехах» и «Zeno Clash». Также в этом номере у нас нет уже ставших привычными конкурсов, но в самое ближайшее время мы надеемся исправить эту печальную ситуацию и возобновить наши викторины.

Это все новости на данный момент. Ждите позитива к следующему номеру и читайте этот. За сим откланиваюсь.

By BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА	2
MegaGame	
The Sims 3. Куклы обретают жизнь!.....	6
X-Men Origins: Wolverine. Один удар – четыре дырки.....	9
Demigod. Сумасшедшая семейка	12
Warhammer 40000: Dawn of War 2. Второй рассвет.....	14
Drakensang: The Dark Eye. Страна белых лепестков	18

To play or not to play

The Path. Десять негрят.....	21
Tom Clancy's EndWar. Идем с тобой в последний бой.....	22
Ceville. Тирания для чайников.....	24
World of Goo. Тянем-потянем.....	27
Puzzle Quest: Galactrix. Все гениальное просто.....	28
Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Голливудские страсти.....	30
Казуалки.	36

Ацтой

ShellShock 2: Blood Trails. Тяжелая контузия.....	37
--	----

Карман-и-я

Prinny: Can I Really Be The Hero? Не prinnumайте близко к мозгу	38
Patapon 2. Возвращение барабашки	39

Ждем-с

Аллоды Онлайн. Разделяй и властвуй	40
Operation Flashpoint: Dragon Rising. Когда гремит оружие, законы молчат.....	44

SoSSySka

Проектирование и архитектура игр.	47
--	----

Железный бум

Тест новых высокопроизводительных видеокарт.	48
Creative N400, Logitech Z-5	50
Sony Rolly. Звезда танцпола	52
Creative Vado. Эпоха Vado'лея	53

Клубничка

Настольный Warhammer 40K. Тридцать восемь тысяч лет спустя	54
Asus Open Winter 2009. Киберспортивная зима 2009	56

Columbia Brothers

Star Trek. Легионеры звездного пути.....	58
---	----

Анимания

Студия Bones: ни одной ошибки.	60
---	----

Vox Populi

Письма читателей.	62
Анонс.	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!»

Выдается російською мовою;
щомісячно, від травня 2001 р.
№ 6 (88), червень 2009 р.

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

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
А. Чеснов, А. Карташева

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 23.05.2009.
Наклад 30 000 прим.
Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
«ООО «СЭЗМ»
г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54,
592-35-06
Зам. 353
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «ООО «СЭЗМ»

VDS64

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

Свідство № KB-5116 від 14.05.2001
Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.gamespot.com,
www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727

Впадаем в ярость



Некоторые разработчики тяжелы на подъем, но если раскопечегарятся, то аддоны и продолжения выпускают с завидной постоянностью. Самый яркий пример – GSC, потратившие семь лет на разработку первого Сталкера, и теперь выпускающие каждый год по дополнению (кстати, в конце лета нас ожидает оче-

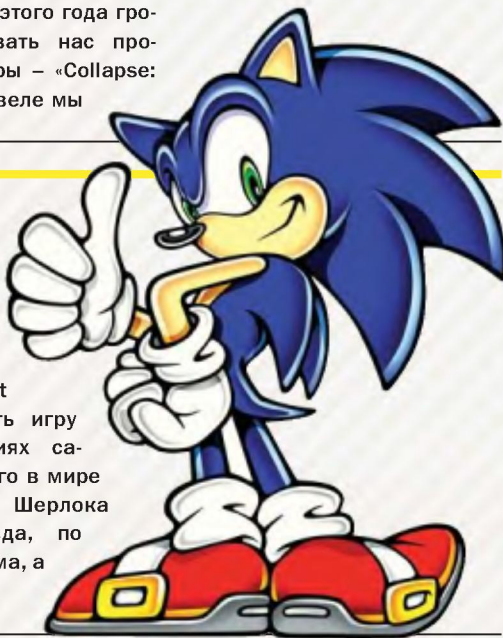
редной – «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»). Creoteam, создатели нон-стоп экшена Collapse, тоже пошли по этому пути. Потратив пять лет на первоначальную разработку, они подготовили хороший плацдарм, и уже в конце этого года грозятся порадовать нас продолжением игры – «Collapse: Ярость». В сиквеле мы

снова бываем в шкуре Родана. Но теперь вместо того, чтобы пытаться ликвидировать угрозу, мы будем искать возможность выбраться живыми из Периметра. Мало того, что распад аномалии породил множество новых монстров, так еще и армия решила полностью зачистить пораженную территорию. А чтоб «рубилково» на два фронта не наскучило, нам обещают подбросить много загадок и неожиданных сюжетных поворотов. Помимо продолжения сюжетной линии нас ждут новые режимы прохождения, прокачка персонажа, получение рангов, улучшенная графика с «брутальной» расчлененкой и возможность входить в состояние ярости, улучшающее показатели Родана и позволяющее еще зрелищнее крушить врагов.

Ежовая возня

Компания Gameloft более всех прочих разработчиков известна любителям телефонных игрищ. Теперь же эта компания имеет все шансы прославиться еще больше: она будет разрабатывать, публиковать и распространять мобильные игры, основанные на брендах SEGA. Вернуться к основам основ и поиграть Соником и его дру-

зьями можно будет в следующем году. Кроме того, Gameloft берется делать игру о приключениях самого известного в мире детектива – Шерлока Холмса, правда, по мотивам фильма, а не книги.



Воровали, воруем, будем воровать

Периодически разработчики по той или иной причине возвращаются к старым проектам, оживляя их. Иногда это получается и получается очень хорошо. И это вселяет в нас, игроков, новые надежды. На сей раз возрождать собираются Thief, которая не принесла своим создателям особого дохода, зато принесла известность. Правда, помимо собственно



заявления компании Eidos, которая взялась за реинкарнацию похождения Гаррета, сайта и официального форума, информации никакой нет, что порождает сомнения – будет ли игра такой же хорошей, как

раньше. Однако, советуем периодически заходить на сайт www.thief4.com и следить за новостями самостоятельно – вдруг, пока номер печатается, да новый делается, появится что-то новенькое. Чересчур обрадовавшихся спешим вернуть на Землю – отвлекшись на Thief, Eidos отложила до следующего года ожидаемый стелс-экшен Deus Ex 3.

Карты, магия, герои



Любителям аниме, манги, японских традиций и Nintendo DC посвящается – Might & Magic: Clash of Heroes. Новенькая, свежее анонсированная игра будет не только графически оформлена в традициях этой культуры, но и похожа на японские творения сюжетно: главному герою придется сражаться против злобных демонов в пошаговых битвах, выполняя при этом различные задания и исследуя попутно мир. Помимо одиночного режима, в игре обещают сделать мультиплеер. Издавать игру будет Ubisoft Entertainment, причастная ко многим аниме-играм, а вот делает ее, как ни странно, канадская команда (Carubara Games). Насладиться карточным раскладом можно будет никак не раньше августа – именно тогда игру планируют выпустить в свет.



Мертвый космос вечен

Пока первая часть игры Dead Space заслуженно собирает с игрового мира немалый урожай вечноразделенных ресурсов (игра разошлась тиражом в 1,4 млн копий), ее создатели и издатели задумываются над продолжением. Правда, точной эту информацию назвать сложно – официального релиза EA еще не делала, да и



выйдет новая часть не скоро: в этом году на Wii будет выпущен шутер Dead Space Extraction, и только после его выхода можно ожидать чего-то нового. Но надежда есть, и мы ждем и верим.

Опять двойка



Далекая от нас японская компания Vanillaware решила сделать шаг назад, вернувшись от трехмерности к играм двухмерным. И, судя по ролику, показывающему игровой процесс, правильно сделали: игра получилась красивая, проникновенная, задорная и очень интересная. Настолько интересная, что аж обидно становится: японцы уже играют, а нам еще ждать до конца года – именно тогда Muramasa: The Demon Blade выйдет в Европе и будет доступна хотя бы на английском языке. За основу игры взяты мифы и легенды, так что главного героя будет ожидать логичное и захватывающее приключение.

Приставка и друг человека



Счастливые владельцы приставок Xbox 360 и PlayStation 3 осенью получат в свои руки новую игрушку: совсем недавно был анонсирован экшн от третьего лица

Dead to Rights: Retribution, рассказывающий о похождениях детектива Джэка Стейта и его верного пса и помощника по имени Тень. По слухам, правда, в игре не все глад-

ко, да и скриншоты выглядят очень скромно, но давайте будем оптимистами – у разработчиков есть время все доделать, так как выйдет игра только в конце года.

Супергерой вечны

Тем, кому надоели уже World of Warcraft и Lineage 2, есть, на что пересесть летом: компании Atari и Cryptic Studios, известные своим «шумным» проектом City of Heroes, создали и уже практически выпустили новый супергеройский проект Champions Online. Для игроков всего мира он будет доступен 14 июля. Обустраившись в новом мирке, не придется его постоянно спасать – на-



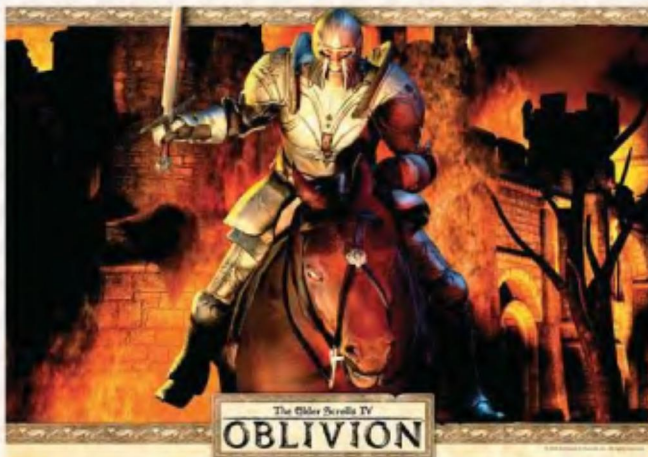
оборот, можно создать злобного персонажа, который будет всем подстраивать пакости и всячески вредить существованию других персонажей. Обещает быть захватывающе, причем не только из-за возможностей жизни в мире, но и благодаря оригинальной системе создания персонажа и генерации его возможностей и умений.

Читать не вредно

Книги, фильмы и игры постепенно превращаются в замкнутый круг: разработчики делают игры по мотивам книг и кинолент, киношники снимают фильмы, рассказывающие судьбы игровых и книжных персонажей, а литераторы на досуге пописывают о похождениях известных игро- и киногероев. Для них это сплошная выгода, для нас – пусть и не всегда удачное, развлечение и продолжение жизни в полюбившихся мирах. Естественно, только в том случае, если продукт качественный. Надеемся, что книги по The Elder Scrolls, которые пишутся Гергом Кизом, будут именно та-

кими. Пока что почитать их не представляется возможным, известно только, что события, описанные в книге, разворачиваются после событий The

Elder Scrolls IV: Oblivion. Впрочем, ждать остается не так уж и долго – читать нас заставят с наступлением нового учебного сезона.



Мистер Дварф



Мисс Шпиль

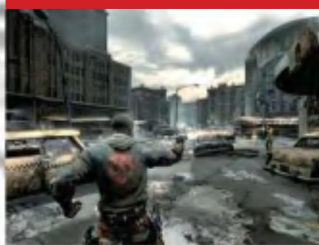


Доспехи для бога



Самое главное в жизни настоящего спортсмена – это соответствующая обстановка, которая будет подстегивать тренироваться все больше и больше. Это относится и к киберспортсменам, поэтому выбор корпуса для системного блока значит совсем не мало. Для тех, кто еще не обзавелся оным, компания Thermaltake Element выпустила новый корпус T-серии, предназначенный специально для киберспортсменов. Его преимущества – это не только внешность и подсветка, но и система охлаждения, состоящая из пары вентиляторов со скоростью 1400 и 800 оборотов в минуту, а также возможности установки СВО с трубопроводами диаметром 1/2, 3/8 либо 1/4 дюйма. Еще одна «фишка» новинки – система защиты от повреждений установленных внутри компонентов. Что именно она из себя представляет, можно будет посмотреть в конце года, тогда же будет известна и стоимость этого корпуса.

Добро пожаловать в мир криминала



Одна из самых известных украинских компаний, разрабатывающих игры, Vogster, начала тестирование криминальной онлайн-игры – CrimeCraft, которую также покажут на Е3. Пока что игрушка покрыта завесой тайны, но, судя по крупным данным информации, просочившимся сквозь крепко сжатые пальцы разработчиков, она обещает быть интересной и немного похожей на GTA. Что ж, остается только ждать и верить, что Vogster ерунды не сделает.

Гони, Валентина, гони

Кто из нас не мечтал стать повелителем мира? Ну, или хотя бы небольшой его части, чтобы можно было делать все, что хочется и когда хочется... Да и само звание «Повелитель» прельщает ничуть не меньше. Хотите? Ну, тогда вам придется напрячь все силы, чтобы подготовиться в следующем году к чемпионату по оверклокингу, или, проще говоря, разгону компьютеров. Да-да, такой существует: благодаря компании Futuremark Corporation и почти что десятку ее партнеров, начиная с 18 мая этого



года, по всему миру ищутся таланты. Состязания между потенциальными повелителями

будут проводиться вплоть до 14 июня, когда будут награждены лучшие.

Внешность бывает обманчива



Компания ASUS, похоже, решила запнуть за пояс всех производителей клавиатур вместе взятых: она так выпустила Eee Keyboard, которую многие считали концептом. Для тех, кто еще не слышал про это чудо природы,

расскажем о ее возможностях: внешне устройство выглядит как простая клавиатура, правда, справа у нее расположен пятидюймовый экран, а внутри установлены процессор Intel Atom N270/N330, 32 Гб SSD-диск и 1 Гб оперативной памяти. Для внешних коммуникаций в Eee Keyboard пре-

дусмотрены разъемы HDMI, VGA и Ethernet, а также модули беспроводной связи Wi-Fi и Bluetooth; работает клавиатура под управлением обычной Windows XP. Если некуда деть 600 долларов – можете потратить их на такую вот штуку. Осталось только дожидаться конца года.

Бей других, чтобы им не повадно было

Помимо тех, кто садится за виртуальный руль виртуальной машины, чтобы ощутить весь драйв скорости, есть геймеры, которые очень любят убивать всех и вся, кто попадает под их колеса. И таких немало, правда, игр, удовлетворяющих эти запросы, пока что совсем немного. К их числу скоро присоединится творение рук Bizarre Creations и Activision – яркая и быстрая аркада Blur, главное в которой – выжить на



безумных трассах в многочисленных крупных городах мира, суметь защититься от нападок противника и уничтожить их всех. Посмотреть

на игру в реальности можно будет совсем скоро – ее покажут на Е3 2009, а вот когда она попадет в наши загребущие ручки еще неизвестно.



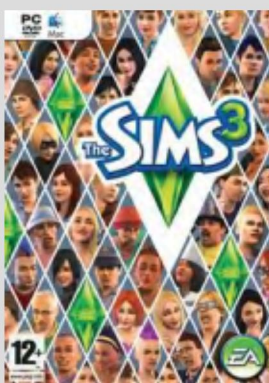
Куклы обретают жизнь

Жанр:
симулятор жизни
www.thesims3.ea.com

Разработчик:
EA Redwood Shores
www.ea.com

Издатель:
EA
www.ea.com

Системные требования:
Процессор 2,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
Видеокарта 128 Мб



PC | iPhone

С первых дней существования серии The Sims игровая общественность разделилась на две категории – тех, кто ее обожает и тех, кто не понимает смысла ее существования. Впрочем, можно выделить и еще одну группу игроков – тех, кто периодически запускает The Sims, но она ему быстро надоедает. Так или иначе, но игра продержалась достаточно долго и держится до сих пор, а обилие дополнений к ней дает понять, что нравится она не единичным личностям, а довольно большой и обширной группе людей. Но в первоначальном своем виде, пусть даже с огромным количеством новых предметов быта, игра просто не выжила бы. Поэтому разработчики с каждым новым аддоном, с каждой частью, пытаются добавить в жизнь симов хоть какой-нибудь смысл. Так родились главы про университетскую жизнь, про жизнь на острове, про работу для Симвов. Отдельно стоит глава квестовая, которая стала хорошим дополнением, но не смогла толком вписаться в серию и жанр. В новой части, о которой речь пойдет сейчас, разработчик постарался пересмотреть собственные взгляды на жизнь, поэтому игра получилась чуть более совершенной и чуть более интересной.

Я тебя слепила из того, что было

Первое, что бросается в глаза, – развитая инфраструк-

тура города. В нем уже есть несколько парков, магазины, кафе и рестораны, бассейны и прочие места отдыха. Есть даже собственное кладбище. Свободны только места для жилых домов, хотя, есть и уже готовые дома, в которые можно сразу же заселить персонажа. Остается только выбрать – с мебелью будете его выкупать или без. Также есть и готовые персонажи, которых с ходу можно использовать. Впрочем, мы люди творческие, поэтому будем делать все своими ручками.

Как только входим в редактор персонажа, почти сразу замечаем, что на его доработку было потрачено много времени и сил. Первая вкладка позволяет выбрать имя, цвет кожи, полноту и мышечный корсет сима, дальше следуют настройки лица, причем каждую черту можно менять самостоятельно: для этого сначала выбираем общие черты, а потом – главное не ленится, переключив вкладки-точки и меняя с помощью ползунков очертания лица. Тело менять таким образом не получится, так что красотики с сиськами 5-6 размера в мире симов по-прежнему остаются фантастикой. Для волос, кстати, тоже есть не только несколько цветов и прическа, но и дополнительные параметры. Хорошо это сразу по двум причинам: во-первых, можно выбрать любой цвет из палитры, аналогичной тому, какая есть в любом современном фоторедакторе, во-вто-

рых, сами волосы разбиты на несколько «позиций» – отдельно можно окрасить кончики, корни, основу, сделать мелирование в конце-концов. Так же можно поступить и с одеждой. Фантазия безгранична, а обидно только то, что тон кожи персонажа таким же образом менять не получается, тут выбор более ограниченный.

Последняя стадия создания персонажа – определение его характера, умений и склонностей. Список характеристик достаточно большой, можно задать только несколько основных, чтобы было что развивать потом в процессе игры. Задается и цель жизни персонажа. Пригодится все это «счастье» для того, чтобы «покупать» бонусы – новые черты личности, скидки в магазинах и прочие полезные в быту вещи.

Что нам стоит быт построить

Но в наибольшей степени заметны перемены в самой жизни. Симвы стали самостоятельными: если отойти от компьютера на пару часов, они не умрут, а наоборот – будут активно жить и развиваться. Так что игрок им нужен скорее для задания основного направления работы, выбора жизненного партнера и решения прочих ключевых факторов в жизни сима. Казалось бы, дел в мире The Sims стало на порядок меньше, значит – играть должно было бы стать более скучно, но на самом



деле это скорее пошло игре на пользу. Разработчики говорили о том, что хотят добавить в игру ролевую составляющую, и, в принципе, они это сделали. Роль игрока сводится к развитию определенных характеристик для достижения какой-либо цели. Если цель самостоятельно выбрать не хочется или не получается, можно взяться за задание, которое дает «город». Например, если вы играете художником, то при достижении определенного уровня навыка, вам предложат написать для города несколько (15, например) картин, или же, если играете гитаристом, заработать за уличный концерт несколько сотен долларов. Сделать это не так просто, для достижения каждой из целей придется потратить несколько игровых дней или недель.

Впрочем, можно и просто устроиться на работу и ходить туда ежедневно. Только теперь искать работу можно не только с помощью газет и компьютера, но и просто гуляя по городу. Например, можно устроиться мастером или секретарем в салон красоты (да, есть в городе симов и такое место), можно пойти работать библиотекарем, можно развивать свои кулинарные таланты, устроившись поваром в одно из заведений в городе. Кроме того, в жизни симов появились такие понятия, как отпуск по уходу за ребенком (несколько дней до и после рождения младенца), больничный и премии.

В развитии отношений между симами ничего нового не произошло, появилось больше фраз, больше жестов и вариантов проявления эмоций: за симами стало более интересно наблюдать. Кстати, к некоторым личностям, обладающим схожими чертами характеров и имеющим схожие интересы, ваш подопечный может начать тянуться самостоятельно. В таком случае его можно заставить болтающим по телефону или целующимся на глазах у прохожих. Честно говоря, куда интересней не самому заниматься отношениями, а просто «выпускать» сима на волю и давать возможность самому гулять, общаться и культурно отдыхать. На то, чтобы симы стали друзьями, а потом и влюбленной парочкой уходит немало времени, но если у вашего сима развита интуиция и он может определить характер своего собеседника, его привычки и интересы, то дело идет на порядок быстрее. Ну, а если при создании своего героя вы дали ему такие черты как обаяние, «душа компании» и тому подобные, то успех в любом обществе вам гарантирован. Чтобы бурно и быстро развивались именно романтические отношения, тоже можно использовать специальные характеристики (мастер по поцелуям, например). Главное, увлекшись прокачкой социальных качеств новообразованной личности, не забыть о профессиональных ее умениях

и пристрастиях, иначе будет достаточно сложно скакать по карьерной лестнице или обучаться что-то делать – на это уйдет больше времени и сил.

Несколько изменилась организация города: теперь устроить променаду по магазинам не получится – как только вы заходите в дверь, перед вами открывается список доступных товаров и ваша корзинка (см. скриншоты), да и самих магазинов всего лишь два – продуктовый и книжный. В первом можно закупать еду, выкладывать ее потом в холодильник и готовить не базовые, а более интересные и вкусные блюда. От такой еды настроение у симов повышается, да и наедаются они немного быстрее. Книжные магазины пригодятся для покупки рецептов, книг для развлечения (детективы и бульварные романы представлены широким ассортиментом), а также для прокачки умений. Берете, например, книгу по механике и читаете ее. Уровень растет ничуть не хуже, чем при ремонте или изучении устройств. Стоят книги, правда, немало – от 25 до пары тысяч симских денег, но читать стоит. Если финансов не хватает, отправляйтесь в библиотеку. Развитию сима также способствует и посещение разных курсов и выставок, особенно это полезно, если идете по творческому пути. Кстати, таким образом можно вообще не ходить на работу – на одних только картинах можно зарабо-





тивать до двух-трех тысяч в день. Заработку способствует и готовка, и уход за цветами, и, как уже говорилось, игра на музыкальных инструментах. А вот открыть свой собственный магазин не получится – увы, но все дополнения, которые были ко второй части, в третьей не применимы.

Еще одна полезная вещь в жизни любого сима – багаж. Туда можно сложить купленные вещи, музыкальные инструменты, приготовленную еду. Таким образом, можно устроить пикник или вечеринку в любом месте города, или закатить концерт, во время которого одновременно будут развиваться навыки и «капать» на ваш счет денюжки. Их подбрасывают те, кому нравится слушать музыку, остальные же просто танцуют рядом. Но не забывайте периодически покупать в музыкальном магазине ноты, чтобы репертуар был интересным для слушателей.

А теперь перейдем к самому интересному. Как и обещали разработчики, в новых The Sims город стал доступным постоянно – без переходов между локациями. Только одно: в игре есть два режима – персоналити, в котором камера показывает вашего подопечного как основной объект, и режим города, при переходе в который видно все объекты на карте. Если вы используете первый режим в доме, то границы участка ограничены, а вот в городе можно гулять по любой из улиц, а также вдоль автострад. Самое главное тут то, что переход от здания к зданию происходит быстро – больше нет необходимости

ждать, пока все загрузится, да и к тому же можно смотреть за перемещением сима по карте и останавливать его в любой момент на пути к цели назначения. Обычно же сими перемещаются по городу на такси или собственном транспорте – велосипеде, мотоцикле, мопед. Режим гонок разработчики в The Sims добавлять не стали, управлять машинкой, сбивать пешеходов и обгонять другие тачки – этого тут нет. Жаль, жаль, очень жаль. И, хотя, такие вот мини-игры могли бы сделать обитание в мире симов более живым и интересным, тут, в принципе, и без того есть чем заняться.

Я не тормоз, я медленный газ

Несколько лет назад, когда только вышла вторая часть игры, я надеялся на то, что все-таки смогу понять, зачем люди в это играют так долго. Меня хватало на пару дней, потом игра забрасывалась на год примерно. С выходом второй части и аддонов к ней, предполагающих вылазки в город, время игры сокращалось до пары часов – до тех пор, пока меня не доставали тормоза. Конечно, за прошедшее с того момента время, я изрядно проапгрейдил компьютер, но ведь и требования игр существенно выросли. Каково же было мое удивление, когда через несколько дней игры я заметил, что The Sims 3 не стал тормозить на моей машинке, как это делали все его предшественники, даже если я оказывался в людных местах. Приятно, черт побери, особенно если учесть, насколько красивой стала картинка на экране. Правда, речь идет не столько о внешности самих симов, которая просто стала чуть более сглаженной, чуть более детальной, а скорее о

фонах, о самом городе. Природа стала более живой, более естественной. Теперь это не только полигоны, которые повышают настроение своим видом только электронным человечкам, а самые настоящие представители живого виртуального мира, которыми можно любоваться часами. Так что, даже если мне надоест играть, я выведу своего сима на пляж и буду лежать на диване, смотря на красивое побережье, купающееся в лучах закатного солнца и слушать тихий шепот прибоя...

И что теперь?

Сказать, что The Sims с приходом третьей части изменилась до неузнаваемости, что теперь она понравится любителям экшенов, РПГ и квестов, что те, кто ее раньше терпеть не мог, вспыхнут к The Sims неземной страстью нельзя. Но то, что The Sims 3 на порядок интереснее предыдущих частей – это точно. Самая же большая оплошность игры – то, как быстро умирают персонажи. От момента рождения до смерти проходит один обычный человеческий день, ну максимум – два (если активно использовать функцию ускорения времени. Прим. Ред.) И все, потом остается только создавать нового персонажа. Если честно, мне это непонятно, потому что не удается за одну жизнь перепробовать все, не успеваешь честным образом заработать деньги на постройку большого и красивого дома – не хватает времени ни на что, особенно, если сим работает. Хотя... на что жаловаться, ведь в жизни все обстоит точно так же, а The Sims – это всего лишь ее симулятор.

Опытный симовод,
Exibichi

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

ОЦЕНКА **10**

ОДИН УДАР – ЧЕТЫРЕ ДЫРКИ

Словосочетание «игры по фильмам» вызывает разную реакцию – начиная от банального нервного смеха и заканчивая презрительными гримасами. Видимо, разработчики и издатели просекли эту фишку и поняли – если пару раз не выпустить хорошие игры по мотивам, то люди просто перестанут покупать такие игрушки. Подумали-подумали, и выпустили они X-Men Origins: Wolverine. Вышла игра, естественно, практически одновременно с фильмом, а так как достойных проектов в последнее время было не так уж и много, то убить время в ожидании чего-то стоящего решили многие. И сделали это, кстати, абсолютно не зря: X-Men Origins: Wolverine рвет на адреналин ничуть не хуже Devil May Cry.

А ДЕЛО БЫЛО ТАК

Начинается сюжет и фильма, и игры задолго до «современности» – с тех еще времен, когда Логан был простым наемником, на нем еще никто не проводил эксперименты. Правда, создатели фильма малость перегнули палку, но заметят это только те, кто читал комиксы и смотрел оригинальный мультсериал. Для тех, кто смотрел только фильмы про людей X, события развиваются вполне логично. Итак,

сначала мы будем наемником, которого волею командования занесло в Африку. Это, так сказать, тренировочная база игры – тут вы научитесь бегать, прыгать и совершать кульбиты. Правда, все те же знания можно найти и в дальнейшем – игра постоянно дает подсказки, где и что сделать. Такое повторение кажется излишним, ведь процесс игры мало чем отличается от показанного в тренировке. В этом есть свои плюсы, и в этом есть свои минусы.

Плюс в том, насколько много получилось экшена на квадратную секунду игры – враги прут со всех сторон, только успевай отмахиваться. Они не респавнятся, их просто много: достаточно пройти пару шагов от места предыдущей битвы, чтобы напороться на новое скопление вражеских сил. Борьба с ними просто: во-первых, Логан постоянно регенерирует, а жизни у него и без того немало, во-вторых, игра с самого начала предлагает выбрать только два варианта сложности – простой и средний. Хардкорное рубилово открывается только после боевого крещения на среднем уровне.

Впрочем, жалеть о том, что враги умирают, не приходится. Потому что они умирают краси-

во. Не так, как лебедь на пруду, а с муками, корчась от боли, истекая кровью из-за отрубленных конечностей, порванными на куски... Перечислять варианты смертей можно долго – все зависит только от того, как будет двигаться Росомеха. Вообще, удары наносятся всего лишь двумя кнопками, каждая из которых отвечает за один тип удара, но это вовсе не значит, что, тупо нажимая одну кнопку, можно красиво убить противника. Убить-то можно, но это будет долго и не интересно. Игра заточена под то, чтобы игрок постоянно варьировал комбинации клавиш: например, прыжок на противника вызывается кнопками E+Q, отскакивать в сторону от удара надо комбинацией Shift+Z+направление движения, и тд и тп. Зажимая движение в сторону и удар, быстро нажимая несколько ударов попеременно, можно выполнять комбо. Это выглядит настолько эффектно, что просто дух захватывает.

Развитая боевая система и система движений все-таки знают свои границы: например, игроку не придется задавать движение для прыжка на противника, достаточно просто зажать искомую комбинацию кнопок, чтобы Логан сам сориентировался. Если подсвечен



**X-MEN ORIGINS
WOLVERINE**

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

Жанр:
action

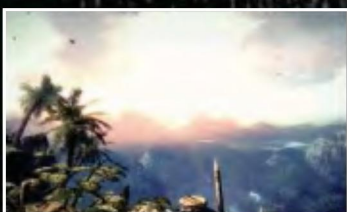
www.x-menorigins.com

Разработчик:
Raven Software
www.ravensoft.com
Amaze Entertainment
www.amazeentertainment.com

Издатель:
Activision
www.activision.com

Системные требования:
Процессор 2,6 ГГц
1 Гб ОЗУ
Видеокарта 256 Мб





не тот враг, надо всего лишь повторно нажать Q, чтобы переориентироваться. Увы, но именно на этом месте мы подошли к минусу, о котором говорилось ранее. Состоит он в том, что хоть враги и убиваются красиво, хоть их и много, но... как только доходишь до босса, все разнообразие заканчивается. Практически все боссы похожи друг на друга – это такие большие громадины, которые проще всего убить, запрыгивая им на спину. Периодически они смахивают тебя на землю и пытаются растоптать, в таком случае надо успевать отпрыгнуть в сторону. Нет, можно, конечно, бить комбани, но они, хоть и выглядят красиво, далеко не так результативны. В общем, забивание босса – оно как забивание гвоздя ложкой – процесс долгий и нудный. Убийство мышки, и ничего более. Интересные и сильные противники встречаются крайне редко. Один из них – робот, который выглядит более впечатляющим, чем остальные глыбы и несколько отличается стилем боя.

Впрочем, на этот недостаток легко закрываешь глаза, потому что в игре есть чем заняться в те моменты, когда боссов рядом нет. Тут есть простые «загадки» – сдвинуть предмет, взобраться на него, чтобы прыгнуть на решетку или удобную для лазанья стенку, активировать двери энергоэлементом, спуститься по веревке или успеть пробежать-перекувыркнуться под закрывающейся дверью. Кроме того, и врагов периодически приходится убивать оригинальным мето-

дом: например, сцена «погони» на лодках в конце первого уровня, когда Росомаха сначала прыгает по скользящим по воде катерам, а потом отстреливает вражин из пулемета. Очень эффектно смотрится и сцена из первого уровня, Африки, в которой Росомаха прыгает на вертолет, убивает сидящего в нем пилота и тем же путем возвращается обратно. Честно говоря, начиная играть, я опасался, что просто промахнусь мимо вертолета, не знал, чего от меня хочет игра, как я должен сбивать висящий так далеко от земли вертолет, но... как уже говорилось, парой кнопок можно «запустить» нашего героя в красивый и эффективный полет. И вот тут как раз хочется сказать разработчикам «большое спасибо» за такое упрощение. Если бы в таких ситуациях надо было задавать направление или жать для преодоления большого расстояния несколько раз прыжок (пробел), как это реализовано в других играх, играть было бы далеко не так приятно, скорее – процесс прыжков превратился бы в кромешный ад, который просто надо перетерпеть. Ну, а так – в игре все на месте, она достаточно удобна и проста. Ничего сверхнового, чего не было бы в играх до этого момента, в X-Men Origins: Wolverine нет, но все эти детали, складываясь воедино, организуют такую красивую «картину», что открываться просто не хочется. И более того приятно, что все это есть в игре «по мотивам».

Если же говорить строго о сюжете, то нельзя не упомянуть, что разработчики местами отходят от киношного повествования: некоторые сцены были убраны, другие же наоборот, добавлены. Сделано это было для того, чтобы было чем заняться, чтобы не пришлось долго смотреть затянутые ролики, расска-

зывающие о жизни героев в то время, когда они не дерутся между собой.

Сделайте мне красиво

Впрочем, на ролики смотреть даже приятно – не только потому, что узнаешь, что к чему и почему, но и потому, что картинка радует взгляд. Хорошо прорисованное изображение, высокое его разрешение, да и просто его кинематографичность – все это просто не может не радовать. Не менее классно выглядит и сама игрушка. За графику отвечает наш старый и добрый знакомый Unreal Engine 3. Задники выглядят статичными, но естественными и красочными. Однако, даже если бы они не были такими, на это бы просто никто не обратил бы внимания – слишком уж увлекает то, что происходит на первом плане – там, где умирают враги, льются реки крови, летят ошметки мяса и творится прочий беспредел. Тут стоит еще раз отметить, что в игре можно не просто убивать, а в прямом смысле вырывать куски плоти из тел. Причем то же самое делают с главным героем и его оппоненты. Все повреждения мгновенно отображаются на теле Росомахи – сначала у него облазит местами кожа, за ней мышцы, пока не остаются куски просвечивающего скелета. Разорвать Логана на куски целиком и полностью врагам не суждено – если он не успеет регенерировать, то умрет прежде, чем от него останутся голые кости. Кстати, хоть игра и кровавая, но обнаженки в ней нет – разрывается под ударами врагов только верхняя часть одежды, штаны, как и в супергеройских мультфильмах, остаются целыми и невредимыми.

В общем, что касается графики, разработчикам удалось сделать X-Men Origins: Wolverine





игрой не просто красивой, а кинематографичной. К тому же, игра получилась настолько кровавой, что затмевает собой большинство ужастиков, по сути, ее можно приравнять по жестокости к Dead Space – разве что младенцев с щупальцами не хватает.

А вот музыка до общего уровня сильно не дотягивает – она слишком однообразная, даже при переходе от резких сцен к более спокойному перемещению по местности, она не изменяет своего темпа. В общем, надоедает она достаточно быстро, и в такие моменты начинаешь радоваться тому, что игра позволяет выключить музыку, оставив при этом звуки и голоса.

Камера, мотор!

Кривая камера в играх, которые делаются одновременно для нескольких платформ, – это правило, а не исключение. Исключение это как раз те случаи, когда камера ведет себя адекватно и показывает то, что должна. С этой точки зрения X-Men Origins: Wolverine – одно из самых приятных исключений. Потому что камера не поворачивается задом, боком или чем там еще она привыкла поворачиваться. Заедает, загибает ее только в тех редких случаях, когда босс бросает вас на стенку или когда главный персонаж застревает между нескольких объектов. Такое, кстати, тоже происходит предельно редко – за все прохождение игры мне пришлось только один раз выползти из закутка, да и то, дело даже до нецензурной лексики не дошло.

Приятным дополнением к послушной камере от третьего лица стали сцены от первого лица. В такой режим камера переходит автоматически, когда главному герою приходится ползти по узким трубам. Хорошее

решение, кстати. А то пришлось бы нам лицезреть подошвы ботинок, что не есть хорошо.

Растем, развиваемся...

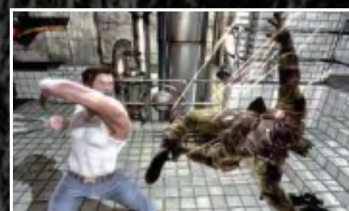
Радует и то, что разработчики не стали делать X-Men Origins: Wolverine простым экшном, в котором только и есть, что драки. В игре присутствует система прокачки персонажа: когда вы убиваете врагов, собираете «дог таги», открываете тайники или просто громите все вокруг, вам выдают за это очки опыта. Они позволяют расти уровню, по достижении каждого нового уровня можно распределить очки скиллов. Сильно развитой, такой как в ролевых играх, системы ждать не стоит – позиций, которые можно развивать, тут не так много. Да и влияют на ход событий они слабо. Но зато можно более быстро и, что куда как важнее, – более красиво и изощренно убивать противников. Кроме того, можно собирать в укромных местечках мутагены – они выглядят как подсвеченная красным цепочка ДНК. Это позволит сделать Росомаху более совершенным, в том числе, и в схватках с боссами – быстрая регенерация вкупе с усилением защиты, более сильный удар помогут быстрее пройти этот скучный этап.

Среди особых умений стоит отметить и Feral Senses, который вызывается кнопкой «1» и позволяет видеть невидимые в обычном режиме предметы и врагов. Это поможет в битве с невидимками, с которыми впервые придется встретиться в лабораториях, где, собственно говоря, и проводились эксперименты над главным героем. Кроме того, пригодится Feral Senses еще и в том случае, если не знаете куда идти – в таком случае способность поможет ориентироваться, фиолетовой линией подсветив дальнейший путь

следования. На первый взгляд, эта особенность не свойственна Логану, среди способностей которого в изначальной истории была только регенерация, а в фильме еще и костяные «лезвия», выскальзывающие из ладоней. Но если вдуматься, то у него было еще и звериное чутье, с помощью которого в мультсериале Росомаха определял путь и местонахождение врагов. Так что все логично и обоснованно.

Приказано – жить

Честно говоря, я и сам не ожидал, что X-Men Origins: Wolverine будет такой хорошей игрой: разрабатывавшаяся сразу для нескольких платформ игрушка по мотивам раскрученного фильма – это звучит действительно пугающе. Но пугать игра на самом деле может только особ с некрепкой психикой, а также случайно оказавшихся рядом родителей и бабушек. Остается загадкой, как игру, в которой столько мяса и крови, в которой противника можно насадить на торчащий из стены крюк, оторвать ему конечности или голову, не запретили в большинстве стран нашего мира – X-Men Origins: Wolverine по праву может считаться одной из самых мясистых игрушек, и хотя бы за это заслуживает внимания. Однако, увы, – недолгого. Если сильно увлечься, то игры хватит только на два-три вечера. Если тянуть понемногу и застревать на боссах – на неделю хватит. Нет, удовольствие можно попробовать затянуть, можно поиграть после прохождения обычного уровня еще и на hard'е, что вполне реально, ведь такие игры проходят не столько ради сюжета, сколько ради самого действия, но все равно – игра слишком короткая.



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

ОЦЕНКА 11

Exebichi



DEMIGOD

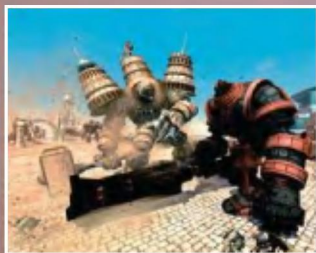
Жанр:
RTS, RPG
www.demigodthegame.com

Разработчик:
Gas Powered Games
www.gaspoweredgames.com

Издатель:
Stardock Entertainment
www.stardock.com

Издатель в России:
1C
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор 2,4 ГГц
512 Мб ОЗУ
Видео 128 Мб



СУМАСШЕДШАЯ СЕМЕЙКА

Срочно в номер: мы ведем репортаж с места военных действий, развернувшихся между богами и полубогами нашего мира и грозящих привести к радикальным переменам в жизни всех и каждого. Кровопролитные бои ведутся уже не первые сутки и никак не подходят к своему завершению. Постепенно они перемещаются с одной территории на другую, благо – население с них уже успело скрыться в убежищах. Потому что после битвы на поле не остается ничего случайно оказавшегося здесь живого. Пока что мы не можем сказать, ни на чей стороне перевес, ни когда все это закончится. Единственное, что нам известно – это причины, по которым божества вступили в битву. Как ни удивительно, но поводом к разборкам стала война за главенство в мире. Ответственность за происходящее на себя взяли компании Gas Powered Games и Stardock Entertainment, а за последствия на территории стран СНГ – еще и компания 1C.

Однако, оставим анализ ситуации на то время, когда будет в чем разбираться, пока что же давайте посмотрим, что происходит на полях боя.

Ни одна из сторон не строит убежищ или оборонительных сооружений, единственное, на что они тратят время и силы – это обустройство базы. На это уходит много финансов – мы видим, как со счета каждой из сторон постепенно уходят огромные суммы, но по ситуации, за которой вы можете наблюдать на своих экранах, видно, что тратят они их совершенно не зря: неизвестные строители очень быстро справляются со своими задачами, после чего от базы к войскам передвигаются новые лекари, улучшается состояние оружия, уменьшается время восстановления сил и уве-

личивается опыт героев. То же самое можно наблюдать и после того, как одна из сторон захватывает стратегические точки своего противника.

Кстати, вот именно сейчас вы можете видеть, как Силы Тьмы перехватили инициативу у Сил Света. Не думайте, что «плохие» выигрывают – до конца еще не ясно, есть ли между ними какая-нибудь существенная разница, помимо цвета боевого облачения. По крайней мере, ведут они себя одинаково жестоко. Как только была захвачена контрольная точка, опустился флаг Сил Света, у войск Тьмы заметно увеличился счет денег (их вы можете наблюдать внизу экрана, куда поступают сведения из банка, в котором открыт счет Полубога, командующего Силами Тьмы). Кроме того, вы можете видеть и то, насколько сильнее стали бойцы Тьмы – создается ощущение, что роль тут играет не только моральный дух и уверенность в своих силах, но и то, что у этого войска стало больше ресурсов. И вот, мы видим прямое тому подтверждение: за последние сутки на их территории открылся магазин артефактов, появился регенерирующий кристалл.

(Спустя два часа)

Многодневная кровопролитная война привела к тому, что осталась одна только Сила Света. И это несмотря на то, что изначально перевес был на стороне Сил Тьмы. Все дело в том, что периодически командующие армиями выкидывали какие-то номера и сюрпризы, которых противник явно не ожидал. Ну, а с учетом того, что битва явно велась за территорию и была долгой, перемены на фронте происходили несколько раз.

Сейчас вы можете наблюдать за битвой между войсками в другой части мира. Тут война явно ве-

дется не за территорию в целом, а за обладание контрольной точкой. Войска уже Света уже почти одержали победу, и на это у них ушло намного меньше времени. Естественно, ведь и цель перед ними стоит более мелкая – захватить несколько порталов, через которые к войскам подходит подкрепление.

Несмотря на то, что битвы сейчас ведутся практически повсеместно, участвуют в них практически одни и те же личности, хотя солдаты в их войсках и меняются. Итак, мы смогли составить список всех опасных нелюдей (они именуют себя полубогами), которые уже объявлены в розыск по всему миру. Если вы увидите одного из них на улицах своего города, не спешите вступать в контакт, лучше позвоните по короткому номеру армии вашего региона. Помните, эти «полубоги» очень опасны!

К первой категории мы отнесли личностей, которых стоит опасаться больше всего. Они опасны и без «группы поддержки» и прочих военных сил, это так называемые бойцы, или ассасины.

Torch Bearer:

При должном умении может исполнять роль холодильника и печки одновременно, поэтому ФБР хотят захватить его живым: пригодится в качестве очень дешевого кондиционера. В бою же опасен тем, что может бить напрямую огнем или замедлить холодным потоком. Использовать обе силы сразу не может, при вступлении в битву требует охлаждения/разогрева.

Unclean Beast:

По виду напоминает тварь из первого «Резидента», так что не узнать его очень сложно. Правда, даже если вы увидите его за несколько сотен метров,



лучше прячьтесь, а не спасайтесь бегством: этот персонаж очень быстрый. Но самое главное – не подпускайте его к себе на близкое расстояние, он очень хорош в ближнем бою и опасен тем, что пьет жизнь своей жертвы.

Regulus:

Отгадывайте загадку – с луком и яйцами, а не Робин Гуд? Не, не салат. Ангел. А еще он носит очки. Так что как только увидите на улице симпатичного молодого человека в темных очках – бегите от него на полной скорости. Особенно – если за спиной у него висит арбалет. И еще – лучше во время побега прикрывать свои тылы стрелонепробиваемыми препятствиями: благодаря своему вооружению «ангелочек» хорошо в дальней атаке. Военные силы всего мира желают привлечь его на свою сторону, так как этот персонаж хорошо справляется с другими полубогами.

The Rook:

А вот этого персонажа точно нельзя не заметить: это самая что ни на есть настоящая ходячая крепость, которая имеет несколько независимых систем вооружения и очень бронирована. Тварь живучая, большое количество установленного в ней оружия не дает шанса выжить вступившим в бой. Зато можно убежать – передвигается крепость медленно, да и в бою оказывается достаточно медлительной.

Вторая группа – генералы. Они сами не особо сильны в бою, но значительно улучшают окружающих их соратников. Врагам же они приносят один вред, так что стоит опасаться порчи имущества или ухудшения собственных «характеристик».

Oak:

Чувак с большим топором опасен не сам по себе, гораздо хуже для вас, если он окружен большим количеством соратников: он создает защитные и улучшающие ауры для своих и замедляющие и ослабляющие для врагов.

Queen of Thorns:

Наиболее опасное существо для жалостливого любителя всего кавайного и няшного, выглядит этот персонаж как милая фея. Сама по себе она тоже слабенькая, но зато рулит против строений и способна производить мощные атаки по площади.

Sedna:

Любителям принцесс-воительниц посвящается: сексапильная и привлекательная тетка на снежном барсе (почти девочка на полярном медведе, привет, «Золотой компас»). Однако, не стоит смотреть на нее с открытым ртом и восхищаться. Она не менее опасна, чем остальные полубоги. Лечит ауру, использует заклинания, накладывает молчанку на врага, чтобы те не могли использовать магию.

Lord Erebus:

В мире Demigod даже некроманты и вампиры выглядят брутальными. А вы ожидали чего? Слабого и хилого существа? Накуси-выкуси: он не только выглядит совсем иначе, но и силен в магии: легко превращается в туман, летучих мышей, поднимает падших врагов союзными войсками. Бойся ли чеснока – пока что проверить не удалось, да и забить кол никто не смог – подобраться близко к нему не так уж и просто.

Несмотря на такое многообразие и совершенно различные возможности героев, разработчики постарались соблюсти какой-никакой баланс: на начальных этапах битв рулят бойцы, зато в длительных сражениях куда предпочтительнее генералы, так как войско успевает сделать куда больше одного героя. Тем не менее, играть можно и нужно любимыми из них, особенно – в мультиплеере, в котором главенствует не сама сила персонажей, а сила мысли и логики игроков. Естественно, что играть по сети против живых соперников намного интереснее, чем против компьютера, игра явно заточена под это.

Уже после нескольких минут игры возникает ощущение – где-то я уже это видел. И не зря: игра во многом похожа на старую-добрую DotA (Defense of the Ancients, самая популярная мультиплеерная карта для WarCraft III). Однако, похожа она скорее по идее и духу, а вот все остальное отличается очень сильно: там было больше героев, там были меньше по территории арены, так что на саму битву уходит больше времени и сил...

Да и выглядит Demigod намного красивее старенькой DotA: ассасины, генералы и прочие персонажи выглядят божественно, помпезно, впечатляюще. Сравнить с DotA просто нет смысла – совсем другой уровень, совсем иные горизонты. Карты сама по себе масштабные, величественные и детальные. Наблюдать за тем, как рассыпается погибший генерал, смотреть, как проходят кровопролитные битвы, как рушатся и строятся здания – одно удовольствие. Правда, наслаждаться этими моментами удастся редко – слишком уж сильно приходится сосредотачиваться на самом процессе игры. Правда, РПГ-элементов в ней немного – хотя от героя зависит не меньше, чем от его войск – так что, Demigod все-таки больше стратегия, чем ролевая игрушка.

На фоне нехватки хороших игр и хороших стратегий в частности, которая обычно наблюдается в начале лета, Demigod кажется подарком небес – игра получилась очень хорошей и затягивающей. Нет, тут есть не только положительные качества, но и недостатки, но игру они практически не портят. Причем, судя по всему, нас ждет много аддонов, в которых должны добавить еще больше карт и, возможно, пару новых героев.

Telo



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

ОЦЕНКА 11



И в этот час нет места миру,
Нет ни мгновения покоя.
Хохочут демоны и боги,
Мир полон кровью и войною...

WARHAMMER
DAWN
OF
WAR

Второй рассвет

Жанр:

RTS

www.dawnofwar2.com

Разработчик:

Relic Entertainment

www.relic.com

Издатель:

THQ

www.thq.com

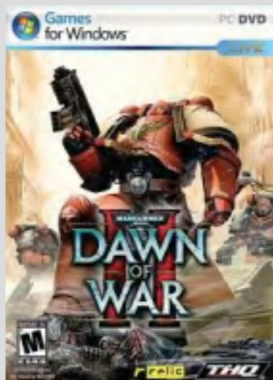
Издатель у нас:

Buka Entertainment

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: 2.0 ГГц
ОЗУ: 1 Гб для XP или 1.5 Гб для Vista
Видео: 128 Мб, поддержка шейдеров 3.0
5.5 Гб на жестком диске
Подключение к сети
Интернет



Типа пафосное интро

Миры, в которых мы живем... Для некоторых эта фраза – не просто набор слов. Множество игр, выходящих на ПК и консолях, имеют в своей основе целые вселенные, каждый геймер знает о таких: War Craft, Bloodlines, Battle Tech, Wasteland – вот неполный список имен, ответственных как за компьютерные игры, так и за художественную литературу, настольные игры, киноленты, анимационные фильмы и многое другое.

Но одна из этих вселенных занимает (во всяком случае, в моем журналистском сердце) особое место. И это – вселенная Warhammer 40000. Первые попытки перенести битву Империи Человечества за выживание на просторы ПК были предприняты еще в середине 90-х – с выходом отличнейших Chaos Gate и Final Liberation (а также средней паршивости Rites of War). Но по-настоящему вселенная Вахи пришла в мир геймеров с выходом Dawn of War, и сегодня мы наконец-то имеем возможность оценить вторую часть этой замечательной игры.

Первый контакт

Первое, чего все ожидали и что стоит отметить, – да, нако-

нец в игре появились Тираниды. Прообраз Зергов добрался таки до наших загребуших лап, и теперь мы можем занять сторону Хайв Тирантов, Термагаунтов, Карнифесов и прочих кошмарных созданий флота-улья. Ну, или же лично нашинковать из них фрикасе по-Ультрамарински (мой выбор), что есть хорошо. Также в игре присутствуют Космодесант (а куда ж без нас), Орки и Эльдары. Изобилия воюющих сторон, как в Soulstorm, тут нет, хотя по-настоящему остро ощущается отсутствие одной конкретной расы – Хаоса. Ну, да ничего – все мы знаем, как плодovита на аддоны эта серия, так что в будущем можно ожидать пополнения списка игравельных армий.

Итак, по традиции знакомство с игрой начинается с сингла (а то как же, неохота сразу в мульти ломиться и по башке получить). И, если честно, впечатления от него сложились не из лучших, поэтому надолго на нем не задержимся. Мы снова играем за Кровавых Воронов, снова раздаем магические пендели по всем направлениям, в данном случае – на четырех планетах трем другим расам. С сюжетом особо не заморачивались, а жаль – из литературы по Вархаммеру можно было выдернуть любой, и он был бы

намного лучше и оригинальнее предложенного разработчиками «Щемим орков, потом эльдаров, а потом (здесь «сюжетный поворот») начинаем чистить зубы тиранидам».

Самый большой минус одиночной кампании – ее фантастическое однообразие. Роняем капсулу с Тимуром и его командой, проводим геноцид противника в полном составе (эксплуатировать косить-то надо), попутно захватывая мелкие плюшки в виде варгира или полезных построек и в самом конце отрываем голову большому злому боссу, с которым вообще получился кавардак – в одной из миссий против орков этим боссом был коммандо ноб, раздававший в ближнем бою и в итоге очень неохотно подошедший. И это в то время, когда по первоисточнику этот ноб – мастер инфильтрации, по тихому гадающий вместе со своими архаровцами у противника в тылу. Ну, да это так, нытье настольщика, хотя, как и в любом подобном случае, несоответствие первоисточнику – это совсем не хорошо.

С другой стороны, тот самый первоисточник очень сильно уважили, значительно сузив масштабы проводимых сражений. Эпические битвы сотен Космодесантников (в собственной вселенной – очень редкие)



остались в прошлом, и теперь мы действительно играем свою роль элитного и очень малочисленного рода войск. В общей сложности во славу Императора под нашим началом врага косит не более четырех отрядов, в каждом из которых обычно всего 3-4 человека. По мере продвижения по линейке миссий (нет, я не могу назвать это «сюжетом») отряды набирают опыт, который распределяется по четырем веткам развития – живучесть, стрельбу, ближний бой или энергию (хе, ни дать ни взять – Дьябло). Также на миссиях отряды находят варгир – оружие, броню и всяческие полезности, которыми между миссиями можно экипироваться. Во время собственно боя основное внимание уделено тактике и микроконтролю, вплоть до поиска укрытий и забрасывания осколочных подарков в окна бункеров.

В общем, одиночная игра претерпела значительные изменения. Если бы разработчики потрудились перед созданием оной пару раз поиграть хотя бы в нашу VtB, мне кажется, она была бы не просто в норме, а скорее, на уровне довольно редкого рулеза. И, хотя многие со мной не согласятся, никуда не деться от того, что сингл действительно погубило жуткое однообразие.

А теперь нас много

Но, к счастью, не синглом единым жив второй ДоВ, но

каждым словом, исходящим от рубящихся в мультиплеер геймеров. Упор в игре сделан действительно на мультиплеерные баталии, и они, Тзинч побери, действительно жгут аки Орк из своей скорчи. Естественно, в сетевом мясе игроку доступны все четыре расы, да еще и у каждой из них он изначально выбирает одного из трех типов командиров, на любой вкус и цвет. От этого выбора во многом зависит тактика – так, космодес, выбравший капитана явно отдает предпочтение атаке, в то время как технодесантник больше подходит для обороны. Такой расклад означает, что в командном мультиплеере огромная роль отведена тимплею – нет резона делать универсальную (и толком ничего не умеющую) армию, намного эффективнее сразу распределить роли, кто идет в атаку, кто – в поддержку, а на ком лежит оборона.

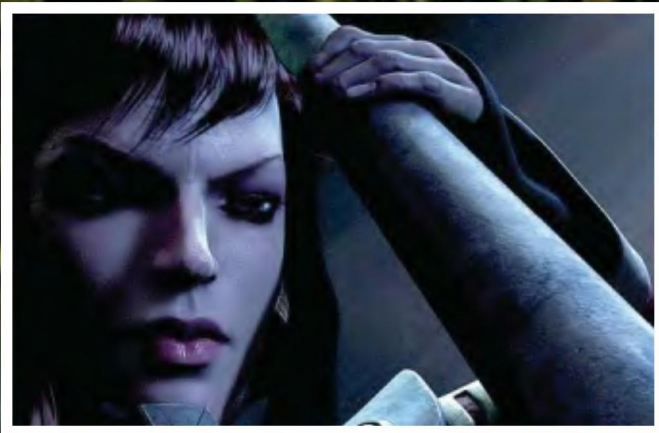
Сам процесс баталии, как и раньше, завязан на захвате контрольных точек, которые, в свою очередь, тем или иным способом помогают нам красивее и эффективнее рубить противника в фарш. Точки бывают двух типов – одни помогают нам набирать старый добрый requisition, другие, соответственно, энергию. На вторых точках, кроме того, можно и нужно возводить генераторы, дабы приток энергоресурса в наши закрома

был максимальным. Еще в игре есть некий абстрактный ресурс, накапливаемый по мере того, как наши войска комплектуют небеса все новыми и новыми вражьи душами. Он, как правило, тратится на различные глобальные способности командира, такие как телепортация подкреплений прямо на поле боя, временное повышение морали или же орбитальный удар. Набрать больше 999 единиц этого ресурса не получится, так что дисбаланса в виде ультимат-бомбардировки, к счастью, не наблюдается. Все хорошо, и все в меру.

Также теперь на карте присутствуют здания, в которые с одной стороны очень удобно прятать стрелков, с другой – при наличии гранат те самые стрелки выбиваются из здания на раз-два. Плюс теперь многие элементы ландшафта, такие как те же здания или стены, вполне могут быть разрушены колесами бронетехники (логично), огнем наших и вражьи орудий (более чем логично) и даже отлетевшим от мощного удара супостатом (кхм... не вполне, я бы сказал, логично).

Самые большие изменения коснулись постройки войск и в особенности – базостроения. Последнего в игре просто нет, есть только генштаб (который не варит чай) и пара пушек возле него. Генштаб можно апгрейдить до вто-





рого и третьего уровня, открывая новые юниты для заказа, и командирский варгир. Экипировка довольно-таки разнообразна, хотя немного расстраивает то, что в большинстве случаев одновременно может использоваться не более трех единиц варгира. Да и сделан он уж очень радикально – капитан с штурмовухой будет пытаться расстрелять врага даже тогда, когда тот уже ковыряется у него меж ребер, и это при том, что в другой руке капитана – куда более мощный для ближнего боя паверфист.

Также теперь по совершенно иному принципу возрождаются герои. Отныне ветеран, получивший фатальную рану, грохается на землю и думает о вечном, пока над ним тикает обратный счетчик с надписью Revive. На счетчике этом указывается цена восстановления героя в данный момент, то есть мы можем за небольшую сумму возродить героя сразу (он появится на базе), подождать, пока сумма восстановления снизится или же вообще дожидаться момента, когда герой возродится на халяву. Но ввиду очень дина-

мичного игрового процесса вовлечь так долго без поддержки главного попорванца нашей армии будет весьма напряжно, так что лучше максимально ускорять сей процесс.

Во славу Императора!

Космический десант сделан добротно, хотя и не без косяков. Как я уже говорил, теперь это – действительно малочисленные специальные подразделения, и это хорошо. Плохо то, что до сих пор в нашей власти создать дредноутскую армию из шести боевых машин, что в свою очередь совершенно не соответствует миру Вархаммера. Там дред – это очень древняя и редкая машина, выпускаемая на поле боя в очень редких случаях. Для примера скажу, что в одной роте Космического Десанта обычно есть не более двух таких вестников смерти.

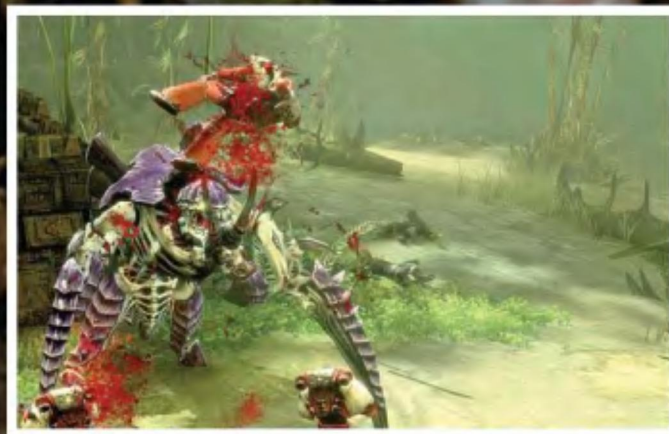
Но в остальном космопехи сделаны суперски. Наконец-то в игру ввели техnodесантников – жрецов Бога-Машины Омниссии, которые чинят технику, возводят стационарные орудия и вообще занимаются всем тем, что положено техnodесу. Еще

появились девастаторы с плаз-мапушкой, которую игроделы ДоВа до этого обходили вниманием. Плюс ввели знакомый доселе только нам, настольщи-кам, разборк – БТР со спарен-ной пушкой наверху. В общем, добавили бы еще байки – и все юниты Космодесанта получили бы возможность отгибать на виртуальных просторах.

Остальные же юниты не-слабо урезали – штурмовики, скауты, девастаторы с пулеметом, предатор – все. Хотя, если учесть масштаб боевых действий, такой выбор оказался более чем оправдан – на самом деле космодесы полагаются на свой болтер, меч и слово Императора. А что еще нам нужно для победы?

Pppraagx!

Ну или как там рычат тираниды? Ворвавшись на винчестеры компов и вылезши на монитор, несметное полчище под маркой «Мэйд ин хайв флит» сразу же показало всем, что до этого времени о них забывали зря. Как и содранные с них Зерги, ниды берут числом и звериной яростью, хотя это вовсе не означает, что все они – про-



ОЦЕНКА 11



И в этот час нет места миру,
Нет ни мгновения покоя.
Хохогут демоны и боги,
Мир полон кровью и войною...



Страна белых лепестков

Жанр:

RPG

www.drakensang.de

Разработчик:

Radon labs

www.radonlabs.de

Издатель:

Новый диск

www.nd.ru

Рекомендуемые системные требования:

Процессор 2.0 ГГц,
Память 2Гб,
Видео-карта 512 Мб,
9 Гб (5 Гб без hi-res текстур) на жестком диске



Медленно, но уверенно, игровая индустрия осваивает просторы Интернета. Все больше появляется сетевых шутеров и MMORPG, даже стратегии начинают прощупывать почву всемирной сети. И это логично – элементы интерактивности, которые с легкостью воплощаются в онлайн-играх, трудно, а то и невозможно, реализовать в сингловых проектах. Тем не менее, пока что не у всех есть свободный доступ к Интернету. Да и никто не утверждал, что однопользовательские игры должны сойти со сцены. Тем более, что в последнее время многие разработчики, как ни странно, радуют нас качеством своих детищ.

Из недр Radon labs давненько не выходили выдающиеся проекты. Впрочем, около полугода назад они порадовали нас приключением Treasure Island. Ряд предыдущих игр, хоть и не лишённых изюминки, особо хитовыми не назовешь. И эта тенденция длится аж с 2002 года, в котором Radon

отличилась, выпустив проект «Бродяги», ставший настоящей жемчужиной в коллекции компании. Раннее поколение геймеров также могло запомнить стратегию Urban Assault. Ныне послужной список Radon labs пополнился еще одной отметкой – Drakensang: The Dark Eye. Какова эта отметка вы, наверно, уже видите – заслуженная десятка с плюсом.

В Германии Drakensang вышел еще прошлым летом, англоязычная же версия увидела свет только весной. Конечно, был неофициальный англофизикатор, но портить себе удовольствие от игры таким образом – совершенно бессмысленная затея. А тем, у кого проблемы еще и с английским, лучше еще немного потерпеть – российская локализация на подходе.

Перед нами классическая или, как модно сейчас говорить, «олдскульная» RPG. Основой игры послужила популярная настольная игра. Вследствие этого мы видим достаточно сложную и разветвленную ролевую систему. Честно говоря, давненько я не зависал в окне генерации персонажа часика эдак на полтора. Конечно, это немного утрировано – ничего сложного в создании альтер-эго нет. Но когда видишь такое разнообразие вариантов выбора профессий – в конце концов, просто разбегаются глаза. Три расы людей, эльфы и гномы, по три класса в каждой расе (уже 15), плюс амазонка и пират. Итого 17 различных героев. Да и

возможность немного откорректировать доступные на начало игры очки опыта никто не отменял. И тут перед заядлым ролевиком открывается целое раздолье. Первичные и вторичные характеристики, навыки владения оружием, знания улиц, воровства, взлома, ловушек, выживания, магии, несколько социальных умений, и кузнечного дела. И это еще не полный список. Добавьте ко всему вышеперечисленному обширный выбор заклинаний и особых атакующих и защитных техник, а также развитую систему крафтинга, достойную Арканума. Но, несмотря на громоздкость чарлиста, система расположена к игроку достаточно лояльно – все интуитивно и доступно для понимания, так что учить трехтомный мануал не придется. Правда, о принципах расчета нам остается лишь догадываться, и некоторые другие нюансы стоило бы





Radon labs – Послужной список

- 1998** – Urban Assault
- 2000** – Torres
- 2002** – Проект «Бродяги» (Project Nomads)
- 2004** – Genius: Task Force Biologie
- 2005** – Genius\$: The Tech Tycoon Game
- 2005** – Crazy Chicken Approaching (Moorhuhn)
- 2005** – Звери, птицы и больница (Paws & Claws Pet Vet)
- 2006** – Охотники на драконов (Dragon Hunters)
- 2007** – Tim Stockdale's Riding Star
- 2008** – Остров сокровищ: В поисках пиратского клада (Treasure Island)



сделать более понятными, но причин вникать в сложную математику ролевой системы, в общем-то, нет. Очки опыта накапливаются по ходу игры, герои получают их за убийство монстров выполнение заданий и получение уровня. Повышать характеристики можно также в любое время, только за заклинаниями и спецдардами придется бегать к учителям, а свитки схем и рецептов искать у ремесленников и торговцев.

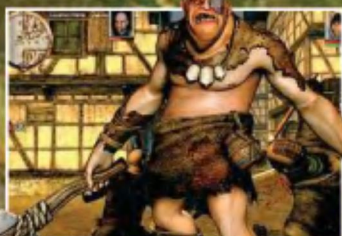
Оттиск настолки сыграл свою роль. Бои разделены на раунды, во

время которых выполняются все расчеты атак, блоков и повреждений. Примерно это выглядит так – проверка атаки и парирования, подсчет повреждений. Если повреждения больше показателя constitution, персонаж получает ранение, из-за которого его характеристики существенно понижаются. Контролируемая пауза на месте, все сопартийцы под четким контролем игрока. Это позволяет осуществлять выбор тактик для каждой отдельной ситуации. Что лучше – слепо бросится в бой всей партией или расставить ловушки и заманить врага? Какие заклинания лучше использовать? В целом бои насыщены и интересны, жаль только, что поначалу они достаточно однообразны – мы же не в санэпидемстанции работаем, чтобы повсеместно выводить волкокрыс из подземелий. Раундная система боя хоть и обладает хорошо продуманной механикой, со



получается, что рулит то оружие, у которого более высокое повреждение. Удар кувалдой почти всегда наносит «wound» (ранение), и противнику значительно урезают характеристики. Ковырять врагов ножом показалось мне неблагодарным делом. Но дело вкуса, в конце концов, спецатаки играют не послед-





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

ОЦЕНКА 10



ную роль, они часто являются компенсирующим фактором. Кстати, интересно, что очки усталости расходуются только на физические спецприемы, вроде финта или сокрушительного удара. А заклинания требуют ману для своего использования. Таким образом, боевые маги, могут быть очень опасными противниками, израсходовав запас маны на колдовство, они все еще способны нанести пару сильных ударов в рукопашной. Впрочем, последнее не делает их сильнее других классов, в ближнем бою маг падает за два раунда.

Как говорится – толпой веселее. В партию игрок может пригласить до 4 персонажей. Выбор компаньонов достаточно богат, за счет чего компенсируются слабые стороны героя. Если при создании протезе вы пренебрегли навыком взлома, услуги медвежатника может предоставить вам Дранор, которого главный герой встречает на первом этапе игры. Да и социальные навыки бывают не лишними – тут Radon предоставили удобную фишку – в диалоге принимает участие вся партия одновременно. Таким образом, сопартнеры иногда могут вставлять в разговор свои «пять копеек», если, конечно, игрок посчитает это нужным.

Сюжет подан весьма интересно. Главный герой получает письмо от старого друга, в котором просит приехать к нему, особо не уточняя при-

чину. Наконец добравшись до города Фердока, мы узнаем, что старину пришили на пристани. А за разгадкой причины смерти Ардо стоит целая череда событий, постепенно накрученных одно на другое. Следует отметить, что диалоги в DTDE занимают львиную долю времени. Каждый более-менее важный NPC выливает на ГГ поток информации, зачастую не имеющей значения, но иногда один пропущенный факт потом может вылиться в часы бессмысленной беготни. Геймерам, которые не слишком любят вникать в мелкие подробности, самое время прокачать себе интуицию, чтобы четко улавливать суть поставленных задач, пропуская ненужные факты.

Такой свободы действий как в TES мы не увидим. В этом DTDE похож на The Witcher. Мы не лишены возможности выбора способа достижения цели, но о полной свободе остается только мечтать. Ну что ж, если подумать, то хорошая ролевая игра может быть и полностью линейной, главное чтобы игрок не терял интереса к ней. Drakensang порой бывает скучным, некоторые эпизоды кажутся слишком затянутыми. Но все же геймплей достаточно разнообразен и интересен, чтобы зацепить игрока.

Одной из таких изюминок является графика, которая с первых минут буквально очаровывает. Я и так-то не особенно придирчив к графике, а тут я не смог бы придать-



ся, даже если бы захотел. Огромное количество мелких деталей поражает воображение. Отлично выполнены модели персонажей, неплохая мимика. Естественные блики на воде, реалистичная трава и солнечный свет. Дальность прорисовки моделей и красивые, уместные бэкграунды дают едва ли не фотографически достоверное изображение. При этом, производительность практически не страдает, тот же ведьмак, на моей домашней машине выдавал значительно меньше fps, а Sacred 2 вообще выдал вдвое меньше. Большинство современных игр на минимальных настройках смотрятся весьма убого, DTDE, на удивление, даже при минимальных эффектах смотрится более чем приятно. Звуковое сопровождение также на высоте. Играющих на заднем плане треков почти не замечаешь – они гармонично вписываются в окружающую среду. С озвучкой диалогов дело обстоит хуже, даже основные диалоги озвучены лишь частично, объем текста все-таки колоссальный. И жаль что звуков окружения маловато, пения птиц в лесах я так и не услышал.

Возможно, нам немного надоели фэнтезийные миры. Но когда он выполнен настолько качественно, пропустить его было бы преступлением. А Radon Labs уже готовят продолжение – Drakensang: The River of Time, выход которого запланирован на 2010 год.



Wolf

Десять негритят
решили пообедать.
Один встретил волка,
их осталось девять.

ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ



The PATH

К страшным играм мы привыкли уже давно: нас не напугаешь не то, что образами, ужасными снаружи и не очень добрыми внутри, но и жуткими монстрами, неожиданно выскакивающими из-за поворота. И несмотря на это, самые обычные детские страшилки порой могут повергнуть нас в такое состояние, которое не вызывает ни один фильм ужасов. На этом играл в свое время Хичкок, на этом играют и Tale of Tales.

За основу своего очередного приключения они взяли обычную историю Красной Шапочки. Казалось бы, об этой девочке сказано уже слишком много, чтобы можно было сказать что-то еще. Но... Скажите, как вы ее себе представляете? Сколько ей лет? Какую одежду она носит? Какую музыку предпочитает? Да и вообще – был ли на самом деле встретившийся ей волк волком в полном смысле этого слова? Может, это был злой человек, на которого она наткнулась в лесу или просто капкан, поставленный на дикого зверя? Именно на таких сомнениях и сыграли создатели игры. Только они не стали делать классическую нелинейную головоломку, а дали нам в подчинение целых семь девочек. Шесть из них носят красные шапочки на голове и корзинки в руках, седьмая – самая таинственная из всех, бегает по лесу в белом платье. Чтобы познакомиться с ней, сначала придется узнать подноготную всех шести сестер, и вот тут-то и начинается самое интересное.

Как только выбрана девочка, она отправляется по тропинке в лес. Идти до домика бабушки недалеко, но кто же в здравом уме и трезвом рассудке пойдет по прямой и светлой дорожке, если ее окру-

жает таинственный лес с красивыми цветами? Да и сама игра буквально заставляет игрока уйти со света в темноту леса: в противном случае по завершении уровня вам покажут, что вы проиграли, ничего не собрали и прошли слишком малое расстояние. Чтобы выиграть, надо бродить как можно дольше между деревьев, осматривать интересные и не очень предметы. С ними у героинь связаны воспоминания: вот баллончик с краской, которым одна из девочек рисовала на стене, вот веревка из магазина, в которой каталась в свое время самая маленькая из сестер, вот ботинок, который потеряла девочка, попав в аварию... И таких предметов очень и очень много. Некоторые из них связаны со всем сестрами сразу, другие доступны только одной из них, на некоторые же предметы каждая из девочек реагирует по-своему. Кроме того, в лесу есть несколько локаций, так называемых «комнат», в которых можно собирать предметы-воспоминания и искать своего «волка». Каждый раз, когда вы приходите в лес, эти локации меняются, неизменной остается только одна – та самая, на которой девочка должна встретить «волка». «Волки» вместе с локациями не меняются, они постоянны для каждой из героинь, в контакт они сами не вступают, ждут инициативы от своих жертв. И это, в принципе, логично, потому что даже в реальной жизни неприятности приходят не сами собой, в них надо вляпаться, а то и хорошенько по ним потоптаться...

Как только «волк» среагировал, девочка «умирает». Символично или вразвуду – нам не говорят, каждый игрок может придумать сам историю, которая будет смыслом и подоплекой всего этого путешествия.

Для кого-то это история взросления, для кого-то – история о том, что на каждого человека есть свой «волк», который ждет его в жизни, так или иначе – конца игры ждешь действительно с нетерпением. Но ускорить путь от леса до порога домика нельзя, можно его разве что сократить: чем больше предметов собрано, тем короче последний путь девочки. А еще предметы, найденные в лесу, влияют на то, что она увидит в доме. Но это уже лучше смотреть своими собственными глазами.

Так, проходя поочередно историю каждой из девочек, постепенно открываешь историю их смертей. Последней оказывается девочка в белом, которую тоже можно считать символом. Или злобным монстром, который убил всех и занял место любимой внучки – интерпретируйте историю так, как хотите – ни разработчики, ни сама игра не дают четкого ответа. И это в игре притягивает как магнит, даже больше, чем сама история. Хотя, есть у нее и недостатки: музыка чересчур однообразна, через пару часов беганья по кустам и чащобам она просто действует на нервы, картинка тоже далека от идеала, да и сам процесс многим может показаться слишком медленным... Тем не менее, The Path стоит того, чтобы в нее играть. Компания Tale of Tales выдала такое, чего никто не ожидал. По сути, игру нельзя отнести ни к одному из известных доселе жанров: это нечто среднее между японскими интерактивными историями, привычными адвенчурами и хоррорами, да и еще много чем. Не попробовать поиграть в такую адскую смесь – это все равно, что пропустить целую эпоху в игроделе.

Noir

Жанр:

adventure, нуар-хоррор
www.grandmothers-house.net

Разработчик:

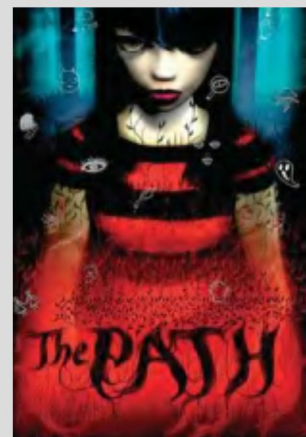
Tale of Tales
www.tale-of-tales.com

Издатель:

Tale of Tales
www.tale-of-tales.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
видеокарта 256 Мб



Графика:	9
Геймплей:	11
Звук:	8
Управление:	10
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 10



Tom Clancy's
ENDWAR

Идем с тобой в последний бой

Жанр:

RTS

endwargame.us.ubi.com

Разработчик:

Ubisoft

www.ubi.com

Издатель:

Ubisoft

www.ubi.com

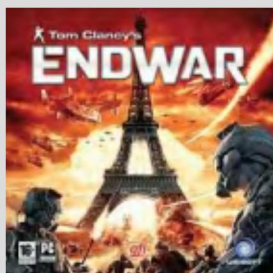
Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц

1 Гб ОЗУ,

256 Мб видео

Микрофон



PC | X360 | PS3 | PSP | DS

Война — дело прибыльное. И не только потому, что все кому не лень продают воюющим оружием и зарабатывают прочими не особо честными способами денюжки, но и потому, что на ней нехилый суммы умудряются зарабатывать еще и создатели и издатели игрушек. Например, Том Клэнси — один из самых известных и популярных американских писателей. К счастью, у него, как и у тех, кто выдает игрушки под «его» именем есть не только писательский талант, но и совесть — пусть и в ограниченных количествах. В итоге серия Tom Clancy's не только держится на плаву, но и находит новых фанатов, коим доставляет немало удовольствия.

Шарик, голос!

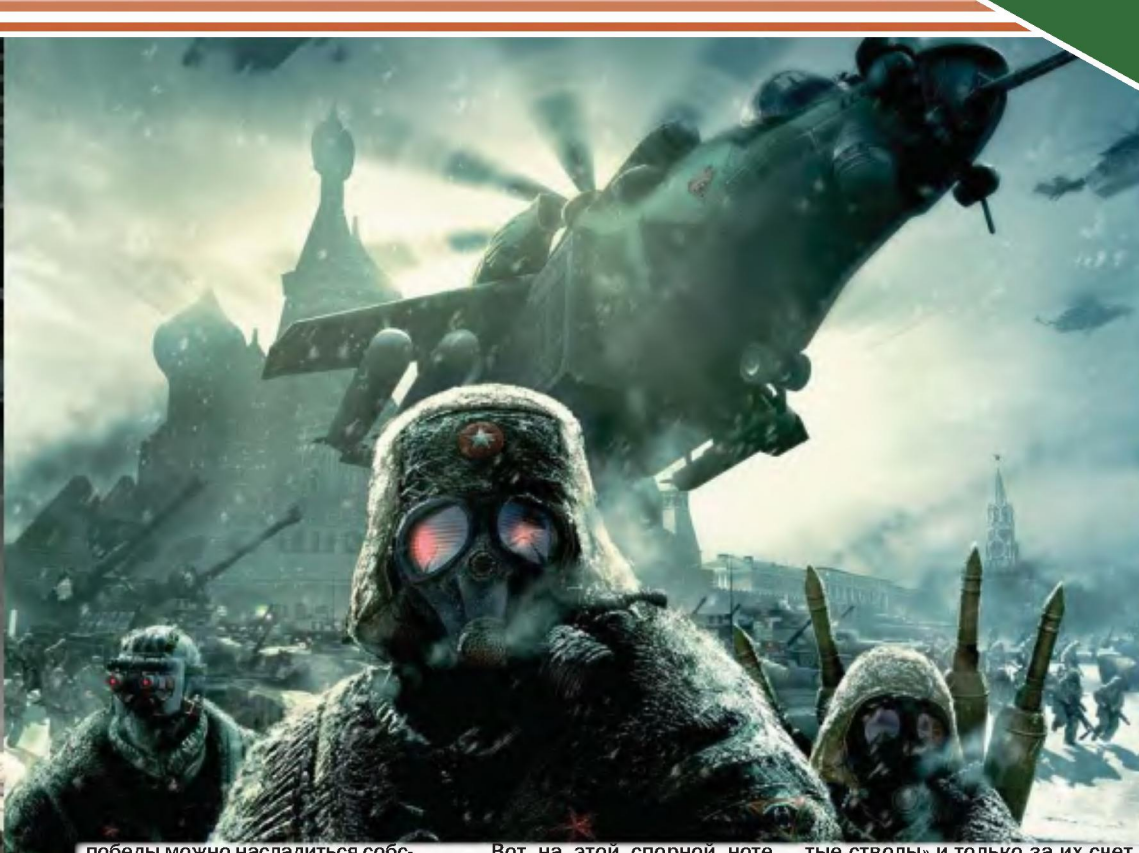
Новая часть Tom Clancy's EndWar — должна была и стала не просто продолжением серии, но и одной из немногих игрушек, в которой управлять надо голосом. Так что нет ничего удивительного в том, что начинается она с обучения. Без правильного, поставленного произношения в этой игре делать нечего. Тех, кто ждал русского релиза игры, спешим разочаровать, хотя юниты в игре и

говорят на чистом и достаточно правильном русском, понимают они только «инглиш». Например — «Unit one, attack hostile two» или «Unit five, camera». Вяло пробормотав команду в микрофон гарнитуры, можно рассчитывать в лучшем случае на тишину и спокойствие — компьютер просто никак не отреагирует на нее, в худшем — юниты пойдут совершенно ни туда, куда надо... Привыкнуть правильно произносить придется всего лишь несколько фраз — команды тут предельно простые и доступные даже тому, кому медведь прошелся не только по ушам, но и по языку. Кстати, есть немаловажный плюс — простое бормотание и разговоры с живыми людьми игра за команды не принимает, чтобы отдать приказ, сначала надо зажать пробел. Оригинально, интересно, а вот в плане удобства — достаточно спорно, слишком уж часто приходится повторять команды и отвлекаться на управление. А в таких играх оно должно, обязано быть незаметным и не мешать играть. Но играть можно. Ну, а заодно можно использовать игру как отмазку перед родителями — ну что вы, я не играю, я к экзаменам готовлюсь. Шутки-шутками, а дрес-

сирует произношение игра не хуже скороговорки.

После настройки голосового профайла наступает минута смеха — американцы в очередной раз рассказывают нам о том, как они нас боятся. Причем если раньше страхи касались СССР, а после его развала вроде бы остались только осколки.. Ан-нет — теперь, к 2020 году уже России обещают статус Супердержавы наравне с ЕС и США. Польстили, русским, ничего не скажешь. Но хотя бы не стали изображать на улицах Москвы медведей и мужиков в лаптях — и на том спасибо.

Кстати, о городах. Они — самое яркое преимущество игры. Выглядят страны и города аутентично, они похожи сами на себя, а не друг на друга — Москву с Нью-Йорком или Парижем спутать не сможет даже слабый в географии параноик. Более того — движок, использованный в игре (тот самый Unreal, который часто пользуют при создании экшенов) неплохо справился со своими задачами. В итоге его работы все модельки и текстуры оказались четкими, хорошо освещенными и вообще приятными глазу. Отдельно хочется отметить еще и полную разрушаемость и то, что после каждой



победы можно насладиться собственными деяниями и красотами, развернувшейся пред вами картины. Такую графику пару лет назад для стратегии можно было бы считать идеальной, сегодня – вполне приемлимой, приятной для игры. Но, увы, не более того. К тому же игра заметно притормаживает – достаточно один раз оказаться на большой карте, чтобы заметить это.

Увы, но с сюжетом дела обстоят примерно также. О том, что в основе Tom Clancy's EndWar лежит стандартная байка о всемирной войне, вы, наверное, уже догадались. Но вот о том, что выбор стороны участника конфликта, никак не отражает на дальнейшем развитии событий, можно узнать только из самой игры. Поиграв три раза, два раза испытываешь дежавю – проходишь теми же самыми полями, участвуешь в тех же самых сражениях. Не отличающиеся и прочие детали, за исключением разве что флажка и внешности и голоса командира в финальном ролике. И это грустно. Потому что создается ощущение, что делали игру спустя рукава. Но, как ни странно, отвращения к игре не появляется – то ли мы уже привыкли к такому, то ли у игры есть менее очевидные, чем недостатки, преимущества, то ли хорошие стратегий в последнее время выходит не так много.

Вот на этой спорной ноте мы постепенно перейдем от минусов к достоинствам. Начнем с того, что сложно отнести и к тем, и к другим. В отношении режимов игра сделана донельзя стандартной. Тут их мало, интересных, оригинальных просто нет: помимо простой резни вражин, можно развлечься разве что набегом на стратегически важные объекты противника или осада, в которой главное не победить, а всего лишь продержаться по прибытия подкреплений. Но даже этих трех режимов достаточно, чтобы было интересно поиграть хотя бы пару дней.

Самое же интересное – это апгрейды, доступные для техники. С их помощью можно варьировать собственные войска, проявляя собственные таланты и скрытые фантазии на военную тему. Правда, к пониманию того, что это интересно и приятно, приходишь не сразу: сначала тебя сильно раздражает тот факт, что количество подразделений, которые могут присутствовать на карте, сильно ограничено – 12 подразделений не хватает, чтобы развернуться в полную силу. К счастью, использовать можно все семь типов военных единиц, а не некоторые из них. Набор единиц стандартный – начиная от простой пехоты и заканчивая воздушными силами и танками.

Игровой баланс таков, что просто насоздавать себе «кру-

тые стволы» и только за их счет победить противника не получится: количество войск в игре ограничено, да и сбить танком, даже сильно развитым и хорошо вооруженным, вертолет или самолет не получится. В игре реализовали систему боевого треугольника – танк хорош против транспорта, транспорт быстро справляется с вертолетами, а вертолеты, в свою очередь, лузгают танки, как семечки. Такая же ситуация и с другими войсками – кого-то они с легкостью побеждают, а от кого-то сматываются сломя гусеницы. Конечно, улучшения войск иногда выправляют ситуацию какого-нибудь отряда, но незначительно – игровой баланс не переборешь.

Пациент скорее жив, чем мертв

Ощущения от Tom Clancy's EndWar более чем просто спорные: с одной стороны у игры просто кипа недостатков, с другой – она достаточно интересна и понравится любителям серии. Где-то посередине зависло то самое оригинальное голосовое управление, о котором сложно сказать и плохое, и хорошее. Спорное оно какое-то: интересное – да, но вытянуть только за счет этого игру вряд ли получилось бы. Так что держится Tom Clancy's EndWar только на неплохой графике и наработанном за много лет авторитете.



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

ОЦЕНКА

9



Мой смех зловещее твоего, а твои дни сочтены!
(Басилиус, злой чародей, Севиллю)



Тирания для чайников

Жанр:
adventure
www.ceville-game.com

Разработчик:
Boxed Dreams
www.boxed-dreams.com

Издатель:
Kalypso Media
www.kalypsomedia.com

Системные требования:
Процессор 1,7 ГГц
ОЗУ 512 Мб
Видеопамяти 256 Мб
2 Гб места на диске,
DirectX 9c



Приветствую вас, наши злобные читатели. Сегодня я поведаю вам о зловредной игре Ceville, которую взрастили себе на потеху в лаборатории разработчики Boxed Dreams, на всякий случай переименовавшие после выхода в мир своего творения.

В некотором царстве, в некотором государстве, а если конкретнее – в Королевстве Фейрианис, наслаждался абсолютной властью, славный своей жестокостью тиран Севилль. Как положено злобному полурослику, он сеял направо и налево (а так же вверх, вниз и в оставшиеся стороны) ужас и страх, пока однажды его не свергли с трона поднявшие мятеж подданные. В этом, конечно, ничего удивительного, но в ходе попытки к бегству, горе-король узнает, что вдохновил крестьян на восстание его собственный советник, по совместительству – еще больший злодей. Известно, чем меряются злодеи в свободное время – отвратностью смеха и коварными планами. Не упустив возможности похвастаться своими, Басилиус положил начало целой эпопее по спасению королевства и свержению одного тирана ради возвращения другого.

Неудачный побег из окруженного замка можно считать разминкой. Настоящее приключение начинается, как и у любого более-менее стоящего героя, в тюрьме. Здесь к спасению Фейрианиса присоединится юная соратница короля – Лили. Маленькая, дружелюбная и сострадательная девочка (судя по одеянию, обчитавшаяся Толкиена) и не менее маленький, но уже ростом, ворчливый экс-владыка создают незабываемый тандем, слушать перепалки которого – одно удовольствие.

Но одной девочки и кряхтящего тирана не достаточно – нет, не для того, что вы подумали, а чтобы спасти целую страну. По ходу игры Севиллю придется познакомиться со всем колоритом населения его королевства. И это знакомство нельзя назвать приятным. Если в семье не без уродов, то в целом королевстве... очень трудно найти хотя бы кого-то адекватного.

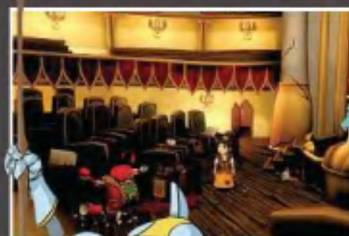
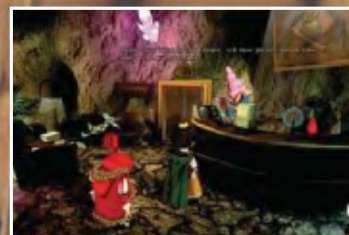
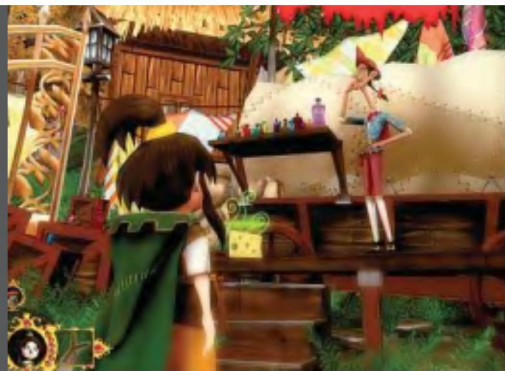
Например, славный палатин Амбросиус, большую часть

своего времени проводит перед зеркалом и другими отражающими поверхностями, рассматривая свое прекрасное тело и в особенности – ухоженные булки волос. Когда он не занят этим, он обычно занят другим – рассказами о своих славных подвигах, и горе ушам того, кто отважится спросить его о его похождениях. Между прочим, эта жертва гламурных журналов сыграет не последнюю роль в наведении порядка в городе, хотя под конец ее и ждет небольшое унижение.

Есть в Фейрианисе и женщины-звезды. В частности, знаменитая актриса, певица и модель Н. Lo (любые совпадения с именем другой певицы, конечно же, случайны). Ее отличают массивные... голени, потрясающая кривизна ног, узость глаз, волевой подбородок и походка, напоминающая медведя, посаженного на кол. В общем, женщина хоть куда, лишь бы не сюда.

Есть и более известная в наших краях личность – Добрая Фея, у которой можно будет побывать в гостях – на исправительных лекциях для негодяев.

Ты что, действительно берешь с собой все, что не прибито? (Севилль, злобный тиран, обращаясь к Лили)



Вообще, Фейрианис – мультинациональная страна. На площади трудится торговец Эль Чойо, родом из Испаниялиса, на кухне готовит крысбургеры шеф-повар, акцент которого выдает в нем жителя Франсуалиса. Присутствуют хиппующие эльфы-гринписовцы, в частности, их явно перекурившая трубку мира представительница в консульстве, спортивные и вечно нейтральные друиды, жадные и хитрые гномы, у которых, правда, нашлось полезное ноу-хау: наполнять офисный кулер не водой, а пивом.

Кстати, если вы думаете, что реальная власть находится в руках директора, то очень ошибаетесь. Секретарша исполняет роль еще и вахтера, и только она решает, кто войдет в офис, а кто будет ждать вечно. Как вот, например, уснувший на диванчике в приемной гоблин. А если будете бурчать, прожде-те еще дольше. Ведь у нее есть гораздо более важные дела, например, на странице 256 ее бессменного журнала.

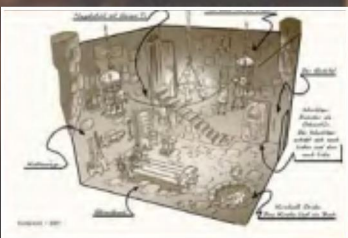
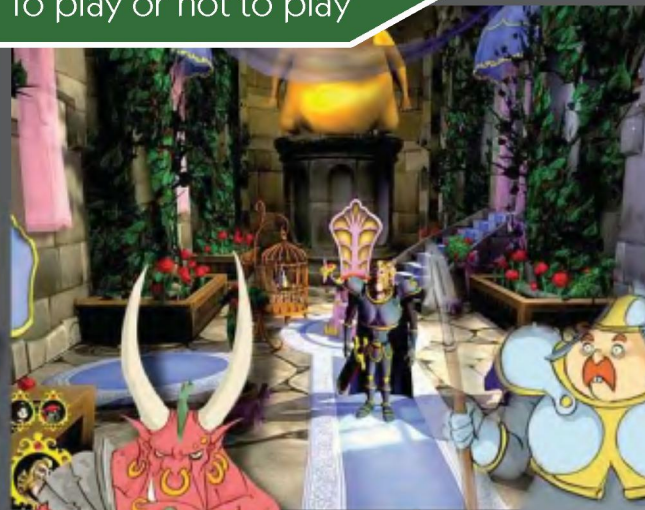
Кроме внутренних монстров, среди персонажей найдется и немного настоящих порождений тьмы, хотя и немного глуповатых. Например, договариваться придется с огромным розовым демоном с двумя рогами и нехитрыми амбициями стать «властителем подземелий».

Как адвенчура Ceville не представляет из себя ничего сверхъестественного: управление производится по схеме point&click, а все активные места и предметы можно увидеть, нажав пробел (иногда камера останавливается не слишком удобно, и это – наиболее быстрый способ увидеть нужное). Впрочем, причудливые углы обзора камера берет не так уж и часто, в отдельных взятых локациях можно даже забыть, что перед нами не двухмерная, а трехмерная графика. Характерная особенность игры – возможность зуммироваться или «подойти поближе» к некоторым объектам и выделенная кнопка для возврата обратно на общий план. Почти между каждыми соседними «общими планами» игрока ожидает подгрузка текстур, диалогов и прочих компонентов. Разработчики попытались немного скрасить эту бочку дегтя, вставив в эти «паузы» случайно загружаемые изображения главных героев, достойные стать обоями на рабочем столе, с комментариями в стиле «Знаете ли вы, что...» и объясняющими некоторые особенности игры. В том числе, правда, присутствует и объяснение самого явления этих картинок. Присутствуют и куда более приятные, но достаточно

короткие видеоролики, слепленные по всем канонам киноблокбастеров: замедления пиковых моментов, «живая» камера, необычные ракурсы и многое другое.

Графика не претендует на лавры самой натуралистичной, а сказочность сюжета оправдывает любые неровности, диспропорцию и активное стремление фигур персонажей к пропорциям трехмерных геометрических фигур, изучаемых школьниками. Тем не менее, все персонажи сказочной катавасии не лишены мимики, характерной жестикуляции и походки, не говоря уже про индивидуальные особенности речи. При всей общей феерической угловатости, любая локация отличается атмосферностью и любовно прорисованными деталями, которые с удовольствием и особым цинизмом может прокомментировать Севилль.

Визуальные эффекты подкрепляются звуковыми: прикованная к дереву эльфийка бредит «зелеными» слоганами. При этом голос отчетливо намекает о разуме, давно заблудшем в астрале. Торговец Эль Чойо тараторит рекламными слоганами отпетого коммивояжера, которого хочется немедленно выставить за дверь. И это приправляется его испанским ак-



Графика:	7
Геймплей:	10
Звук:	11
Управление:	8
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 10



центом. Ну, а вечнокурящего темного рыцаря явно подводят его легкие. На фоне – легкая и простая ненавязчивая музыка, подчеркивающая характер местности или ситуации.

Для задач, поставленных перед игроком, достаточно логики в зачаточном состоянии и немного внимания, крутые головоломки отсутствуют. К злобному шкафовидному экс-корольку просто невозможно относиться с серьезностью, куда приятнее воспринимать все приключение как одну сплошную прогулку, во время которой очень полезно вертеть головой и слушать. И, конечно же, очень полезно делать всяческие гадости. Ну, или хотя бы подумывать о них. Тихонько, тайком от Лили.

Проиграть практически невозможно! Да-да, даже те ситуации, в которых нужно будет придумать решение за определенное время, можно повторить сколько угодно раз, пока ситуация не разрешится в пользу злобного «половинчика» и его очаровательной напарницы. О сохранении даже задумываться не приходится – игра это делает самостоятельно, каждые пять минут. В общем – сделано все, чтобы можно было не отвлекаться от игрового процесса.

А процесс действительно может захватить. Особенно тех из вас, наши читатели, которые любят мелко и крупно

пошалить. Как насчет кражи? Не ново? Ладно. А как насчет того, чтобы подставить невинного, и выдавать себя за него, пока он томится в тюрьме? Уже не так скучно? Хорошо... Пойдем далее по списку. Разрушение государственных строений и частной техники, порча карьеры одной не в меру уверенной в себе дамы и срыв целого шоу, махинации на выборах... достаточно? Ручки чешутся? То-то же! И, прошу заметить, за все это – не вам сидеть.

А теперь попрошу вас занять свои места и хотя бы на время не пакостничать, ибо пришло время дать ответ на самый важный вопрос: «Играть или не играть?».

Для сегодняшнего времени графика «Севилля» – далеко не откровение. Добрые (или вредные) рисованные сказочные квесты уступают дорогу более «реалистичным» или «фэнтезийным». Идеи управления тоже далеко не первой свежести. Даже возможность управления разными персонажами придумали еще на заре игростроя (стоит вспомнить, на-

пример, «Усадьбу Маньяков»), да и зловерный герой – не новшество («Легенда Кирандии 3», к примеру). Но у RealmForge Studios или Boxed Dreams, неважно, как они там называются, есть одна козырная карта, которую просто невозможно проигнорировать: здоровое и даже кое-где нездоровое чувство юмора. И это превозносит рядовой квест с долгими паузами между локациями до уровня развлекательной игрушки, способной не только от- и раз-, но и увлечь на несколько часов. Ну, и вызывать улыбку на лице даже у самых угрюмых и циничных товарищей.

В общем, на извечный вопрос «To play or not to play» ответ не просто «To play», а «Играть обязательно и другим советовать». Особенно рекомендую «севиллизироваться» тем, кто, сидя у «Окошек», ностальгирует о старых добрых временах, когда каждый новый квест или приключение был не столько демонстрацией возможностей движка или красоты графики, сколько порцией здорового смеха и увлекательных приключений.

Да здравствует Севиллизация!

Влад Зникеев

Севилля
Какое убогое представление!
Я думаю, будет лучше, если я немедленно выскажу свою точку зрения (Севилля, бросая помидор в актрису)



Тянем-потянем

Вопросом «как создать интересную игру?» задавались уже многие. По этому поводу даже книг много выпустили, да только все равно большинство игрушек скучные и однообразные. Даже если у них в арсенале графика обалденная, звук классный, а над сюжетом работали самые именитые авторы, у которых в родичах числятся Диккенс вместе с Булгаковым. В противовес им есть и игры, в которых на первый взгляд нет ничего оригинального: например, логическая игрушка, в которой надо строить разные сооружения – башни, мосты и геометрические фигуры разной сложности. Но оказывается, если в эту простую и незамысловатую систему добавить живых и очень подвижных существ, то задача становится более интересной, а сам процесс строительства более захватывающим.

Речь, конечно же, идет об одной из самых забавных игрушек жанра – World of Goo. Милые и веселые гушки просто не могут не понравиться по душе – в своем родном болоте они смотрятся ничуть не хуже, чем всем известные Червячки. От оных гушек отличает разве что совершенно некроважая натура, хотя убийства тут все-таки есть: если постройка наткнется на враждующий механизм, часть ее разрушится. От слез из глаз спасает разве что то, что на этих уровнях обитают гушки, которые при включении в постройку теряют свой живой облик. Но это не значит, что постройка получается стабильной – вокруг полно других гушек, которые раскачивают все вокруг. Завалившаяся на бок башня – это то, с чем столкнуться придется едва ли не чаще, чем с чудовищами в DOOM'e.

Проходится игра не просто так. У гушек есть своя цель в жизни – изучать мир вокруг, по крайней мере, такой вывод можно сделать из надписей на столбиках. Их читать советуем всем и каждому – не всегда объявления полезны в игре, но они всегда приятны благодаря дозе юмора и иронии.

На вкус и цвет все гушки разные

С первого взгляда может показаться, что игра рассчитана на пару часов – ну сколько можно строить башенки из объектов, пусть даже и из живых и подвижных? Тем не менее, игра не надоедает: во-первых, задачи стоят перед игроком постоянно разные – то надо вверх на 13-14 метров башню построить, то мост сделать, то обогнуть препятствие, а то и вовсе протянуть гушек по воздуху на десяток метров. Каждый раз, начиная новый уровень, думаешь что интересней и сложнее задачи уже не будет, и каждый раз ошибаешься. Потому что впереди тебя ждут еще более оригинальные постройки. И так – все пять глав. Да и потом скучать не придется – из «лишних» гушек – тех, которые были набраны сверх необходимого минимума, можно выстроить высокую-превысокую башню, выставить ее на просторы Интернета и соревноваться с другими гушководами в том, у кого гушки лучше и башня выше.

Второй составляющей этого безумного коктейля, не дающей заскучать игроку, являются сами гушки. Дело в том, что их тут не один вид, а много-много. Серые – самые простые, они прилипают намертво и становятся важными узлами постройки. Красные

во время строительства медленно сгорают от огня, их зеленые собратья друг за друга не очень-то и держатся – при необходимости их можно вызывать из узлов постройки и перебрасывать на новые участки строительства. Есть еще желтые гушки, которые бульдожьей хваткой прилипают к любой поверхности и в одиночку удерживают всю конструкцию. А еще можно использовать «шарики», которые будут удерживать конструкции из гушек в воздухе или капельки воды, единственное свойство которых – крепко держаться друг за дружку, свисая вниз с обрыва.

Много меда и немного меда

World of Goo – яркий пример того, как не особо заморачиваясь, можно сделать практически гениальную игру. Она затягивает с первого знакомства, оторваться от игры будет сложно как минимум несколько дней. Все дело в том, как ведут себя гушки, в графике – простой, но интересной и забавной. И даже невысокое разрешение игры (800x600, больше игра поставить не даст) остается незамеченным. Кстати, несмотря на невысокое разрешение, смотрится картинка просто превосходно – с гигантами графики не сравнишь, но для жанра логических игр все просто замечательно. Нареканий нет и на звук – надоесть он может только в том случае, если вы застрянете на уровне на полчаса-час. В общем, вердикт в отношении World of Goo может быть только один – отставить все дела в сторону и играть, играть, играть!

Жанр:

логическая

www.worldofgoo.com

Разработчик:

2D Boy

www.2dboy.com

Издатель:

Akella

www.akella.ru

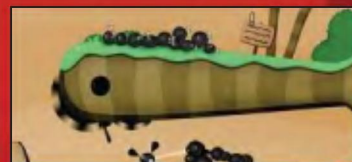
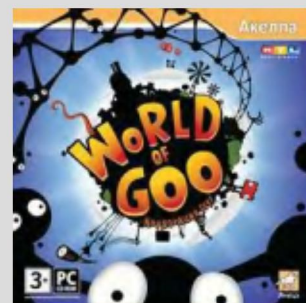
Системные требования:

Процессор 1 ГГц

512 Мб ОЗУ

128 Мб видео

100 Мб свободного места
мышка



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

ОЦЕНКА 11

Pantera sls



Все гениальное просто

Жанр:

логическая, RPG
www.laypuzzlequestgalactrix.com

Разработчик:

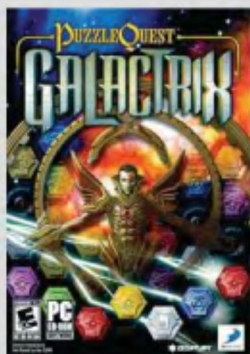
Infinite Interactive
www.infinite-interactive.com

Издатель:

D3Publisher of America
www.d3publisher.us

Системные требования:

Процессор 2 ГГц
 512 Мб ОЗУ
 128 Мб видеопамати



PCIDS

Выход необычной игры – событие всегда знаменательное. От нее ожидаешь чего-то сверхнеобычного, сверхинтересного и испытываешь разочарование, обнаружив что это «всего лишь логическая головоломка в шкуре РПГ». Странно только то, что, несмотря на это свое открытие, оторваться от игры ты все равно не можешь – такое ощущение, что тебя заколдовали. Вот так себя чувствовали те, кому довелось поиграть в Puzzle Quest: Challenge of the Warlords – «средневековую» РПГ, в которой воевать приходилось «лайнсами». И точно так же себя чувствуют те, кто играет в новую часть квеста – Puzzle Quest: Galactrix. Это тот редкий случай, когда продолжение ничуть не уступает оригиналу ни сюжетно, ни логически, ни графически, ни по каким-либо другим параметрам. Однако, чтобы достигнуть такого эффекта, разработчикам пришлось сильно отойти от оригинальной, первоначальной игры. Действие Puzzle Quest: Galactrix происходит не в магических землях, а на просторах космоса, поэтому тут совсем другая тактика ведения боя, совсем другая картинка, совсем другой сюжет. Но создатели этого чуда природы пошли дальше – они несколько изменили даже «боевую схему» – в Puzzle Quest: Galactrix бои представляют собой подобие Bejeweled, только сильно «прокачанное».

Однако, давайте не будем спешить, а разберемся со всем более подробно.

В далекой-далекой галактике

С самого начала становится очевидно, что в игре есть некий сюжет, но следовать ему вас никто не принуждает – можно сначала и просто путешествовать по просторам вселенной, бить на своем пути всех, кто только попадется, собирать контрабандные товары... Правда, так играть рано или поздно надоедает, причем намного быстрее, чем если сразу начинаешь следовать сюжету. Задания поначалу дают совсем простые – например, проследовать со станции на планету и вернуться обратно. Потом надо взломать один из порталов, чтобы переместиться в другой сектор вселенной. Дальше задания становятся более длительными и интересными: придется проследовать, например, странное мутировавшее существо, сбежавшее из лаборатории. За каждое выполненное задание помимо опыта игрок (и выбранный им в начале игры заранее сгенерированный персонаж) получает деньги, которые можно тратить на развитие вооружения. Во время некоторых квестов к игроку присоединяются члены команды, которые дают ему новые возможности – к примеру,

уже упомянутый взлом порталов или умение ремонтировать корабли и создавать новые предметы самостоятельно (вместо их покупки, что неплохо экономит деньги), во время других заданий можно найти корабли, на покупку которых поначалу просто не хватит финансов. Базовое судно, предоставленное в самом начале игры, неплохое – достаточно маневренное и скоростное, но у него всего лишь три слота для вооружения. Воевать с более развитыми соперниками будет непросто, хотя, определенный опыт и сноровка позволяют справляться с, казалось бы, заранее проигрышными ситуациями.

Вообще, несмотря на простоту заданий, сюжет у игры развивается настолько динамично, что простая схема «пойди туда-то и сделай то-то» не надоедает несколько дней, а то и недель. Игра на самом деле затягивает, но тут заслуга не столько развитой системы и сюжета, сколько самих боев – простые, почти «казуальные», они обладают некоей магической притягательностью.

Боевая система

Тренироваться и зарабатывать очки параллельно можно в секторе пиратов – там много суден разного «калибра»: начиная от тех, которые одолеть не составит труда и заканчивая





теми, один залп пушек которых способен выбить из вашего корабля дух. Некоторых сражений можно избежать, если что-то не получилось – можно переиграть битву заново. Составляющими победы в данном случае является удача и умение правильно выбрать комбинацию цветов. Например, иногда бывает выгоднее сложить в одну линию три белых ромбика, уничтожение которых повлечет за собой сдвиг остальных элементов, которые попутно могут сложиться «самостоятельно». Таким образом, получаешь не только энергию-баллы одного цвета, но и в прямом смысле проводишь «жатву». Иногда даже – «короваву». Это если повезет и сложится в линию бомбы-взрывчатки. При изрядном везении можно получить эффект «Nova» или «SuperNova», а то и оба один за другим, едва ли не убив противника одним ходом. Бонусом за такие достижения станет моментальное повышение всех параметров, исключая разве что щит и единицы жизни. «Лечить» корабль и восстанавливать его защиту можно только с помощью дополнительных модулей, на которые расходуются слоты и энергия желтого и зеленого цвета. Красная – боевая, она идет на заряд пушек. Кстати, в самом начале воевать придется вообще без оружия, но провести так придется только пару боев, так что бояться не стоит. К тому же, победить на первых этапах можно и просто бомбами размещенными

на поле сражения. Собрать придется не только энергию трех цветов, но еще и синюю, которая идет на восстановление щита (начиная от трех единиц и заканчивая десятком при удачном раскладе), а также белую и фиолетовую, с помощью которых можно прокачать собственные навыки и умения и поднять уровень.

Умений тут немного – инженерные, боевые, научные познания и пилотирование. Однако, на то, как будет проходить игра и как будет складываться обстановка во время сражения они влияют очень сильно. Так как повышается уровень умений в сражениях, то воевать стоит почаще, хотя, если честно, сюжетом предусмотрено столько сражений, что искать приключений на стороне, скорей всего, и не захочется. К тому же, поразминаться пальцами придется не только во время битв – аналогичным образом открываются порталы в другие вселенные, собираются грузы в режиме «Mine» с астероидов, создаются новые предметы. Эти возможности будут доступны не сразу, а только по мере прохождения игры – с повышением уровня и появлением в команде новых персонажей. Они присоединяются к вам при выполнении миссий, добавляя уникальные навыки, помогающие при выполнении заданий. Так что заскучать точно не удастся, особенно если учесть, что на астероидах можно найти не только разрешенные «продукты», но и контрабандные грузы – за них со-

юзники по головке не поглядят, так что лучше на полной скорости дуть на базу, где их можно продать или стараться сбегать добытое в отдаленных секторах. Если вас обнаружат с таким грузом на борту, начнется сражение, а оно понизит рейтинг, и за вашим кораблем будет гоняться вся союзная флотилия. Весело и интересно, но только на первых порах, а потом проще начать игру заново, чем пытаться восстановить свою честь и начать снова с ними сотрудничать.

Самое же главное новшество второй части логического РПГ – мультиплеер. В первой части Puzzle Quest играть можно было только против компьютера, теперь же, натаскавшись на искусственном интеллекте (он не шибко развит, но ошибок компьютер допускает не больше, чем при игре в шахматы), можно выступить против одного или трех живых противников. Это добавляет к неделям игры еще несколько дней, как минимум. Графику игры сильно продвинутой не назовешь, хотя она достаточно хороша и приятна. Те, кто любят игры в первую очередь за красивую картинку, могут смело проходить мимо. Puzzle Quest: Galactrix – это игра для тех, кто хочет увлечься надолго и всерьез. Она затягивает на порядок сильнее современных развитых графически и сюжетно игрушек.

Alisa



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

ОЦЕНКА 11

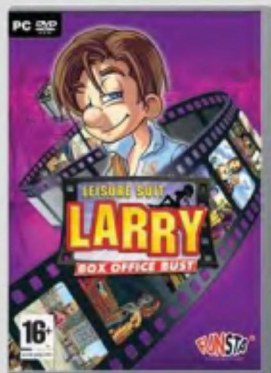


Жанр:
3D-adventure
www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=3016

Разработчик:
Team17 Software
www.team17.com

Издатель:
Codemasters
www.codemasters.com

Системные требования:
Процессор 2,4 ГГц
1 Гб ОЗУ
Видеокарта 128 Мб
6 Гб HDD



PC | X360 | PS3

Голливудские страсти

В свое время Ларри Лаффер, чертовски обаятельный мужчина среднего возраста с характерным запахом изо рта и чуть менее, чем низким ростом, развлекал старшую аудиторию комичными ситуациями, в которые то и дело попадал в поисках спелой ягоды клубнички. И развлекал так ловко, что возникла целая серия игр о похождениях этого неугомонного Казановы. Жила она нормально, пока автор не покинул проект.

Но времена меняются, и под старым названием начали подавать новое блюдо – племянникова-тезку, еще более молодого и амбициозного. Познакомиться с ним можно было в игре Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. На смену неторопливому 2D-квесту пришла 3D-игра, практически полностью состоящая из мини-игр, не требующих от игрока мозговых напрягов, зато делающих ставку на проворство и ловкость как символ нового поколения. Оно же понадобилось разработчикам, чтобы уворачиваться от летящих на них со всех сторон гнилых помидоров: такая подмена «классики» мало кому понравилась. В ответ авторы пообещали выпустить нечто более играбельное в следующий раз, и вот, собственно, настало время выхода серии Box office bust.

Ларри Лаффер, тот самый, уже не прожигает время в баре Lefty's, а занимается собственным бизнесом – содержит видеостудию в Голливуде. Поскольку племянничек успел закончить колледж, он пригласил его к себе поработать, не сильно афишируя родство, конечно же. Ларри Ловедж (который еще молодой и зеленый) с радостью принимает приглашение работать посыльным – еще бы, такая возможность и себя показать, и погреться в лучах славы звезд...

Голливудский сюжет

Разработчики решили обойтись без него, максимум, на что можно рассчитывать – пародии на известные фильмы и кинематографические жанры в эпизодах-снах и на реальных персонажах на студийных просторах. Поначалу придется поднапрячься, как и любому мальчику на побегушках, хотя, скажем прямо, обычно перед людьми этой профессии стоят куда более простые задачи. Как насчет того, чтобы собрать разлетевшиеся страницы сценария, которые «ветром» занесло на крыши декораций или даже «повесило» на тонкие канаты между ними? Иногда юному герою дают такие задания, что волей-неволей, а приходится исполнять настоящие акробатические трюки а-ля «Принц Персии», а то и «Mirror's Edge», разве что с графикой похуже, ради других целей и с разными шутками-прибаутками. Очень часто время, отведенное на такие «миссии», ограничено, приходится проявлять чудеса сноровки; в других же заданиях нужно вовремя жать по кнопкам, а то и просто прицельно стрелять... А это, по сути, и есть те же самые мини-игры, просто темы стали разнообразнее, но не более того.

Весь процесс продвижения по сюжетной линии делится на отдельные эпизоды, между которыми игра автоматически сохраняется. Если во время выполнения одного из них герой очухнется, что имеет шансы произойти достаточно часто, учитывая опасность миссий, то начинать приходится с начала эпизода или его части. Пока часть игры подгружается, можно традиционно наблюдать надписи, каждая третья из которых даже может вызвать улыбку.

Между миссиями и там, где нет отсчета времени, можно побродить по территории студии, исследовать окрестности и собирать золотые статуэтки Ларри, подозрительно напоминающие «Оскары». Это развлечение – большее, на что можно рассчитывать «вне истории», так что можно не бояться упустить чего-нибудь важное, послушно следуя сюжетной линии. Все задания и ключевые персонажи отображены на мини-карте, которую герой время от времени расхваливает, несмотря на то, что это достижение геймерского прогресса уже давно фигурирует во многих компьютерных играх.

Набор приключений, ожидающих парня, вполне приличный: кроме скучной работы «принеси – подай – получи пинок – передай дальше», ему предстоит поучаствовать в вестерне, прокатиться на огромном пароходе, подозрительно напоминающем «Титаник», поразделывать зомби бензопилой... Доступны и более мирские радости – вроде того, чтобы пугать, а то и сбивать персонал студии электромобилем, но это, прямо скажем, не GTA, и уж тем более, не Carmageddon.

Мы его слепили из того, что было

Графика в игрушке красочная и объемная, модели двигаются правдоподобно. И, пожалуй, это все, что можно сказать о ней хорошего. С другой стороны, на лицах персонажей, на зданиях и прочих прелестях окружающей среды время от времени заметны не совсем приятные артефакты. Кроме того, при знакомстве с обитателями студии и снов главного героя, создается впечатление, что все 3D у мужских персонажей ушло на вставные челюсти, а у женс-



DRAKENSANG

Мен-Топер, Рундас

ИВАНОВ



ПАТА Ш



PataFox



ИкеРон Эрастов



PataTelo



PataButcher



PataBlind



AlisaPon

ПЛАВ!



HappyPon



PanterPon



PataBondD



DexterPon



PataWolf



ЖрачкаPon



CrazyPon



ВладоPon Эникеев

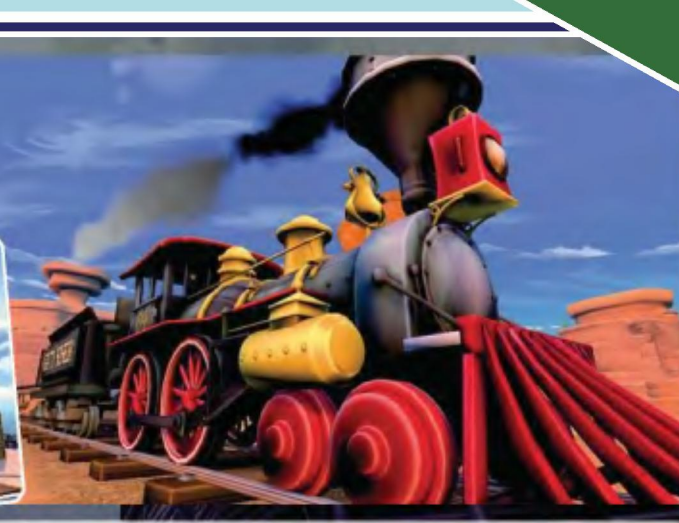


PataRed



Pon-Tosin





ких – на подушки безопасности, уютно расположившиеся в районе груди. И если первые еще более-менее похожи на людей, то гиперболизированные половые достоинства вторых абсолютно не вдохновляют. По крайней мере, на подвиги.

Отдельное слово хотелось бы сказать об управлении. Мало кому геймеру до сих пор не известно, что игры, портированные с X-box'a – зло. Причем не абстрактное, а очень даже целенаправленное, уничтожающее нервные клетки игроков. Стоит вспомнить хотя бы извечное вылетающий Bully или убийцу клавиатуры Devil May Cry. Box office bust не стал исключением, даже более того – подобные примеры стоит добавить в специальный учебник вроде «Чего не стоит делать при создании компьютерных игр». Хорошо разбросанные кнопки действий, заставляющие пальцы время от времени показывать такие раскоряченные фигуры, что любой гитарист-профи бы позавидовал, а мастера скоростного набора удавились бы на собственных галстуках. Но это не беда: кнопки можно переназначить, хотя все равно в течение игры будут попадаться такие моменты, после которых руки всерьез и надолго возненавидят разработчиков. Кроме того, разбираться, за что, например, отвечает «кнопка 1» или «кнопка 5», придется самим – в настройках они не подписаны.

Гораздо больше проблем создает сама камера. Казалось бы, чего уж там, крути мышью – и будет тебе счастье. Только вот камеру об этом, похоже, предупредить забыли. Бежишь себе, вертишь «головой во все стороны», и тут оп – и все, фиксированный кадр, и хоть убейся (что не так редко в подобных случаях происходит), никакие

мышинные телодвижения уже не будут действовать. Конечно, все можно понять – композиция, удачный кадр. Только в некоторых случаях даже главного героя не видно. Выходит, кадр удачный только для рассматривания своего стремительного полета вниз. В некоторых ситуациях для совершения нужного прыжка приходится одновременно нажимать около четырех кнопок, где минимум одна – вспомогательная, используемая для задания правильного направления.

Более того, даже с такими стоп-кадрами можно было бы смириться, если бы слабые стороны камеры в этом исчерпывались. Но, увы. Случается так, что за одним таким недвижимым ракурсом следует другой, а так как управление подвязано к картинке намертво, может случиться, что пробежав пару секунд до смены кадра, герой может повернуться в противоположном направлении, а то и просто свернуть в какую-нибудь пропасть. Приятного мало, особенно, если такие «резкие смены ракурсов» идут целыми сериями. Еще одна неприятная особенность – это когда мышью то можно как-то направлять, но угол обзора все равно постоянно крутится в обратную сторону, удобную для камеры, при этом, благодаря вышеупомянутой связке, герой постоянно меняет направление своего бега.

За такую свинью разработчики вполне могут хватить еще одну порцию несвежих помидоров.

В каждой фразе есть доля шутки

И последнее, но от этого – не менее важное для игрового процесса. Те, кто знал старину Ларри в цветущей 40-летней лы-

сеющей молодости, может легко вспомнить, что все квесты тоже так или иначе крутились вокруг темы межполовых отношений, хотя и изобретательности было побольше. Этой же тематики касались и неплохие шутки, дополняемые большим количеством комических ситуаций, в которые попадал герой.

Ларри нового поколения, похоже, вовсе не испытывает комплексов. Да и с физической подготовкой у него все гораздо лучше – трудно не быть в хорошей форме, если все, что ты делаешь – это постоянно бегаешь, прыгаешь, лазишь по крышам и ходишь по канатам. С другой стороны, поменялся и юмор. Старина Лаффер был остр на язык, даже его фамилия на английском звучит как «Хохотун». Ловэджу язык еще точить и точить. Он-то, конечно, говорит, и говорит без умолку, но это как раз тот случай, когда лучше жевать себе в сторонке и ничего не говорить.

Потому что без шуточек и подколочек он не может, но все они как-то уж больно ограничены на двух темах. Одна обычно ниже пояса, другая поблескивает из отдельной комнаты керамической плиткой и сантехническими изделиями. То есть, ничем не лучше бесконечного количества американских комедий с плоскими шутками, предназначение которых – один раз посмотреть и забыть.

Вердикт печален – еще одна игра, которая убивает время, но рикошетом калечит пальцы, нервные клетки и оскорбляет чувство юмора. Даже тот факт, что одну из героинь озвучивала Кармен Электра, не спасает Box office bust из категории «ниже среднего».

Влад Эникеев

Графика:	6
Геймплей:	5
Звук:	5
Управление:	1
Сюжет:	3

ОЦЕНКА

4

Жанр:
симулятор, казуальная

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10



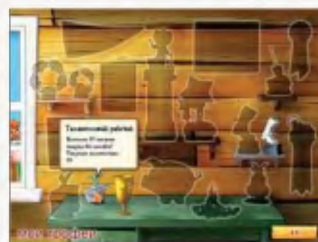
ВО САДУ ЛИ, В ОГОРОДЕ

Казуальные менеджеры, в которых надо что-то собирать и что-то продавать, все как один похожи друг на друга. Когда читаешь описания игрушек, с этим трудно не согласиться. Но когда в них играешь – тебе, в принципе, абсолютно на это плевать. Изменяется положение предметов на локации, изменяется гамма красок и цветов, ну и еще немного изменяются предметы, которыми надо торговать и сюжет игрушки. Хотя, если честно, он мало кого интересует – так, приятное дополнение к возможности пощелкать мышкой или клавиатурой и приятно убить время. «Перелолх на ранчо» – это аналог «Фермы», о которой мы уже когда-то писали. Основная задача тут та же самая – выращивать и продавать товары. От уровня к уровню их количество увеличивается, параллельно появляются и новые задачи. Кстати, они тут немного другие – например,

мед собирать на порядок сложнее: надо успеть отобрать его у пчел, пока вас не покусали. В итоге получается, что следить за игрой немного сложнее, хотя «Ферма» тоже развивается и не стоит на месте, так что в этом игры не уступают друг другу.

Немного отличается графика и подача заданий – тут они сменяются каждый день, и важно не только успеть выполнить задание на день, но и подготовиться к субботе – ярмарочному дню. Это значит, что нельзя оставить невыращенными или засохшими растения – на их полив в субботу просто нет времени, если, конечно, вы хотите хоть что-то заработать. Если вам достаточно денег, полученных в основные дни, можно как раз устроить день восстановления полей. В общем, игра приемлет несколько разных подходов, да и варьировать количество полей для каждого из «ресурсов» можно самостоятель-

но. Это дает свободу, а она затягивает еще больше, чем основные задачи. Так что играть в игру стоит – только сначала позаботьтесь о том, чтобы в реальности не осталось более важных дел, а то они грозят так и остаться несделанными.



Жанр:
спортивный симулятор,
казуальный

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 8



НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, ГОЛ!

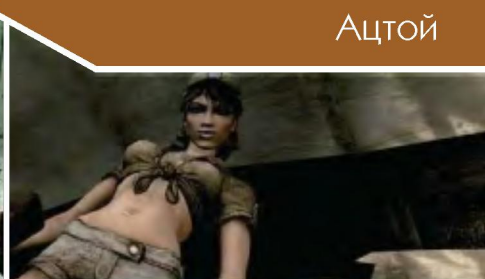
Чего среди казуальных игр совсем немного – так это спортивных игрушек. Йетти-спорт и им подобные многим уже надоели, хочется чего-нибудь новенького. А новенького почти нет, ну, разве что – «Воллейболлер». Игра эта с виду неприглядная, разрешение у нее совсем уж невысокое – 640x480 точек, да и смотрится на фоне остальных игрушек разработчика она бедновато – как будто не для компьютера современного сделана, а для мобильного телефона или того хуже – для плеера какого-то портативного. Но на самом деле это именно тот редкий случай, когда некрасивая, кривоватая на первый взгляд игра может увлечь ничуть не хуже красивых казуалок или даже полноценных спортивных симуляторов.

Итак, что нам предстоит делать? Смысл игры предельно

прост – забивай мячик противнику, да выигрывай. Учитывая, что управлять придется всего лишь четырьмя кнопками, ни о какой сложно речи быть не должно. Однако, игра предполагает несколько уровней сложности и совершенно незря. Если на минимальном уровне – «новичок» или «чайник», достаточно просто бить головой маленького и забавного персонажа по мячику, то на максимальном уровне сложности («эксперт») игра целиком и полностью следует правилам настоящего волейбола, со всеми его ограничениями и правилами. Одно из них – количество касаний мяча. Их может быть не более трех, а четвертое засчитывается как поражение. Так что, как только вы освоите все эти правила, играть станет намного сложнее и интереснее. Правда, в отличие от того же «Ранчо» увлечь игра может

только тех, кто любит спорт, для остальных же недостатки будут куда более явными, чем преимуществ и займет игра в итоге никак не больше получаса.





ТЯЖЕЛАЯ КОНТУЗИЯ

SHELLSHOCK 2
BLOOD TRAILS

В 2004 году нам показали очень суровую (в худшем смысле слова) игру под названием ShellShock: Nam'67. Боевик от третьего лица, в котором надо было гонять туда-сюда по Вьетнаму и отстреливать «этих чертовых желтолицых», получился не то чтобы плохим. Нет, он получился просто отвратным! И в свете этого факта возникает резонный вопрос: а зачем было делать продолжение?!

Мотивация так и осталась за кадром, а сегодня нам с радостью подсунили ShellShock 2: Blood Trails. Псевдосерьезные схватки с вьетнамцами заменили на вроде как страшные столкновения с зомби и... вьетнамцами. Отличный ход, нечего сказать. Смог ли сиквел переплюнуть оригинал? О да, бесспорно: он раза в два хуже!

Взрыв мозга

Сюжет прост как валенок, хотя от третьесортного проекта никто большего и не ждал. В джунглях Вьетнама проводились ужасные эксперименты с вирусом под кодовым названием Whiteknight, все подопытные превратились в неадекватных и кровожадных зомби, которые хотят, в принципе, только одного — есть. И неважно, что или кого.

Так уж вышло, что одной из первых лабораторных крыс оказался брат главного героя, новобранца армии США. Теперь встречи родственников не миновать, а заодно и мир

придется спасти, расправляясь с толпами медлительных и туповатых врагов.

Что привлекательного в ShellShock 2? Ну, могла бы стать графика. Как видите, не случилось. Во-первых, картина отстала от жизни года на три. Во-вторых, при всей своей кривизне, игра умудряется тормозить даже на топовых компьютерах. В-третьих, ни пристойной анимации, ни тем более физики вы здесь не обнаружите. По всей вероятности, сами разработчики изначально знали, над чем работают, и решили сэкономить. Поэтому, если уж вдруг случится вам наблюдать десяток с лишним трупов в одной позе или (не дай Бог) лежащими друг на друге, не пугайтесь — это нормальное и вполне обычное зрелище.

Что еще примечательного в сиквеле? Ну, наверное, непроходимая тупость врагов. Таких дибилов я уже давненько не встречал, а может, просто слишком силен контраст на фоне F.E.A.R. 2 и тамошних почти живых противников. Понять отсутствие мозга у зомби еще можно, им как раз и полагается быть такими, но почему так же тупы и обычные вьетнамские солдаты? Ответ утонул в бездне нецензурной ругани игроков всего мира.

Чтобы вы примерно поняли ситуацию с искусственным интеллектом, обрисую один момент. Итак, вы идете по джунглям, ночь, странные, но не пу-

гающие шорохи, и тут с одной из сторон на вас вываливается десяток жертв эксперимента. В этот же момент, откуда не возьмись, появляются солдаты страны-без-демократии. И нет, чтобы по зомби стрелять, так все прутся на вас. Выглядит, мягко говоря, несколько бредово.

Да, кстати, босс тут только один. Но встретите вы его трижды: в начале, середине и финале игры. Правда, вид у него не то, что не угрожающий, а такой несчастный, что беднягу не убивать хочется, а засунуть соску в рот и в люльку отправить.

Ну, и помимо «разнообразных» схваток с пациентами психиатрической клиники нам предстоит несколько раз поучаствовать в интерактивных роликах на движке, иначе именуемых Quick Time Events. Подобное мы недавно уже видели в F.E.A.R. 2, только в три, а то и четыре раза лучше. Местное кланье на нужную кнопку ради спасения ничем не примечательно и абсолютно удручающе.

Вывод по поводу Shell Shock 2: Blood Trails предельно прост: казнить, нельзя помиловать. Это такой бред, что тратить на него свое время все равно, что на пять часов засунуть руку в банку с одним комаром: вроде и не больно, но раздражает.

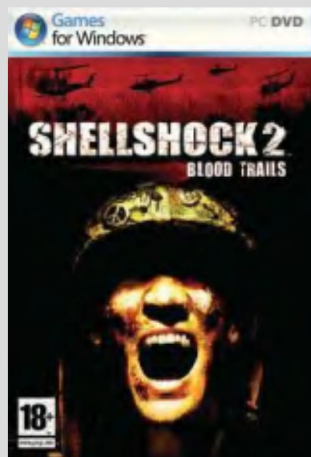
Геннадий «materwinik»
Сапрыкин

Жанр:
FPS

Разработчик:
Rebellion
www.rebellion.co.uk

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

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц,
2 Гб ОЗУ,
512 Мб видео,
8 Гб на жестком диске



Графика:	4
Геймплей:	несту
Звук:	5
Управление:	6
Сюжет:	2

ОЦЕНКА

4



Не prinnyмайте близко к мозгу

Жанр:

платформер

www.prinnies.com

Разработчик:

Nippon Ichi Software

www.nippon1.co.jp

Издатель у нас:

Nippon Ichi Software

www.nippon1.co.jp

PSP

Праздник бреда

В данный момент меня больше всего в мире интересуют ответы на три вопроса: как зародилась вселенная, почему провода от аккуратно сложенных наушников всегда запутываются в кармане и кто сделал PSP официальной платформой для «шизофренических» игр? Увольте — нам с головой хватает ЛокоРоко и Патапонов! Очевидно, ребята из японской компании Nippon Ichi Software моего мнения не разделяют. И свое несогласие они решили выразить... пингвинами.

Сладкое вредит зубам. И душам

У христиан грешники после смерти попадают в ад и горят, у викингов — там же мерзнут, у древних греков — мучаются в глубинах Тартара, темной бездны, названной в честь отличного соуса. Версий много и все интересны, но ни одна не сравнится с тем, о чем повествует Prinny. Знай, смертный: если при жизни ты прогуливал школу, топил котят, не переводил через дорогу старушек и слушал Тимати (хуже того — подпевал), то твоя душа попадет в... сказочный мир, полный милых мультяшно-анимешных демонов, где она превратится в принни — пингвиноподобное существо с перевернутыми вантузами вместо ног, позаимствованное из тактической японской ролевухи «Disgaea: Hour of Darkness» на PS2. Принни служат демоническим лордам, безоговорочно выполняя все их прихоти, и ОЧЕНЬ любят говорить «чувак».

И вот, в один ужасный день у обаятельной, но злой демонессы Этны пропадает десерт. В гневе она приказывает всей своей армии принней... принний... приннов... короче, всей своей армии вантузоногих пингвинов отыскать все ингредиенты лакомства. Если демоны и вправду занимаются

только отправкой пингвинов за сладким, то церковь делает из мухи слона. Проблема заключается в том, что принни — существа хрупкие и при неосторожном обращении взрываются (даже не спрашивайте почему). В связи с такой уязвимостью, Этна оснащает одного принни красным шарфом, дающим ему маломальские шансы выжить в прогулке по местности, которую язык не поворачивается назвать адом. Стоит принни погибнуть, как шарф переходит к следующему, и так до тех пор, пока не закончатся все 1000 приннь, или как они там склоняются. Подобным образом игра объясняет данное игроку количество жизней, но это первое и единственное проявление логики в игре.

Акции муки

Prinny — платформер до мозга костей, хотя слово «мозг» явно чувствует себя здесь чужим. Но платформер особый. Очень приятная, красочная и веселая графика, комбинирующая в себе симпатичные спрайтовые двухмерные модели и трехмерное окружение, как и веселое аркадное звуковое сопровождение, может привести к ложному выводу касательно целевой аудитории игры.

Это хардкорное месилово, не прощающее ошибок и дающее пинка под зад при первой же возможности. А возможностей будет много, ведь тысяча жизней вручена игроку не просто так. Вы будете умирать. Часто. Будь то от смешных демонов, крутых боссов, схватки с которыми требуют индивидуального подхода к каждому, или падений в пропасть. Стоит отметить, что чаще всего имеет место быть именно третий вариант смерти, происходящий в основном из-за отсутствия возможности как-либо контролировать приння в воздухе. Со временем это начинает раздражать

и порождает вышеупомянутое желание топить котят, но мысль о том, что я стану взрывающимся пингвином после смерти, умиряет подобные порывы.

К тому же, принни вовсе не беспомощны: в арсенал входят два очень крутых меча, способность обстреливать противников, находясь в воздухе, и пятая точка, используемая для оглушения демонов. Также предоставлена довольно лояльная система чекпоинтов, расставленных на протяжении всего уровня весьма недалеко друг от друга. Но сохраняться при этом разрешено только у дома Этны, где вы также вольны выбрать следующую локацию, куда принни отправится за десертом.

Удовольствие ценой психоза

Если вы знакомы с таким творением, как Ghosts and Goblins, то вам несложно будет понять, насколько жестоким и сложным может оказаться добрый на первый взгляд платформер. Prinny — игра-музыкант, а ее инструмент — ваши нервы. Но взамен, за потенциальную опасность возникновения психических нарушений, игра дарит вам море по-настоящему смешных шуток, качественный дизайн, отличную озвучку и тысячу невероятно харизматичных суетливых пингвинов.

Дима [Butcher] Язовицкий

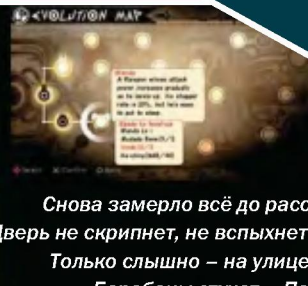
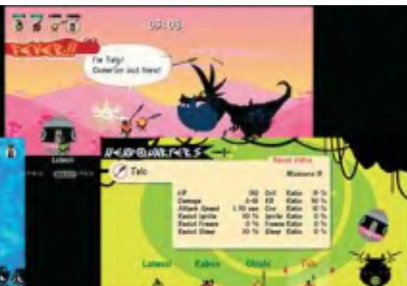
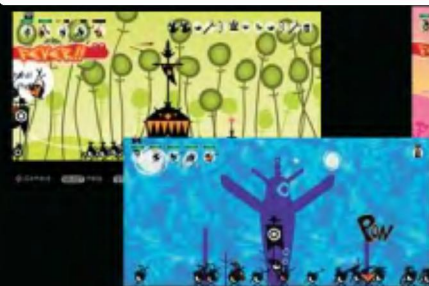


Графика:	9
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	6
Сюжет:	8

ОЦЕНКА

8





Снова замерло всё до рассвета –
Дверь не скрипнет, не вспыхнет огонь.
Только слышно – на улице где-то
Барабаны стучат – ПатаПон.

Возвращение барабашки

Ничего на свете лучше нету, чем бродить с бубном по белу свету. Идешь, отбиваешь ритм, а вслед за ним – шагают в такт отряды бесстрашной армии, армии патапонов. И с каждым звуком она множится, и с каждым шагом становится грознее и сильнее. Пата-Пата-Пата-Пон! Бегите презренные враги – мы идем!

Sony не теряет времени даром. Совсем недавно мы праздновали возвращение забавных «укатайчиков» LocoRoco, и вот, у обладателей PSP очередная радость – ожидаемо нагрянула новая часть Patapon. А значит, нас ждут новые подвиги на пути становления гегемонии воинственного племени «глазиков».

Победив всех врагов Патапонов и отправив их корабль на завоевание новых земель, мы были уверены, что это войско справится с любой проблемой. Но вступительный ролик второй части с ходу нас расстраивает: встреча патапонского ковчега с огромным кракеном оказалась фатальной – измочаленный остов судна и остатки команды прибило к неизвестному берегу... Казалось бы, все кончено, но мы же не оставим в беде своих подданных. И вот, под ритмичный стук барабанов, выжившие снова встанут, снова берутся за оружие и снова шагают вперед, на встречу новым приключениям, новым схваткам и новым победам.

Казалось бы, что еще можно добавить к первым патапоном, чтобы они стали ровно в два раза круче? Любый шпилер вам ответит: мультиплеер! Разработчики

тоже не дураки, поэтому получили мы именно то, что хотели. Для доступа к сетевым баталиям нам необходимо выполнить несколько условий. Во-первых, нужно пройти сингл до появления в своих рядах героя (это недолго). Потом нужно построить портал, который, собственно, открывает доступ к локальной сети. И, наконец, нужно убить одного из многочисленных монстров, забрав из его гнезда яйцо. Ты спросишь «к чему такие сложности»? Да все просто – разработчики сделали мультиплеер не просто каким-то дополнительным режимом, а необходимой частью игры. Собравшись группой и взяв монстрачье потомство, нужно общими усилиями пройти уровень, в конце которого из этих яиц выбивается очень ценное вооружение или редкие ресурсы.

Но мультиплеер не единственная радость для любителей постучать в барабаны – разработчики позаботились о том, чтоб в игре было достаточно много нововведений, и нас не мучило дежавю. Для начала они пересмотрели процесс создания новых патапонов, заменив подбирание комбинаций ресурсов на карту эволюции. Создавая новых патапонов в ее узлах, мы получаем доступ к другим их разновидностям и так до «элитных» экземпляров. Жаль, что карту приходится открывать для каждого патапона в отдельности, но иначе некуда было бы девать заработанные ресурсы. Помимо новых разновидностей, карта эволюции позволяет прокачивать уровень патапонов, каждой разновидности по отдельности. Кстати, новые патапоны не вытесняют старых из племени, готовясь к битве: мы теперь можем, помимо подбора вооружения, выбрать нужную их раз-

новидность в соответствии с условиями карты.

Появление героев сказалось не только на мультиплеере – они серьезно изменили ситуацию в сингле. Когда все остальные просто впадают в боевую горячку, герой может воодушевиться и провести серию сокрушительных спец-атак, зависящих от класса героя. А пара таких атак может очень сильно помочь в прохождении карты. Плюс ко всему, если герой гибнет не фатальной смертью (его убили обычной атакой, а не съел монстр), то через десять секунд он снова вернется в бой – такой себе полубог в об разе патапона.

Изменения в игре коснулись не только внутренней, но и внешней механики и построения сюжетной линии. Стало больше РАЗНЫХ миссий-мини-игр, а не только «убей монстра» или «пробеги опасную местность». Теперь появились задания на выносливость, силу атаки и своеобразный «бег с препятствиями». А мини-игры в нашем лагере получили несколько уровней сложности, выбираемых перед их стартом, позволяя определиться в размере оплаты и, соответственно, размере призов. Ну, и самое приятное – вторые патапоны практически в два раза длиннее по сюжетной линии!

Как и первая часть, «Patapon 2» – это однозначный «маст хэв» для любого владельца PSP. Так что скорей вступай в ряды патапоноводов, пока они не пришли к тебе сами. Пон-Пон-Пата-Пон – вперед, и весь мир будет нашим.

PATAPON 2

Жанр:

музыкально-божественно-ролевая стратегия
www.patapon-game.com

Разработчик:

Pyramid / Japan Studio
www.scei.co.jp

Издатель:

Sony Computer Entertainment
www.scei.co.jp



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

ОЦЕНКА 12

Telo



Разделяй и властвуй

Жанр:
MMORPG
www.allods.ru

Разработчик:
Nival Online
www.nivalonline.com

Издатель:
Nival Online
www.nivalonline.com

Дистрибьютор:
Новый Диск
www.nd.ru

**Дата выхода: открытый
бета тест – лето 2009**

PC

Во времена становления онлайн-игр на просторах бывшего СССР, любителям организовывать гильдии, воевать с живыми игроками, исследовать оживленные миры и просто ролеплейщикам, не было никаких альтернатив, кроме как учить английский или китайский. Мера была вынужденная, так как русскоязычных MMORPG не существовало как таковых – даже на пиратских серверах, русский язык был доступен только в чате, а все звери, монстры, предметы и квесты оставались на английском, китайском или даже корейском (сам имел опыт разгадывания иероглифов в попытке исследовать какую-то онлайн-игру про династию Цинь). Идея русскоязычной онлайн-игры просто ждала, когда найдется достаточно смелый разработчик, который возьмется за столь сложную работу. Первопроходцем стала тогда еще довольно молодая компания Nikita. Многообещающий, на первый взгляд, проект не оправдал надежд и не смог полноценно конкурировать с существовавшими на то время играми. Невнятный сюжет, однотипные квесты, неудобная боевка и слабые сервера существенно сказались на популярности игры. Но толчок был дан, и на наших просторах стали появляться русскоязычные MMORPG. Конечно,

большая часть, это были не аутентичные проекты, а локализованные версии зарубежных игр, но иногда попадалось что-то свое, родное, такое милое и такое ужасное в исполнении.

Казалось бы, на мечту о появлении достойной аутентичной онлайн-ролевой игры можно было бы забыть. Но разработчики просто выжидали, когда у большего количества людей появится интернет и заодно набирался опыта. И когда пришло время, мы услышали анонс нового проекта. И не какого-нибудь продолжения «Сферы», а онлайн-воплощения одной из самых удачных ролевых вселенных, разработанных на просторах xUSSR – мира Аллодов. Разработчики из Nival Online обещали открыть не просто какой-то один аллод, а предоставить в распоряжение игроков множество осколков некогда единого мира, обеспечив возможность путешествия через разделяющий их Астрал. Ну, а о сюжете, квестах и истории мира вообще говорить не приходится – это же Аллоды.

Постоянные только перемены

Для тех, кто не помнит что такое Аллоды или, может, просто не застал первые три части игры, напомним. Действие происходит в мире под названием

Сарнаут. Когда-то тут были моря и континенты, на которых обитали различные расы. Но однажды произошел катаклизм, который раскроил землю на куски. Если верить одной из теорий, Астрал – основа всего сущего. Природа и цели этого явления не ясны, но, видимо, Астралу подвластны силы созидания и разрушения. Манипулируя ими, он способен изменять все вокруг. Маги считают, что Сарнаут – просто одно из его творений, образовавшееся в период, когда сила созидания была сильнее. Но шло время, Астрал постоянно изменялся, и, в конце концов, чаша весов склонилась в сторону разрушения. Последствием этого и был катаклизм, а Сарнаут исчез бы полностью, если бы маги в какой-то момент не остановили катастрофу. Ныне от мира осталось лишь огромное пространство Астрала и парящие в нем острова – Аллоды.

Но расколот был не только Сарнаут. За много лет до катаклизма, человеческую цивилизацию возглавлял Конклав магов. В то время, когда во главе совета Конклава стоял маг Скракан, в Конклав были приняты два его ученика – Незеб и Тенсес. Могущественные маги не ладили между собой, и, в результате возникших между ними разногласий, Конклав разделился на две противоборствующие стороны.



А вместе с Конклавом и единое государство людей – Кания, раскололось надвое. Во главе Кании стал Тенсес, а Незеб возглавил отделившуюся от нее южную часть, которую прозвали Хадаганом. После длительной войны Скракану удалось на время восстановить единый Конклав магов, но разногласия между его учениками остались, и спустя сотню лет после катаклизма он снова раскололся. Теперь Кания и Хадаган находятся в состоянии постоянной вражды.

Что день грядущий нам готовит

История и обещания разработчиков – это одно, а что же на самом деле нас ожидает в этой игре? Нам, не без помощи разработчиков, удалось попасть в тесные ряды участников закрытого бета-теста и изнутри оценить, что ожидает нас в будущем.

С первых минут радует, что нам дают выбор из шести рас, за которые можно играть, ведь во всех однопользовательских проектах из серии Аллодов наш выбор был ограничен исключительно представителями людей. А на этот раз, помимо двух рас людей – Хадаган и Кания, мы можем выбрать в качестве своего аватара представителя одной из четырех народностей, населяющих миры Аллодов. Это орки – зеленокожие варвары, главным смыслом жизни которых является победа, и Империя дает им шансы показать

свою силу. Восставшие – поднявшиеся из мертвых представители древней расы, чья плоть практически полностью заменена механизмами, являющиеся лучшими учеными Империи. Эльфы – удивительные развратники и удивительные творцы, которые являются самыми сильными магами Лиги. И гибберлинги – небольшие и очень милые на вид создания, живущие группами по трое, «ростками». Несмотря на кажущуюся безобидность, они способны показать любому, что размер – не главное.

Определившись с расой, классом и внешним видом персонажа, мы попадаем на тренировочно-ознакомительный уровень. Вообще в Аллодах предусмотрительно сделана система выделенного прохождения некоторых локаций, практически переводящая игрока в сингловый режим. Это позволяет в особо важные моменты (например, в финальной миссии длиннющей сюжетной квестовой линейки), избежать помех со стороны других игроков, ищущих противников для ПВП или выполняющих схожее задание. Но большинство времени мы все же остаемся в обществе других игроков.

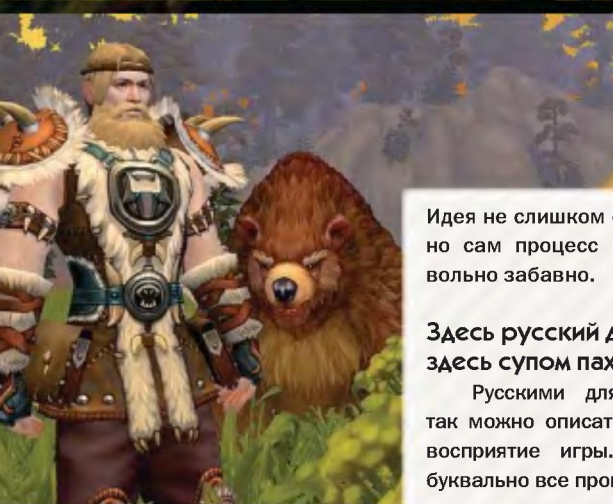
Пройдя курс начинающего бойца, мы, наконец, попадаем в населенный другими игроками мир. Поначалу мы запутываемся в плотной сетке квестов, позволяющих заработать опыт и деньги на новое снаряжение, а также дающих возможность ближе познакомиться с други-

ми игроками, наладить взаимовыручку. Текущие задания удобным списком размещаются с краю экрана, и можно сразу отслеживать ход их выполнения и оставшееся в запасе время. В случае гибели, наш герой оказывается на ближайшем «респауне» и, в принципе, может продолжать прохождение игры.

Потушим друг дружку!

Говоря о MMORPG странно слышать слово «сюжет». Тем не менее, разработчики утверждают, что он будет занимать не последнее место в игре, хоть вникать в него естественно не обязательно. Поначалу, Nival даже хотели сделать в игре упор на сюжетную часть – то есть, фактически исключить такое явление как PvP! Но, к счастью, они все же отказались от этой идеи. На основных локациях дуэль между игроками может состояться только по обоюдному согласию обоих игроков. Также будут специальные локации, где представители враждующих сторон смогут нападать друг на друга без предупреждения. На некоторых таких локациях должны проводиться войны за территорию, задачей в которых будет захват и удержание определенных точек. Помимо серьезных разборок в Аллодах онлайн можно поиграть в забавный вид спорта – гоблинобол. Игроки делятся на 2 команды по 6 человек в каждой и должны за отведенное время затусовать в ворота соперника как можно больше гоблинов.





Идея не слишком оригинальна, но сам процесс выглядит довольно забавно.

Здесь русский дух, здесь супом пахнет

Русскими для русских – так можно описать визуальное восприятие игры. В Аллодах буквально все пропитано неповторимым «русским духом» – и графика, конечно же, в первую очередь. Посмотреть хотя бы на Канию и Хадаган. Суровых витязей и чародеев как будто бы вытащили из сказки вместе с куполами соборов. Хадаганцы же своими одеждами и постройками коммунально-заводского типа создают атмосферу советских времен – повсюду красные флаги да звезды. В целом же графика и анимация напоминает World of Warcraft – хоть диспропорциональность фигур намного меньше выражена. Я не решусь утверждать, хорошо это или плохо, графика ВоВ никогда не вызывала у меня приятных эмоций, но неудачные попытки воссоздать реалистичные модели порой бывали еще ужаснее. Забавная анимация Восставших и Гибберлингов радует глаз, но расы людей на первых этапах игры смотрятся неказисто. Впрочем, когда удастся приодеться – выйдет вполне неплохо. Но об этом судить не мне, смотрите скриншоты и делайте выводы. Вдобавок, к плюсам можно записать и то, что игра не требует к железу, она идет на довольно-таки слабых машинах.

Плавают в астрале корабли

Раньше перемещаться между островами-Аллодами можно было только посредством порталов. Но магия – не единственное, чем богат Сарнаут. Технологии не стояли на месте, постоянный поиск средств перемещения сквозь Астрал привел к тому, что ученые создали корабли. Астрал стал огромным морем, в неизведанные просторы которого тут же ринулись сотни парусников, фрегатов и крейсеров. Первый корабль игрок сможет купить примерно на 40-вом уровне, и стоит он недешево. Но мало иметь корабль, без команды это просто груда металла. Для управления кораблем необходимо не менее трех человек – навигатор, рулевой и канонир. А в идеале нужно не менее шести. Во время битвы в Астрале корабли маневрируют, и желательно иметь возможность стрелять как с левого, так и с правого борта. Если канонир один – он будет вынужден бегать из стороны в сторону, что не очень удобно. Помимо этого, необходим ремонтник, который бы контролировал действия «ремонтной бригады». Сложнее всего играть рулевым, что бы маневрировать, надо учитывать множество факторов, которые не всегда видны из-за штурвала. Приходится положиться на советы оружейников и навигатора, и в этом очень помог бы микрофон – иначе об-

щаться с командой будет очень трудно. Когда один корабль выведен из строя, в ход идут абордажные крюки, и на палубе разгорается потасовка в лучшем стиле Unreal Tournament. Нападающая команда должна, пробиться к сокровищнице и прихватизировать сундучок с пирожками. Но, чтобы насладиться победой, нужно еще и доставить сокровище в порт, только тогда победителей ждет долгожданное вознаграждение. Полный список доступных в игре кораблей неизвестен. Скорее всего, будет доступен некий одноместный транспорт, приспособленный для перемещения по одному Аллоду, «шестиместный» шлюп, а гильдия сможет летать на огромном крейсере.

От Аллода до Аллода путь нелегок и далек

Побывав в еще дорабатывающихся Аллодах Онлайн, мы остаемся с нетерпением ждать выхода релизной версии игры. Чтоб с головой окунуться в этот прекрасный и далекий мир: пройтись по неизведанным просторам, поболтать ногами в Астрале (смертельный номер), завалить пару человек с противоположной стороны, или даже победить гильдию в астральной схватке. В общем, игра стоящая, рекомендуем.

Затерянная в Астрале
редакция «Шпили!»



Ты слышал?
Вышел новый
"Шпиль!"

Правда?



Да! И я уже
бегу за ним!

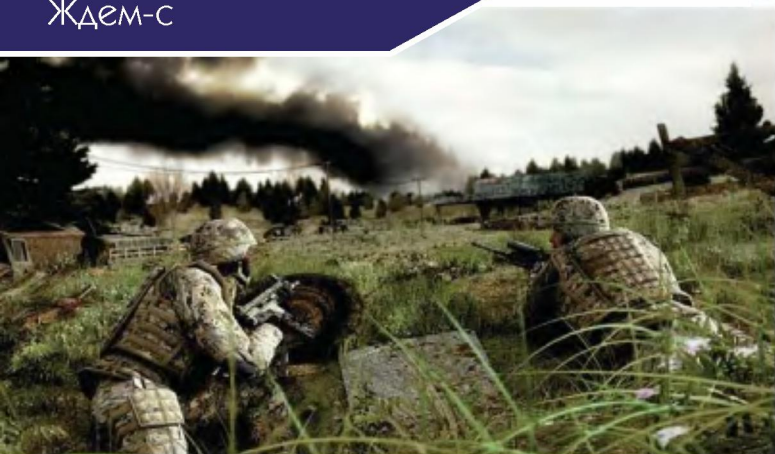
И я!

Я тоже
бегу за
ним!

Э, не, чуваки!
"Шпиль!" не
трожь, он мой!
Только МОЙ!!!



И я,
и Я!!!



OPERATION FLASHPOINT 2

Когда гремит оружие, законы молчат

Жанр:

тактический военный шутер

www.codemasters.com/flashpoint2

Разработчик:

Codemasters

www.codemasters.com

Издатель:

Codemasters

www.codemasters.com

Дата выхода:

лето 2009 год

PC | X360 | PS3

Летом 2001 года, когда весь мир еще даже и не подозревал, что через два года выйдет первый Call of Duty, на свет появилось детище Bohemia Interactive, которое многие знают под названием Operation Flashpoint: Cold War Crisis. В то время это был очень серьезный прорыв в жанре шутеров на военную тематику. Хотя, какой там прорыв, когда этих самых шутеров про войну тогда и вовсе не было. Operation Flashpoint стал своего рода первооткрывателем поджанра. Проект представлял собой полномасштабную картинку военных действий, которые имели место быть в истории. Это действительно хорошая игра, геймплей ее был продуман буквально до мелочей, все было учтено, все реализовано на качественном уровне. Правда, спустя некоторое время вышли совсем бессмысленные аддоны Red Hammer (зимой 2001 года) и Resistance (летом 2002 года), которые оказались лишними. И вот, спустя шесть лет, разработчики представили дебютный трейлер полноценной второй части под названием Operation Flashpoint 2: Dragon Rising.

Война не заканчивается, она отдыхает

К сожалению или счастью, но Bohemia Interactive уже не имеет никакого отношения к Operation Flashpoint 2, она занимается разработкой игры-конкурента – Armed Assault 2. Разработчиком и одновременно издателем второй части Operation Flashpoint является компания Codemasters. После грандиозного успеха первой части доверять разработку продолжения совершенно дру-

гим людям – очень рискованный шаг. Однако, разработчики утверждают, что поводов для беспокойства нет: они с пониманием относятся к созданию второй части и обещают, что там будет присутствовать все то, что присутствовало в оригинале.

Традиционно начинаем с сюжета. Никакого будущего, никакого прошлого – действия игры разворачиваются в наши дни на острове Скира, который расположен на территории Российской Федерации. По задумке Codemasters, сотни лет назад этот остров принадлежал Китаю, правительство которого, по непонятным причинам совершенно о нем забыло. Зато когда выяснилось, что на территории острова находится такое количество полезных ископаемых, что даже Америке и Японии вместе взятым не снилось, то Китай тут же вспоминает о правах на некогда свой остров. Россия, не долго думая, обращается за помощью к Соединенным Штатам, которые тут же собираются на остров. В итоге, нам предстоит поучаствовать в войне за право владения островом, а играть мы будем за американских пехотинцев.

Остров Скира обещает быть полной копией реально существующего острова, название которого Codemasters отчего-то не хотят говорить. Моделирование территории происходит посредством изучения фотографий со спутника: разработчики учитывают и местность, и ландшафт, и растительность, и даже расположение различных сооружений и построек. После прохождения игры вы можете полететь на остров и сравнить

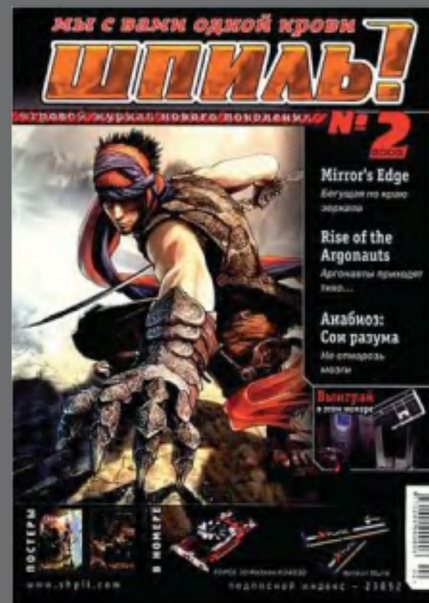
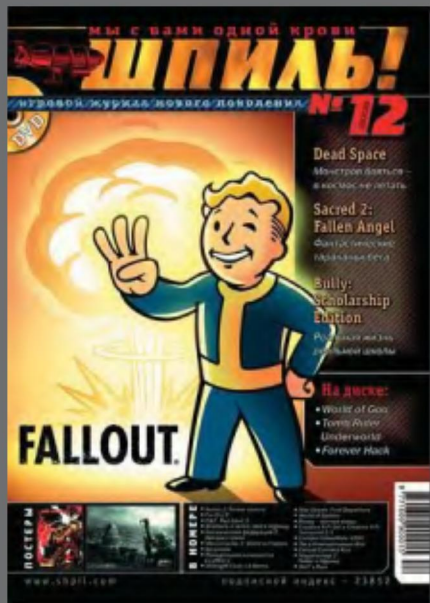
его с игровым: разница будет, разве что, в графике. Но, оказывается, разработчикам мало того, что они просто срисовывают и моделируют игровую версию острова с настоящего. Они также создают каждое деревце, каждый отдельно взятый кусочек острова и все-все-все мелочи окружающей среды. То есть, по мере перемещения по острову вокруг вас не будет маячить одно и то же постоянно генерируемое дерево, они все будут разные. У Codemasters явно нездоровая любовь (прошу расценивать как комплимент) к максимально точному моделированию не только самого острова, но и всего, что там находится.

Оптический прицел – это тоже чья-то точка зрения

Как и обещали в самом начале разработчики, в Operation Flashpoint 2 будет присутствовать абсолютно все, что было в первой части. Нам предстоит вдоль и поперек пройти все 220 виртуальных квадратных километров, да еще и не один раз. Мы поучаствуем и в боях на относительно дальних расстояниях, и в ночных вылазках на территорию противника, и в стелс-миссиях; будем обеспечивать прикрытие своих солдат, выводить их из-под вражеского огня, командовать боевой техникой, отдавать приказы воздушной артиллерии и тому подобное. Кроме того, если по сценарию будет идти стелс-миссия, где вам нужно незаметно прокрасться к врагу и уничтожить его, то вовсе не обязательно, что вы так же незаметно ее выполните.



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, «90 грн 00 коп.», а ниже – «Девяносто грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на полгода: «Шпиль!» – 54,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 90,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке обращаться по телефону:

(044) 592-89-89

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

ООО «СЕТИ-Украина»

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

Счет №555

от «1» июня 2009 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Июнь 2009	Декабрь 2009	1	54,00
Шпиль! С диском			1	90,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	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. _____



В Dragon Rising, как и ранее, вы будете руководить своими отрядами пехотинцев, а также военной техникой. Только если в первой части ваши возможности были строго ограничены, то на этот раз будет доступно практически все. Вы будете отдавать приказы бойцам, джипам, танкам, вертолетам, самолетам и всему, что движется. А раз вы сможете войти в роль настоящего руководителя, то и ваши подчиненные должны быть на что-то способны. И будьте уверены, искусственный интеллект обучен не хуже вас, и по мере прохождения вы не раз будете сидеть с раскрытым ртом после того, как увидите тактическое мышление ваших подчиненных. Вам также придется привыкнуть и настроится на совместное ведение войны: вы будете далеко не единственным руководителем на поле боя, еще десятки командиров вашего ранга будут отдавать свои приказы отрядам. Солдаты в это время переговариваются друг с другом, кричат, стреляют, постоянно перебегают с одного места в другое, ищут укрытие, стараются подойти с тыла.

Еще один крайне интересный момент – подача сюжета. Если кто-нибудь из вас смотрел фильм «Монстро» или «Репортаж», то вы наверняка помните, что съемка фильмов ведется, якобы, любительской камерой. Вот и в Operation Flashpoint 2 будет использован такой же прием: в перерывах между миссиями будут шикарные видеоза-

ставки, созданные на манер новостей. В кадре постоянно будут мелькать солдаты, проезжать танки, взрываться здания... При этом, оператор не останется стоять на месте, а попытается отойти дальше, или подойти поближе ради горяченьких и эксклюзивных кадров.

Кровь ветерана – это цемент державы

Продолжая тему тщательной реализации мелочей и деталей, нельзя не сказать, что Codemasters хотят довести до ума систему разрушений и ранений. Сказав, что в игре можно будет разрушить любое здание, сегодня никого не удивишь. С ранениями, впрочем, примерно та же история – вспомните хотя бы Far Cry 2. Codemasters вспомнили... и переплюнули. Что касается физической модели, то на острове можно будет разрушить все, что только душа пожелает. Да еще и так разрушить, что даже сам Crysis обзавидует. Система ранений тоже очень впечатляет. Ведя бой, нужно стараться держаться как можно дальше от противника, потому как каждая пуля (даже первая) может стать решающей. Да, вы правильно поняли – в Dragon Rising вы можете погибнуть даже от одного точного выстрела. В случае же ранения долго тянуть резину нельзя: солдат будет истекать кровью, и если вовремя не оказать помощь, то дело закончится худо. Codemasters делают настоящую войну, а значит, играть в нее придется по настоящим правилам. Пощады не будет.

Что касается вышеупомянутых оружия и боевой техники, то вы сможете пострелять из порядка 70 различных видов оружия, а также задействовать в своих тактических и стратегических планах около 50 видов наземной и авиатехники.

Симулятор военных действий

О визуальном исполнении и уровне графики Operation Flashpoint 2 можете даже и не спрашивать. Игра выглядит, без всяких шуток, великолепно! Жаль только, что проект появится лишь где-то к середине года. Один минус, однако, тут имеется. Хотя он очень и очень незначительный, упомянуть о нем стоит. Дело в том, что Operation Flashpoint 2 – линейный шутер. Да, здесь будут определенные заскриптованные сцены и события, но в гораздо меньшем количестве, чем в Call of Duty 4. В Dragon Rising имеются лишь некоторые заранее продуманные и сформированные моменты, но во всей этой истории вы будете играть явно не самую последнюю роль.

Что в итоге получается? Полноценный симулятор военных действий, продуманный вплоть до каждого вашего шага, реализованный на максимально качественном уровне, невероятно красивый и технологичный, безумно атмосферный и кинематографичный и просто один из самых ожидаемых проектов будущего года.

Ян «Dexter» Одарченко

Проектирование и архитектура игр.



Второе издание. (Эндрю Роллингс, Дейв Моррис)

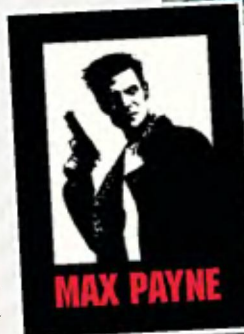
Говорят, плох тот геймер, который не мечтает стать разработчиком. Что ж, не могу ручаться за каждого, но думаю – не ошибусь, если предположу, что многие хотели бы создать собственную игру. Ведь кому, как не нам, геймерам, знать, какой должна быть идеальная игра? Как часто, играя во что бы то ни было, думаешь «А я бы реализовал это иначе» или – «Было бы лучше, если бы вот это было не так»? Сколько раз мы придумывали интерпретации новых миров или представляли себя на месте героев, отправляющихся в неведомое приключение?

Разработка игр – дело непростое. Среди всех творческих проявлений игры – одно из самых увлекательных и загадочных. В литературе все зависит только от таланта писателя. Если он достаточно талантлив, то ему ничего не стоит увлечь читателя своим повествованием. Кинематографу недостаточно хорошего сценария, тут работает сумма нескольких факторов – интересный сюжет, хорошая постановка, качественные спецэффекты. Одной ошибки достаточно для провала фильма. Представьте, например, «Звездные войны», без спецэффектов – нет световых мечей, силы и космических кораблей. А как вам Властелин Колец без массовки? В компьютерных играх дело обстоит еще сложнее, ведь добавляется еще один фактор – Интерактивность.

На вопрос «Чем игры отличаются от других видов искусства – литературы, живописи, музыки, кинематографа или комиксов?» мы, недолго думая, можем ответить: «Играми мы можем управлять». Таким образом, мы час-

тично дали определение интерактивности. Сид Мейер когда-то сказал: «Игра – это последовательность интересных вариантов выбора». С этим утверждением трудно не согласиться, ведь, как ни крути, оно подходит под определение абсолютно любой игры. Если игра подразумевает в себе наличие возможности принимать определенные решения (то, о чем мы говорили, упоминая об интерактивности), то какова же основная задача разработчика игр? Ответ напрашивается сам собой – сделать варианты выбора интересными.

Книга «Проектирование и архитектура игр» ни в коем случае не подразумевает, что по прочтении вы сразу же сможете создавать игры. Это отнюдь не справочник по программированию и не инструкция, в которой четко сказано «как делать игры». В этой книге приведен подробный анализ того, что такое игра в целом, ее составляющие – сценарий, геймплей, антураж, интерфейс и пр., а также рассказано о методах управления группой и об архитектуре программного кода. Читатель может проследить процесс разработки от самого начала – появления мысли о создании игры, и аж до выхода релиза. В книге обсуждаются многие нюансы, которые, бесспорно, встречаются в процессе создания игр, такие как: оригинальность идеи и стиля, принципы восприятия игры, варианты подачи сюжета средствами игровой среды, вопросы игро-



вого процесса и проектирования уровней, достижения оптимального баланса, эффективные приемы разработки программного кода и многое другое.

Книга может быть интересна как разработчикам игр, так и широкой аудитории читателей, так или иначе связанных с компьютерными играми. Начинающие разработчики почерпнут из нее множество информации, которая может помочь избежать подводных камней в области разработки игр, а также найти варианты решения сложившихся во время работы проблем. Материал изложен в вполне доступном языке, познания в области программирования облегчат восприятие отдельных глав, но в целом не являются обязательными. Тут можно найти послы на многие известные игры, узнать немного о том, как они создавались, и прочесть мысли и советы их разработчиков. Авторы нередко приводят практические примеры, зачастую основанные на личном опыте. Особый акцент сделан на описание подхода к разработке, основывающегося на проектной документации, и обоснование целесообразности этого метода, с описаниями множества примеров его реального использования на практике.

Весеннее потепление принесло не только обновление природы, но и новые видеокарты, и у нас появилась возможность сделать небольшой тест новых видеокарт на базе чипов NVIDIA, которые предназначены для настоящих шпилеров и энтузиастов компьютерного дела. Эти «монстроласточки», из-за габаритов некоторые экземпляры по-другому назвать очень сложно, позволяют насладиться отличным качеством изображения и детализацией в самых современных и ресурсоемких играх. Например, в CRYISIS игра солнечного света на поверхности воды и морском дне настолько реальна и красива, что невольно хочется поскорее бросить все дела и отправиться куда-нибудь «на моря» или, по крайней мере, к ближайшему водоему.



Тест новых высокопроизводительных видеокарт

XFX GeForce GTX295 и MSI N295GTX



Если вы не хотите подключать по несколько видеокарт, утруждать себя подбором оптимальных разрешений и настроек качества в CRYISIS, Far Cry 2 и тому подобных играх, пытаясь получить играбельный FPS, вам прямая дорога к

лидерам теста – двудерным XFX GeForce GTX295 и MSI N295GTX. По сути, новые устройства 295-й серии представляют собой две видеокарты в одном флаконе.

Эти карточки позволят комфортно играть в очень высоких

разрешениях с максимальными настройками качества.

Лидер теста XFX GeForce GTX295 позволил получить в 3DMark Vantage максимальное количество баллов – 20790. Немного отстает от него 3D-адаптер MSI N295GTX, но и

цена этой карточки на порядок ниже.

В комплекте поставки с MSI N295GTX вы найдете диск с игрушкой Tomb Raider Underworld, а владельцам XFX GeForce GTX295 достанется лицензионный Far Cry 2.



ASUS ENGTX285 TOP и ZOTAC GTX285 AMP! Edition



Тестовая платформа	
CPU	Intel Core 2 Extreme QX9650
Частота	3,6 ГГц
Системная плата	XFX nForce 790i Ultra SLI
Объем ОЗУ, MB	Aeneon XTune 2 GB DDR3-1333 8-8-8-24
Версия Windows, включая SP	Vista 32 SP1
Версия DirectX	10
Версия ForceWare	178,24
Версия Catalyst	8,10
Блок питания	Tagan 1300W BZ Series

Эта «сладкая парочка» немного уступает своим старшим братьям, но между собой карточки от двух производителей практически равны. Отметим, что перед нами немного разогнанные экземпляры – ТОП-версия от ASUS и AMP! от ZOTAC. Интересен тот факт, что цена на данные видеоадаптеры одинаковая – \$430.

Эти карточки также относятся к высшему классу и позволяют «красиво» играть в современные игрушки, но запас производительности будет чуть

меньше, чем у лидеров заезда.

Исключением в нашем тестировании стал результат в Unreal Tournament 3, карточки 285-й серии немного обошли, казалось бы, непобедимую 295-ю серию, но виной этому сыроватые драйвера. (Смотри таблицу).

К видеокарте ZOTAC GTX285 AMP! Edition прилагается диск с тестовым пакетом 3DMark Vantage и супергонка GRID, а вот ASUS порадует своих поклонников фирменным ковриком.

MSI GF 260GTX OC и GIGABYTE Radeon HD4870



Данные видеокарты не являются суперновинками, приведены они в сравнительном обзоре, скорее, для сравнения. Из результатов, приведенных в тестовой таблице, видно, что карточки стоимостью до 300\$ уступают новым топовым продуктам почти в

два раза. Но и такой производительности на сегодняшний день будет достаточно для большинства игр, правда, разрешение и настройки качества придется немного понизить.



Модель	GIGABYTE Radeon HD4870	MSI GF 260GTX OC	Zotac GTX280 AMP! Edition	Zotac GF GTX285 AMP! Edition	ASUS ENGTX285 TOP	MSI N295GTX	XFX GeForce GTX295
Предоставлено	GIGABYTE	MSI	ELKO	ELKO	ASUS	MSI	IT-Labs
Сайт производителя, www.	giga-byte.com.ua	msi-ukraina.com	zotac.com	zotac.com	ua.asus.com	msi-ukraina.com	XFXforce.com
Цена, около, \$	240	300	420	430	430	550	650
3DMark Vantage							
Performance, score	9338	10639	14523	15368	15212	19870	20790
3DMark'06							
1280x1024, score	15636	16204	17566	17345	17671	17985	18444
CRYSIS, Very HighQ, DX10							
1280x1024, AA0	33,12	32,08	41,5	43,26	42,6	55,11	60,11
1280x1024, AA4	24,43	26,73	33,93	35,54	34,94	46,18	49,59
1680x1050, AA0	24,3	24,37	31,7	33,12	32,6	40,03	46,98
1680x1050, AA4	14,04	19,12	25,74	27,02	26,59	34,74	38,38
COH: Opposing Fronts., DX10, allmax							
1280x1024, AA8	60,6	93,8	126,1	130,8	130,8	141,7	149,5
1680x1050, AA8	43,4	69,8	95,6	101,8	103,1	127	135,4
Far Cry 2, HighQ, DX10							
1280x1024 AA0	41,02	56,07	76,77	79,49	78,75	83,14	88,61
1280x1024 AA4	36,41	42,55	66,22	69,01	67,93	78,65	83,85
1680x1050 AA0	34,09	49,68	69,6	72,08	71,67	80,42	86,08
1680x1050 AA4	20,44	36,94	59,69	62,17	61,36	74,02	79,87
Unreal Tournament 3, MaxQ, DX10							
1280x1024	150,93	165,9	123,64	125,49	121,1	108,2	111,65
1680x1050	124,9	134,67	119,11	120,56	117,8	103,96	107,22

Музыкальные столбики, прямоугольники, кубики...

Creative N400 и Logitech Z-5

Пожалуй, мы уже начинаем привыкать к тому, что компактная акустика способна воспроизводить действительно качественный звук. Заменить, как правило, весьма посредственные динамики ноутбуков на миниатюрную акустику не составляет особого труда, но, чтобы замена была достойной, придется потратить около \$100.

Сегодня мы протестировали компактно-переносные колонки Creative N400 и немного большие по размерам, но не менее интересные Logitech Z-5.

Обе системы подключаются к ПК или ноутбуку через USB-порт, соответственно, имеют встроенный процессор обработки аудиосигнала. Очень обрадовало то, что в дополнительном питании акустика также не нуждается, от этого данные системы становятся еще более переносными.

Creative N400



Устройство предоставлено компанией DataLux (www.datalux.ua)

Устройство выполнено по традиционной акустической схеме, в каждой из колонок расположено по два динамика, а на тыльную сторону выведен миниатюрный фазоинвертор. Все управление акустикой сосредоточено на верхней панели одной колонки.

В подтверждение своего предназначения Creative N400 имеет складывающиеся ножки-подставки и легко упаковывается в специальную сумочку для транспортировки, которая входит в комплект поставки.

В Creative N400 используется технология X-Fi. Звучит система для своих габаритов очень хорошо, лучше всего у N400 получается проигрыва-

ние акустических композиций. Также можно комфортно посмотреть фильм на ноутбуке или побегать в стрелялку, правда, взрывы будут не очень сочными, ведь такой размер динамиков просто не позволяет добиться внушительных низов. Но даже на такой компактной акустике применение схемы фазоинвертора исправляет ситуацию в лучшую сторону.

Акустика очень хорошо звучит до 70% от максимальной громкости, выше этого уровня начинаются искажения.

Отметим, что вся основа Creative N400 прорезиненная, за счет чего колонки очень устойчивы на скользкой поверхности.

Creative N400 Технические характеристики

Входы	USB
Выход для наушников	—
Частотный диапазон	70Гц-20 КГц
Суммарная выходная мощность	2 Вт .
Диаметр динамиков	50 мм
Соотношение сигнал/шум	80 дБ
Регулировка высоких/редних/низких частот	—/—/—
Материал корпуса	пластик
Поддерживаемые ОС	Windows XP/Vista
Габариты (ШхВхГ)	200x73x45 мм
Цена	\$90

Все органы управления системой сконцентрированы на верхней панели Creative N400



+ Плюсы

- Компактность
- Хорошее звучание
- Поддержка X-Fi
- Качественное исполнение
- Чехол для транспортировки

- Минусы

- Стоимость



Для транспортировки акустики в комплекте поставки предусмотрен прочный защитный чехол

Logitech Z-5

Главной особенностью этой акустики является нетрадиционная для сегмента и класса систем акустическая схема – ненаправленного звучания. Каждая из колонок оснащена двумя динамиками, но в отличие от направленных систем второй динамик расположен на тыльной стороне, благодаря чему создается охват звучания в 360 градусов без потери качества и детализации.

После подключения акустики к ПК, устройство автоматически распознается системой и работает без перезагрузки. Звучание Logitech Z-5 оказалось на очень высоком уровне, данная система способна выдавать звук не хуже чем намного более габаритные колонки.

Благодаря применению технологии ненаправленного звучания, при правильном расположении Logitech Z-5, легко можно добиться великолепного объемного звучания которое равномерно заполнит всю комнату.

Естественно, из-за размера динамиков внушительного баса добиться сложно, но в целом акустика звучит очень музыкально и сыграно. Высокие частоты очень детализированы и прозрачны.

Отдельного внимания заслуживает дизайн колонок. Logitech Z-5 оформлена в черном цвете и практически полностью обтянута черной тканью. Органы управления на акустике полностью отсутствуют, они расположены на миниатюрном беспроводном пульте дистанционного управления (т.е. терять ПДУ не стоит!). С удобного пульта можно открывать медиапроигрыватель, регулировать громкость звука и перелистывать композиции. Единственное, что немного огорчило – небольшие углы работы ПДУ, особенно, если акустика расположена не на поверхности стола, а на возвышенности (на полочке или специальных стойках).

Эта акустика кроме USB оснащена еще линейным входом mini-Jack, что дает возможность подключить MP3-плеер или любой другой источник с соответствующим выходом.



Устройство предоставлено компанией Logitech (www.logitech.com)

Плюсы

- Стильный дизайн
- Хорошее звучание
- Качественное исполнение
- Пульт ДУ

Минусы

- Стоимость
- Небольшие углы работы ПДУ



Logitech Z-5 технические характеристики:

Входы	USB/линейный mini-Jack
Выход для наушников	–
Частотный диапазон	н./д.
Выходная мощность	н./д.
Диметр динамиков	45 мм
Регулировка высоких/средних/низких частот	–/–/–
Материал корпуса	пластик
Поддерживаемые ОС	Windows XP/Vista; Mac OSX 10.3.9
Габариты (ШхВхГ)	91x249x 91 мм
Цена	\$95



I Like To Move It Move It
I Like To Move It Move It
I Like To Move It Move It
Ya Like To (MOVE IT!)



Звезда танцпола

Sony Rolly технические характеристики:

Объем встроенной памяти	2 Гб
Мощность динамиков	1,2 W x 2
Коммуникации	USB 2.0, Bluetooth
Поддерживаемые форматы	MP3, AAC
Время работы	только музыка – 5 ч, музыка и движение – 4 ч
Вес	300 г
Цена	400 у.е.

Устройство предоставлено компанией Sony (www.sony.com)

Давно прошла та пора, когда верхом крутизны было выйти на улицу со своим бумбоксом, врубить музыку на полную катушку и ловить на себе восхищенные взгляды сверстников и возмущенные – проходящих мимо бабулек. Сейчас переносная аудиотехника сильно обмельчала – мобильные телефоны и плееры вытеснили громоздкие магнитофоны, и все равно звуки музыки собирают вокруг себя группы людей, разделяющих увлечение тем или иным течением. Но теперь эти собрания намного тише и спокойней, чем было во времена кассетных «динозавров». И вот, компания Sony решила сделать своеобразный подарок аудио-маньякам, заодно добавив экшена музыкальным «посиделкам».

А растормошить народ планируется... плеером. «Хм... и кого в наше время можно удивить каким-то там обычным плеером?» – подумает любой шпилер. Но в том то и дело, что плеер у Sony очень даже не обычный. Он не стремится соперничать с айподами или другими плеерами, а открывает собственную новую нишу, новую разновидность аудиоустройств – роботизированных плееров. В Rolly (так назвали разработчики новинку) объединены разработки в сфере робототехники, использовавшиеся ранее в робо-собаке Aibo, и многолетний опыт создания аудиотехники.

Rolly не лает, кушать не просит, по углам не гадит, да и вообще мало похож как на собаку, так и на привычный плеер. Какими же необычными способностями может

похвастаться это роботизированное аудиояйцо? – спросите вы. Все просто – разработчики научили его танцевать под воспроизводимую музыку. В танце задействуется множество частей плеера – он может кататься на двух независимых друг от друга колесах, хлопать и вращать боковыми «ушами», а также использовать световые эффекты. Звучит не очень впечатляюще, но достаточно увидеть Rolly в действии (несколько роликов можно найти на нашем диске), чтобы понять сколько «фана» может принести это устройство.

Танцует Rolly очень неплохо. Причем движения могут как подбираться самим плеером во время воспроизведения, так и создаваться в процессе передачи музыки в память устройства программой Rolly Choreographer. Автоматически сгенерированные «танцы» в большинстве случаев вполне удачны, но с некоторыми музыкальными течениями у автоматики начинаются проблемы – иногда она не может выделить мелодию или ритм, и тогда вместо танца у плеера получается вялое подергивание. Но не стоит расстраиваться, в том же Rolly Choreographer можно самостоятельно создать танец, задав каждое движение вручную, или же отредактировав созданный компьютером вариант. Обычно рукотворный танец получается еще эффектней, чем сгенерированный программой – все же, компьютеры еще не научились вникать в музыку и пони-

мать ее. Еще один приятный момент Rolly Choreographer в том, что он поддерживает распространение готовых файлов движений через сервер Sony. Это позволяет делиться своими танцами и смотреть, что получилось у других.

Но танцы – хоть и самая эффектная возможность Rolly, но все же не основная. Главное – это воспроизведение музыки, и здесь Rolly тоже на высоте. Конечно, в силу особенностей конструкции, у него нет разъема для наушников, но он отлично справляется при помощи встроенных динамиков. Их расположение дает очень широкий фронт звучания с хорошим стереоэффектом, что делает Rolly отличным спутником в вылазках на природу. Главное при этом – не класть его на грязную землю: есть риск засорить движущиеся части. Если же закачанный на плеер треклист надоест, а компьютера с музыкой под рукой не окажется или где-то забудется USB кабель, то можно воспользоваться тем, что у Rolly есть поддержка Bluetooth. Благодаря этому можно использовать плеер как беспроводные колонки. А с выпущенной недавно программой Rolly Remote можно не только передавать музыку, но и управлять движениями устройства, причем поддерживается до семи плееров одновременно – значит, скоро стоит ожидать появления где-то на YouTube роликов с

Rolly, синхронно исполняющими что-то типа танца маленьких лебедей.

Плюсы

Классный звук
Оригинальная внешность
Фан-фактор

Минусы

Высокая стоимость



Эпоха VADO'лея

Creative VADO технические характеристики:

Сенсор	640x480 VGA CMOS
Объем встроенной памяти	2 ГБ
Параметры видео	640x480 точек, 30 кадров в секунду
Время записи	120 минут в хорошем качестве, 60 минут в наилучшем качестве
Дисплей	2", 640x480 точек, 16 миллионов цветов
Фокусное расстояние	от 1,5 м до бесконечности
Зум	2х цифровой
Формат записываемого видео	MPEG-4 AVI
Формат записываемого звука	ADPCM 14000Hz моно 56Kbps
Интерфейс	USB 2.0
Вес	84 г
Время работы	до 3 часов
Цена	\$70

Устройство предоставлено компанией Creative
(www.creative.com)



Скажите, сколько раз вам кидали ссылку на YouTube или аналогичные сервисы со словами «вот это чувак жжет» или подобными им? Сколько раз хотелось самому записать, да только возможность не всегда предоставлялась: веб-камеры привязаны к компьютеру, а интересные события – нет, да и скорость включения фотоаппаратов или видеокамер и их размеры не всегда позволяют успеть снять то самое интересное, что происходит вокруг. Наверное, именно поэтому разработчики решили создать быстрое и миниатюрное устройство, которое стоит на порядок дешевле любого, даже самого дешевого, из фотоаппаратов. Всего лишь 70 долларов – и это чудо техники у вас в руках.

Давайте с ним знакомится – Creative VADO, небольшой, размером с мобильный телефон, гаджет, способный записывать видео в том же разрешении, что и обычный пользовательский фотоаппарат – 640x480, но в меньшем «весе». Кодеки тут стоят действительно хорошие – видео весит меньше, так что в памяти его помещается много, но на экране компа оно смотрится классно.

Кстати, физические размеры тоже играют на стороне Creative VADO: он легко помещается в кармане и весит меньше среднестатистического плеера. Да и управлять им предельно просто: нажал одну кнопку – начата съемка, нажал



вторую – посмотрел видео, третья – приблизил картинку или удалил ролик. В копировании из памяти камеры в память компьютера тоже нет никаких сложностей – она определяется как внешний накопитель и одновременно заряжается. От одного заряда проработать камера спокойно может все три часа, заявленные производителем, включается быстро, звук пишет на расстоянии до пяти метров увереннее большинства микрофонов мобильных и фотоаппаратов. В общем, все просто, все удобно и логично. Именно так, как это требуется для современного молодежного устройства. Взрослые и зацененные на пользу для общества люди могут не оценить Creative VADO, но для нас с вами – это самое то. Может, такой и не купишь себе, но как подарок другу или девушке – самое оно.

Плюсы

- Компактность
- Доступная цена
- Простота использования
- Высокое качество записи

Минусы

- Только цифровой зум
- Нет подсветки



Тридцать восемь тысяч лет спустя



Краткий словарь настольного жаргона

- Ваха** – Вархаммер
- Термос** – терминатор
- Роботы** – некроны
- Мары** – космодесант
- Роботоводы** – играющие за некров
- Ниды** – тираниды
- Чаппи** – капелланы
- Броды** – Broadside Battlesuit
- Труп на троне** – Император
- Вирла** – танк Whirlwind
- Вася** – танк Basilisk
- Призма** – танк Fire Prism
- Шаг** – Shokk Attak Gun



«В зловещей тьме далекого будущего есть место лишь войне...» Этими словами озаглавлена книга правил игры, более 20-ти лет назад ставшей родоначальницей того, что теперь принято называть вселенной Warhammer 40K. Тогда компания Games Workshop впервые выпустила настольную игру, призванную перенести игроков на 38 тысячелетий вперед, во время, когда человечество борется среди звезд не за власть, не за свободу и не за влияние, а за само право существовать. Впрочем, далеко не все игроки так уж стремились поддержать человечество в этом эпическом противостоянии. Напротив – до сих пор одними из самых популярных рас вселенной, коих насчитывается великое множество, являются наряду с войсками Империи предательские легионы Хаоса, зеленые орды

орков и несметные полчища тиранидов.

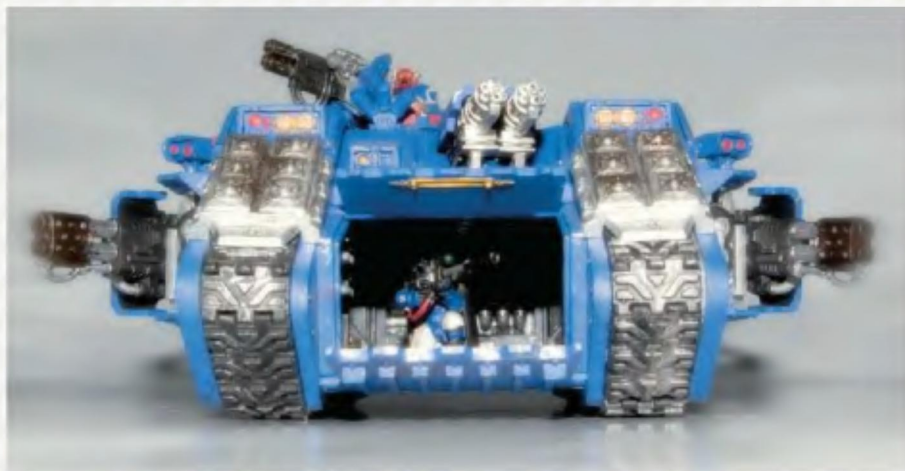
Со временем энтузиасты приложили руки (а также голову) к созданию книг по полюбившейся им вселенной, а потом и компьютерных игр, и теперь, помимо любителей настольной игры, существуют целые полчища фанатов исключительно художественной литературы по Вахе или же игр, вроде описанного в этом номере ДоВ2. Любители фантастики, думаю, знакомы с произведениями Макнила, Уотсона, Ренни, Кинга и прочих, равно как и все читатели этого журнала, уверен, прекрасно знают о том, с чем и как едят Dawn of War. А вот о первоисточнике у нас в стране знают немного, и мы сейчас попытаемся исправить это упущение.

В принципе, назвать эту игру простым настольным развлечением было бы несколько непра-

вильно. Это, скорее, настольная игра с элементами коллекционирования. Каждый игрок в первую очередь выбирает расу, за которую он играет, и покупает две книги – общую книгу правил и кодекс своей армии. В книге правил описывается собственно игровой процесс, общие для всех армий правила, а также приведен краткий экскурс по всем воюющим сторонам, имеющих в игре свои собственные кодексы. При этом в том же Космодесанте есть не одна и не две армии, имеющие свои отдельные правила – это Черные Храмовники, Темные Ангелы, Космические Волки и Кровавые Ангелы.

В кодексе же описываются все нюансы выбранной игроком армии – список юнитов и их характеристики, список снаряжения, которое эти юниты могут использовать, специальные пра-





вила для армии (например, вне зависимости от обстоятельств, Темные Эльдары всегда ходят первыми) и многое другое. На этом этапе игрок прикидывает, какие именно юниты ему потребуются для его армии.

А дальше начинается самое трудоемкое, затратное и интересное занятие настольщиков – создание армии. В первую очередь, как правило, закупают пару отрядов пехоты и командира – без этого минимального состава играть просто нельзя. Все фигурки в игре поставляются в разобранном виде, и процесс их сборки не особенно отличается от знакомого многим с детства «клеинья самолетиков». С той разницей, что здесь в каждую отдельную модель вкладывается намного больше труда и внимания. К примеру, на одного моего космодесантника в среднем уходит около 12-



Также в игре есть одно обязательное правило, которое игроки называют визивиг (от англ. «what you see is what you get»). Это правило простое – если в твоём ростере (списке юнитов и апгрейдов) указан какой-

либо юнит или элемент варгера, он обязан присутствовать на модели. То есть ты не можешь собрать Кризис с фьюжн-бластером, а в игре заявить, что у него огнемёт. Конечно, в начале кол-

лекционирования, когда моделей мало, об этом правиле часто договариваются, но серьёзные игроки, участвующие в турнирах, соблюдают его всегда.

Сами армии можно выбирать на любой вкус и цвет. Те, кому по душе стрелковые армии и те, кто не любит бросать свои войска в ближний бой, скорее всего выберут Империю Тау. Любители по-армейски бросить вперед пехоту под аккомпанемент стрельбы тяжелых орудий отдадут предпочтение Имперской Гвардии. Ну а те, кому по душе малочисленная, но действительно элитная армия, скорее всего выберут одну из ипостасей Космодесанта. Ваш покорный слуга, например, играет за Ультрамаринов, хотя потихоньку начинает собирать еще и самую веселую армию Вархаммера – орков.

Когда армия собрана и в ней есть войска на все случаи жизни, игроки, играющие у себя дома (не в клубах), как правило, задумываются о покупке так называемого террейна, то есть деталей ландшафта. Действительно – играть даже полной армией на голом столе совершенно неинтересно, потому как сводит процесс к банальному рубилову: стенка на стенку. И совсем другое дело – полностью оснащенный стол, с холмами, баррикадами, руинами строений и многим дру-

гим. Все это очень сильно влияет на игру, так как в находящегося в укрытии солдата намного сложнее попасть, а также намного сложнее уничтожить спрятавшуюся за преградой артиллерийскую установку.

Далее начинается собственно игра. Описать ее нюансы – дело отдельного номера, так что ограничимся парой принципов. В игре все определяют дайсы – обычные шестигранные кубики, решающие, попадет солдат или нет, нанесет ли он рану и защитит ли противника броня или укрытие. Игра идет, как правило, 5-7 ходов, каждый из которых состоит из шести фаз: фаза движения, фаза стрельбы, фаза ближнего боя (при этом все их выполняет одна за другой первый игрок); а потом те же фазы проходит второй игрок. Большинство юнитов на поле боя действуют отрядами и передвигаются исключительно оптом, хотя герои и техника обычно могут перемещаться поодиночке. Условия победы бывают разные – захват точек, уничтожение большего количества юнитов противника, уничтожение конкретного юнита – в принципе, количество вариантов ограничивается только фантазией игроков.

Конечно, есть у Вахи и минусы, причем немаленькие. И первый из них – совершенно дикая затратность. К примеру, отряд обычных Космодесантников из 10 бойцов стоит у нас около 150 гривен, а Лэнд Рэйдер может обойтись почти в полтыщи. И это только модели, без учета красок, лака, клея и приборов для создания моделей – кисточек, дрелей, модельных ножей... Ну и, конечно, времени этот процесс тоже занимает немало. Но, тем не менее, могу Вас заверить – ни один человек, взвесивший в свое время за и против этого увлечения и выбравший его для себя, не пожалел об этом. Потому что это действительно интересно, увлекательно и просто здорово.

Заслуженный Адептус Астартес
Михаил "Фокс" Лисица



ASUS OPEN
WINTER 2009

КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЗИМА 2009

За долгие годы своего существования ASUS Cup стал уже неотъемлемой частью бытия рядовых рыцарей клавиатур, мышек и геймпадов. Несмотря на то, что проводится он часто и регулярно, ивент отнюдь не стал обыденным. Более того, с каждым новым турниром он набирает обороты. Не стал исключением и ASUS Winter 2009: шесть игровых дисциплин, лучшие игроки и 1 000 000 рублей на кону.

Традиционно, для украинских казсеров турнир установил точку отсчета в одном из клубов сети C-Club. Для большинства команд отборочные игры в Киеве стали непреодолимым барьером, и в беспощадной борьбе были определены лучшие. Ими стали KerchNet, pro100 и Superhero. Также к числу участников ASUS Winter 2009 от нашей страны присоединились A-Gaming, которые прошли он-лайно-



вый отборочный тур. Именно этой четверке и предстояло сразиться за честь страны и обогащение своих карманов соседской валютой.

Расписание призового фонда



Counter-Strike 1.6 5v5 Masters (32 команды) - призовой фонд 400 000 рублей

Counter-Strike 1.6 5v5 NoN Profi Open (64 команды) - призовой фонд 150 000 рублей

Warcraft 3 DOTA 5v5 Open (32 команды) - призовой фонд 125 000 рублей

Call of Duty 4 Team Open (32 команды) - призовой фонд 125 000 рублей

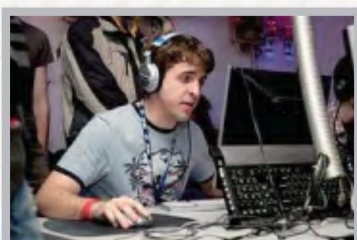
Counter-Strike 1.6 5v5 Female Open (8 команд) - призовой фонд 50 000 рублей

Pro Evolution Soccer 1v1 Open (64 игрока) - призовой фонд 50 000 рублей

FIFA 2009 1v1 Open (64 игрока) - призовой фонд 50 000 рублей

28 февраля лучшие команды Украины, России, Казахстана, Беларуси и Литвы собрались в Москве, чтобы раздеребанить призовые деньги. Уже на групповом этапе делегация от нашей страны потеряла первую команду. Superhero с одним очком выбывают из турнира. 1/8 сводит вместе KerchNet и pro100, удача на стороне первых, а Украина теряет еще одну команду. 1/4 и... да, мы теряем еще одну команду. A-Gaming за бортом. В игре остаются только KerchNet.

KerchNet, которые накануне объявили свой новый состав, соединившись с титулованной командой eXplosive - разрывают. Такой себе киевско-львовско-крымский микс не оставляет шансов своим противникам в полуфинале и в финальном сражении ставят жирную точку. Ребята, так держать!



Арсений esenin Триноженко (КерчНет)

Перед этим турниром мы тренировались около 8-10 часов в день на протяжении 3-4 недель. Но даже когда прошли украинские отборочные и ехали непосредственно на сам турнир, то никто из нас особо не верил в то, что мы можем взойти на пьедестал почета с грамотами о первом месте, все больше рассчитывали на ТОП3-4. Однако после 4 очень напряженных играх по олимпийской системе мы сумели выиграть турнир и немного разбогатеть.



Очень рад, что Украина не ударила в грязь лицом на очередном турнире

серии ASUS MASTERS по Counter-strike и сумела таки занять первое место. Я в команде KerchNET относительно недавно и мне очень приятно, что за короткий термин мы стали лидерами не только Украинского Counter-strike'a, но и СНГ движения. Спасибо большое нашему спонсору – компании KerchNET, а так же всем моим ребятам, которые потратили очень много времени и усилий, и, как оказалось, не зря.

Призеры в дисциплине CounterStrike

- 1 место** — Kerchnet — 130 000 рублей
- 2 место** — PinCho — 90 000 рублей
- 3 место** — k23 — 60 000 рублей
- 4 место** — escalate — 40 000 рублей
- 5-8 места** — Amazing gaming — 20 000 рублей

- 5-8 места** — FragBox — 20 000 рублей
- 5-8 места** — ForTeam — 20 000 рублей
- 5-8 места** — EYE Sports — 20 000 рублей

Также на ASUS Winter 2009 наша страна была представлена в дисциплине

FIFA'09. К сожалению, энтузиазм виртуальных футболистов с каждым годом уходит в небытие, в этот раз в числе участников было только трое украинцев. **PinCho.EA.Yozhyk**, бронзовый призер национального отборочных игр WCG 2008, увы, не сумел показать результат, достойный украинской школы виртуального футбола, но об этом он уже расскажет сам.

PinCho.EA.Yozhyk

Всем привет! Среди наших соотечественников на этот LAN решилось поехать трое фиферов а именно – я, а также киевляне LLL'mika и xlo^FaNjkEEE. Жеребьевка турнира началась утром около 10-30, и уже совсем скоро после этого были определены 16 групп по 4 человека в каждой из групп. В групповой стадии особых проблем топовые игроки не имели, но без неожиданностей тоже не обошлось. Одни из лучших игроков России, немало известный EYEIXaxotun и наиболее титулованный игрок в странах СНГ Alexxx не смогли преодолеть групповую стадию чемпионата. Так же, к сожалению, не удалось выйти из группы моему партнеру по национальной сборной Украины, LLL'mika. После групповой стадии, геймеров ожидала всем известная система проведения турниров - Double Elimination, где в сетке виннеров, я сразу же сошелся в игре с московским игроком eXmanFanat1k'om, который позже, как оказалось, занял 3-е



место на ASUS'e. В упорной борьбе, я уступил ему, 2-1, 1-4, 3-4. После этого, уже в сетке лузеров, я попал на моего соклана из PinCho.EA, Jimm'a. Матч был очень напряженным, и при ничейном результате 1-1 около 86ой минуты, я создал отличный момент у его ворот и пробил, но как это иногда бывает в FIFA09, мяч предательски пролетает сквозь перекладину, и гол не фиксируется. После этого, в дополнительное время моему тим мэйт удалось одержать победу со счетом 3-2. Что касается xlo^FaNjkEEE, то по ходу сетки он уступил такому игроку

как m1G, которому удалось завоевать 4-е место на ASUS Cup. После турнира, мы вместе с киевлянами поехали на вокзал, за билетами домой обратно, и уже в поезде, анализировали свои ошибки, делились друг с другом эмоциями, и, конечно же, полезными тактическими советами...

Впереди меня ждет не мало чемпионатов, турниров и лиг, так что есть над чем поработать. На сам конец хочу поблагодарить ребят из моей команды PinCho, менеджера моей команды Alta, которые не однократно мне помогали достичь хороших результатов, и так же наших спонсоров, а именно Electronic Arts Inc. (EA), SteelSeries, VeryGames, и приглашаю всех желающих посетить сайт нашей команды – www.PinCho.ru, где вы сможете найти свежие новости PinCho, и конечно же все подробности и результаты российского мультигейминга. Что ж, желаю всем фиферам удачи и побед. Всегда попадайте в девятку, и никогда не попадайте в оффсайд!

Призеры в дисциплине FIFA'09

- 1 место** - forZe.pavjkeee – 20 000 рублей
- 2 место** - proFL.Zahar.cosmosTV – 15 000 рублей
- 3 место** - Team46.fanatik – 7 000 рублей

- 4 место** – m1G - 5 000 рублей
- 5 место** – Empire.moreno - 2 000 рублей
- 6 место** – PinCho.EA.Kalinichenko – 1 000 рублей

Отыграли наши на «твердую четверку». Были моменты, когда мы явно усту-

пали противнику, были моменты триумфа над злыми супостатами. В общей сложности казсеры порадовали нас зрелищной игрой и в которые раз доказали, что они умеют не только проигрывать, но и побеждать. До новых побед!

Виталий «Blind» Полищук



ЛЕГИОНЕРЫ ЗВЕЗДНОГО ПУТИ



«Звездный путь» — это кино- и сериальная сага, которой уже более чем полвека. Впервые появившись на экранах еще в далеком 1968 году, эта вселенная приобрела большую популярность и постепенно стала обрастать легендами, приобретать множество деталей и нюансов. Со временем мир «Звездного пути» стал настолько сложным, что на то, чтобы разобраться в хитро переплетенных судьбах экипажей различных кораблей и различных поколений, стало нужно пересмотреть десятки сериальных эпизодов и почитать хотя бы пару книг. С одной стороны, это хорошо — богатая история мира дает хорошую почву для новых и новых приключений, а с другой стороны — мало кто будет изучать всю эту историю, чтобы понять все нюансы очередного продолжения. Поэтому нужно было начать с основ, «перезагрузить» вселенную, взяв из нее все лучшее и добавив современные спецэффекты, опытного режиссера и отличную актерскую команду. И объединение этих компонентов дало картину, которая по праву может считаться одним из самых ярких фильмов этого сезона.

А дело было так...

С сюжетом долго думать не стали — взяли за основу самое начало эпопеи: отправление первого Энтерпрайза в космос. Эта сага прославляет капитана Кирка и вулканца Спока. Хотя, прославляет — это еще как ска-

зать. С тем, как ведут себя эти герои, это больше похоже на ребячество и детские приключения. Но, к счастью, в кадре герои не только дурачатся, но и взрослеют. Кстати, на этом в фильме завязано не так уж и мало, хотя, на первый план выводить отношения героев вроде как никто и не собирался — ну, разве что тонко «намекнули», что дружба Спока и Кирка нужна для общих интересов. И только попробуйте не подружиться. Собственно, на протяжении половины фильма этим они и занимаются, периодически отрываясь на решение поточных жизненных проблем. Хотя, без гениальной игры актеров все могло бы выглядеть иначе. Крис Пайн великолепно подошел под роль Кирка, а ведь актеров отбирали не только по «звездности», но и «по образу и подобию». Проще говоря — перед нами Кирк такой, каким он должен был бы быть в книге. Со Споком все еще интереснее: Закари Куинто смог сделать своего героя похожим не только на книжный образ, но и на того Спока, который был показан в старом сериале. Да и вообще — ему настолько идут эти ушки, что женская часть зала не может оторваться от его лицезрения.

Тем не менее, на большом экране афиш красуются совсем другие имена — Эрик Бана и Вайнона Райдер возглавляют список актеров, сыгравших в «Звездном пути». Эти актеры куда более известны, но... они играют всего лишь роли второго плана: Бана красуется в образе злобного Нерона, Райдер печется о своем вулканском сыне. По слухам, в фильме мог зазвездиться Мэтт Деймон, который по типу и

внешности схож с Пайном. Вполне возможно, что с его участием фильм грянул бы громче, но... он не подошел на фильм по возрасту — увы, но время жизни звезд на сцене сильно отличается от их века в небесах. В итоге большинство ролей отдано актерам молодым, известным не только по фильмам, но и по сериалам: Закари Куинто прославился, например, как Сайлер в «Героях», Карл Урбан (медик МакКой) прославился в Doom's, похождения прекрасной воительницы Ксены и во Властелине колец, Джон Чо (Хикару Сулу, пилот) засветился в сериале House M.D., хотя более известен по фильму «Гарольд и Кумар». Не менее известны и имена Саймона Пега и Криса Пайна: первый играл во многих «стебных комедиях» («Зомби по имени Шон», «Как потерять друзей и заставить всех себя ненавидеть», «Типа крутые легавые»), второй прославился за последние пару лет благодаря достаточно качественным и приятным для просмотра молодежным комедиям. Самое забавное во всем этом то, насколько экранные образы актеров соответствуют их ролям в этом фильме: представить на их местах кого-либо иного просто невозможно.

Зое Солдана (Ниота Ухура) на фоне всего этого многообразия имела все шансы потеряться: красивая, но практически неизвестная актриса играет роль «переводчика» с земного английского на все прочие языки Галактики. Рядовая роль для рядовой актрисы, но... любовная история Спока и большие... хм... глаза сделали ее едва ли не центральным персонажем фильма.



А теперь – самое вкусное. В фильме засветился Леонард Нимой – самый легендарный актер всех времен и народов: он играл Спока во всех частях сериала, где он только появлялся. Роль прилипла к нему, так что представить себе полнометражку без его участия было бы просто невозможно. В силу своего возраста он играет Спока в преклонном возрасте. Звучит несколько неожиданно, но посмотрите фильм – и сами поймете, что к чему.

Вспомнить все

Если отбросить в сторону солянку из полюбившихся и так хорошо вжившихся в свои роли и образы актеров, остается только одно – качественный перенос оригинального сюжета на большой экран. Правда, под качеством не стоит понимать полное соответствие. Это скорее переосмысление, собственное восприятие и краткий творческий пересказ оригинального сериала. Некоторые любители и истинные фанаты истории могут начать корчиться в предсмертных муках, потому что переиначили многое. Естественно, создатели «Звездных войн» современности делали не копию, а перезагрузку сериала: в оригинальном сюжете не было ромуланского корабля, пришедшего из будущего, Спок был в единственном числе, Вулкан не был уничтожен, да и отец Кирка погиб совсем иначе. Но если отстраниться от этой истории, то фильмом можно наслаждаться настолько, насколько это вообще возможно при просмотре космической саги. Дырок в сюжете нет, его построили логич-

но и целостно, немало внимания уделив характерам героев. Они проявляются в мелочах, но именно с их помощью режиссер создал такую прекрасную картину. Кстати, ему это удастся не в первый раз: в свое время он удачно поработал над Лостами, Алиасами, «Гранью» и спорным, но довольно зрелищным фильмом «Миссия Невыполнима 3». «Звездный путь» для Абрамса не начало, а всего лишь хорошее продолжение его фильмографии. Во всех картинах, над которыми он работал, прослеживается еще одна общая черта – большое количество экшна и спецэффектов. Не стал исключением и «Звездный путь»: едва ли не половина фильма была сделана «на компьютере», битвы масштабны настолько, насколько может позволить безграничное воображение и вселенная. Один только корабль ромулан уже стоит того, чтобы стоило идти на фильм и смотреть его, а его показывают достаточно часто: сначала в космических баталиях, потом и в менее масштабных сражениях главных героев.

Попкорн при просмотре этого фильма понадобится только затем, чтобы зажевывать им наиболее напряженные моменты – когда всерьез задумываешься о том, выживут ли герои. А все потому, что Абрамс не оставляет в живых всех хороших ребят – на экране они умирают и делают это достаточно часто и активно.

А что будет дальше?

То, что Абрамс работал большей частью с сериалами, навеивает мысли о том, что

«Звездный путь» станет полнометражкой-сериалом. Но это не огорчает, наоборот – фильм порождает желание ждать новую часть, а то и несколько. Благо – киношникам есть, где развернуться. Книжки и команд в мире «Звездного пути» более чем достаточно для обеспечения кинотеатров работой на ближайшие десять лет. Правда, новостные ленты пока что такой информации не подтверждают, но мы ждем, верим и надемся.

Тем более, что других космических походов в ближайшее время не предвидится: Голливуд заваливает нас менее масштабными трансформерами, терминаторами, ведьминскими горами, в которых космос присутствует только в воспоминаниях героев, а приключения заканчиваются, так и не успев начаться. На их фоне «Звездный путь» смотрится еще более потрясающе, чем сам по себе. Вердикт тут может быть только один – смотреть, смотреть, смотреть и еще раз смотреть. Тем более, что насладившись фильмом, вы вполне можете обеспечить себя интересным времяпрепровождением на ближайшие пару лет или месяцев – оригинальные сериалы смотреть не менее интересно, но более приятно – они не заканчиваются так быстро. Ну, а если сериалы – не ваша партия, можем только посочувствовать и посоветовать смотреть «Коралину в Стране Кошмаров», «Форсаж 4», «Ночь в музее 2», «Ангелы и Демоны», «Ледниковый период 3» и прочие шедевры, которые подарила нам весна и еще подарит лето.





СТУДИЯ BONES: НИ ОДНОЙ ОШИБКИ

Работа создателей аниме с одной стороны кажется очень интересной и увлекательной, зато с другой она делится на ряд профессий: аниматор, фазовщик, сценарист, композитор, колорист и т. д., каждая из которых на самом деле монотонна и рутинна. Сценарист часами ломает голову над поворотами сюжета, пишет тысячу и один вариант комматки, сидит в маленькой комнатке, заваленной тонной скомканных листов бумаги. Концептщик рисует варианты костюмов и лиц персонажей, относит на утверждение главному художнику, который хмурится и отправляет снова на доработку со словами «пока сыровато». Композитор, закрыв глаза, в который раз пытается представить себе — какой же должна быть музыка на фоне галактического боя гигантских роботов, но у него ничего не выходит, и он снова и снова начинает что-то наигрывать на фортепьяно. Фазовщик — рисует фазовку, и если у него нет усидчивости и трудолюбия, то эта дико монотонная работа скоро сведет его с ума. Колорист красит готовые сцены, и, получив замечание режиссера, понимает, что ему надо перекрасить половину сериала заново — а это «всего лишь» около 390 минут анимации. Корректор ищет в готовом мультипликате ошибки и к неудовольствию всех, кто причастен к созданию, находит их, а потом отправляет кучу сцен на доработку и исправление. Ведь придирчивый зритель-анимешник может заметить, что половину сериала у глав-

ного героя на рукаве три пуговицы, а во второй половине почему-то уже четыре. А ведь сколько еще нюансов: тайминг, четкое попадание анимации речи персонажей в озвучку, сама озвучка... В общем, просто тонна работы, которую обычный зритель даже не замечает. Он смотрит на готовенькую, выглаженную, красивенькую картинку, местами кривит нос и выдает критику. Глядя на него, создатели аниме могут прямоком подумать: «Нет справедливости в этом мире. Сто человек трудились целый год, а зритель не оценил». С одной стороны — обидно, с другой — хочется работать так, чтобы оценили, благодарили и, наконец, запомнили того, кто создал такую красоту и интересность. Вот и выбиваются японские студии из сил, пытаясь не уронить планку качества и количества. Се ля ви, так сказать.

В 1998 году сотрудники из студии Sunrise с вполне по-японски непроизносимыми именами Масахико Минами, Кодзи Оусака и Тосихиро Кавамото решили создать небольшое подразделение и назвали его BONES, то бишь — КОСТИ. Кстати, косточка до сих пор является официальным логотипом компании. Создали они это дело с вполне обыденной целью — чтобы отдать в подразделение работу над полнометражкой Ковбой Бибоп. Потому что если дать эту работу людям на Sunrise, которые уже год снимали сериал, то они просто с ума сойдут. Потихоньку студия разрасталась и начала заниматься не только помощью Sunrise, но и другими, отдельными проектами.

Первая волна славы накрыла их после выхода сериала Full Metal Alchemist, который обрел море фанатов, и о котором мы писали в одном из прошлых номеров журнала. Парадокс, но ни один проект, выпущенный BONES, не провалился. Наоборот, лавины славы и уважения анимешников наваливались с каждым новым сериалом. Рассказывать нет смысла, я просто перечислю основные названия: «RahXephon», «Волчий дождь», «Scrapped Princess», «Eureka Seven», «Angelic Layer», «Ouran High School Host Club». Некоторые работники статистики утверждают, что все их проекты набирали не менее чем 8,9 по 10-бальной шкале ТВ-рейтингов.

Секрет успеха кроется, конечно, в множестве слагаемых. Во-первых, это профессионализм аниматоров, которые радуют качеством рисовки. И качество, как это часто бывает, не скачет от сериала к сериалу. Некоторые могут упрекнуть, что у студии нет своего характерного стиля рисования, но ведь персонажей рисуют, подражая оригинальной манге, а каждая история требует отдельного подхода и стилистики.

Во-вторых, наличие умных сценаристов, которые умеют лихо закрутить любой, даже самый простой сюжет — это совсем немаловажно. Такие сериалы, как «Wolf's Rain» и «Fullmetal Alchemist» снимались, когда манга еще не была закончена, поэтому окончание надо было или придумывать самим, или тянуть «резину», придумывая неинтересные проходные эпизоды.





Кроме этого почти все работы студии отличаются отлично проработанными характерами героев, приключениями, продуманными фантастическими мирами и захватывающим сюжетом.

Звуковое сопровождение тоже всегда на уровне, ведь студия привлекала к работе над сериалами почти всех самых известных композиторов в Японии – Yoko Kanno, Ichiko Hashimoto, Michiru Oshima, Hajime Mizoguchi, Otani Ko, Shiro Sagisu, Hikaru Nanase, Naoki Sato, Yoshihisa Hirano. Так что каждый их сериал блещет хорошей и достойной музыкой.

Еще одна маленькая «фишка» работников BONES – любовь к русской культуре, почти в каждом сериале можно увидеть российские надписи в фонах, в «Rahxephon» именем русской летчицы назван главный корабль, в «Fullmetal Alchemist» и «Wolf Raine» можно увидеть персонажей, заказывающих водку в баре, а в саундтреках услышать московский оркестр и хор «Вера».

Последние новости о работе студии появились в журнале «Newtype», где Yasuhiro Irie признается, что будет режиссером нового сериала «Fullmetal Alchemist», а студии будет помогать одно из дочерних подраз-

делений – «D Studio». Запуск сериала на ТВ запланирован на апрель 2009, так что ждать осталось недолго. Кроме этого, порадовала фанатов и новость о начале съемок полнометражного игрового фильма Ковбой Бибоп с Киану Ривзом в главной роли. Главные исполнители – студия Sunrise и Twentieth Century Fox. Сопродюсером будет режиссер оригинального «Бибопа» (Шиничиро Ватанабе), а также Масахико Минами – один из основателей BONES. Как видно, студия процветает и здравствует, чего и вам желаю. Смотрите больше хорошего, а главное – качественного аниме.

Happynews



Храмцов Андрей



Митрощенко Рената



Бардаш Мария



Николай Почерняев



Брошко Алексей



Руслан



Храмцов Андрей



Науменко Семен



Федонюк Александр

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

Победителем этого тура «Фанарта» становится Храмцов Андрей. Ему отправляется подарок от AnimeUA.net – коллекционная фигурка из серии игр «Онимуша». А поощрительные призы – диски с лицензионными играми достаются Науменко Семену, Николай Почерняеву и Митрощенко Ренате. Спецприз от редакции за позитивное настроение и многие часы смеха уезжает в г. Нововолынск к Федонюк Александру. В журнале мы разместили только самые лучшие фанарты, а остальные ищите в специальном разделе обновленного сайта www.shpil.com.

Победителем прошлого конкурса является Людмила Хомета. Мы о вас не забыли, просто по техническим причинам не смогли опубликовать результаты.

Напоминаем условия конкурса:

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

→ Здравствуйте редакторы моего любимого журнала!

Я уже давно читаю Шпиль и хотел вот что сказать - вы лучшие! Мне только не нравится то, что совсем мало пишете про авиасимы - их нету или просто не хатите о них писать? И еще хател бы узнать, какие в этом году будут игровые выставки? Говорят что Игрограда больше не будет а я больше никаких крупных выставок не знаю в Украине.....

← Последнее время нам, к сожалению, не попадались стоящие авиасимы. По части космосимов сейчас как-то легче, не так давно мы опубликовали рецензию на X3-Terran Conflict.

На счет выставок пока неопределенка. Впрочем, как и везде в мире. Пока рано говорить о том будут ли проводиться какие-то мероприятия. Но, если все будет путем, а я надеюсь так оно и будет, мы в свою очередь тоже организуем эвент, ориентировочно в начале лета.

→ Уважаемая редакция Шпиль, скажите пожалуйста, а по какой схеме у вас оцениваются игры? а то разобраться сложно - у вас получается есть только аЦтой и шидевры, а чего-то среднего толком и нету.....

← Не совсем согласен с этим. Мы оцениваем игры по 12-бальной шкале, как это принято в школах. 10-12 – мегагейм, 7-9 – хорошая игра, 4-6 – страшненько, без поллитры не покатит, 1-3 – ойкой ужас, убей себя ап пол. Вот примерно такая система, конечно игра, которой автор поставил оценку 7 уже ближе к аЦтоб чем к мегагейму, а 9ка од=значает что игра просто немного не дотянула до звания «хит».

→ Привет редакция Шпиль! Непропустил ни одного журнала с 2006 года очень его обожаю. Передаю всем привет главному редактору, литературному редактору, фотокорреспондентам, и конечно Ю.О. Курнікову.

Покупаю игры по вашему журналу следующая игра на моем прицеле – Armageddon Riders.

И еще с этим письмом идет рисунок надеюсь он попадет на страницы этого журнала пока!

Игорь 12 лет.

← Привет Игорь, огромное спасибо на теплом слове, и за рисунок тоже. Всей редакцией, от чистого сердца, поздравляем тебя с днем рождения, желаем успехов, удачи и побольше веселых моментов в жизни. И не забывай участвовать в наших конкурсах – они у нас интересные ;).



ОТВЕТЫ НА КОНКУРСЫ

январского номера (№1 2009г)

Игрскоп

1. Манкубус (Mancubus)
2. Thief: Deadly Shadows
3. Ультралиск (Ultralisk)
4. Нова (Nova)
5. Васари (Vasari)

Геймтрек

1. Crisis: Warhead
2. Mafia: The City of Lost Heaven
3. Bully: Scholarship Edition
4. NFS: Undercover
5. Portal

февральского номера (№2 2009г)

Игрскоп

1. 60 мин
2. 1 уровень
3. Паучий меч
4. Шаг Ормазда
5. Кломпа

Геймтрек

1. Stubbs the Zombie
2. FlatOut: Ultimate Carnage
3. Bard's Tale
4. Manhunt
5. Prince of Persia



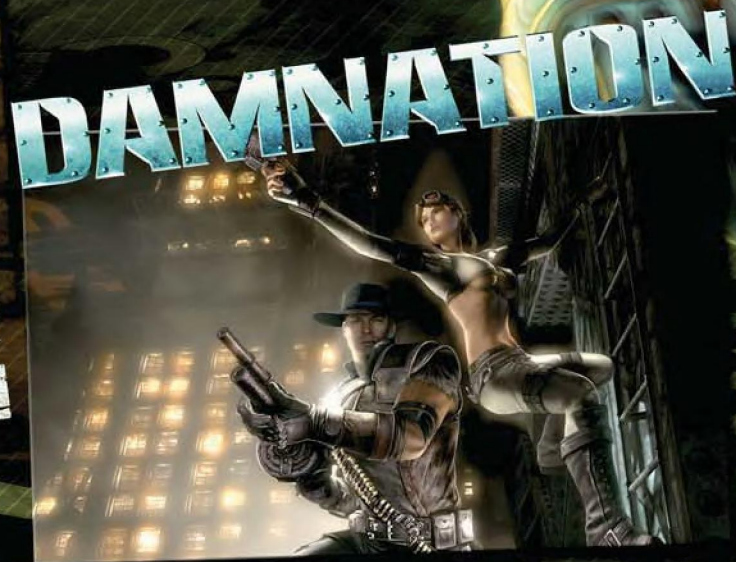
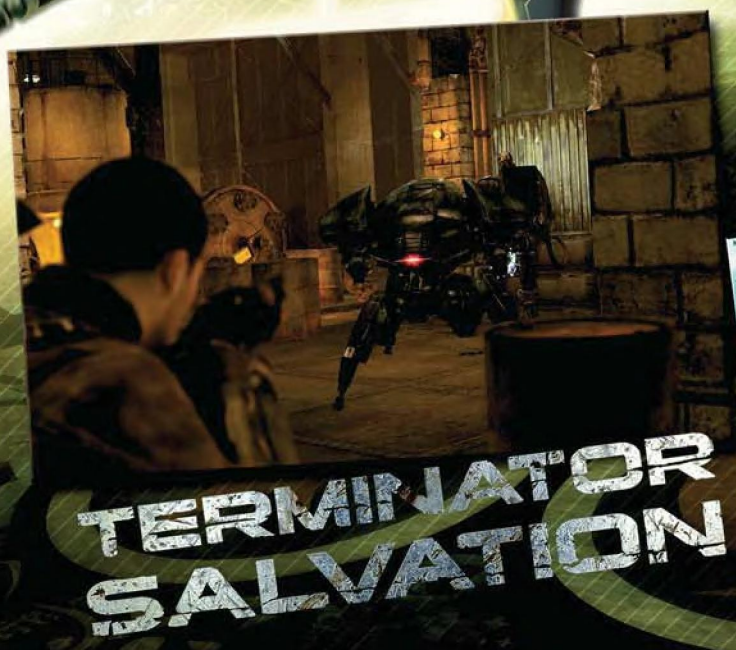
Занявший второе место в январском Геймтреке, Заруднев Максим не смог самостоятельно прийти за своим призом, и USB Sound Blaster Live! 24-bit External прихватизировал один из его родичей. Надеемся приз найдет своего победителя.

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

№ 7

2009



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

Braid

Delta Force: Xtreme 2 (Open Beta)
King's Bounty: Принцесса в доспехах
Secret Files 2: Puritas Cordis
Project Aftermath 1.2
Distant Gun 1.5

Полные версии

Battle for Wesnoth 1.6.1
Soldat 1.5.0
Command & Conquer Gold 1.06b

Shareware

Байка Койота. Огонь и вода
Загадка эльфов 2
Ферма Зеленая долина
Маша 2. Сказочная страна
Лунтик. Пропадавшие краски

ПАТЧИ

Aquadelic GT 1.1
Bully v1200
Ceville 1.0.2.0
FEAR 2 v103
NFSU v1.0.1.18
Project Aftermath 1.2
Penumbra overture 1.0.3
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark
Athena 1.01
Tom Clancy's End War 1.02
Tom Clancy's HAWX 1.02
Unreal Tournament 3 Patch 5

ВИДЕО

Aion
Aliens VS Predator
Batman Arkham Asylum
Bionic Commando
Blur
Call of Juarez: Bound in Blood
Damnation
Duke Nukem Forever
FUEL
Mass Effect 2
Demigod
The Sims 3
The Sims 3 – StarTrek parody
Star Craft 2
Team Fortress 2 – Meet the spy
Transformers ROTF The Game
Terminator Salvation
X-Men Origins Wolverine
Zeno Clash

ПРОГРАММЫ

Видеодрайвера ATI
Видеодрайвера NVIDIA
LimeWire
Evga Precision 1.1.1
ImgBurn 2.4.4.0
Firefox 3.0.10
Thunderbird 2.0.0.21
PhotoScape V3.3

БОНУС

Обои для рабочего стола, скринсейверы



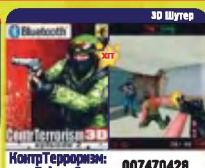
Завантажуй ігри на телефон!

JAVA-ІГРИ!
відправ **SMS 7900**
для отримання гри з кодом на номер **ГРМ**

Чи підтримує твій телефон гру дивись: **INFO.HITON.MOBI**



Відправ **007470019** на номер **4567**



Відправ **007470428** на номер **4567**



Відправ **007470438** на номер **4567**



Відправ **007470429** на номер **4567**



Відправ **007470509** на номер **4567**



Відправ **007470476** на номер **4567**



Відправ **007470437** на номер **4567**



Відправ **007470448** на номер **4567**



Відправ **007470146** на номер **4567**



Відправ **007470202** на номер **4567**



Відправ **007470258** на номер **4567**



Відправ **007470048** на номер **4567**



Відправ **007470048** на номер **4567**



Відправ **007470534** на номер **4567**



Відправ **007470519** на номер **4567**



Відправ **007470474** на номер **4567**



Відправ **007470531** на номер **4567**



Відправ **34747099** на номер **4567**



Відправ **007470133** на номер **4567**



Відправ **0074776** на номер **4567**



Відправ **00747604** на номер **4567**



Відправ **00747447** на номер **4567**



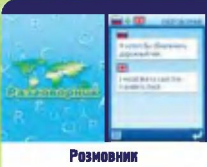
Відправ **007470451** на номер **4567**



Відправ **007470473** на номер **4567**



Відправ **00747292** на номер **4567**



Відправ **007470493** на номер **4567**



Відправ **АОНО** на номер **4567**



Відправ **АОНО** на номер **4567**



Відправ **007470406** на номер **4567**



Відправ **007470001** на номер **4567**



Відправ **00747705** на номер **4567**



Відправ **00747412** на номер **4567**



Відправ **007470292** на номер **4567**



Відправ **00747382** на номер **1033**



Відправ **00747382** на номер **1033**

РОЗПРОДАЖ
ХІТІВ! 5!
відправ **SMS 5900**
для отримання гри з кодом на номер **ГРМ**



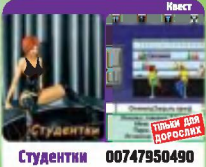
Відправ **00747900140** на номер **4567**



Відправ **00747900107** на номер **4567**



Відправ **00747950482** на номер **4567**



Відправ **00747950490** на номер **4567**



Відправ **00747950484** на номер **4567**



Відправ **007470452** на номер **1033**



Відправ **007470452** на номер **1033**

hiton.ua заходь з мобільного!

РОЗПРОДАЖ! JAVA-ІГРИ від **2,90€**

ХІТИ «Фабрики Зірок 2-1»

...та ще більше **20000 mp3, анімацій, відео, фото, реалтоні, теми, коміксів...**

Відправ **SMS** зі словом **CYBER** на номер **7500** та позовнісь на **2,5 грн** на номер **7900** та позовнісь на **9 грн**

У разі помилкового запиту Ви не отримуєте код гри. Оберіть будь-який контент на цю суму

ASUS G SERIES

НОВИЙ РІВЕНЬ МОЖЛИВОСТЕЙ



asus
G71 asus
G50

ГРА-У ПОДАРУНОК!

G-серія ноутбуків ASUS спеціально розроблена для найвимогливіших шанувальників динамічних комп'ютерних ігор. З ігровими ноутбуками ASUS серії G з'явилась унікальна можливість повністю розкрити ігровий потенціал! Справжня ігрова потужність всередині та безкомпромісний агресивний дизайн зовні! Нова лінія ігрових ноутбуків оснащується додатковим дисплеєм поруч з клавіатурою для системних повідомлень у повноекранному режимі ігор. Завдяки графічному ядру NVIDIA GeForce 9700M GT та масиву жорстких дисків ємністю 1Тб швидкість обробки неймовірної кількості ігрових даних рекордно зростає. Ноутбук ASUS серії G оснащено спеціальною ігровою клавіатурою, максимально яскравим дисплеєм. Передбачено керування режимами системної потужності ноутбука спеціальними "гарячими клавішами". Ноутбуки комплектуються повним набором геймерських аксесуарів: стильним рюкзаком та ігровою мишкою ASUS. Передова процесорна технологія Intel® Centrino® 2 та ліцензійна операційна система Windows Vista® Ultimate забезпечують неймовірну потужність та реалістичність ігрового процесу. Завдяки якісному відтворенню відео та аудіо у форматі HD серія G ігрових ноутбуків ASUS встановлює нові стандарти мультимедійних розваг та дійсно якісного ігрового процесу.

ALONE
in the
DARK

ATARI

eden

C-HOUSE

18+

18+

18+

18+

18+

18+

18+

18+

asus.ua

DataLux (Даталюкс) тел: +38(044)496-82-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Foxtrout IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МТІ тел: +38(044)458-34-34.
Comfy 8-066-233-45-54, АБВ-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-381-36-85, ГігаБайт 8-800-501-1000, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛЛО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Вояджер" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DtaWest (Джавест) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Домотехніка 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів MegaMax 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів Юнітрейд 8-800-507-70-70, Нео-сервіс 8-032-294-61-61, Стек Комп'ютер 8-032-240-34-34, ТЦ Комп'ютери 8-048-346-723, ТОВ ПФ "Сервіс" 8-056-370-30-03, ФІТО 8-062-381-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.
Логотипи Atari та Alone in the Dark є зареєстрованими торговими марками Infogrames Entertainment SA.