МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игро[illegible]л нового [illegible]коления

DVD

№ 1 2010

Left4Dead 2
Они возвращаются. Снова

Pound of Ground: Убитые дважды
И снова они возвращаются

Zombie Driver
И снова, и снова, и снова

Fort Zombie
И… И опять…

На диске:

- Colin McRae: DiRT 2
- Blood Frontier
- Mass Effect 2

Disciples III RENAISSANCE

ПОСТЕРЫ





В НОМЕРЕ


ASUS G60J



nVidia GeForce 3D Vision

www.shpil.com

подписной индекс – 01727

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Зомби… Зомби… они повсюду… Зомби ездят в транспорте. Зомби стоят в магазинных очередях. Зомби ходят по кинотеатрам. Зомби играют в казуальные и онлайновые игры. Зомби смотрят телевизор. Зомби даже изображают активную деятельность на работе. С вероятностью 99,9% все вокруг тебя – зомби.

Власти молчат об этом, надеясь, что похолодание скроет постепенное разложение большей части населения. А чтоб обычным людям не было заметно наплыва нежити – введен масочный режим.

Но в одном они просчитались. В том, что есть еще люди в земных селеньях. И есть среди этих людей разработчики. Среди разработчиков есть люди, которые подозревают истинное положение дел. И даже нашлись те, кто сделал игры, намекающие на сложившуюся ситуацию и готовящие оставшихся человеков к грядущему противостоянию – Мертвое VS Живое.

И таких игр в этом номере аж четыре. Каждая со своим собственным подходом к решению проблемы, рассчитанным на разных людей разных профессий. Нам остается только выбрать наиболее подходящий и начать потихоньку готовиться. А преимущества выбранных способов борьбы и выживания в условиях тотального зомбирования можно обсудить у нас на форуме в разделе «Болталка», там есть тема «Нападение зомби».

Кстати, на сайте можно поучаствовать в выборе лучшей игры 2009 года. Ну, и вообще, он (сайт) немного изменился, так что заходите в гости ☺. Кроме того, у нас опять у нас изменения с видео на диске (а вскоре, надеюсь, и на сайте). Такие вот дела…

Напоследок, от имени редакции и всех, прямо или косвенно относящихся к созданию журнала, поздравляю вас с Новым Годом! Да минует вас аЦтой, и да привалит побольше мегагеймов.

by зомби по имени BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты
ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame
Disciples 3. Кровавая дорога в Невендаар 6
Colin McRae: DiRT 2. Из грязи в чемпионы 10
Left 4 Dead 2. Некрогеноцид 14

To play or not to play
The Saboteur. Славный ублюдок 18
Runaway 3: A Twist of Fate. Вот, новый поворот 20
Предтечи. В далекой-далекой галактике 22
Dark Fall: Lost Souls. Тени сгущаются 24
Дальнобойщики 3: Покорение Америки. Принимай дурака, Америка 26
Pound of Ground: Убитые дважды. Почем фунт зомби? 28
Gyromancer. Кручу, верчу, запутать хочу 30
Zombie Driver. Да будет мясо! 35
The Sims 3: World adventures. Пустили по миру 36
Rogue Warrior. Красная плесень 37
Казуалки. 38

Ацтой
Fort Zombie. Дохлятина как она есть 39

Карман-и-я
Tekken 6. Чугунная варежка 40
Little Big Planet. Большие Маленькие Мы 41

Ждем-с
R.U.S.E. Боевые шахматы 42
Lost Planet 2. А куда пропали снеговики? 44

Cell-O-fan
Битва героев. 1100 год. Битвы титанов 46
В погоне за любовью. Прошла любовь, завяли помидоры 46

Железный бум
Point of View Mobii Ion. В чем сила, брат? В ионах, брат. 48
Nokia 3720. Герой без страха и упрека 49
Sony Ericsson Aino. Развлекательный центр 50
ASUS G60J. Четырехядерный взрыв 51
nVidia GeForce 3D Vision. За гранями монитора, или взгляд на игры по-новому 52
Razer Orochi. Малышка на миллион 55

Клубничка
Открытый чемпионат Украины по Warhammer 40000. 55

Columbia Brothers
Что год грядущий нам готовит. 58

Анимания
Первый отряд: первое российское аниме. 60

Vox Populi
Новый год для геймера. 57
Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

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

«Шпиль»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (95), січень 2010 р.

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

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу збуту
І. Краснопольский

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 20.12.2009.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
«ООО «СЭЭМ»
г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54,
592-35-06
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня ««ООО «СЭЭМ»

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: *info@shpil.com*

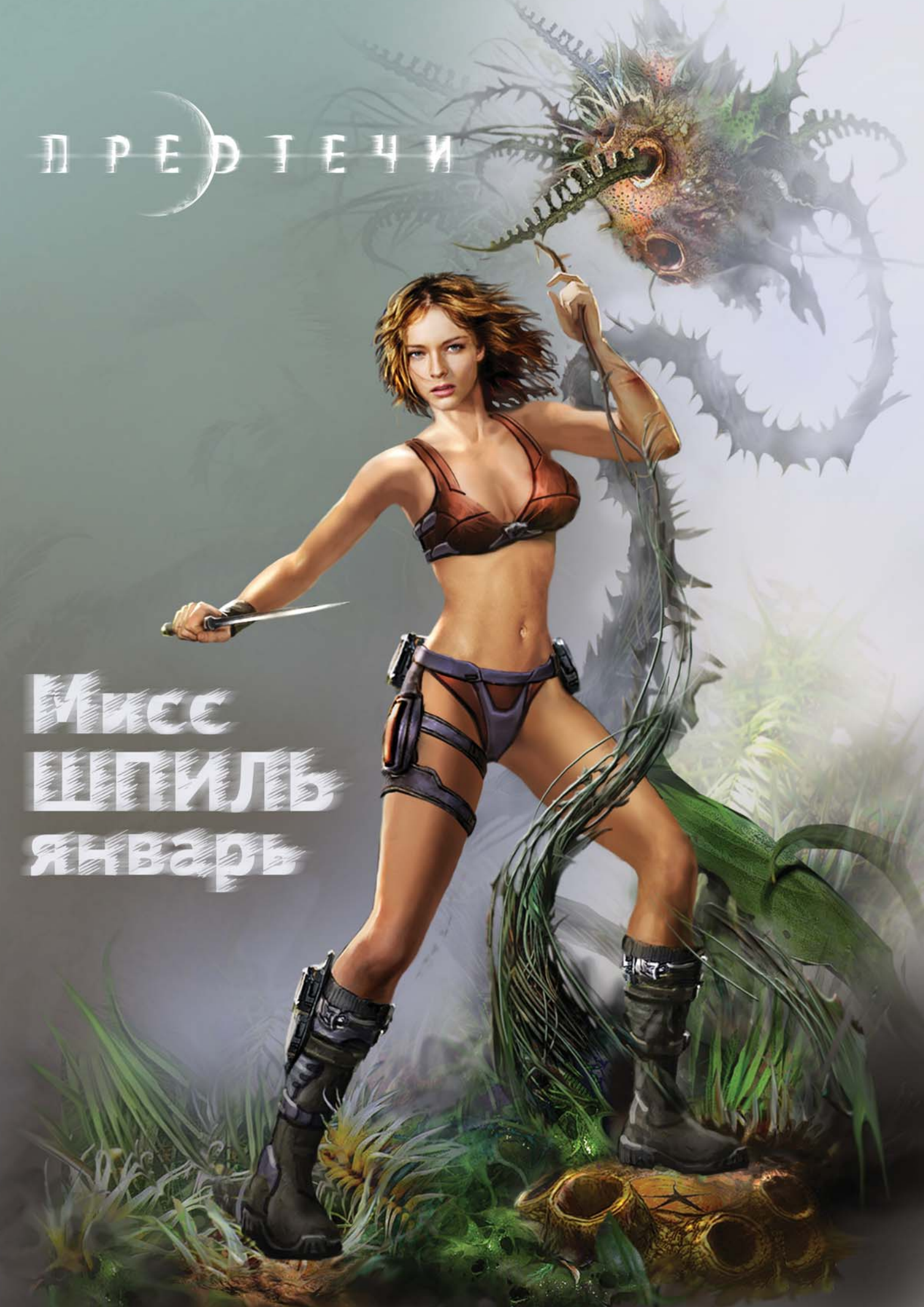
© ТОВ «Сети-Україна», 2009

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

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

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727


ПРЕДТЕЧИ
Мисс Шпиль январь

Доктора вызывали?



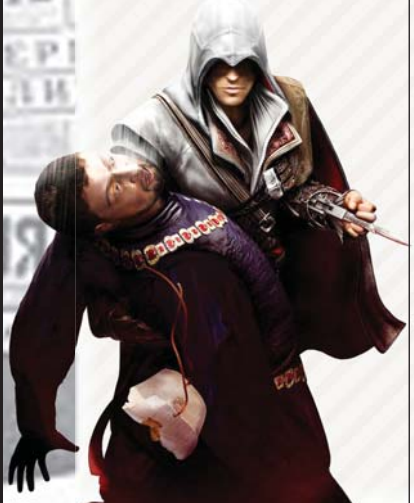
Порой разработчики делают совершенно неожиданные игры. Вот, например, кто бы мог подумать, что можно сделать игру по сериалу House, M.D., посвященному харизматичному доктору и его коллегам? А она таки будет, причем уже в феврале. Увы, но ожидать чего-либо феерического, скорей всего, не стоит: права на использование героев для создания игры получила компания Legacy Interactive – известный разработчик малобюджетных поделок по сериалам.



Ассассины в городе!



Пока все преданные почитатели игр на ПК ждут выхода Assassin's Creed 2, владельцы игровых консолей уже могут насладиться прекрасными видами средневековой Венеции и зрелищностью новой боевки этой игры. А особо экономные и эрудированные могли получить диск, продемонстрировав свои знания мира Assassin's Creed в ходе квеста, устроенного компанией «Софтпром» и сетью магазинов «Эмпик», на мероприятии, посвященном выходу этой игры. Самое интересное, что в квесте победила самая младшая команда, но и остальные участники без подарков не ушли.



Афганистан. Перезагрузка



Поклонники шутеров не могут не знать такой известной игры, как Medal of Honor. Для них, а также для тех, кто все-таки умудрился пропустить эту великолепную игру, у нас есть новость. Хорошая или не очень – это как посмотреть. А посмотреть можно будет уже осенью, когда игру планируют выпустить на прилавки магазинов. Разработкой проекта занимаются подразделения крупного игродела, компании Electronic Arts, а следить за проектом можно на его официальном сайте www.medalofhonor.com.

В мире Mystery завершился Большой Осенний Турнир



В конце каждого сезона маги Mystery собираются на Большой Турнир, чтобы выяснить, кто из них сильнее, и чья школа магии круче. Сражения на разных уровнях проходят целую неделю и собирают толпы болельщиков.

В этом сезоне спонсором турнира выступил журнал «Шпиль!», и главные призы распределились следующим образом:

- Malek, Немезида, Estrange – подписка на 6 месяцев.
- Poweresk, Alex_ferguson, Lexandro – подписка на 3 месяца.
- Estrange, CaPAциNь, Завгосп, TSUNAMI – последние 2 номера журнала.
- Клановый БТ выиграл клан «Полярное Сияние».

Большой Турнир – почти самое главное событие в мире Mystery, главнее него бывает только Новый Год, потому что он всего раз в году и потому что подарки получают не только победители, но и простые жители. Правда, в этом году празднование оказалось под угрозой срыва, поскольку коварные гномы похитили Снегурочку!

Но это уже совсем другая история. Поздравляем победителей, ждем вас на Зимнем БТ, который традиционно состоится в последнюю неделю февраля, и желаем счастливого Нового Года.

А тех, кто желает помочь в поисках Снегурочки, как обычно ждем в игре – http://mystery.bigmir.net

Какую бы таблетку вы не съели, от фактов не скрыться – мир Mystery реален.

Окно в виртуальный мир



Что важно для геймера? Ну, во-первых, мощное железо, во-вторых, хорошая и надежная мышка и клавиатура. О том, насколько важен хороший монитор некоторые умудряются забыть. К счастью, не забывают об этом разработчики: компания Samsung представила 23-дюймовый монитор специально для игр и развлечений F2380. Залогом качества картинки стала новая матрица C-PVA, которая полноценно передает цветовую гамму, прорисовывая тщательно изображение даже в самых темных областях, обладает высокой контрастностью 3000:1 и малым временем отклика (2 мс). Обойдется эта новинка в 3200 грн. Любителям всего красивого производитель предлагает P2370HD (4600 грн), а тем, кто вынужден экономить – чуть менее навороченные, но тоже достаточно интересные P2350 и LD190N.

Пришествие чужих

В полку игровых ноутбуков, доступных простому украинскому геймеру, появился новый боец – Dell Alienware M17x. Помимо радости собственно от факта появления нового игрового устройства, он приносит с собой новые возможности – второго такого мощного лэптопа в Украине пока что нет. Сдвоенный графический адаптер NVIDIA GeForce GTX 280M с технологией NVIDIA SLI делает это решение самым быстрым из существующих ноутбуков, так что для мира игр Alienware M17x – это что-то неземное, особенно – вкупе с четырехъядерными мобильными процессорами Intel Core 2 Extreme. Но даже на этом его возможности не заканчиваются. К ним стоит добавить экран WUXGA 1200p (1920x1200), возможность установки 8 гигабайт оперативной памяти и жесткий диск объемом 1 терабайт. Внешность у ноутбука соответствует его возможностям и имени, а смутить геймеров может разве что стоимость «алиена» – около четырех тысяч долларов.



Слияние миров



Компания ASUS решила еще больше размыть грань между нашей реальностью и игровой виртуальностью. Сделать это они намерены при помощи нового ноутбука ASUS G51J 3D, оснащенного мощной видеокартой NVIDIA GeForce GTX 260M с гигабайтом видеопамяти DDR3, а также технологии стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision, которой можно воспользоваться с помощью специальных очков, включенных в комплект поставки. Звуковое слияние миров обеспечат технологии пространственного звучания EAX и CMSS и аудиосистема Altec Lansing. ASUS G51J 3D также оснащается процессором Intel Core i7 и 64-битной операционной системой Windows 7 и станет идеальным выбором для требовательных геймеров. В комплекте с ноутбуком, помимо специальных очков, будет опционально поставляться игровая мышь и геймерский рюкзак.

Мама для геймера



В компании ASUS явно появился кто-то, кто очень любит игры и геймеров. Об этом свидетельствует появившаяся и бурно развивающаяся линейка Republic of Gamers. Сначала вышел ноутбук для истинных игроков, о котором вы можете прочитать в «железной» рубрике, а теперь производитель продемонстрировал и новую материнскую плату Maximus III Extreme, созданную на базе чипсета Intel P55. Ценность для геймеров (и что таить – для оверклокеров всех мастей) состоит в том, что устройство позволяет управлять разгоном с помощью подключенного к ней беспроводного Bluetooth-устройства, например коммуникатора. Технология RC Bluetooth представляет собой развитие предыдущей разработки ASUS – ROG Connect – которая позволяет управлять параметрами разгона системы с помощью ноутбука или нетбука, подключенного к специальному порту на материнской плате.

КОНКУРС

Как и было обещано, публикуем итоги совместного со студией Universal Pictures конкурса по фильму «Черная молния»

Итак, первое место, звание самого заядлого киномана и рюкзак с логотипом «Черная молния» достаются Антону Дмитрейчуку из Херсона.

Следующие пять правильно ответивших участников получают по футболке:

- **Сергей Гордиенко из Полтавской обл.**
- **Алексей Донченко из Киева**
- **Артем Маргарян из Симферополя**
- **Андрей Патраков из Киевской обл.**
- **Дмитрий Можаровский из Донецка**

Коврики с логотипом «Черной молнии» получат еще десять победителей:

- **Богдан Остапчук из Ирпеня**
- **Алексей Заворотный из Днепропетровска**
- **Александр Захарченко из Кривого Рога**
- **Артем Ильченко из Киева**
- **Андрей Овод из Луганска**
- **Богдан Мельник, непонятно откуда**
- **Наталья Столярик, тоже неизвестно откуда**
- **Ахтям Ибрагимов из Крыма**
- **Виктория Губская из Запорожья**
- **Петр Иборп из Измаила**





Поздравляем наших победителей, а остальным желаем удачи в следующих конкурсах, которые не заставят себя долго ждать



КРОВАВАЯ ДОРОГА В НЕВЕНДААР

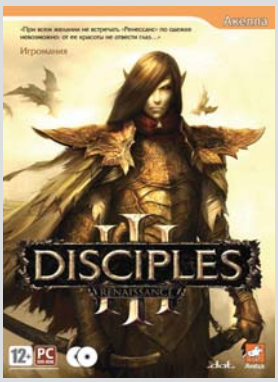
Жанр:
пошаговая стратегия
www.disciples2.ru

Разработчик:
dat
www.datgames.ru

Издатель:
Strategy First
www.strategyfirst.com

Издатель у нас:
Akella
www.akella.ru

Системные требования:
ОС: XP, Vista, Windows 7 (в режиме совместимости)
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти,
12 Гб на жестком диске



PC

С давних пор люди любили пафосность, любят они ее и сейчас. Сегодня пафосные истории о героических событиях – одна из самых распространенных основ для фэнтезийных игр, фильмов и книжек. В каждом таком мире главный герой выполняет какую-то высокую цель типа спасения мира, часто в играх есть помимо сильного героя еще и главная героиня, которую надо охранять и защищать. Причем чаще всего все это было предначертано, так что даже если тебе хочется откосить, сделать этого не получится. Не зря великий пророк Word говорит «нельзя избежать армию». Ну вот нельзя, и все тут…

Вот и в «Disciples 3: Ренессанс» главному герою (точнее трем главным героям, по одному на каждую главу) откосить не удалось – его, как самого лучшего и преданного воина империи, послали на поиски упавшей с неба звезды, чтобы выяснить, что там произошло. Вот чесслово, для главного героя лучше бы это оказался ядерный взрыв или орки питардами баловались! Но нет – это в мир пришла Иноэль, ангел в обличии человека. Ангела, естественно, надо спасти, доставить в столицу, ну и дальше по тексту – выполнять свое предназначение. Глядя на то, как бодро она спасается от окруживших ее разборщиков с помощью молний, можно подумать, что эта суровая девушка даст фору любому вояке, но на деле она практически бесполезна как боевой маг. Атаковать Иноэль может за один раз только одного врага, да и урона наносит не шибко много, в то время как остальные ваши бойцы разят сразу по всем и достаточно сильно. Кстати, это одно из ключевых отличий от прошлых «Дискайплов» – в них можно было атаковать в ближнем бою только первые ряды, пока их не снесешь – остальных бить не получится. Теперь же можно обойти их, если есть желание, а еще есть юниты с возможностью телепортации, которых можно подсунуть врагу, когда тот не ожидает подвоха. В общем, перемен в игре произошло очень много.

Но вернемся к нашим баранам, то есть – ангелам. Несмотря на свою фактическую бесполезность в бою, лечит Иноэль очень и очень хорошо, так что пользы от ангела все-таки немало. Правда, и вреда тоже – например, придется сражаться с инквизицией, да и с другими противниками тоже немало боев предстоит, которых без присутствия на Земле ангела во плоти можно было бы избежать. Но чего только не сделаешь ради красивой женщины. А Иноэль действительно красива, как, впрочем, и прочие обитатели Невендаара. Не зря на КРИ «Disciples 3: Ренессанс» получила награду как самая красивая игрушка.

Во-первых, стоит отметить озвучку и музыку. Кроме как красивой и выдержанными в своем собственном, необычном, стиле их сложно как-то назвать, ну разве что воспользоваться стандартным словом «качественная», но оно не передает всего смысла. Сам голос человека, который читает текстовки в роликах, музыка, голоса персонажей – все это создает целостную и прекрасную картину.

Во-вторых, нельзя не обратить внимания на общую «готическую» стилизацию. Причем речь идет не о том, что понимают под этим словом молодежные течения, а о культуре, архитектуре и временных веяниях. Выдержан стиль практически во всем, из-за чего проникновение игрока в игру, а игры в игрока действительно максимальное.





А чтобы получить максимум впечатлений от игры, придется потратить несколько больше денег, чем стоит диск. Disciples 3 поддерживает и даже, можно сказать, заточена под использование трехмерной технологии NVIDIA 3D Vision, описание которой можно прочитать в «Железном Буме» этого номера. Мне довелось попробовать эту технологию в действии, и открывающаяся перед взглядом глубина и объемность Невендаара дают совсем другие впечатления от игры. Хотя, и без повышенной трехмерности, графика игры поражает.

Виньетки и рамочки в меню и текстовых вставках – всего лишь малая часть визуального очарования Disciples 3. Обратите внимание на облик самих героев, у них внешность действительно запоминающаяся. Каждый персонаж выполнен явно с любовью, тщательно и характерно: субтильный и мощный Хаархус, который сразу вызывает если не страх, то, как минимум, уважение, внушающий почтение массивный Ламберт, изящный, но в то же время обладающий недюжинной силой эльф Эрион. Да и остальные, второстепенные, так сказать, персонажи сильно различаются – по мере их роста и развития внешность бойцов меняется. Происходит это одновременно с развитием возможностей и умений персонажа, его боевых способностей. Причем реализовано развитие достаточно интересным образом. Например, в начале игры у тебя есть оруженосец, который может со временем превратиться в рыцаря или инквизитора, в зависимости от того, что ты будешь строить в своем городе. Причем получается так, что рыцарь и инквизитор достаточно разные по своим возможностям: первый отличается силой, второй более устойчив к магии. Кроме того, у разных специальностей различаются возможности развития: например, у инквизитора прямая линии эволюции, а у рыцаря разветвленная – он может быть и ангелом, и святым мстителем, и защитником веры. Это заставляет продумывать свое развитие, а не только битвы, делает игровой процесс более затягивающим.

То касается боев, то они (даже помимо возможности атаковать тылы противника) претерпели некоторые изменения. Например, появилась возмож-

Империя



Империя известна среди других рас своей великой гордостью и крепкими моральными ценностями. Фактически являясь милитаризированной церковью и отличаясь от других обитателей Невендаара четкой дисциплиной, позволяющей взращивать великих воинов и полководцев, они постигли премудрости школ волшебства воздуха и света, научились убивать неугодных противников одним незаметным движением руки, исцелять и даровать силы союзникам лучше, чем любая существующая раса. Люди – самая противоречивая раса Невендаара. Они – последователи Всевышнего и враги падшего ангела Бетрезена. Из всех рас люди наиболее разнородны. Только среди них Вы встретите и благородных рыцарей, готовых сражаться ради спасения беззащитных до последней капли крови, и отъявленных негодяев, которые даже перед угрозой всеобщей гибели будут искать выгоду для себя и только.

Для того чтобы выжить в пламени войн, люди объединились в Империю, огромное феодальное государство, управляемое волей императора и знатью, конечно же, с благословления Церкви. Жизнь простого крестьянина нелегка, особенно в периоды воин, когда по дорогам ходят банды разбойников, расцветают культы Мортис и Бетрезена, и зеленокожие, обуреваемые жаждой крови и битв, наводняют приграничные области. Разумеется, еретиками занимается Инквизиция, а разбойниками Имперские Ассасины, но и это не обезопасит простого человека. Все, что ему остается, это верить во Всевышнего, который посылает ангелов на помощь в самые темные дни. Неистово верить.

Сейчас на престоле Империи Меридор, в прошлом честный и благородный рыцарь, а ныне – древний, умудренный сединами старец. Оправившись после борьбы за трон и войны с эльфами, Империя людей стоит на пороге новых потрясений. Но что бы ни случилось, каким бы темным ни был час, знайте: среди людей найдутся храбрые и благородные воины, которые всегда обнажат оружие для защиты слабых.





Легионы проклятых

Легионы как никто другой подвержены временным порывам энергии. Они сходят с ума прямо во время боя, начиная крушить своих и чужих без разбору лишь бы дать гневу покинуть их измученные вековыми муками тела. Великая сила, бесконечная злоба и неуязвимая к боли кожа заставляют трепетать все живые существа до самых дальних границ Мира. Легионы Проклятых – семя, плоть от плоти и вассалы Бетрезена, низвергнутого в Ад Всевышним. В темный час они появились и тьму же несут в Невендаар. Все их помыслы направлены на обретение могущества, освобождение своего повелителя и месть тому, кто его предал. Огонь горит в их каменных сердцах. Огонь ненависти ко всему живому, даже своим братьям, жажда власти, силы и желание разрушения. И камень, поглотивший все то, что ценят люди: любовь, сострадание, дружбу. Все это – их сила, и все это – их проклятье. Врата Преисподни открыты для каждого человека. Принеси жертву Падшему ангелу – сожги прошлое, пусть оно улетит с пеплом, возненавидь Всевышнего. Будь силен и, быть может, темное пламя загорится и в твоем сердце. А потом оно окаменеет, и ты забудешь, как это – быть человеком. Когда Бетрезен тебя заметит, ты получишь награду: начнет изменяться и тело. Будь верным и неистовым вассалом, и тогда ты станешь одним из них. Сильным, одиноким, гордым. Проклятым. Все демоны служат своему повелителю, каждый из них служит себе. В обществе проклятых прав самый сильный, коварный и расчетливый. Вероломство – это нормально, это путь наверх. Сила – это способ там закрепиться. Ум позволит никого не подпустить к себе. Но предавший Создателя демонов будет наказан, как был наказан Утер во времена последних великих войн. Ибо никто не может быть выше Бетрезена. И теперь, оправившись от последствий междоусобицы, демоны продолжают делать то, для чего были созданы мстить за то, что Всевышний сотворил с их создателем. И будут делать всегда.

ность перемещаться на поле боя. За счет того, что сильно изменилась прокачка, у героя могут быть специальные способности – типа превращения противника в импа, возможности оживить умершего соратника, телепортировать его или просто развеять враждебную магию. Как и раньше, можно нанимать дополнительных героев, которые пригодятся для разведки ресурсов и отпугивания залетных героев противника, пока главным персонажем проходишь сюжетную линию. Этих героев тоже стоит прокачивать, потому что они не исчезают бесследно в конце миссии, а попадают в ранг ветеранов. Потом, в начале новой карты, они появляются в интерфейсе наема героев в отдельной вкладке. Обойдутся ветераны дороже, чем на новички, но зато сразу получаешь мощного бойца со всей его амуницией, который поначалу сам стоит целой армии.

Появились в третьей части и такие интересные особенности, как возможность оставлять Стража. В некоторых точках карты расположены, скажем так, колодцы, в которые можно устанавливать Стражей, причем сделать это можно абсолютно безвозмездно, то есть бесплатно. Это магические существа, которые охраняются границы государства. Присутствие Стража в какой-либо точке позволяет заполучить в свое пользование окружающие здания. Так построен захват территории, соответственно, чтобы ослабить противника, надо убить его Стражей и лишить его таким образом ресурсов. Главное, не забыть поставить своих Стражей, чтобы получить дополнительную прибыль. Поначалу стражи слабы, хотя и могут отразить атаку неподготовленного противника, но чем больше Страж стоит на месте непобежденный, тем сильнее он становится, и через определенное количество ходов он превратится из Стража Границы в Стража Империи, к примеру, а потом и в Стража Святости, победить которого намного сложнее. То есть качаются Стражи примерно так же, как и герои, но не в боях, а с течением времени. Соответственно, мы лишились класса героев, которые занимались установкой жезлов для





Эльфийский альянс

Считаясь мудрейшей расой Невендаара из-за дарованной природой возможности жить десятки столетий, эльфы привыкли не тратить энергию жизни понапрасну. Расчетливый глаз, светлый ум, ясный слух позволяют им не терять контроль над ситуацией ни на минуту. Обитатели лесов помогают эльфам в их стремлении вернуть утраченные позиции в миропорядке, принимая различные формы – от оживших деревьев до величественных единорогов. Эльфы – возвышенный, мудрый, но в то же время дикий народ. После того, как Вотан поверг их бога, Галлеана, они были обречены на тяжкие испытания. Но эльфы не теряли надежды, не прекращали искать способа воскресить его. И их желание исполнилось, но не так, как они ожидали. Воскрешенный Мортис, бывшей богиней Жизни и своей супругой, Галлеан не смог принять ту, кем она стала – бесплотную повелительницу Орд Нежити. Былая любовь обратилась ненавистью, а ненависть – печалью. Пережив трагедию, он, казалось, разделился на две части: доброго бога природы, которым он был, и дикого, негостеприимного зверя. Подобно своему противоречивому богу, общество эльфов разделено на Благородных и Диких. Первые мудры, спокойны и миролюбивы. Вторые же необузданны, дики и следуют собственным инстинктам. Всё их нынешнее существование – это борьба и попытка объединить противоположности. В настоящее время эльфами правит королева Иллюмиэль, опираясь на совет архонтов. После возрождения Галлеана Эльфийский Альянс вернул ранее утраченные территории, пролив много своей и чужой крови. Однако эта война, объединив земли эльфов, ещё сильнее разделила их общество. Настроением эльфов властвует осень, одновременно яркая и печальная. Но в глубине души они очень хотят увидеть весну, такую далекую и желанную.

захвата территории, но взамен получили другой ограбельный класс героев – воров.

***

Но прежде, чем начать играть в сие творение, стоит проверить себя на крепость нервов и отсутствие безотчетной любви к старой системе боя: герои не стоят на месте, они двигаются. Для многих это стало сродни удару в спину. Второй спорный момент – это совместимость игры с Windows 7: все счастливцы, поставившие ее себе на компы, получили в качестве бесплатного бонуса постоянные вылеты в систему. Чтобы этого не было, достаточно выставить совместимость игры с XP или Vista, под которые и затачивалась игра. Впрочем, и другие глюки имеют место быть. Так что если вы не хотите трепать себе нервы, немного подождите: сейчас разработчики активно клепают патчи. Что приятно, в них соблюдается совместимость со старыми сейвами, в отличие от игр другой известной отечественной компании.

Если же отбросить в сторону все эти технические недостатки и любовь к уже привычным вещам и устоявшемуся образу жизнь, игра получилась очень приятной, стильной и качественной. Не ренессанс, а больше революция/эволюция. Практически мегагейм, к которым мы ее и причисляем.

Telo





Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	10
Сюжет:	10
Глючность:	4

ОЦЕНКА 11







Из грязи в чемпионы

PC | PS3 | X360 | PSP | DS

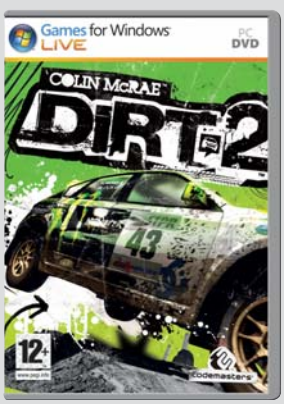
Жанр:
гонки по грязи
www.dirt2game.com

Разработчик:
Codemasters Studios
www.codemasters.com

Издатель:
Codemasters
www.codemasters.com

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

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



Наверное, каждый из нас, хотя бы раз в жизни мечтал стать чемпионом каких-нибудь гоночных состязаний. Ведь это действительно прикольно – гонять на мощных и быстрых тачках, получать кайф от ощущения скорости, рвать всех соперников на куски и получать за это деньги, а также уважение поклонников и любовь поклонниц. Колин Мак Рей был не просто таким чемпионом, он был круче – под своим именем он выпустил серию раллийных симуляторов, в которых каждый мог почувствовать себя на его месте. Причем игры серии всегда умудрялись обставлять своих современников по части графики и реалистичности физики. К сожалению, в сентябре 2007 года Колина не стало – он погиб в вертолетной аварии. Но, на наше счастье, разработка раллийных симуляторов с чемпионским именем не прекратилась, и мы держим в руках первый проект серии, вышедший после смерти ее основателя.

Ты полюбишь грязь

Графику в играх ставить во главу угла я лично никогда не собирался и не собираюсь. Если мне дадут действительно качественную игрушку, с хорошим сюжетом, множеством доступных режимов, и геймплеем, заставляющим напрячь все свои силы и умения, но с не очень качественной картинкой, я буду в нее играть. Если мне дадут игру, в которой кроме красивой картинки ничего нет – нафик ее! Это как спор о девушках красивых и умных. Впрочем, не стоит отрицать – есть в мире создания одновременно и красивые, и умные. Ну, по крайней мере, если речь идет о играх. На счет девушек я все-таки не до конца уверен.

Colin McRae: DiRT 2 красива. Настолько красива, насколько может только быть красива гонка. При знакомстве с внешностью дело решают детали, а с ними у DiRT 2 все просто превосходно. И дело даже не в том, насколько детализировано и реалистично все в игре выглядит, а также в том, как близко союз графики и физики подобрался к привычным и обыденным в реальной жизни вещам. Тут пыль на трассе или машине выглядит и ведет себя реалистично – так, будто ее несет настоящим потоком воздуха от промчавшегося автомобиля. То есть в DiRT2 практически нет привычной по другим проектам «колеи» из пыли тянущейся за машиной. Нет, тогда эта игра не носила бы имя Colin McRae. Здесь пыль клубится облаками, постепенно оседая на дорогу, догоняет и окутывает машину, если притормозить или резко развернуться на месте. Да что там пыль – даже грязь тут разбрызгивается и мажется как настоящая (еще бы, не зря игра называется DiRT, как тут могли сделать плохую грязь? – Прим. ред.). Такого реализма я раньше не встречал ни в одной игре.

Если же трепетно рассматривать пылинки и листики на деревьях – не в твоих правилах, то все равно приготовься восхищаться DiRT 2. Просто то, что было сказано про пыль и грязь, в равной мере относится и к поведению машины на дороге. Не в том смысле, что она клубится как пыль или размазывается как грязь (хотя, если ездить неаккуратно, то можно размазать по стенке или сделать облачко металлолома), а в том, что к созданию реалистичной физической модели машины разработчики подошли с неменьшим энтузиазмом.

Машину отчаянно заносит на поворотах, на покрытой мелкой пылью трассе или на льду, из-за чего порой так сложно прийти к финишу. Тяжело просто удержать своего ревущего зверя под контролем, достаточно одной лужи на повороте, чтобы тебя вынесло с трассы…





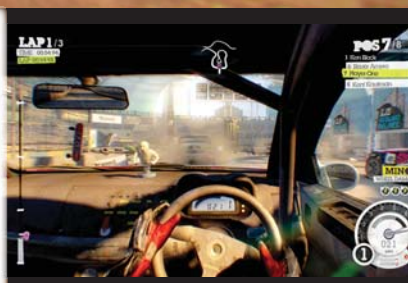


И при этом, нет ничего прекрасней того, как грязь покрывает машину, когда ты на полной скорости заезжаешь в лужу, ничто не заставит тебя нервничать больше, чем жижа, медленно стекающая по лобовому стеклу и судорожно бьющиеся в экстазе дворники – ведь впереди тебя поджидает еще больше обычных для любого автогонщика опасностей…

Такое ощущение, что разработчики получали некое доступное только им удовольствие, делая внешний процесс разрушения машины все более и более реалистичным. В DiRT 2 сразу видно, сколько раз ты полюбил повороты и насколько агрессивно доказываешь соперникам на трассе, что ты чемпион не только в гонках, но и в краш-тестах. Причем машина не только красиво рассыпается, но и ведет себя после столкновений соответствующе. Например, раздолбив о бортик крыло, а вместе с ним подвернув и колесо, мы получил перманентный автодоворот машины, так что на некоторых поворотах можно не рулить, машина сама справится. Угробив двигатель и подвеску, мы сильно потеряем в скорости, а если потрескается лобовое стекло, и на него попадет грязь, обзор из кокпита серьезно ухудшится. Конечно, можно переключиться на вид извне машины, но ощущения будут уже далеко не те. В таких играх, как DiRT 2, лучше наблюдать за происходящим из кабины, а посмотреть на гонки сверху вам позволит любая, абсолютно любая, даже самая бюджетная автоаркада. Это как покупать боинг, чтоб кататься в магазинчик за углом за хлебом….

Все это и еще многие другие особенности в виде реалистичных физических повреждений всего вокруг и вашей машины в частности, треснувших стекол и погодных условий – заслуги доработанного движка игрушки. Лучше всего они раскрываются в DirectX 11, с ним DiRT2 становится больше похож на трансляцию настоящих раллийных гонок, чем на игру. Не зря разработчики отложили выход игры для ее оптимизации под него – это явно стоило того, ведь иначе Colin McRae: DiRT 2 был бы не настолько эффектным. Но даже без такой оптимизации игра не прошла бы незамеченной.

Потому что у DiRT 2 есть и другие сильные стороны. И самая приятная из них – это то, что игра буквально заставляет себя почувствовать не геймером, временно оказавшимся в мире автогонок, а самым настоящим гонщиком, вся жизнь которого проходит на трассах. Даже меню тут представляет собой не привычный список с бифингом на текущую трассу, а самый настоящий дом-вагончик на колесах – такой, в которых «живут» гонщики во время отдыха между заездами. Тяжело описать словами, насколько сильнее чувствуешь себя ГЕРОЕМ игры, когда выходишь из своей берлоги и видишь толпы фанатов возле ограждений, своего железного коня, стоящего в боксе, техников команды, снующих вокруг или что-то обсуждающих… музыка, реклама, друзья, наяривающие на телефон, с предложениями поучаствовать в очередной гонке – вот это жизнь!..







Держись за баранку, шофер!

Реалистичность довела DiRT 2 до некоторых сложностей с управлением. Перенестись целиком и полностью в мир тачек и грязи с помощью клавиатуры – все равно, что пытаться ездить на велосипеде с квадратными колесами. Можно, но очень сложно и больно. Проблемы возникают не из-за раскладки управления

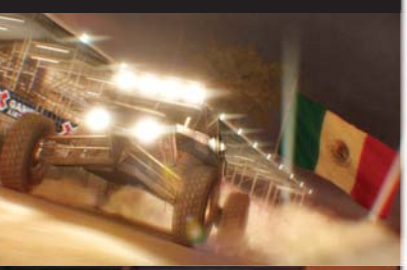














(с этим-то как раз все в порядке), а из-за того, что нельзя регулировать, например, резкость и крутость поворота с помощью полунажатия кнопки – уж если нажал, так нажал. В общем, цифровые элементы не для DiRT 2, для нее – только аналоговые устройства управления. То есть руль или толковый геймпад, иначе – «а потом я медленно выдергиваю шнур из розетки». Ну, вы поняли. Причем предупреждение это не из разряда «желательно», а из обязательных. Ибо мне уже доводилось встречать «фе» игроков, которые опробовали DiRT 2 на клавиатуре – говорят, игра получилась преотвратнейшая и просто нереально сложная для прохождения. Мое мнение – диаметрально-противоположное.

Кстати, чтоб немного сгладить впечатление от всей такой реалистичной «ух как красиво капот погнулся и колесо отвалилось» управляемости, разработчики добавили одну аркадную фишку. Если машина при столкновении пришла в негодность, нам дается возможность отмотать время немного назад, чтобы попробовать избежать этой аварии. Количество перемоток ограничено и зависит от выбранной сложности игры: чем проще – тем больше перемоток, чем сложнее – тем меньше. Также зависит и количество денег получаемых за заезд, но оно увеличивается пропорционально сложности игры.

Я тебя слепила из того, что было

Как и в любой уважающей себя гоночной игре, в Colin McRae: DiRT 2 есть определенные моддинговые возможности. Конечно, до уровня автосима она не дотягивает, но это тут далеко не главное, да и с основным своим современным противником, NFS: Shift, ей есть чем сразиться: помимо простого тюнинга внешности (возможности выбрать цвет вашего болида и добавить в салон декоративные элементы) тут есть настройка баланса тормозов, схода-развала, подвески и коробки передач. На практике настройка машины не дает такого эффекта как в реальности, но результат наших стараний все-таки есть, так что потратить время на это стоит.

Ударим по бездорожью

DiRT 2 действительно хороша – трасс тут много, есть и множество режимов гонки. Помимо стандартных, добавились еще и X-Games и «Гонка чемпионов». Первые представляют собой гонки на искусственных, правда, весьма и весьма экстремальных трассах – с крутыми поворотами, многочисленными и непростыми в прохождении трамплинами и прочими «вкусностями». «Гонка чемпионов» представляет собой состязание всех действующих чемпионов разных гоночных серий на одной и той же трассе с разделением на пары. Этот чемпионат еще сложнее, чем остальные, хотя и без того противников слабыми, глупыми или неадекватными не назовешь. Нет, периодически ошибаются и они, так что выиграть вполне реально при должном уровне мастерства, просто сделать это достаточно сложно.

Впрочем, если это будет не получаться или наоборот – покажется слишком уж простым, можно перейти к мультиплееру, где вроде бы все то же что и в сингле, но при этом в сто раз интересней, и приносит в тысячу раз больше удовольствия от победы.

***

Можно еще долго и нудно (или не очень) рассказывать о мелочах игры, о реалистичном звуке и драйвовом саундтреке, о том, насколько она прекрасная, реалистичная и затягивающая, но если после первых пары абзацев или одного только упоминания имени игры ты не понесся устанавливать Colin McRae: DiRT 2 на свой компьютер, значит, ты или не любитель игр такого жанра или просто хочеш все-таки сдать нормально сессию/экзамены. В первом случае можем посочувствовать, так как упускаешь из виду немалую часть классных игр, во втором – пожелать удачи и посоветовать не забыть о «Мегагеймах» после того, как все экзамены будут сданы.

Exebichi

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

ОЦЕНКА 12

ОНИ НАСТУПАЮТ!!!

ГОЛОСУЙ!!!

Не дай аЦтою победить!

Заходи на www.shpil.com/2009
и голосуй за лучшую игру 2009 года!

Среди проголосовавших за игры,
ставшие по итогам лучшими в 2009
году, будут разыграны 5 рюкзаков
с символикой «Шпиль!»





МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения



«Когда в аду нет места, мертвые ходят по земле...»
Dawn of the Dead

LEFT 4 DEAD 2 НЕКРОГЕНОЦИД

PC | X360

Жанр:
зомби-апокалисис, action
www.l4d.com

Разработчик:
Valve
www.valvesoftware.com

Издатель:
Valve
www.valvesoftware.com

Издатель у нас:
Akella
www.akella.ru

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



Казалось бы, не так давно компания Valve доказала всему играющему миру, что не одной «Халвой» и ее аддонами они сильны. И сим более чем убедительным доказательством был срывающий башню и останавливающий время командный шутер Left 4 Dead. Да, насмотревшись фильмов о зомби-апокалипсисе, хотелось самому (виртуально, естественно) побывать в шкуре одного из героев Resident Evil, Dawn of the Dead и им подобных. И если в жанре survival horror игр на эту тему было выпущено вагон и маленькая… нет, не тележка – еще один вагон, то вот нормального зачетного мяса в стиле «Рассвета Мертвецов» как-то не наблюдалось. По крайней мере, лично я именно так и воспринял выход первой части обозреваемого сегодня сабжа. Правда, некоторые личности, особо одаренные мозгом (по-видимому, костным или спинным), до сих пор убеждены, что эта игра – не более чем весьма и весьма гунявая стрелялка про ГГ, трех тупых ботов и кучу не менее тупых зомби. Впрочем, первая же игра по сети, как правило, прогоняет эти мысли прочь и обращает игрока в веру «Апостолы сетевого зомби-апокалипсиса», намертво приковывая к клавиатуре, мышке и увлекательнейшей сетевой игре. Еще, конечно, есть люди, избалованные поделками компаний Capcom и Konami. Те во главу угла ставят атмосферу страха и давящего ужаса (или как там они это называют) и не воспринимают «Л4Д» просто потому, что там этого, по сравнению с их любимыми играми, нет. Что ж, вот эти в чем-то правы, благо, я и сам разделяю их любовь к некоторым игровым сериям. Но во мне любовь к обоим поджанрам зомби-расстрелушек вполне уживается, чего и вам желаю.

В общем, играл народ, играл, бурлил, и на волне этого успеха не могло не появиться еще одно детище неотечественного игропрома. И вот, так и случилось – вышло очень даже ожидаемое продолжение хита. Первое впечатление: игра стала другой, хотя сама суть, естественно, не поменялась. Кому-то эти изменения пришлись по душе, кому-то – нет, потому постараюсь предоставить вам на суд голые аки стриптизерша факты. А уж там наши мнения сойдутся. Или же наоборот, не суть.

Фантастическая четверка

Первое, что бросается в глаза, и при этом мало кого радует – старый добрый сурвивальный квартет из вьетнамского вета, байкера, подорванной девчонки и представителя офисного планктона канул в лету. Конечно, уже имеются аддоны, возвращающие их, ведь виртуальные кулибины без дела не сидят, но по дефолту в качестве новой игровой четверки (сектор «Танк» на барабане!) нам доступны совершенно никакущие тела, даже имена которых запоминать откровенно влом. Судите сами: туповатый американский реднек-оружелюб, толстенный нигра (первый кандидат в бумеры), никакущая нигра-самка и некий чувак, явно слизанный с хозяина яхты из уже упомянутого «Рассвета мертвецов». Положа руку на сердце, скажу, что мне глубоко погадить, переживет ли кто-то из них Большой Пэ, а вот за старых персов я болел. Так что по этому пункту «Валвы» минусанули.

Оружие победы

Знаете, когда я играл в первую часть «Л4Д», на меня иногда находила слегка странноватая манера поведения, особенно, после попадания под струю бумерской кулебяки – я откровенно забивал на стрельбу и ломился в ближний бой, размахивая прикладом. И еще тогда в мой череп закралась мысль о том, какого собственно рожна было не забить на эти убогие пистолетики и не впихнуть в игру какое-нить средство для дробления черепов вручную. И, ура-ура, «Валвы» услышали мои просьбы – небесною манной в лапы нашим протеже попало оружие ближнего боя. Да и вообще, арсенал средств для поддержания организма в живом





виде среди орд зомби стал намного разнообразней. В ближнем бою можно махать битой, электрогитарой (гитарку жалко) или катаной, особняком стоят два убер-девайса для самых трушных маньяков – бензопила и пожарный топор. Берется вся эта радость вместо основного оружия (винтовки/дробовики), и при этом раздает просто недетских люлей: четыре сурва с топорами при должной сноровке за несколько секунд отправляют в зомбячий рай даже танка.

В оружие дальнего боя ко всему прочему добавили гранатомет М-79 (с которым Шварц превращал машины в металлолом во втором «Терминаторе»), мою любимую ручную гаубицу Desert Eagle (по недоразумению именуемую пистолетом), Mac-10 – основную пушку конкретных американских пацанов с района, халвовский полуавтоматический дробовик (не то АРФ, не то СПАС-12) и, конечно же, автомат Калашникова абсолютно невнятной модели. Но к этому мы уже привыкли.

Расширили и ассортимент всяческих вспомогательных вундердевайсов. Теперь, помимо уже известного ранее оборудования, наша зондеркоманда обзавелась такими совершенно дикими приборами, как магический вуду-дефибрилятор, способный воскрешать павший народ, и банка с начинкой бумера, применяемая по принципу феропод из второй «Халвы», то есть бросаемая во врага и обеспечивающая тому встречу с агрессивно настроенной ордой зомби.

Бестиарий

Достаточно серьезные изменения коснулись и всего того некрозоопарка, ежеминутно вожделеющего нашего аппетитного сурвовского мясца и не менее аппетитной кровушки. Причем среди зомби-новобранцев есть как новые специальные зараженные, так и просто особые зомбари, имеющие какую-либо отличительную особенность по сравнению с обычными анедедами.

Итак, встречайте новых гостей нашего кровавого карнавала: жокей, седлающий незадачливого сурва и отводящий его в труднодоступные даже для зубных щеток места; спиттер, плюющаяся кислотой, которая растекается по земле и напрочь отбивает желание по ней ходить; чарджер (в русской версии – «мужлан», лол), способный на бегу разбрасывать зараженных и, схватив одного, колотить его о пол или стену. Также, если карта дневная, ведьма теперь будет потихоньку слоняться, а не сидеть на месте.

Среди особых зомбаков есть и довольно-таки интересные экземпляры. Тугие на уши строители, не обращающие внимания на тиканье пайп-бомбы; ученые в скафандрах а-ля Обитель Зла, которые возлагают большой левосторонний болт на огонь и все огнепоражающее оружие, а также иногда роняющие бутылки с бумерской… кхм… субстанцией; менты, с которых иногда падает ментовская же палка-демократизатор; клоуны, водящие за собой пакован обычных зараженных. Обычно такие некромэны попадаются по одному виду на каждую кампанию игры, которые, к слову, теперь имеют сюжетную взаимосвязь.



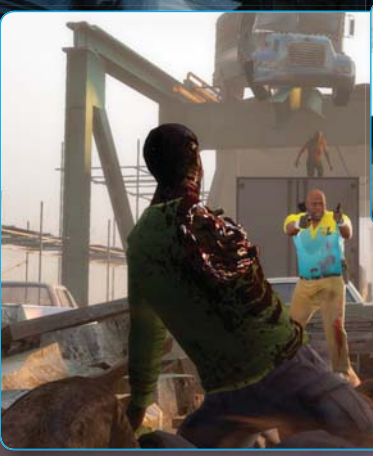
В целом, появление новых типов некрохуманов теперь налагает еще большие требования на сыгранность команды «пока еще людей». Отсиживаться в укромном углу теперь не получается, потому что на этот случай кривомордые приведут спиттера. Любителя ходить в одиночку подстережет жокей и заведет его в такие огороды, что и ЦРУ не найдет. В местах с бесконечной ордой теперь частенько нельзя отвлекаться на отставших или затупивших сокомандников, потому как остановившись на десять секунд отбить товарища, мы вполне серьезно рискуем попасть в смертельный и окончательный котел аки немец под Сталинградом.



Тимур и его кампания

Кампании стали теперь значительно интереснее. Да, за счет обилия дневных карт, игра потеряла некоторый оттенок мрака, и это не очень хорошо. Но зато теперь карты стали значительно протяженнее, и различные «повороты» также стали разнообразней и случаются чаще. Иногда попадаются места, в которых валит бесконечная орда до тех пор, пока сурвы не доберутся до определенной точки и не выруб-ят, к примеру, сигнализацию.









В другом месте надо заполнить бак машины бензином из разбросанных по залу канистр, дабы на этой машине наконец покинуть сей негостеприимный ландшафт. В третьем действо происходит на рок-сцене под рубящую из расставленных колонок музыку, пока мы ждем прилета «волшебника в голубом вертолете» (с) Крокодил Гена. Да и вообще, конец каждой кампании теперь более своеобразен: одну из них, например, надо проходить два раза – до конца, а потом от конца до начала – ход «пробежать, убивать, вызвать, свалить» уже не является стандартным для всех сценариев.

Ко всему прочему, кое-где нас радуют сменой погодных условий. Здесь разрабы даже несколько перегнули палку – на одной из карт погода меняется столь резко и непредсказуемо, что напрашиваются сравнения с какой-нибудь капризной истеричкой вроде Перис Собчак или Ксюши Хилтон.

К слову, на плакате с рок-группой, музыка которой сотрясает сцену в одной из кампаний, изображен чел, подозрительно похожий на Фрэнсиса в одной из бет первого «Л4Д», да еще и по сети плавно ползут слухи о создании кампании именно про эту группу, так что поживем – увидим.

Кроме того, некоторое обновление постигло и принцип подсчета очков при прохождении карты. Отныне количество оставшегося на конец карты здоровья и аптечек практически не играет роли, главное – количество добежавших до конца сурвов или же хотя бы пройденное ими расстояние.

Куда идти, куда податься...

Эти слова – первое, что приходит на ум (у кого он есть), когда впервые видишь количество доступных отныне типов мультиплеерной игры. Вот не люблю втупую перечислять фишки игр, но тут просто никуда не деться от желания в списочной форме выложить все те плюшки, которые ребята/юноши/девушки из Valve щедрою рукой профессионального проктолога насовали в Л4Д2. Старые режимы «Кампания», «Сурвайвал» и «Версус» никуда не делись, а к ним добавились: «Реализм», в котором зомби в лучших традициях классики валятся сугубо в голову, сами при том ухайдокивая выжившего за 5-6 ударов; «Скавэндж», в котором команды поочередно зарабатывают очки, например, стаскивая вышеупомянутые канистры (кто больше – тот сегодня крут и мощен).

Вообще, особо могу порекомендовать именно «Реализм» – он невероятно сложен, интересен и крут. Прохождение этого режима напоминает игру в «Диабло» на Баттлнете хардкорным персонажем – любой ценой хранится каждый лишний хитпойнт, героические забеги в одиночку внезапно прекращаются, и даже самые бездарные сурвы сосредоточенно чешут репы и начинают разрабатывать общую тактику. Кроме всего прочего, в этом режиме исчезают подсветки предметов, да и вообще, процесс становится еще более затягивающим и бросающим вызов хардкорным игрокам-олдскульщикам.

В общем, такая вот нам на винчестеры упала радость. Что характерно, отношение геймерского сообщества к ней разделились на два строго полярных лагеря: «Нудная непонятная фиготень» и «Аааа!!! «Л4Д»!!! Ааа!!! Убить зомби!!! Скурить сурва!!! Мозги! Мозги!!!». Отшвырнув стандартную статейную лексику вроде лаж про «достойное продолжение жанра» и «высокий уровень разработки», просто скажу, что обозренная игра – рулезнейший тактический мультиплеерный шутер с мелкими недостатками, к которым прикапываются только те, кто не вполне врубился в жанр сей зачетнейшей геймы. Так что лично я ее однозначно рекомендую, потому что она вкусная, как шашлык у костра после турпохода. Приятного аппетита!

Михаил «Фокс» Лисица

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

ОЦЕНКА **11**

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, «80 грн 00 коп», а ниже – «*восемдесят грн. 00 коп.*»).
- ❑ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ❑ Оплату проводить следующим образом:
  физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
  юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ❑ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
  по адресу 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 пять месяцев:
  «*Шпиль!*» – 50,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 80,00 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 » января 2010 г.

Плательщик: _____

	Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
	Шпиль!	Февраль 2010	Июнь 2010	1	50,00
	Шпиль! С диском			1	80,00
				Всего к оплате	

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

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	II	III	IV	V	VI
	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. _____



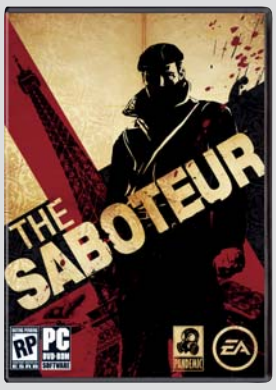
СЛАВНЫЙ УБЛЮДОК

Жанр:
sand-box
www.pandemicstudios.com/thesaboteur

Разработчик:
Pandemic Studios
www.pandemicstudios.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Процессор 2,4 ГГц
2 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
7 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Once upon a time in Nazi occupied France...

У гениального психа-режиссера Квентина Тарантино и команды разработчиков Pandemic Studios есть одна общая черта. Они одинаково не любят нацистскую Германию, но любят Францию, посему последнее творение и того, и тех служит замечательным пособием по очистке державы лягушатников от гитлеровцев. Сборник задач и упражнений прилагается – так, чисто на случай, если вы вдруг попадете в Париж сорок первого года. Также у Тарантино и Pandemic есть одна отличающая черта – погладив ребят по голове после выпуска, владелица девелоперов EA закрыла контору к чертовой бабушке, а Квентина – нет. Впрочем, закрыть его сложно, так как после открытия он, как и любой другой человек, скорее всего, умер бы от потери крови. Но вернемся во Францию. Здесь обитает замечательный ирландский парень Шон, который любит курить, виски, женщин и, несмотря на то, что по профессии механик, настолько заправски выпиливает эсэсовцев, что аж слезы на глаза наворачиваются от умиления. А Гитлер при виде такого безобразия вообще совершает многократное тройное сальто в гробу от обиды. Впрочем, боевитость главного героя оправдывает его прошлое, настолько темное, что даже прибор ночного видения не спасет. Сюжет, описывающий нежные и теплые чувства протагониста к гитлеровцам, хоть и малость отдает банальщиной и мелодрамой, все равно держится молодцом.

Плохо забытое новое

По сути, рецепт The Saboteur весьма прост, и вы, дорогие читатели, сможете сами легко приготовить нечто подобное. Возьмите Grand Theft Auto, добавьте в него Red Faction: Guerilla, немного посолите, мелко покрошите Assassin's Creed, поварите часик и выложите на тарелочке с каемочкой в духе Второй мировой.

В игре мы радостно носимся по старинным парижским улочкам, угоняем машинки и валим немчуру. Вместо ГТА-шной полиции и звезд разыскиваемости здесь нацисты и уровни тревоги: чем больше мы будем хулиганить, тем активнее нас будет искать все большее число противников. Бегство от стражей порядка можно совершить, не только с улюлюканьем мча в кабриолете по улицам, но и карабкаясь по зданиям, словно заправский Спайдермен. У Альтаира, конечно, по крышам скакать получалось куда фееричней, но ирландские механики, оказывается, почти ничем не хуже. В качестве развлечений, помимо сюжетных миссий игроку предоставляется возможность отследить несколько внесценарных линий, а также залихватски разнести в щепки кучу нацистских сооружений методом динамита, гексогена, залпов из танков и зениток. В отличие от RF: Guerilla здесь разрушается не совсем все, а только лишь немецкие сооружения а-ля противовоздушные точки, радары, громкоговорители и прочая ценная казенная инфраструктура. За уничтожение всего этого и за выполнение миссий мы получаем местную валюту, называемую «контрабандой», которой оплачивается оружие, обмундирование, пару бонусов и машинок. К счастью, в отличие от Guerilla, не нужно бегать по округе и собирать ошметки – денюжка автоматом зачисляется на наш счет, как только мы сделаем нацистам смачный бабах или расколбасим в сопли какого-нибудь генерала.

Первым делом мы испортим дирижабли

Игровой процесс занимателен. Очень весело гатить по







вражине из различного рода стреляющих средств, самые мощные из которых можно раздобыть почти что в самом начале. Обидно, что одновременно с собой можно тащить только два ствола и две взрывчатки, но и так сойдет. Шутерная составляющая весьма неплохая, а вот стэлс-элементы хочется хвалить последними словами. К противникам можно подкрадываться сзади и тихонько убивать, после чего переодеваться во вражескую форму… и нет, не свободно разгуливать среди врагов. Да, можно открыто носить оружие, но если подойти близко к врагу, он начнет подозревать главного героя, если при этом немедленно не отойти – поднимет тревогу. Если бегать вокруг негодяев, они замечают главного героя с еще большей дистанции. То же самое произойдет, если карабкаться в открытую по стенам домов, хотя гестаповцы и так огорчаются, когда Шон это делает в своем цивильном виде. Так что от маскировки толку, что молока с козла для прыжков в спортивном зале. В целом, пригодится разве что тихое убийство, чтобы не поднимать лишнего шуму и пистолет с глушителем, который просто непревзойденно решает все проблемы. Высовываясь из-за угла, можно незаметно перекромсать к чертям всю охрану и спокойно разгуливать, где надо.

Совершим небольшой терракт

Внемиссионный подрыв гитлеровских построек начинает приедаться где-то на пятом часу беспрестанного саботажа, хотя менее стойким может надоесть гораздо раньше: в Guerilla все было как-то быстрее и фееричней. А тут подошел под агитбашню, заложил динамит, отбежал, посмотрел, как красиво рухнуло. Повторил процедуру несколько раз, пока, наконец, героя не заметят. Потом либо устраиваешь увеселительные бои с превосходящими силами противника, развлекаясь прыжками по крышам и продолжая заниматься подрывными работами, либо сваливаешь из зоны поиска и прячешься в укрытии. Кстати, одним из них вполне может послужить бордель, где герой с удовольствием совмещает полезное с приятным. Такая канитель поклонникам упомянутых выше трех игр придется по вкусу, но не очень надолго. Среди прочих увеселений имеют место быть «уникальные прыжки» нагло стыренные из GTA, нахождение особых красивых мест и другие вещи, которые приведут фанатов The Sims в бурную истерику, а все остальные забьют на это до безобразия увлекательное дело. Сюжетные миссии в большинстве своем стандартны – поедь туда и всех там убей, но встречаются и мега-кинематографичные моменты, вроде побега с горящего дирижабля, за которые разработчиков хочется расцеловать в обе щеки или сколько у них там осталось. В целом же, кампания оставляет приятные ощущения.

Кино и немцы

Визуальная составляющая хороша: когда мы находимся в подконтрольном нацистам районе, все превращается в черно-белый нуар с яркими красными и желтыми цветами. Смотрится очень стильно. Но стоит нам только взорвать все вокруг и понизить уровень контроля – палитра возвращается в норму. На вкус и цвет, как говорится, но как по мне, стоило все сделать монохромным, хотя это был бы довольно рисковый эксперимент. Графика не нова, но смотрится весьма приятно и не мучает компьютер долгими загрузками. Озвучка вполне вкусная, а музыка вообще превосходная – во время боя бравурная и мощная, в моменты затишья нежная, в машине же можно послушать красивого джазу.







Гитлер капут

The Saboteur – игра неплохая, но в ней нет чего-то особо гениального или инновационного, чтобы писать кипятком каждые пять минут геймплея. Все смотрится стильно, взрывается и стреляет весело, прыгается по крышам лихо (несмотря на то, что иногда игра почему-то делает совсем не то, что должна была делать, и ты вдруг падаешь с девятого этажа, после чего герой малость умирает). Однозначно стоит поиграть всем любителям sandbox и Второй мировой, причем многие из этих любителей однозначно захотят перепройти игру через годик. Вам ведь не кажется, что убивать много тысяч нацистов – мерзко? Вот и нам почему-то не кажется.

KhaJ-Tosin
и его воображаемый друг

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

ОЦЕНКА 9+





RUNAWAY A TWIST OF FATE — ВОТ, НОВЫЙ ПОВОРОТ

Жанр:
adventure
www.runaway-thegame.com

Разработчик:
Pendulo Studios
http://www.pendulostudios.com

Издатель:
Focus Home Interactive
http://www.focus-home.com

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

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
256 Мб видеопамяти
1 ГБ ОЗУ
7 Гб на жестком диске



PC

Старые добрые традиции

Существует обычай: раз в три года Pendulo Studios выпускает очередную серию похождений «Беглецов»: экс-студента Брайана Баско и экс-стриптизерши Джины Тимминс. Кроме явной неторопливости разработчики успели продемонстрировать и преданную любовь к самым что ни есть традиционным приключениям, созданным студией Lucas Arts. Это означает, что каждое детище Pendulo двухмерно, зато старательно фаршируется дозой здорового юмора, пародий и невероятных поворотов сюжета.

Жизнь хороша, как ни крути

А тем более, если жизнь насыщена приключениями «по самое не могу». Впрочем, как говорится, кто старое помянет, тому лопатой по лбу. Девять лет – немалый строк, за это время можно дважды успеть бросить играть в игры, вернуться к этой привычке, сменить жанровые предпочтения и так далее и тому подобное. Так что вполне оправдано, что сюжет третьей части практически не связан с похождениями героев до текущего времени. Встречаются отсылки к прошлому и даже старые добрые (и не очень) знакомые, но никакой ключевой роли они не играют, так что перерывать архивы и проходить предыдущие части игры не обязательно. Хотя у самых ярых квестоманов такое желание и может появиться.

Для тех же, кто уже знаком с предысторией, у меня две новости: хорошая и плохая. Начну с хорошей: Джина, исчезнувшая во второй части, нашлась, так что поиски успешно завершены. А теперь плохая: Брайан слегка мертв, ему отрезало голову во время побега из психушки, куда его упрятали, чтобы выяснить, является ли Брайан хитрым убийцей, киллером и психом или просто жертвой обстоятельств с частичной потерей памяти. Впрочем, согласитесь, мертвого это должно мало волновать. Похороны – отличное начало очередного забега на выживание. Особенно, если сразу после церемонии мертвец звонит вам на мобильный с просьбой вытащить его «оттуда».

Мертвым положено лежать смирно, так что наконец-то и у Джины появится шанс повести себя героически, не без помощи игрока. А там глядишь – и Брайан, восставший из мертвых, присоединится к делу.

Все-таки Pendulo Studios во многом консерваторы, поэтому во всем остальном действуют по проверенной схеме, которую уже успели оценить поклонники. Все приключения поделены на отдельные «главы», в которых появилось еще больше смысла, так как теперь они разделяют не только разные локации, но и разных героев, а иногда и различные временные отрезки. Любая поставленная задача решается логически. Ну, ладно, возможно, местами эксцентрично, но не выходя за грани разумного. Ну, и по мелочи – немного остроты в сюжете, неожиданных поворотов, всех сортов юмора и пародий, харизматичных персонажей… Чего только стоит добрая медиум-шарлатан на кладбище или яростный фанат Элвиса, который в психбольнице пребывает в качестве медбрата, а не пациента.

Прогресс на месте не стоит

А вот этого стоило ожидать. Преданность истокам жанра, в том числе и двухмерности, абсолютно не значит, что создателям откровенно начхать на достижения цивилизации. Еще древние просили не только хлеба, но и зрелищ, так что от игроманов этого тысячелетия одним интересным сюжетом не откупишься. Впрочем, и не понадобилось.

Графика перестала походить на угловатые ошибки прошлого, теперь это полноценный комикс на новом графическом движке, живущий своей жизнью. Локации рисовали люди, внимательные к деталям, они же приложили свои творческие руки и ко всем участникам новой истории. Брайан больше не похож ни на очкастого студента, ни на порыжевшего двойника Димы Билана. Теперь он выглядит так, как и должен выглядеть уголовник, не совершавший своего преступления. Джина постарела, приоделась в менее откровенные наряды, но не потеряла своей сноровки, в чем можно будет убедиться во время игры (кроме того, можно будет и лицезреть ее непосредственно за работой во времена былой славы). И от просмотра можно получить настоящее удовольствие, потому как кроме талантливых художников Pendulo Studios явно разжились не менее способными и внимательными аниматорами. По крайней мере, участники действия двигаются, как это де-





лают люди разных мировоззрений и характеров, не обделены они и своей неповторимой мимикой и шармом.

Приятную картинку время от времени сменяет не менее приятное видео, обычно короткое, остросюжетное и местами интригующее, что только добавляет игре нужной атмосферности. Дабы окончательно произвести впечатление, разработчики хорошо поработали и над звуковыми эффектами: если сосед играет на трубе, вы услышите это, равно как и щелканье кнопок, когда санитар читает КПК. Присутствует традиционная для жанра музыка, едва задевающая звук и, конечно же, чего бы стоила вся работа над мимикой, если бы не было голосовых интонаций. А они есть.

Так что можно смело засчитывать Pendulo Studios в разряд экстремально скрупулезных. Наверное, именно поэтому новое творение получилось короче, чем предыдущие.

Ничего лишнего

У предков Runaway'а была одна характерная особенность: с одним и тем же предметом можно было проделать несколько разных действий (и чаще всего, только одно из них имело смысл): пнуть, потянуть, поговорить, отдать, использовать… Игроку приходилось выбирать необходимое среди внушительного списка возможных.

Так уж получилось, что именно эта традиция обошла наследника стороной. С любым доступным предметом или персонажем можно проделать два действия: осмотреть и повзаимодействовать, при этом какое именно это будет взаимодействие, уже заранее решено. Просто, удобно и не нужно перебирать все-возможные варианты. Главное, почаще смотреть и внимательно слушать комментарии героев по любому поводу. Особенно, относительно вещей, находящихся в инвентаре-карманах (кроме подробного комментария можно поближе увидеть вещицу). Более прозрачные подсказки стоит поискать.

О диалогах хотелось бы сказать отдельно, потому как они – самая слабая часть игрового процесса. Связностью тут мало пахнет. Например, можно сначала выспросить подробности о вещи, которая еще предположительно не известна, а потом уже узнать, что такое вообще было. Впрочем, ничего страшного, если вести разговоры методом «Тыкаем все возможные варианты подряд».

Если вернуться к теме приемничества, то во многих играх жанра, особенно старой закалки, можно было всерьез и надолго застрять, пропустив какую-то необходимую «горячую точку». Эту традицию третий выпуск «Беглецов» тоже оставил без внимания. Если случаются застревания, в любой момент одним нажатием кнопки можно высветить все, что вообще стоит внимания. Ну, а если вдруг с игроком случается небольшая амнезия (прямо как у Брайана), в меню «прогресса» он может прослушать небольшой пересказ событий текущей главы с акцентами на необходимых сведениях.

В общем, запутаться или зайти в тупик сложно, если не сказать невозможно.

Обещанного три года ждут

Опыт показывает, что длительные сроки ожидания могут сыграть злую шутку с игрой. А потом разработчикам приходится отбиваться от разочарованных и возмущенных «И этого мы так долго ждали?». Еще больший риск – делать продолжение какой-то успешной серии, тут вообще «Шаг влево, шаг вправо – расстрел»: переборщишь с новшествами – потеряешь преданных фанатов, оставишь все, как есть – поймаешь гнилой помидор «Это все уже было», да и новых игроков неплохо бы ввести в курс дела…

Но рисковое дело не всегда заканчивается провалом. Доказано Pendulo Studios. Вот именно Runaway: A Twist of Fate стоило ждать. А тем, кто не ждал, но набрел случайно, тем более стоит попробовать. Игра восхитительна во многих своих проявлениях: и как продолжение серии, и как представитель уже было вымиравшего, но вдруг возродившегося вида 2D-адвенчур, и как интерактивный остросюжетный фильм, и как живой комикс, и просто как хорошая, со вкусом и юмором сделанная игра.

Если закрыть глаза на местами плохо связанные диалоговые нити, то единственный существенный ее недостаток – это то, что она короче, чем ожидалось, даже чем была ее предшественница, что, впрочем, вовсе не означает, что ее не хватит на несколько приятных вечеров. Да и поиграть в нее смогут многие – Runaway 3 поддерживает сменные профили, которые можно защищать паролем, так что нахальная младшая сестра или брат не смогут отнять даже кусок впечатлений.

Впрочем, ладно. С недостатками я погорячился. Есть еще один. Следующего шедевра, пусть и с другими главными героями, придется ждать минимум три года.

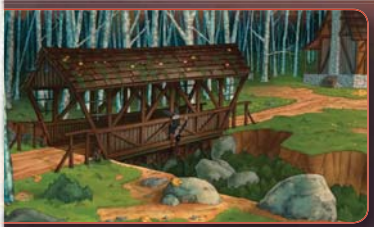
Влад Эникеев











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

ОЦЕНКА 11







ПРЕДТЕЧИ

В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

PC

Жанр:
action, shooter, RPG, космический симулятор
www.precursors-game.com

Разработчик:
Deep Shadows
www.deep-shadows.com

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

Системные требования:
Процессор 2,8 ГГц
2 Гб ОЗУ
512 Мб видеопамяти
25 Гб на жестком диске



Первое впечатление от игры крайне спорное. В том смысле, что пока тебе показывают вступительный ролик, ты подозреваешь, что оказался на планете Spore после часового освоения ее игроком: странные на вид существа, не менее странные растения, которые тоже, кстати, отличаются прожорливостью, подозрительная цветовая гамма… Вот в этом-то странном мире и потерпел крушение корабль с тремя хорошо вооруженными пассажирами на борту. Один из них – ты. Угадать, кто именно, не сложно – вот тот вот безмолвный персонаж, который ко всему прочему, кажется, то ли с бодуна, то ли под хорошим таким градусом, – это и есть ты. Остальные типа нормальные, но их скорей всего убьют, пока ты будешь осваиваться – не растения, так жуки, а не жуки, так имперцы, которые поджидают вас практически сразу же, за первым поворотом. В итоге, с первых своих кадров игра увлекает как хороший шутер, правда, гамма несколько настораживает – кислотная она какая-то слишком уж. К счастью, такое впечатление будет недолгим: это всего лишь обучение для игрока и симулятор-экзаменатор для главного героя, Триса Крайтона.

Собственно сам сюжет начинается после этого – когда нас отправляют на далекую планету Гольдин вместе с девушкой по имени Айра, к которой наш протеже явно не равнодушен. Назначение не самое лучшее, но вот сам факт присутствия Айры и то, что на этой же планете есть сослуживцы погибшего отца, главного героя радуют. Позже его обрадуют кораблем (поломанным, правда) и 20 000 наличных (из которых осталось только 500☺). Хотелось бы большего, конечно, да ладно – остальные деньги мы и сами заработаем, а этих хватит на первоначальное оснащение. Например, на покупку патронов к полученному от торговца из доков со странным и труднопроизносимым именем оружию. Патроны пригодятся, чтобы изничтожить разбушевавшихся собак таго. Делать это необязательно, но зато очень увлекательно. После этого нам дадут еще парочку заданий, чтобы мы как следует освоились с первыми двумя составляющими игры: ролевой-приключенческой (диалоги и взаимосвязь с миром, отношения с разными группировками и т.д. и т.п.), а также экшен – отстрел всего что движется не так, как нам надо. Выбор оружия вначале не самый большой, но уже тут обращают на себя внимание оригинальность вооружения. Часть из них более или менее знакома любителям космической боевой фантастики и экшенов – энергетические пушки, энергетические же гранаты, разрывные гранаты, пулеметы и прочие стволы. Но есть и более необычные и интересные хесатсак, синду, тенесек, агиша. Это так называемое живое вооружение, которое не только выглядит интересно, но и обладает уникальными, можно сказать, свойствами. В общем, советую обратить на оружие не меньше внимания, чем на вражин, которые тоже выглядят достаточно внушительно.

Тем более что, как уже говорилось, осваивать космос нам пока что не придется. Перемещаться между планетами первое время наш герой будет «самостоятельно» и ничего ему пока что в бескрайних просторах космоса не грозит. С этими составляющими игры мы сталкиваемся несколько позднее.

Вообще, это достаточно грамотный подход. Во-первых, потому что на игрока не сваливается все и сразу, не создается хаоса, разобраться в котором просто нереально. Наоборот – игрок может постепенно освоиться в мире, обучиться необходимым для выживания в нем навыкам и даже найти свой стиль игры: кто-то будет помогать ближнему своему, кто-то предпочтет путь насилия. Разветвленности сюжета как таковой тут нет, но несколько вариантов поведения все-таки предусмотрено. Во-вторых, практически в любой игре есть рубеж, после которого она кажется однообразной. С «Предтечами» дело обстоит иначе как раз из-за постепенного вливания новшеств в геймплей игры. Как только ты устанешь бегать по планетам, тебе, как на блюдечке с голубой каемочкой, преподносят новые возможности, как будто у





игры открылось второе дыхание. К тому же, это дает дополнительное игровое время, а это именно то, чего многим играм не хватает. Хорошим играм, разумеется.

Вот я и подвел вас к разумению того, что «Предтечи» – это игра хорошая. А все потому, что разработчикам удалось одинаково хорошо реализовать обе составляющие – и наземную, так сказать, и космическую. С первой мы уже немного разобрались, перейдем ко второй. Как только мы получаем в свое распоряжение полноценный (в какой-то мере) корабль, мы становится целью для пиратов. Ну, а вдруг за обшивкой потрепанного старого корабля есть что интересное? В общем, боев в космосе будет хоть и меньше, чем на земле, но они будут масштабными и интересными. Примерно как в Freelancer. С лазерными шоу, взрывами, элементами тактики и стратегии. Выглядит красиво, так что даже те, кто никогда не любил игры такого плана не могут оторваться от лицезрения и рвутся поскорее «сесть за штурвал».

Вот так ненавязчиво, легким движением руки, Deep Shadows соединили воедино две казалось бы несопоставимые вещи – экшен и тактику. Земное и космическое. Удачно соединили, надо сказать. Если сравнивать отдельно каждую часть «Предтечь» с полноценным аналогом – например, космическую симуляцию с Freelancer, экшен-составляющую с тем же «Вивисектором» – то недостатки найти можно, но без расчленения игра смотрится полноценной и хорошо сбалансированной.

На вот этой вот хвалебной ноте стоило бы добавить горького дегтю, но пока что мы с ним повременим. Так как в оригинале игра делалась на русском, то косяков перевода здесь нет – и шрифты человеческие, и голоса приятные, и шуток много, понятных нам с вами. Не будем ходить далеко: уже в самом начале игры вам встретится торговец с грузинско-армянским акцентом. Возможно, на Западе это и будет непонятным, а у нас вызывает легкую усмешку, да и в мир такой вживаешься быстрее, ведь тут есть общие точки с нашей реальностью.

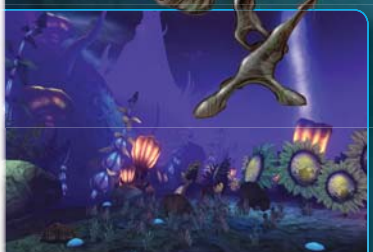
Ну, а теперь деготь, если его можно так назвать. Это графика. После предыдущих проектов разработчика многие ждали чего-то с такой же детальной прорисовкой и пейзажами, качественной физикой. От всего этого осталась примерно половина. К счастью, в эту половину вошла физика. Графика же выглядит проще, хотя масштабности игре не занимать. Разработчики уделили больше внимания самому миру, а не траве, мурашкам, в ней обитающим, и форме пролетающих облаков. Эстеты негодуют, остальные радуются – ведь и требования у «Предтечь» более гуманные.

***

Если вам требуется вывод, он есть у меня. Даже если отбросить в сторону тот факт, что Deep Shadows в «Предтечах» умудрились сделать качественный и вкусный винегрет; есть в этой игре что-то, что располагает потратить вот те самые оговоренные разработчиками 60-80 часов на прохождение именно этой игры, а не какой-нибудь другой. Это затягивающая атмосфера и интересное повествование, которое напоминает хорошую космическую фантастику, это оживленные бои с оригинальными противниками, это диалоги с персонажами, которые на самом деле приятно читать, и это битвы в космосе, которые заставляют сказать «вау» даже видавших виды игроков.

Alisa







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

ОЦЕНКА 11





Dark Fall: Lost Souls

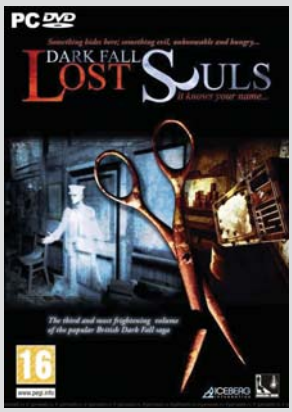
Тени сгущаются

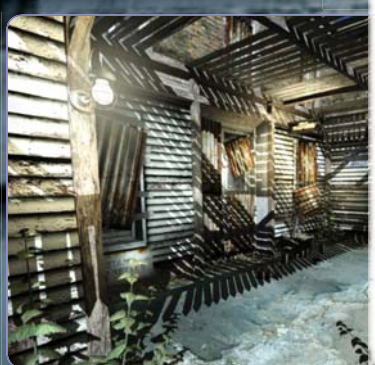
Жанр:
adventure
www.darkfallgames.com

Разработчик:
Darkling Room
www.darklingroom.co.uk

Издатель:
Iceberg Interactive
www.iceberg-interactive.com

Минимальные системные требования:
Процессор Pentium 4
или аналог
512 Мб ОЗУ
256 Мб видеопамяти





В объятиях тьмы

Ты можешь сколько угодно заверять других, что на самом деле не боишься темноты, и вообще, тебя напугать практически невозможно. Но когда ты очнешься один во тьме, душа твоя непременно забьется в самый дальний уголок твоих пяток, а по коже пробежит неприятный холодок. Глаза будут тщетно напрягаться в попытке выхватить привычные очертания предметов, да и запах будет незнакомый – как будто сыростью, будто землей, но ничего конкретного. Не говори, что ты не станешь судорожно ощупывать карман в поисках мобильного телефона, чтобы пролить хоть какой-либо свет на свою судьбу.

Но тьма не терпит неуважительного отношения к себе и будет мстить. Что такое слабый свет фонарика против нее? Всего лишь более плавный переход, полутьма. Но будешь ли ты все так же смел, когда тебе на мобильный телефон начнут приходить загадочные сообщения от неизвестного абонента? Когда с разных сторон будут слышаться подозрительные шумы, шорохи, шипение и детский смех? Когда глаза начнут видеть такое, что захочется ослепнуть?

Поздно. Если уж начал однажды играть в эту игру, лучше дойти до конца, каким бы он ни был, победным или трагическим. Другого выбора, по сути, игра с тьмой не оставляет.

Колыбель ужаса

Сделать по-настоящему страшную игру в жанре adventure не так-то просто, без превращения ее в подобие survival horror. Конечно, гораздо легче держать игрока в напряжении, когда он вооружен лопатой, в крайнем случае – оглоблей, а на него валят толпы разного рода паранормальщины, чем медленно и постепенно погружать в тонко продуманную атмосферу, пугать одним шепотом, одним шорохом, одной секундой угасания фонарика. Да и кому сейчас на такое хватит терпения?

А у Джонатана Боакса хватило, и в 2002 году всему прогрессивному миру была явлена первая часть кошмара, разворачивавшегося в городке Довертон рядом с заброшенной железнодорожной станцией после окончания Второй Мировой. Ну, а непрогрессивному человечеству, и нам в том числе, эта своенравная игра была явлена только два года спустя после выхода.

Dark Fall: The Journal не отличалась потрясающей графикой, зато могла похвастаться нетривиальными загадками (по крайней мере, не из пальца высосанными, как это, увы, часто бывает с квестами), плавным, но затягивающим развитием сюжета и повышенной атмосферностью. Если учесть, что к созданию игры-истории приложил руку практически один человек, то можно смело записывать ее в список исключительных случаев. Не удивительно, что позже мир увидела и вторая часть саги про исчезающих людей, но уже в другом месте – на таинственном маяке, правда, ее многие сочли куда менее ужасающей, но гражданин Боакс решил взять реванш в третьем раунде, поэтому под бурные аплодисменты встречаем Dark Fall: Lost Souls.

Судьба (и воображение автора) забрасывает нас обратно, в городишко Довертон, на заброшенную железнодорожную станцию, правда, уже в текущем, 2010 году и в личине Инспектора, расследовавшего историю 11-летней девочки, таинственным образом исчезнувшей пять лет назад. Сразу после того, как ее выгнали из школы за излишнюю мрачность и увлечение оккультизмом. Были поиски, был даже подозреваемый, но правда постоянно ускользала. Теперь, похоже, расследование продвинулось как никогда, но следы уводят все глубже и глубже во тьму. Хватит ли у вас смелости, чтобы довести свое дело до конца?

Маленькая девочка со взглядом убийцы

Расхваленный за свои многочисленные заслуги перед игростроем, Джонатан Боакс не только не теряет квалификации, но и повышает планку, делая ставку на то, что можно считать главным достоинством и предыдущих частей серии – атмосферность и сюжет.

Со времен первой игры, где нас пугали в основном голосами, фантомами и внезапно гаснущим светом, арсенал приемов по приведению игро-





ка в напряженное и напуганное состояние значительно расширился. Во-первых, главному герою противостоит теперь не некий демонический Источник Тьмы в каком-либо из своих образов, а Призрак Мрачной Девочки, что значительно страшнее. Во всяком случае, Источник Тьмы знал, чего хотел, не подсовывал всяких мерзопакостей, не хихикал подло за спиной и не заставлял играть в свои игры (ну… почти). Во-вторых, за нервы будет дергать некто Эхо, присылая сообщения на мобильный телефон. Сначала они кажутся бессмысленными, будто бы балуется одноклассник пропавшей или сама Эмми, но со временем становится очевидно: Эхо подсказывает и направляет, вот только… в чьих интересах? В-третьих, на злополучной территории поселились неприятные существа, высасывающие жизненную энергию: пиявки, удерживающие «заблудшие души» и не котирующие острые предметы, и тени, которые боятся только, как нетрудно догадаться, света. В-четвертых, несколько билетов в прошлое, которые нужны, чтобы помочь заблудшим душам исправить самые страшные ошибки их жизни. В любом случае, всегда найдется кто-то, кто пожелает скрасить ваше одиночество в неравной схватке с Ужасом.

Масла в огонь добавляют эффекты: картинка перед глазами немного «колыхается» (все-таки инспектор – не оловянный солдатик), после особо страшных моментов громко стучит сердце, медленно возвращаясь в исходный ритм, фонарик иногда немного гаснет, таинственный голос говорит «здесь», когда нужно дополнительное освещение, а пиявки премерзко шипят. Стоит ли рассказывать об ощущениях, когда в темном углу комнаты обнаруживается Тень, и нужно срочно устроить ей сеанс светотерапии? Вместе с количеством обитателей, увеличилось и количество действий, хотя не волнуйтесь, «почитать» будет что, иначе это был бы не Dark Fall. Появились и задачи, требующие от игрока сноровки, но они редки, и игра всегда оставляет шанс реабилитироваться, если не получится с первого раза.

Лояльность Джонатана коснулась людей, которые не знакомы с предыдущими его творениями, и даже несмотря на то, что события третьей части разворачиваются на территории первой, Довертон настолько изменился, что это мало поможет «ветеранам». К тому же, изучение «всей подноготной» злополучного города перед началом игры абсолютно не обязательно. Все, что нужно знать для успешного путешествия, будет заботливо подсунуто под нос. Ну, или спрятано – тут уж не серчайте. Впрочем, прошедшие перед медными трубами огонь и воду, встретят знакомые лица, а скорее, имена и голоса, истории «заблудших душ» смогут обогатить картину мира Dark Fall интересными подробностями.

Там на неведомых дорожках скелеты бродят в босоножках…

Разработчик пообещал новый движок, и картинка на самом деле значительно похорошела, но не утратила своей мрачной очаровательности. По-прежнему перед глазами экран с активными точками, и для любых действий, в том числе, для перемещений, нужно наводить мышь на соответствующую область. Правда, такая «экранность» не выглядит настолько косолапо, как это бывает в других играх, сказывается упомянутый выше эффект «взгляда живого человека», к тому же, поворачивается, смотрит вверх и вниз герой именно так, как это делает обычный человек: резковато, с опаской, готовый в любой момент встретиться лицом к лицу со своим противником. За содержимым своих карманов не нужно лезть аж в дорожную сумку: вот оно, все ваше богатство, в нижней строке экрана. Здесь же – мобильный телефон, полный подсказок и намеков, присланных Эхо, источник дополнительного освещения и возможность сохранения и загрузки игры.







Твой ужас и страх

Что такое Dark Fall: Lost Souls? Это напряженная атмосфера и мрачные локации первой части, путешествия во времени и плавно открывающаяся истина, как во второй части, сплетенные воедино и обвитые вокруг нового сюжета, придуманного маэстро жанра Джонатаном Боакса. Только еще больше напряжения, еще больше гнетущей атмосферы и пугающих моментов, еще страшнее. Действительно трудно представить какое-то более удачное завершение трилогии, тем более что финал в этом повествовании не один.

Для тех, кто искал одну из лучших пугающих адвенчур, отличный новогодний подарок.

Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА 10







Покорение Америки
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

Принимай дурака, Америка

Жанр:
симулятор, гонки
www.rignroll.ru

Разработчик:
SoftLab-NSK
www.softlab-nsk.com

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

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

PC







Первым делом перевозки, ну а девушки потом

А везучий парень этот Ник Перепелов. Только приехал в Калифорнию, и уже – вуаля – собственная компания с симпатичной секретаршей на борту, тачка и 200К в виртуальном кармане. Страшный, как Буратино во плоти, но и все вокруг не многим лучше. Вот они какие, американцы…

Задача на первые дни ясна как калифорнийское солнышко: заезжаем на ближайший склад, выбираем себе груз и везем его из пункта А в пункт Б, попутно обгоняя конкурентов, если таковые имеются в текущем задании. В пункте Б забираем положенную по заслугам сумму и решаемся на следующий заезд. Звучит просто, но не так-то легко это сделать без приключений. Во-первых, страна чужая, нравы дикие. Местные гаишники буквально вырастают из ниоткуда, стоит только немного расслабиться и пошалить на дороге. А взяток они не берут. И если уж сели на хвост, просто так не уйти. Да и не выгодно пытаться – только сумма увеличится. Так что придется привыкнуть к местным ПДД, не превышать скорость, послушно смотреть в зеркала, прежде чем перестроиться в соседний ряд, и стараться не попадать в аварии. Хотя это не всегда будет возможно.

Ну, а дальше повышайте свой рейтинг, налаживайте отношения с коллегами, разбирайтесь с мафией, нанимайте водителей, покупайте им что-нибудь приличное из тачек, и пусть крутят баранки уже для вас. Выбор не слишком широк, впрочем, как и для вас, зато пробег разный. Расширяйтесь и не забывайте гонять, соотношение одного и другого зависит только от игрока.

Что касается приключений вне обычного ритма жизни, они сами находятся. Вернее, звонят на мобильный и дают очередное задание или манят интригующими намеками.. в общем, в любом случае, попадаются. Причем в самый неподходящий момент, когда только-только берешься за очередную перевозку. Что обидно, сам Ник никогда и никому не звонит, не предлагает своих услуг, не узнает, как дела у старых партнеров. Даже девушкам никогда не перезванивает, хотя те иногда дают свой номерок и заверяют, что будут ждать звонка.

Бриллиантовые дороги

Глядя на графику игры, трудно не вспомнить 18 wheels of steel и не удивиться системным требованиям «Дальнобойщиков 3». Поклонники серии ждали восемь лет и получают графику, которую явно создавали в первых годах, а уж остальные ушли на изучение американских дорог, разработку сюжета и придумывание самых разнообразных грузов, от банальных до экзотических. Картинка в принципе сносная, но возмущение – вполне оправданная реакция на то, чего пришлось ждать так долго.

Разочарование проходит неожиданно, когда после нескольких игровых дней езды при хорошей погоде начинается ливень. Настоящая красота, которую стоило бы увидеть и почувствовать на собственных колесах. Несмотря на то, что Калифорния – достаточно солнечный штат, водителя местами будет заставать и снег, и зной, и дождик проливной, и все связанные с погодой и небесными светилами эффекты. Например, не удивляйтесь, если солнце будет слепить так, что дорожные знаки будут едва различимы, а густая завеса дождя не позволит видеть дальше метра. Впрочем, дожди и снег исчезают быстро, не оставляя следов.

Похоже, в Калифорнию, вместе с Ником Перепеловым, перекочевали и наши две основные проблемы: дураки и дороги. Дураков хватает, особенно, если в настройках «трафик» выставить побольше. Уж тогда эти самые дураки сбиваются в стайки, вернее – в линейки, и едут на черепашьих скоростях, в носах поковыривая. Гуди-не-гуди – не уступят, пусть у тебя хоть все строки заканчиваются, а на счету нолик без единички. Кстати, автоинспекция штрафует не только, когда вы подрезаете кого-то – если вас подрезали, платите опять-таки вы. Ничего не знаем, «помеха справа». Так что нервных заранее просим запастись валидолом и матерными словарями.

Что касается дорог, то они тут тоже далеко не в самом лучшем состоянии. То тут, то там перекрыто, отдельные полосы закрыты ради ремонта, которого не наблюдается, но он идет. Кое-где дороги загорожены бетонными блоками, много где – обнесены забором, так что съехать с маршрута достаточно трудно, тем более, что пути для







срезов станут доступны далеко не сразу.

Впрочем, на американских дорогах иногда случаются такие аномалии, что время от времени приходится лишний раз проверять настройки – вдруг в управлении есть пунктик «кинуть болтик». За вами могут погнаться полицейские-призраки, которые проедут насквозь следующую по вашим пятам машину. Чего уж говорить, что не всегда понятно, откуда они берутся, когда их меньше всего ждешь, да и вообще бы век еще не видел. Были замечены случаи легковых авто, едущих в легковых авто, вот до чего иностранная техника дошла. А иногда транспорт просто проваливается сквозь землю, а вы говорите, Чернобыль! Случались и исчезновения людей. Тормознешь свой груз, спросишь «куда тебе надобно, старче?». Выясняется – не по пути. Говоришь «Увы», а человек уже и в воздухе растворился. А ведь кроме этих автостопщиков в городе никого и не наблюдается. Можно, конечно, попытаться ради развлечения сбить хотя бы кого-нибудь из голосующих, но, увы, на проверку они тоже оказываются призраками, хотя по радио сообщали о трагических случаях.

Будем надеяться, что с выходом патча, который уже в пути, «Ник в Стране Чудес» окончательно превратится в «Покорение Америки».

Низко полетела, видимо, к дождю

Ездить приходится аккуратно. Разработчики постарались сделать достаточно чувствительную модель повреждений, в какой-то мере, возможно, даже перестарались. Достаточно лишь немного тюкнуться – и все, стекло украшают трещины, а дверца держится на соплях. А если что-нибудь посложнее, то и ехать станет трудно. На ремонт придется раскошелиться. Как, впрочем, нужно будет раскошеливаться на заправку, смену покрышек и прочие разного рода поломки. Например, во время очередного заезда запросто может полететь тормозная система, и придется добираться до ближайшего СТО на ручнике. Там же можно раскошелиться на все дополнительные «примочки», вроде GPS-навигатора, дополнительных зеркал, круиз-контролера и датчика освещенности. Правда, на разных СТО товары разные. Там же можно заняться перекраской и улучшением двигателя.

Гораздо меньше реальность напоминает физика игры. Легковушка полицейских может так толкнуть ваш многотонный тягач, что он улетит и перевернется. Вы же, в свою очередь, тоже можете пинать участников дорожного движения и те, словно картонные коробки на колесиках, будут отлетать в разные стороны. Самые страшные участники движения – дорожные знаки и тонкие столбы: стоит только на скорости влететь в один такой, как фура встанет на месте, будто после встречи с бетонной стеной, а то и падет на бок вместе с прицепом вместо того, чтобы подмять под себя с виду хилую конструкцию.

Ревет и стонет Mack широкий

Слушать рев мотора, вой полицейских сирен и глухое «тюканье» во время столкновений – удовольствие сомнительное, тем более, что призрачные города вообще не издают никаких шумов. Настоящим сюрпризом в игре оказалось радио. Драйвовые мелодии чередуются с новостями, что действительно создает необходимую атмосферу. Мелодий в репертуаре не слишком много, но их всегда можно пополнить собственной музыкальной библиотекой, достаточно закинуть треки в соответствующую папку.

Видеоролики – явно не конек разработчиков, но встречаются достаточно часто: когда вас штрафуют, когда вы куда-нибудь заезжаете, когда встречаете кого-то из знакомых на дороге и т.п. Чтобы каждый раз не просматривать одно и то же, ролики можно отключить в настройках, оставив только сюжетные. Во время выезда из склада игроку показывают короткое видео, после чего управление уже разогнанной фурой передается в руки игроку, так что будьте готовы резко поворачивать на первых же секундах своего путешествия, а так же метко угадывать, какой поворот вам нужен не глядя на дорожные знаки. Если выбрать неправильный, придется еще долго колесить в попытках доехать до развязки или ближайшего разворота.









Король дороги

В игре три типа сложности и два режима: сама игра и единичный заезд. Обозревать свой грузовик можно со всех сторон света и из кабины. Мышь потребуется, чтоб крутить головой или камерой, для всех остальных действий достаточно клавиатуры, хотя в идеале лучше задействовать руль.

Разносортные баги и не совсем убедительная физика создают впечатление слегка сырой игры, к тому же графика далеко не первой свежести, но «Дальнобойщиков 3» спасает интересный сюжет и миссии, а также сотни поклонников серии.

Влад Эникеев

Графика:	5
Геймплей:	7
Звук:	8
Управление:	9
Сюжет:	11

ОЦЕНКА **8**





Вышел Майерс из тумана, вынул биту из кармана:
– Буду битой зомби бить, нефик мертвым тут ходить!
(с) детская считалка в Змеином городе

Pound of Ground

Почем фунт зомби?

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

Разработчик:
Centauri Production
www.centauriproduction.com

Издатель:
Cinemax
www.cinemax.cz

Издатель у нас:
Акелла
www.akella.com

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

PC

Хотим вас обрадовать, дорогие читатели. Похоже, на ваших глазах, здесь и сейчас, зарождается новая традиция. Первый номер прошлого, 2009 года украшала «лапка» зомби из Left 4 Dead. Первый номер нового, 2010 года тоже частично посвящен этой игре. И она, кстати, снова оказалась в рубрике «Мегагейм». Но мы не к тому, что каждый год под новый год Valve будет выпускать новую часть «Л4Д», а к тому, что зомби-тема прочно прицепилась к постновогоднему номеру «Шпиля!». Как к алкоголикам каждый год 1 января приходит белочка, так к шпилерам – зомби. причем как выяснилось, приходят они не сами, а еще и приводят с собой своих друзей. А кто, угадайте, может быть в друзьях у зомби? Неа, вовсе не Снегурочка, а просто другие зомби. Плохие и хорошие. С плохими зомби вы можете познакомиться в рубрике «Ацтой», а зомби хороших можете увидеть прямо здесь и сейчас.



Нет, речь идет вовсе не о том, что разработчики решили перевоплотить нас в шкурку отчаянного зомби, которому по вкусу не человечинка, а более изысканные деликатесы и поэтому он готов спасти мир с человеками, готовящими разные вкусности. Под хорошими зомби мы понимаем хорошую игру о зомби. Такую, как «Pound of Ground: Убитые дважды». Постоянные читатели журнала тут же вспомнили весенний номер «Шпиля!», в котором было опубликовано превью об этой замечательной игре. Так вот, для них рецензия будет предельно краткой: «игра вышла именно такой, какой мы ее ждали, играть всем и срочно», остальным же советуем дочитать статью до конца, чтобы понять, что к чему.

А были ли змеи?

Играем мы неким парнем по имени Майерс, который пришел в себя на ферме где-то на Диком Западе. Очнулся – а вокруг зомби. И только фермерша из окошка ружьем машет – мол, веди сюда этих зеленых парней, а я им покажу, что и как в нашем мире. И показывает блин! А мы тем временем обзаводимся дубинкой и идем избивать зомби самостоятельно. Причем чем сильнее стукнешь – тем больше шансов выбить остатки жизни из мертвяка за один раз и получить при этом денежку. Об управлении рассказывают тут же – всплывающими подсказками, так что, по сути, первая миссия – это и есть обучение. Итак, бегаем – бьем, собираем предметы, потом уничтожаем генератор, а дальше нам открывают доступ к машине. Йе-хоу! Теперь мы можем уничтожать зомбиков не только собственноручно, но и сбивать

















их на машине. И тут тоже – чем сильнее «пульнешь», тем больше заработаешь. Дорога до города долгая, так что заработать можно немало, а потом эти денежки пригодятся для улучшения машинки. Так со временем наша тачанка превратится во вполне себе цивильный броневичек. Собственно, вот в этом первом этапе нам и раскрывают все особенности игрушки, дальше два варианта путешествия по миру просто перемежовываются. Но это вовсе не значит, что «Pound of Ground: Убитые дважды» – игра скучная. Процесс убиения зомби сам по себе достаточно веселый, плюс нам периодически подсовывают нестандартные задания, и кроме того все это снабжается видеовставками с комментариями к происходящему на экране.

Вот тут-то разработчики оторвались по полной программе, добавив много черного, неполиткорректного (выражаясь их же словами), а также разного прочего юмора. Местами петросянят, местами – действительно смешно. В любом случае, выставки эти полезны, так как они делают повествование игры связным, собственно, таким вот нехитрым способом передается сюжет игры, ибо ни бесед, ни поиска каких-то предметов, проливающих свет на происходящее, в игре просто нет. А следить за сюжетом стоит, так как нас ожидает много интересных встреч и неожиданных поворотов, которые невнимательные могут попросту пропустить.



Шутки шутить будем

Само же по себе происходящее достаточно заштампованное: склероз главного героя, сумасшедший ученый, устройство, которое превращает всех в зомби… Но это только на первый взгляд. Потому что при чуть более тесном знакомстве с игрой понимаешь, что перед тобой не что иное, как пародия. Пародия на все эти многочисленные «зомби шутеры» с их бесконечным количеством врагов и оружия. Смешная и забавная, но кроме того – драйвовая, потому что толпы врагов тут ничуть не меньше, чем в играх, на которые она намекает. Так что даже если вы не любите пародии как таковые и с чувством игрового юмора у вас туговато, стоит поиграть в «Pound of Ground: Убитые дважды» пару часиков, просто чтобы расслабиться.

А вот кому не стоит играть в «Pound of Ground: Убитые дважды», так это любителям красивой графики. Мир прекрасного эта игра обошла стороной. Конечно, от проекта с мультяшной графикой тупо ждать реалистичности или детализации, но, как минимум, можно было сделать объекты более обтекаемыми и интересными. В большей мере это, конечно, касается роликов – они уж совсем угловатые, но в определенной степени касается и самого игрового процесса. К тому же, на большом расстоянии некоторые объекты просто не видно, так что легко можно потерять собственный драндулет, просто отойдя от него на приличное расстояние. К счастью, ключевые объекты-цели потерять не грозит – в правом верхнем углу есть удобная карта, по которой можно сориентироваться даже в самом густом зеленом тумане.

Будет весело

Самое главное достоинство «Pound of Ground: Убитые дважды» – ее самобытный юмор. Поэтому когда вы устанете от сурьезных и пафосных игр типа Left 4 Dead, Disciples или DiRT2, не примените поиграть в «Убитых дважды», чтобы расслабиться и просто получить удовольствие.

Alisa

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

ОЦЕНКА 10







GYROMANCER КРУЧУ, ВЕРЧУ, ЗАПУТАТЬ ХОЧУ

Жанр:
arcade, puzzle, RPG
www.dlgames.square-enix.com/gyromancer/us

Разработчик:
PopCap Games
www.popcap.com
Square Enix
www.square-enix.com

Издатель:
Square Enix
www.square-enix.com

Системные требования:
Процессор 2,0 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти

PC | X360



Логические игры долгое время стоили особняком, но Puzzle Quest показал, что паззлы можно использовать не только как самостоятельные казуальные развлечения, но и как составляющую большого игрового мира. Серия существовала достаточно долгое время (и существует поныне), так что неудивительно, что и другие разработчики обратили внимание на эту пока еще не потрепанную идею. В итоге, на суд игровой общественности один из мировых лидеров игрового мира, компания Square Enix, совместно с именитым разработчиком казуалок, PopCap, представила Gyromancer – RPG, в которой бои проходят путем составления трех одинаковых фишек в ряд.

Уже из одного только имени издателя понятно, что игра получилась красивой – я лично не помню ни одного творения от Square Enix, которое бы не вызывало умиления и восторга своей графикой. В роликах картинка «плоская», но она настолько напоминает иллюстрации к фэнтези-книгам, что в историю втягиваешься намного быстрее и сильнее, чем если бы процесс сопровождала навороченная трехмерная графика. К тому же, посмотрите на героинь игры и скажите, что они некрасивы. Спорим, язык не повернется?

Что касается самого игрового процесса, то велосипед разработчики, может, изобретать и не стали, но сделали его непохожим на другие, виденные раньше. Во-первых, это касается самой идеи. Игроку не просто придется менять местами фишки, а поворачивать их по часовой стрелке. Звучит просто, но на самом деле это заметно усложняет задачу, заставляет приложить к игре все свое воображение и пространственное мышление. Банально сообразить, где окажется фишка после поворота – уже нетривиальная задача. Продумать ходы на пару шагов вперед – еще сложнее. У меня, хоть я и считала, что сильна в пространственной геометрии и соображалка у меня работает нормально, получаться начало только к концу первого уровня. Хорошо еще, что в игре есть тренировка, чтобы сообразить, что к чему.

В Gyromancer, в отличие от Puzzle-серии, главные герои сражаются не самостоятельно, а при помощи монстров – перед боем надо выбрать одного из трех сопровождающих тебя бойцов. После битвы характеристики монстров растут, по окончании уровня начисляются деньги и прочие полезные мелочи, которые можно и нужно тратить на развитие своих подопечных. Можно прокачивать монстров или менять их на новых, более совершенных. К счастью, привыкать к новым атакам не придется – они используются автоматически при наборе определенного количества энергии. Игроку просто надо задействовать «пламенные» фишки на поле – точно так же, как и обычные.

Ко всему вышесказанному стоит добавить, что в игре есть полноценный и интересный сюжет, который подается вставками не только между уровнями, но и между некоторыми боями, и следить за ним достаточно интересно. Но есть у игры и заметный минус – это звук. Музыка тут только местами приятная, чаще всего она действует на нервы своей монотонностью. Так что звук советую сделать потише – чтобы не мешал наслаждаться игровым процессом ни вам, ни окружающим, которые просто могут разозлиться в итоге на вас из-за возникшей головной боли. Предприняв же эти несложные меры предосторожности, запаситесь чаем и едой – ближайшие несколько часов/суток от компьютера оттащить вас можно будет только силой.

Pantera sls







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

ОЦЕНКА 10


ШПИЛЬ!
RECARO
EXEDY
MOTUL
PIAA


LEFT 4 DEAD 2
TM


ШПИЛЬ!


COLIN McRAE
DIRT 2
MONSTER
MONSTER







ДА БУДЕТ МЯСО!

Редакция уже надеялась на то, что зомби оставили нас в покое и хотя бы до следующего номера не будут преследовать, ан-нет! Уже под самый конец «Акелла» умудрилась выпустить еще одну игрушку на эту вечно живую и трепещущую тему. Итак, встречайте «Кримсонленд» на колесах»… ой… то есть Zombie Driver!

Оговорочка, как говорится, «по Фрейду», ибо Zombie Driver напоминает Crimsonland так же сильно, как первая часть «Готики» напоминает вторую. Хотя, в то же время, она похожа и на Alien Shooter, и на прочие «блаблабла шутеры» иже с ним. Аркадные экшены – они все на одно лицо, меняется только антураж, графика и враг. Главная цель игрока всегда одна и та же – уничтожить как можно больше врагов, попутно выполнив какую-то глобальную цель. В данном случае, это спасение нескольких выживших человечков, укрывающихся в том или ином здании. Их надо забрать и отвезти в надежное место. Причем сделать это надо за строго отведенное время, пока зомби не успели до них добраться. Собственно, это и делает игру более сложной, потому что на пути у нас стоит множество живых мертвецов, которые не прочь добраться до вас. Гуляют они большими толпами, закидывают вас подручными предметами и просто просятся под колеса. Но безобидными, на самом деле, их назвать никак нельзя – дайте зомби пару секунд, и от вашей машины не останется ничего. Кроме того, тут есть не только рядовые и слабые зомбяки, но и более сильные монстры. Разнообразие не шибко заметно, тем более что «чавк» при раздавливании мертвяка машиной от его разновидности не меняется, но убивать их несколько сложнее. Так что оружие и броня не помешают – их мы будем устанавливать на заработанные за спасение людей и убийство врагов деньги. На первых порах стараешься задавить как можно больше зомбиков (вспоминается «Кармагеддон»), но на самом деле особо стараться не надо – даже простого выполнения основного задания достаточно, чтобы быстро развивать свою тачку. Самих машин всего аж шесть штук – маловато будет для получения тотального удовольствия кровавым автоманьяком. Правда, и самих миссий немного (всего лишь 17), так что игра легко проходится за несколько часов. Но будь она более длительной, она бы быстро надоела – процесс достаточно однообразный, миссии хоть и меняются, но очень уж похожи друг на друга. Так что отведенного разработчиками времени как раз достаточно, чтобы насладиться процессом, не успев от него устать.

Правда, есть в игре момент, от которого устаешь буквально через пару минут. Это музыка. Визжание мотора и тормозов – куда не шло. Музыка – ацтой полный. Отключив звук в игре и запустив собственный плейлист, вы ничего не потеряете, скорее даже наоборот. А вот к графике придраться не получится – для игр такого класса она не просто вменяемая, а даже красивая.

***

В общем, Zombie Driver – это игра, что называется, на любителя. Эдакий казуальный автошутер, который способен скрасить пару вечеров. Будь в игре кооператив, она могла бы быть гораздо веселее, но, увы, разработчики таких игр все еще игнорируют этот режим…

Alisa



Жанр:
arcade
www.zombiedriver.com

Разработчик:
Exor Studios
www.exorstudios.com

Издатель:
Exor Studios
www.exorstudios.com

Издатель у нас:
Акелла
www.akella.ru

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
512 Мб ОЗУ
256 Мб видеопамяти



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

ОЦЕНКА **9**









ПУСТИЛИ ПО МИРУ

Жанр:
simulation
www.thesims3.com

Разработчик:
Electronic Arts
www.ea.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
Установленная The Sims 3



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

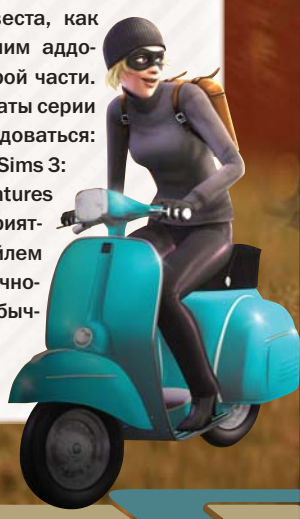
ОЦЕНКА **9**

Вряд ли есть в мире люди, которые смели сомневаться, что, выпустив The Sims 3, разработчики не сделают к нему кучу аддонов. Первая весточка о дополнениях появилась еще в августе, когда была анонсирована The Sims 3: World Adventures. Второй весточкой стал сам выход аддона.

Что же добавил он такого, ради чего стоит его покупать и ставить на свой компьютер? Ну, во-первых, как всегда увеличилось количество предметов – дополнительные шмотки, прически и столики – в общем, все, что только нужно опытному симоводу. Во-вторых, это собственно сам аддон, который представляет собой возможность путешествовать по миру. К услугам игрока Китай, Египет, Франция и прочие прелестные города и веси, заставляющие играть не только впечатлениями и возможностями, но и необходимостью зарабатывать на все это деньги. Самое простое путешествие обойдется в 1300 симских денег, но кроме этого стоит иметь еще хотя бы столько же денег с собой, чтобы действительно исследовать мир, а не смотаться куда-то «для галочки». Есть и более дорогие путешествия, так что работать нужно немало, скорей всего, даже придется сначала сколотить капитал, а потом уже путешествовать. Хотя я выбрала вариант «студенческий»: разрушаем дом, делаем небольшую «будку» с самым необходимым (холодильник, туалет, душ, кровать) и ставим на улице рядом с «домом» мольберт. В итоге у меня оказалось около 15 штук на отдых и путешествия и возможность быстрого заработка уже через час игры☺.

Техническую часть The Sims разработчики трогать не стали – скорей всего, до четвертой части, если таковая будет, ничего существенно и не изменится. Но минусом это назвать сложно, ибо игра не тормозит и смотрится вполне прилично. Первые несколько путешествий просто сидишь и рассматриваешь достопримечательности, детали строений, архитектурные особенности… Потом это немного приедается, но все-таки эстетическое удовольствие, вызванное интересными видами, – одна из сильных сторон игры.

Что касается приятного времяпровождения, то приключения на пятую точку виртуального подопечного найти действительно можно: путешествия – это не просто перемещение с одной локации на другую, как было в «отпускном» аддоне ко второй части. Тут есть мумии, клады, тайники и прочие прелести активного отдыха. Для любителей более классического и спокойного отпуска есть возможность опробовать местную кухню и приобрести рецепты новых блюд, приобретение новых навыков, знакомство с культурой и менталитетом местных жителей, изучение песен и т.д. и т.п. Перемещается сим в путешествиях на аутентичных транспортных средствах – самокатах, велосипедах или просто пешком. Управлять транспортом игроку не дают, можно только любоваться со стороны. А жаль. Мне всегда хотелось устроить в симсах кармагеддон☺. Но даже без этого исследовать новые локации достаточно интересно, правда, при этом приходится немало внимания уделять естественным потребностям, что занимает немало времени. Трехдневное путешествие – по сути, пустая трата денег как раз из-за того, что половина времени уходит на поиск еды/туалета/ванной. Но зато это именно The Sims, а не некое подобие квеста, как было с одним аддоном ко второй части. Так что фанаты серии могут радоваться: для них The Sims 3: World Adventures станет приятным коктейлем из привычного и необычного.



Pantera sls





КРАСНАЯ ПЛЕСЕНЬ

RICK MARCINKO ROGUE WARRIOR

Фор мазер Раша

Ты уже стал достаточно взрослым, чтобы узнать: игровой процесс Rogue Warrior дарит нам уникальную возможность стать Ричардом Марчинко. Это реально существующий морской котик, прошедший Вьетнам и другие приятные места, после которых количество дырок в организме значительно возрастает. А еще он писатель, но об этом мало кто знает, а если и знает, то не догадывается. Тем не менее, возможность поистине уникальная, так как до этого господином Марчинко нам быть не доводилось, и бог милует, не придется. Сюжет игры основан на книге, написанной им кровью убитых недругов и рассказывающей, как он в тылу советского врага творил демократию в 80-х. Собственно, такая история не вызывает ничего иного, кроме сладкого чувства ностальгии по кассетным видеомагнитофонам и фильмам категории «Б», где под гунявый перевод главный герой говорил «До свйиданйа» и убивал много-много советских негодяев.

Обложить козла матами

Впрочем, с первого уровня ощущается, что кассету как-то малость подзажевало: действо идет неспешно и печалит вялой динамикой. Корейцы, которых мы заправски выпиливаем первую половину игры, умело ругаются на своем родном и радостно гибнут под пулями. Но процесс не ощущается всеми фибрами души (или как там называется то маленькое черненькое внутри меня) и не вызывает дикой эйфории автоматной бойни. Голос главного героя, принадлежащий богоподобному Микки Рурку, больше раздражает, чем подзадоривает. Особенно потому, что примерно 2% фраз, сказанных героем, являются цензурными. Не поймите меня правильно, матюки я люблю даже больше, чем большие красные тракторы. И понятно, что вояка, у которого есть только два режима – «идти» и «убивать» – не порадует своими высказываниями посетителей литературного кружка. Тем не менее, обилие матов тут в большинстве случаев не к месту, и их прелесть просто теряется. Создается ощущение, что у нашего героя IQ строго отрицательный, и вообще он был взращен разумными кирпичами в троещинской подворотне.

Красный, но не трактор

RW линеен, как выстрел из рейлгана (какое свежее сравнение). Только бег вперед, и суровое валилово выскакивающих по скриптам русских и корейцев. Я не говорю, что это плохо – это очень даже хорошо. Настоящий такой олдскульный шутер, заставляющий пустить скупую геймерскую слезу по старым временам. Враг стоит спиной? Чиркни ножиком. Враг бежит на тебя и громко матюгается? Мчи к нему, разряжая обойму. Здоровье неожиданно пошатнулось? Прижмись к стене и пережди. Патронов и стволов навалом, гранаты не успевают заканчиваться, а враги не дают заскучать в одиночестве. В целом, спустя полчасика вполне привыкаешь, проникаешься атмосферой и мясорубка начинает доставлять. Да, есть огрехи – враги чересчур часто сами ныряют за препятствия и выкурить их оттуда не так просто. Да, очень часто в лобовую всех по-терминаторски не перебить, потому что Дик выдерживает от силы три-четыре инъекции свинца в себя, после чего послушно отбрасывает коньки. Да, хоть красноармейцы кричат на чистом великом-могучем, местами проскальзывает всякое «Пэрэзорйадка», попадаются контейнеры, гласящие «Еда, вода, одеваясь», а мониторы радуют рисунком ракеты, которой СССР хочет устроить в США Fallout, и шикарнейшей надписью.

«Проект «Здвездных войн»
подробности:
Убей их всех
Бомба них».

Но это такое, мелкие балалаистые медведи в ушанках, придающие все того же шарму.

Широка страна моя родная

Игрушка использует моторчик третьего Unreal и выдает вполне неплохую картинку, огорчающую порою просто кощунственно невыразительными текстурами чуть ли не как в Half-Life. Первом. В целом же картинка и левелдизайн весьма приятные. Взрывы, правда, не раз приходилось хвалить последними словами за убогость, ну да ладно.

И вот мы бежим по этой красоте, стреляем, радуемся геноциду и подумываем об операции по замене ушей, завядших от высказываний главгера. И тут титры. Вдруг. Неожиданно. Приблизительно через два часа после установки и беготни по восьми уровням. Хотя, в этом есть свой плюс – RW вообще не успевает надоесть, но плюс этот сомнительный. На данный момент это самая короткая игра из всех, которые мне доводилось заводить на своем винчестере. Не считая, пожалуй, «Сапера» и пасьянса «Косынка».

Khaj-Tosin
и его воображаемый друг

Жанр:
FPS
www.roguewarrior.com

Разработчик:
Rebellion
www.rebellion.co.uk

Издатель:
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

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



Графика:	8
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	7
Сюжет:	7
Продолжительность:	-12

ОЦЕНКА 6+

СЕЛЬХОЗРАБОТЫ МОЖНО НАЧИНАТЬ

Жанр:
тайм-менеджер, казуальная

Разработчик:
Alawar
www.alawar.ru

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 10

Нет на территории СНГ второй такой известной казуальной игрушки, как «Веселая ферма». Офисный народ бодренько шурует по огородам друг друга на одном всем известном сайте, честными и не очень честными путями зарабатывая денежки и развивая виртуальное хозяйство. Порой думаешь: «Да что они в этом нашли?! Сколько уже можно играть в это?!!».

Тем не менее, даже самые заядлые геймеры иногда не прочь поработать на благо виртуального фермерского хозяйства, убивая время и мышку. Иначе объяснить успех игры просто нереально. А раз есть спрос, есть и предложение, ведь, пройдя одну такую игру целиком, проходить ее заново не очень-то хочется. Новая часть называется «Веселая ферма 3. Американский пирог» и, как и положено любому продолжению, отличается от своих предшественниц чуть более красивой графикой, дополнительными предметами, новыми задачами, еще более тесными временными рамками и новыми возможностями развития собственной фермы. Смысл же игры не изменился: выполняем задания на время, полученные звезды тратим на апгрейды, получаем доступ к новым локациям. В общем, ничего сверхинтересного и сногсшибательного разработчики не добавили, зато и менять устои игры не стали, за что фанаты могут сказать им «спасибо» и продолжать наслаждаться любимой игрой в ее новом воплощении.













ИЩУ ТЕБЯ

Жанр:
квест, казуальная

Разработчик: Alawar
www.alawar.ru

Издатель: Alawar
www.alawar.ru





ОЦЕНКА 10

Долгое время казуальные квесты носили название «игры жанра «я ищу». И не зря – помимо банального поиска предметов на экране в таких играх заняться толком было нечем. Но время идет, мир меняется, а казуальные игры становятся все более интересными. Теперь найти среди них настоящий (пусть и не очень длинный по времени прохождения) квест стало намного проще. Одним из лучших в жанре является «Натали Брукс» – серия игр о любопытной девушке с детективными склонностями. Новая часть носит название «Натали Брукс. Тайны одноклассников». К счастью, с одноименным сайтом никакой связи нет: просто Натали вернулась в город своего детства и обнаружила, что ее друга Чада подменили, нашла от него записку и принялась за расследование. Начало достаточно простое, но на самом деле историю разработчики придумали интересную – ничуть не хуже детективов для подростков или любого из ныне продающихся романов в мягкой обложке. На крепкую восьмерочку потянет, особенно с учетом, что перед нами казуалка, а не полномасштабный проект.

Помимо достаточно интересного сюжета игрока ждут пусть и не зубодробительные, но достаточно сложные (и, что самое важное, логичные!) задачки по поиску и применению различных предметов, шуточки самой Натали и приятная глазу слегка мультяшная трехмерная графика. Этого вполне достаточно, чтобы на пару часов окунуться в мир игрушки и получить от нее море приятных эмоций.













ДОХЛЯТИНА КАК ОНА ЕСТЬ



Дорогие мои любители и ценители аЦтоя! Сегодня мы познакомим вас с очередной игрой, которая в бытность свою «проектом в разработке» будоражила сознания геймеров своей оригинальностью, а сразу же после выхода полетела в мусорку с той стремительностью, на какую только способно падающее в пределах земного притяжения тело.

Как все красиво начиналось

Fort Zombie должна была стать некоей смесью РПГ, экшена и тактики, в которой игрок оказался запертым в городе с зомби. У него остался только один шанс выжить. В светлое время суток игрок должен заниматься укреплением собственного убежища (форта), собирая все необходимые для этого материалы, а также других выживших, которые ему в этом помогут. Как только на город опускается ночь, игра превращается в ураганный экшен, в котором надо использовать собранное днем вооружение и полезные девайсы, чтобы отбивать атаки нападающих мертвяков.

Все это должно было сопровождаться забавной, слегка мультяшной графикой, которая привлекла бы внимание любителей черного и не очень юмора. Тут, по идее, даже самый заядлый танкист поймет, что на деле все оказалось совершенно не так, как ожидалось.

Вдоль дороги – мертвые стоят

Каким должен быть зомби? Ну, в первую очередь, мертвым. Потому что живые зомби опасны для человеческой жизни. Во вторую очередь зомби должен быть немного потрепанным своей мертвой жизнью, чтобы трепать нервы своим обликом всем, кто еще способен видеть и бояться, а также опасным для человеческой жизни ввиду своей кровожадности. Это основные характеристики, которыми стоит руководствоваться при изготовлении любой игры о зомби, что, собственно говоря, и делают большинство разработчиков. Kerberos Productions пошли дальше. С одной стороны, они сделали зомби более или менее разумными – они дали им возможность сохранить таланты или умения, которые были у них до превращения в ходящий кошмар. И это хорошо, потому что добавляет в игру момент неожиданности – зомби могут нападать не только на малых расстояниях, но и на больших дистанциях – например, стрелять из пистолета. С другой стороны, Kerberos Productions превратили главное героя в некое подобие зомби. Нет, дефакто он живой, то есть зомби на него охотятся и желают его плоти так же сильно, как сопливый американский подросток желает топ-модель из модного журнала, тайно хранящегося под его кроватью, но на деле наш протеже ничуть не быстрее, не ловчее и не красивее, чем обитающие в выдуманном городе живые мертвецы, или буратино до того, как его выстрогали из куска деревяшки. Выглядит герой, кстати, соответственно. Бьет ногой и рукой он только в одном направлении – если зомби напал сбоку, все – или разворачивайся «быстро», или убегай. Впрочем, игра не исключает и такой возможности: ты бьешь по стене или просто в воздух, а стоящий рядышком зомби потихоньку устраивает стриптиз – откидывает в сторону то ножку, то ручку, то голову… С появлением в руках оружия ситуация чуть-чуть улучшается, но нервный тик уже не проходит.

Стоит ли говорить, что тактика обошла игру стороной, равно как и озвучка – играющая в меню забойная музычка при начале игры обрывается и заменяется редкими сиплыми хрипами приближающихся мертвецов. Что касается графики, единственное, что смотрится достойно – это логотип. Все остальное выполнено криво, косо и явно склеено из опилок, которые падали на землю при попытке разработчиков выточить из полена главного героя…

***

Обожаемая мной тема мертвяков, так старательно воспетая не одним поколением игроделов, писателей и киношников, заставила меня приобрести это «чудо». Счастливой случайностью это можно назвать только для вас, дорогие читатели, потому что благодаря этой статье ваш мозг и психическое здоровье не пострадает так, как пострадали мои. Игрой это назвать нельзя: Kerberos Productions показали, что они действительно умеют делать зомби. Только не в играх, а вместо игр.

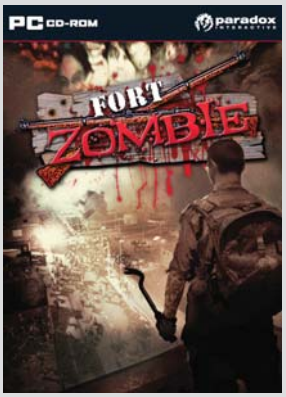
Alisa

Жанр:
RPG, action
www.fortzombie.com

Разработчик:
Kerberos Productions
www.kerberos-productions.com

Издатель:
Paradox Interactive
www.paradoxplaza.com

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



Графика:	4
Геймплей:	3
Звук:	2
Управление:	4
Сюжет:	7

ОЦЕНКА **3**









Каждый год 31 декабря мы с друзьями ходим на турнир «Железный Кулак»

Ирония судьбы, или С тяжелым ударом

Чугунная варежка

Жанр:
fighting
tekken.namco.com

Разработчик:
Namco Bandai
www.namco.co.jp

Издатель:
Namco Bandai
www.namco.co.jp

PSP | X360 | PS3





По заданию BondD'a на этой странице должна была бы быть статья о Assassin's Creed: Bloodline. Но на самом деле игра вышла не ахти, и писать о том, что заходишь на уровень – подгрузка, прошел полуровня – подгрузка, дерешься с противником… бац – подгрузка, мне не хотелось. А тут еще и сюжет такой себе, и графика иногда подставляет подножки во время акробатики, и боевка вялая. Так что, погоняв Альтаира пару дней по Кипру и поняв, что до непортативного первоисточника ему далеко, я решил подсунуть Бонду сви… другую игру, да поинтересней (а то еще ту скукотень проходить).

И тут в руки мне попался Tekken 6 – самая последняя инкарнация популярной серии файтингов. На стационарных консолях эта игра появилась в конце октября, а до PSP добралась через месяц, что очень даже неплохо. При этом портативная версия потеряла только один режим игры, «Сценарный Кампайн», представляющий собой что-то типа файтинговой адвенчуры, более подробно раскрывающей сюжет. Кстати, слово «сюжет» всегда очень странно слышать по отношению к файтингам. Но, что самое интересное, он у них практически всегда есть. А для того чтоб его узнать приходится внимательно следить за вступлениями и эндингами отдельных персонажей, ну и по сайту самой игры пошариться. Правда, это развлечение для самых заядлых поклонников файтингов и для тех, кто как я, ищет лулзы в биографиях персонажей.

И вот, чтобы там не толкало персонажей к участию в турнире, они все собрались на The King of Iron Fist, чтоб набить друг другу лица. Всего в этой части участвует аж 42 бойца. Еще начиная с Tekken 3 в Namco решили, что они не будут делать различающихся внешне, но одинаковых по стилю боя и поведению героев. Именно такой подход послужил началом волны популярности этой серии. И таки да – каждый из представленных в Tekken 6 персонажей уникален, обладает собственными повадками и приемами. Благодаря столь широкому выбору, каждый может найти себе любимого героя, подходящего под привычный стиль управления и боя.

А боевая система нового Tekken'a получилась классической, но, в то же время, достаточно интересной. Во-первых, она сильно отличается от предыдущей портативной инкарнации из Tekken Dark Ressurection, и по ощущениям намного ближе к «полновесным» версиям игры. Во-вторых, разработчики добавили ярость (rage). Когда жизнь бойца стремительно приближается к нулю, он окутывается легким красным сиянием и получает немаленький бонус к силе удара. Если правильно воспользоваться этой возможностью, то противника с полной жизнью можно уложить буквально парой комбинаций. Соответственно, теперь схватки стали более непредсказуемыми и интересными.

Графика игры также стала ближе к своим «старшим братьям». Анимация теперь намного подробней, движения бойцов естественны и не режут глаз топорностью.

Из режимов игры мы получили классический набор: аркада, история (где можно узнать, что привело каждого из участников на турнир, и что происходит, если он вышел из турнира победителем), вольный бой (где мы можем просто сражаться с противниками в разнобой, поднимая уровень своего бойца), тренировка, состязания – атака на время (нужно пройти сражения как можно быстрее), выживание (победить как можно больше врагов с одной полосой здоровья), золотая лихорадка (за урон противнику даются деньги). Ну, и стандартные сражения по сети в режиме ad hoc.

Конечно, веселей всего рубиться не с компьютерными, а с живыми соперниками. Поэтому разработчики добавили своеобразный стимул для прохождения одиночных режимов. На заработанные за победы денюжки можно радикально изменить внешность своего бойца. Что, несомненно, выглядит очень впечатляюще при игре по сети: все участники в обычной одежде, а ты в ковбойской шляпе, да с кувалдой за поясом – круть несусветная.

В общем, хватить растекаться слюнями, вердикт один – играть, «тому що ми цього варті».

Telo

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

ОЦЕНКА 11










Большие Маленькие Мы

Вот уже лет 30 активно развивается индустрия игр. За это время многое было достигнуто, многое было раскрыто, мир увидел множество прекрасных творений, включая шедевры, революционные проекты, коммерческие игры, не всем понятные концепции и просто творческие опусы. Время от времени геймдев радовал публику новыми жанрами или же смешивал их в коктейли, тем самым расширяя рамки возможностей.

Оказывается, этим пытливым умам под силу придумать нечто совершенно новое и до сих пор никем не созданное. Так, весной 2007 года, Филом Харрисоном на GDC 2007 впервые была представлена Little Big Planet, разрабатываемая для платформ PS3 и PSP, и описанный им жанр игры «platformer» вызвал тогда у публики неподдельный интерес.

В начале ноября 2009 LBP вышла на PS3, а спустя всего месяц и на PSP. Действительно, суть игры была совершенно новой. Кроме очень увлекательной аркадно-логической составляющей, был тут очень мощный редактор уровней, который и стал изюминкой игры. Принцип «играй/создавай/делись», на котором основан проект, а также уникальная возможность сотворения своих собственных игр, позволяющая сделать как подобие «Super Mario», так и логический квест с элементами экшена, покорили сердца геймеров настолько, что всего спустя месяц после релиза, «Маленькая Большая Планета» стала серьезным претендентом на звание игры года.

Мир, в который мы попадаем, является вселенной снов, местом, где люди оказываются, когда засыпают. Окружение в игре очень сильно напоминает картиныхудожников-импрессионистов. Все игровые объекты представлены в виде декораций: картонных облаков, фанерных деревьев и шарнирных кукол-персонажей, дающих нам задания или подсказки. Позитивность всего происходящего неподражаема и способна сравнится разве что с Loco Roco. С самого начала наших приключений улыбка сама по себе появляется на лице и не исчезает до конца игры.

Наш персонаж, тряпичный мальчик с застежкой-молнией на животе по имени Sack Boy, путешествует по миру, помогая Создателю готовиться к Карнавалу. В течение 35 уровней он занимается тем, что бегает, прыгает и перетаскивает предметы под нашим чутким руководством. В процессе милых забавных заданий, у Вас будет возможность, к примеру, усмирить беснующегося огромного орангутанга, вырвав больной зуб, или же отремонтировать механизм древних часов, перекатывая шестеренки в нужные места. Иногда нам встречаются и настоящие недоброжелатели, которых наш безоружный персонаж с легкостью побеждает, запрыгивая врагу на голову, в стиле старого доброго Марио.

Несмотря на увлекательность геймплея основной кампании, главная прелесть игры все же заключается в создании собственных уровней и прохождения сценариев, созданных другими игроками. Редакторы уровней были в играх и раньше, но никогда нам еще не предоставлялась возможность создания чего-то аркадно-логического, да еще и с таким спектром возможностей.

Огромное количество игровых объектов, а также функции изменения формы, цвета и фактуры делают возможным не просто создание уровней, но и целой игры, в которой все зависит от вас. Также очень вдохновляет возможность создания собственных предметов. Например, приклеив ракету к деревянной платформе и примастерив сбоку колесики, мы получим летательный аппарат, а из губки, гвоздей и наклеек без проблем изобретается велосипед☺. Поверьте, творить в такой обстановке очень увлекательно. А еще интереснее смотреть на то, как сосед Вася мучается над прохождением приключения, усыпанного головоломками, полностью продуманными тобой. С другой стороны, уровни, разработанные геймерами для геймеров, вдвойне интересны, и тут уже работает принцип «да, твой уровень конечно хорош, но попробуй пройти то, что сделал я».

BadHabit

PSP

Жанр:
platformer

Разработчик:
Media Molecule
www.mediamolecule.com

Издатель:
Sony Computer Entertainment Europe
www.scee.com





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

ОЦЕНКА 11



Хитрость и уловки — основное оружие в любой войне. Главное — не собрать самое сильное войско, а нанести удар, откуда его не ждут, подсунув перед этим «утку» о наступлении с другой стороны.

Основы стратегии

RUSE БОЕВЫЕ ШАХМАТЫ

Жанр:
RTS, варгейм
www.rusegame.com

Разработчик:
Eugen Systems
www.eugensystems.com

Издатель:
Ubisoft
www.ubisoft.com

Ожидаемая дата выхода:
1 квартал 2010

PC | X360 | PS3

Честно говоря, буквально год назад я слыхом не слыхивал ни о каком R.U.S.E., да и Eugen Systems, разработчики популярной в 2005 году стратегии Act of War, меня не сильно интересовали. Но после появления первого видеоролика, демонстрирующего необычный геймплей игры с применением сенсорного компьютерного стола, я начал собирать крупинки информации о том, что же нас ожидает. Крупинки были сильно мелкие, да и новые видеоролики, выпускаемые издателем, оставляли больше вопросов, чем давали ответов. Так что материала на превью решительно не набиралось. Было точно ясно только несколько фактов – это стратегия, действие которой происходит во время Второй Мировой войны.

Так бы я до сих пор занимался размышлизмами и поиском истины в обсуждениях промороликов игры на форумах, если бы разработчики, желая сделать как можно более оптимизированную и сбалансированную игру, не решили устроить вип бета-тест. Пригласив для этого заинтересованных и невесть откуда взявшихся поклонников испробовать результаты их труда. Конечно же, я не мог пропустить такую прекрасную возможность собрать как можно больше данных об этом проекте и немедля записался в очередь.

Фортуна оказалась на моей стороне, и через час торчания в Steam, два гигабайта долгожданной беты оказались на моем винчестере. К этому времени я успел разузнать, что нас ожидало тестирование мультиплеера – как самой универсальной и важной для современных игр части.

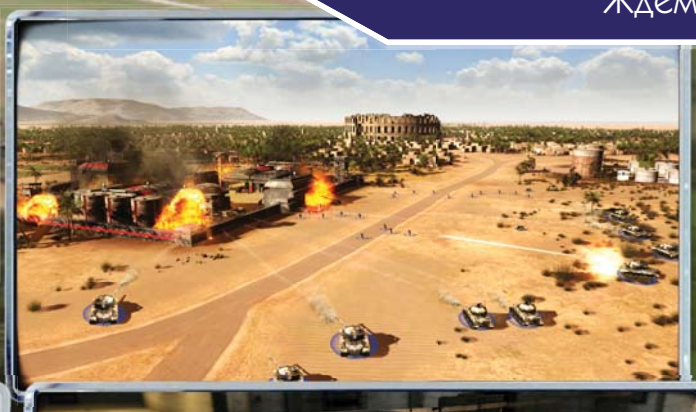
Итак, жмем на иконку R.U.S.E. (прям S.T.A.L.K.E.R, но в половину короче), и… пропадаем из этого мира. С первого взгляда в глаза бросается спартанский, но, в то же время, элегантный дизайн интерфейса игры. Нет никаких рюшечек и украшательств, просто все сделано со вкусом и в меру. Сразу видно, что в полной версии нас ожидает кампайн, соревнования и битвы, но на данный момент они не активны. Доступны только мультиплеер и профиль. С профилем все и так понятно – здесь есть вся статистика игрока от количества побед до частоты убийств юнитов врага в минуту.

А вот мультиплеер… мультиплеер нам доступен тоже не весь – только рейтинговые бои и создание игр для междусобойчиков с друзьями в «Стиме».

В любом случае, перед игрой нужно выбрать нацию, армией которой будем командовать. На момент написания статьи было доступно шесть участников конфликта: СССР, Германия, США, Англия, Франция и Италия. У каждой из сторон свое вооружение, свои сильные и слабые стороны: кто-то быстро строит, кто-то быстро исследует, кто-то силен в атаке, а кто-то в защите. Помимо нации, мы можем выбрать временной период конфликта – ведь за пять лет войны парк используемой техники и соотношения сил серьезно изменились. И если в ‘39 году СССР было фактически нечего противопоставить силам Германии, то в более поздние периоды все стало совсем наоборот. Eugen Systems очень внимательно подошли к соответствию техники выбранному времени, да и к самим характеристикам техники, так что по достоверности ее показателей игра претендует на звание варгейма.

Но перейдем все же к битвам. Сражения в игре происходят на довольно ограниченных пространствах. Конечно, есть здесь и большие карты, но они рассчитаны на сражения 2x2 или 3x3, так что особо не разгуляешься. Правда, разработчики и не дают повода заниматься









исследованием дальних углов карты: каждый поединок имеет четкие временные рамки, каждый игрок может рассчитывать на довольно ограниченный материальный ресурс. И за выделенный отрезок времени нужно успеть если не полностью уничтожить противника, то хотя бы нанести ему как можно больший урон, потеряв при этом как можно меньше своей техники. Это создает впечатление, будто играешь блиц-партию в шахматы. Еще больше оно усиливается, если максимально отодвинуть камеру. Тогда карта превращается в некоторое подобие стратегического шахматного стола с фигурами боевой техникой. И хотя R.U.S.E. требует просчета своих действий наперед, она существенно отличается от шахмат наличием уловок (ruse). Они позволяют переломить ход схватки в свою пользу, даже если армия противника существенно сильнее. Уловки можно разделить на четыре группы по предназначению. Подделка информации, кража или скрытие информации и влияние на настрой войск. Умело используя эти инструменты, можно как обманкой открыть базу врага для своей атаки, так и заманить его силы в ловушку. Затем можно разом поднять боевой дух своих войск, сказав «отступать некуда – за нами Москва», а врагу подсунуть что-то пессимистичное, чтоб его войска сломя голову бежали от наших отрядов.

Типы войск, доступных в игре, стандартны: пехота, артиллерия, бронетехника, противотанковые войска и авиация. У каждого из них есть что апгрейдить и из чего выбрать себе любимчиков. Также есть и специальный завод по производству прототипов. Здесь обитают «катюши» и их иностранные аналоги, сверхдальнобойные пушки, штурмовые супертанки и прочая забавная техника. К сожалению, продемонстрированных в первом ролике игры, водных войск нет, хотя не возьмусь утверждать, что к релизу их не добавят к списку обычных отрядов, или хотя бы не дадут покомандовать ими в кампайне.

Но, несмотря на отсутствие водоплавающих, богатства тактик и так хватает. Относительно медленно поступающие ресурсы не дают развить сразу все направления. Так что поначалу приходится выбирать два типа войск, а за остальные браться позже. И от этого выбора зависит выживаемость на первых порах игры. Если противник возьмется за авиацию, а у нас окажутся только противотанковые войска, пехота и десять тугриков, то можно смело сдаваться, так как отстроить защиту от воздуха попросту не успеть. Также и наоборот – зенитки танкам не помеха, и спасти может только соответствующая техника или удачно замаскированный отряд солдат, с «неожиданной атакой». Поэтому важно помнить, что лучшая защита – это нападение, пусть лучше противник задумывается, какими силами останавливать нашу атаку, а не наоборот.

Напоследок опять вспомню про ролики игры. В них нам неоднократно дают понять, что игра изначально рассчитывалась на использование «тач»-интерфейса. И действительно, если у нас есть сенсорный экран, то отдавать приказы в R.U.S.E. можно без использования мышки. А если экран мультисенсорный, и установлена Windows 7, то мышь можно вообще выбросить – все управление, в том числе и зуммирование, выполняется вазюканьем пальцами по сенсорной поверхности. Причем размеры, оформление и логичность интерфейса, делают его одинаково удобным как для нового, так и для традиционного способа управления.

На самом деле, делиться впечатлениями о бете я могу еще долго. Но журнал не резиновый, да и к релизу многое может поменяться. Будем надеяться, что остальные составляющие игры не подкачают, и тогда мы получим первого претендента на звание лучшей стратегии 2010.

Exebichi









«Стою на асфальте я в лыжи обутый…»
Кто-то о Lost Planet 2

LOST PLANET 2

А КУДА ПРОПАЛИ СНЕГОВИКИ?

Жанр:
Sci-Fi shooter
www.capcom.co.jp/lostplanet/2

Разработчик:
Capcom
www.capcom.com

Издатель:
Capcom
www.capcom.com

Дата выхода:
23 февраля 2010

X360 | PS3

Capcom. Как много значит это слово для многих игроков, ведь именно благодаря капкомовцам мы познакомились с Umbrella Corporation в Resident Evil, именно благодаря им лицезрели обнаженную Миллу Йовович в фильмах по этой серии… Но, к счастью для геймеров, успех компании не только в этом. В 2007 году жители экваториальной области нашей планеты, возможно, впервые в жизни увидели суровую зиму во всей ее красе в игре Lost Planet. А теперь злые дяди из Кабусикигайся Капукон (именно так на самом деле называется компания) хотят отобрать у детей счастье, выпустив сиквел Lost Planet 2.

Как мы помним, действие первой части происходило на E.D.N. III – второй пригодной для жизни планете, после засоренной Земли. Но вот беда: на планете была вечная зима, а местная фауна, в роли которой выступали акриды (здоровенные такие монстры, смахивающие на что-то непонятное вроде тараканов и гусениц – в общем, мерзость), не хотела дружить с людишками, предпочитая употреблять их на обед. Кроме того, для выживания требовалась T-energy, которая добывалась из все тех же акридов. Такая себе ненавязчивая мстя. Десять часов подряд мы бегали по планете, отстреливали все враждебное, собирали т-энэрджи, и, конечно же, сражались с боссами в Vital Suit's (человекоподобные роботы). Три миллиона проданных копий, хорошие оценки со стороны как игровых изданий, так и публики… Все это требовало продолжения, вторая часть рано или поздно должна была быть анонсирована. И это случилось. В феврале прошлого года разработчики объявили о том, что игре таки быть. К сожалению, информации на тот момент было недостаточно, поэтому узнать, что же предстоит нам на самом деле, мы смогли намного позже.

Проплатите нам снег

Три «наших» года для обитателей E.D.N. III вылились в целых десять. За это время на заснеженной планете сильно изменился климат в сторону повышения температуры. Там, где раньше были метры снега, теперь простираются непроходимые джунгли. В первой части сторилайн велся от лица некоего Вани (Wayne) и включал в себя шаблоны – смерть отца, чудесное воскрешение главного героя с сопутствующей этому амнезией, безотчетное геройство главного героя и прочую главногеройскую дребедень. Дабы игроки больше не ругались на сюжет и его заштампованность, разработчики взяли и просто убрали главного героя вообще. В итоге, повествование будет идти от имени разных людей, которые, на первый взгляд, не будут между собой связаны. В конце игры произойдет слияние сюжетных линий, и тайна нахождения заветной кнопочки «Спасти всех» будет раскрыта. Нечто похожее мы часто видели в серии Call of Duty, надеемся, сценаристы из Capcom сделают все хотя бы на таком же уровне.

Вместе весело шагать по просторам.

Первое, что было сказано о новой игре – «кооператив, четыре, это круто». Спустя некоторое время связь между этими словами была найдена. Нас ожидает кооператив на четыре человека, то есть всю игру мы будем бегать в команде либо со своими тремя друзьями, либо с









ботами. Почему это круто? Ну, во-первых, это здорово расширяет геймплей. Представьте себе такую ситуацию: нас со всех сторон окружили враги, исход битвы, кажется, уже решен, но тут один из «напарников» или ты сам достаешь и разворачиваешь щит, прикрывая всю команду, которая в это время и расправляется с вражинами. Кроме того, друзья всегда могут поделиться оружием или Т-энергией. А самое приятное то, что теперь появились Vital Suit's для четырех операторов. Смотрится такая громадина угрожающе, и проблем доставляет в четыре раза больше.

Как принято у разработчиков, вторая, третья или -надцатая части игры обычно всегда такие же, как предшественники, но больше, красивее, лучше. Так вот, капкомовцы не стали мелочится, и в итоге в Lost Planet 2 мы получим не просто «больше», а «в 100500 раз больше». Я сейчас говорю о боссах. Если помните, в первой части самым здоровым был босс-червь, размером эдак с 20 этажей. Разработчики подумали и решили, что банальное увеличение размера «пипл не схавает». Поэтому в продолжении некоторые акриды настолько суровы, что для их убийства вам придется залезть внутрь. Нет, это не шутка. Начинается битва стандартно. Есть здоровая долина, есть босс, чем-то смахивающий на саламандру размерами с два футбольных поля; мы атакуем его всем, что удастся найти вокруг (Vital Suit's, ракетометы, гранаты и прочие игрушки). Главное – продержаться, потому что как бы мы не сопротивлялись, спустя какое-то время саламандр поймет, что он голоден и проглотит нас. И пока наш герой будет следовать по пищеварительному тракту босса, мы будем защищаться от живущих тут маленьких акридов и отстреливать ярко-оранжевые наросты (которые традиционно показывают уязвимые места), нанося гораздо больше урона, чем при атаках снаружи. В общем, выглядит все очень масштабно и весело. Согласитесь, ведь не так много есть игр, в которых мы оказываемся во внутренностях гигантских пресмыкающихся.

После прохождения уровня, мы будем получать специальные очки, которые позволят развить нашего персонажа. Из улучшений пока что известны только разные виды костюмов, шлемов и сумок. Кстати, что забавно – мы также сможем выбрать различные жестикуляции для нашего героя. Для чего это нужно – пока что неизвестно, разработчики хранят сию тайну. Но до выхода игры осталось не так много времени, так что скоро все станет на свои места.













Напоследок хотелось бы сказать пару слов о графической составляющей игры. Она осталась неизменно хорошей. Конечно, в связи с климатическими и не только изменениями обновили и движок. Добавили парочку новомодных функций, вроде убершейдеров и офигенской реализации чего-то там еще. Смотрится все на хорошем уровне. Я опробовал демку для Playstation 3, и единственным огрехом в графике была местами чрезмерная яркость и смазанность картинки. Но кинематографичное действо и шарм, которые мы могли наблюдать в первой части, никуда не делись, и это безумно радует.

Немного художественного текста

Февраль – суровейший из зимних месяцев. Прохожие на улице будут тонуть в сугробах снега, солнце отражаться в сосульках под крышами, а кто-то будет в это время жариться под теплым солнышком в Lost PLanet 2. Согласитесь, борьба с акридами – небольшая плата за такое удовольствие.

Yareh, в плавках и с уточкой

БИТВЫ ТИТАНОВ

Битва героев. 1100 год
Жанр: fighting
Разработчик: MDev
Издатель: Palmsoft
www.palmsoft.com.br

Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470573 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 6

Файтинги на мобильных телефонах встречаются достаточно часто, а вот хорошие файтинги – крайне редко. Хотелось бы мне сейчас сделать финт ушами и сказать, что «Битва героев. 1100 год» – редкое и приятное исключение, играть в которое одно удовольствие, да вот что-то мешает: то ли мышцы в ушах недоразвиты, то ли сама игра не дотягивает до уровня хорошей. Скорей всего, все-таки второй вариант. Потому что оговоренного сюжета в игре не чувствуется. По описанию, рыцари собрались на турнир, чтобы выяснить, кто из них самый лучший, самый сильный и самый прекрасный во всем мире. Но игра об этом не говорит ни слова – ты просто оказываешься в меню с двумя вариантами битв (выживание и турнир). Выбор бойцов далеко не самый богатый: в игре есть четыре персонажа, из которых сразу доступны все. Бороться мы будем с оставшимися тремя. Попеременно. Без увеличения сложности битв. Без комб и спецатак. Да что там – даже ходить и прыгать в этой игре нельзя – знай себе, молоти по кнопкам ударов (1 и 2), ставь блоки (4) и иногда приседай (7). Все предельно просто, правда, концентрация на кнопках высокая. В итоге поиграть полчаса-час в ожидании чего-либо вполне можно, но до полноценного файтинга «Битва героев. 1100 год» не дотягивает очень сильно. Возможно, про эту игру и писать не стоило бы, если не одно «но» – иногда банально хочется поиграть в простую «убийцу кнопок и времени», и такие игры приходятся как нельзя кстати. Тем более что графически «Битва героев. 1100 год» смотрится достаточно привлекательно.









ПРОШЛА ЛЮБОВЬ, ЗАВЯЛИ ПОМИДОРЫ

В погоне за любовью
Жанр: arcade
Разработчик: Macera Technologies
www.macera.com.my
Издатель: Macera Technologies
www.macera.com.my

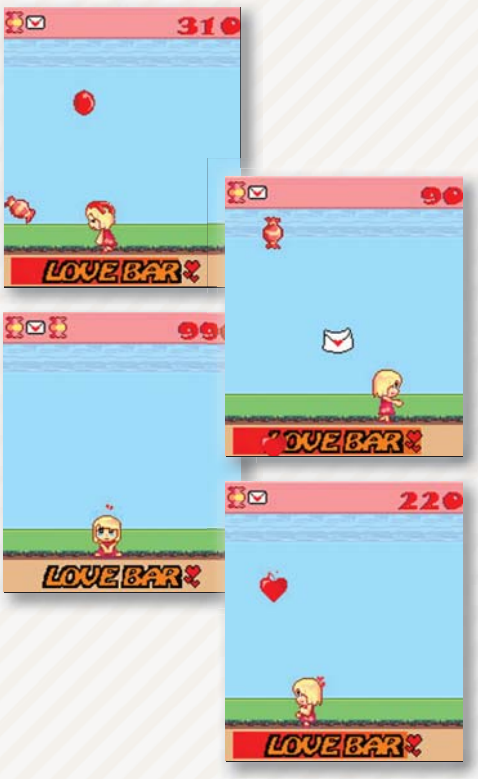
Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470592 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 8

«В погоне за любовью» – это стандартная небольшая аркадка, которая придется по душе миленьким девочкам и крутым парням, знающим толк в играх на скорость. Наше дело простое – надо управлять главной героиней, которая собирает сердечки, цветочки и письма. А вот помидоры она жутко не любит – видимо, тоже знает пословицу «прошла любовь, завяли помидоры»☺. Их надо пропускать, чтобы не падал уровень влюбленности, что в игре равносильно проигрышу. Остальные падающие с небес предметы приносят баллы, которые и являются самоцелью игры. Сюжета как такового здесь нет – это простейшая казуальная аркада, которая придется по душе, если вы любите тетрис, скроллеры и прочие мелкие, но такие затягивающие игрушки. Просидеть за «В погоне за любовью» несколько часов – плевое дело, хотя проходится игра достаточно быстро, особенно, если у вас уже натренированы пальцы.

К тому же, у игры достаточно яркая и приятная графика, каждый предмет хорошо виден на экране, так что ошибиться сложно, а это в таких играх очень важно. В общем, на стороне «В погоне за любовью» все, кроме ее повышенной миловидности – не каждый решится публично собирать сердечки и цветочки. Если же вас это не пугает, стоит скачать игру и прокачать свои пальцы по-максимуму.



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

DINAMIT

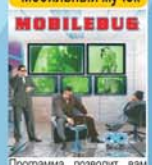
Контент-послуги доступні для абонентів усіх національних GSM операторів.

СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ

Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **4909**

Докладніше дивиться список телефонів на сайті: **www.etobomba.com або wap.etobomba.com**

Мобильный жучок



Программа позволит вам выбрать жертву и узнать, где она сейчас и чем занимается...

6112720603

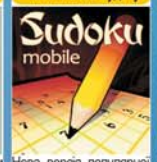
Охота на красоток



В этой игре наши соблазнительные и шаловливые девчонки только и ждут...

6110410603

Мобильное Судоку



Нова версія популярної головоломки в японському стилі ...

6112734603

Атомания



Эта игра освежит вашу память и подарит настоящую разминку для ума.

6112764603

Римляне и варвары



- Захватывающая стратегия в древнем Риме - Огромное количество зданий...

6110404603

Инструктор Доктора Камасутры



Ты направился в далёкую индию, чтобы стать учеником доктора Камасутры.

6110405603

Flatrate Sex



- Запомни телефонные номера всех красоток - Горячие фотографии изящных девушек

6110406603

Секс на стоянке



- Поиск стоянки с горячей девушкой - До 20 различных курсов на магистрале и в городе

6110407603

Mobile Rally 2



Выбирайте раллийную машину и участвуйте в сумасшедших гонках по грунтовым дорогам...

6112769603

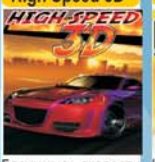
Muvrox



Логическая игра в которой вам дается поле заполненное кристаллами...

6112800603

High Speed 3D



Безумные скорости становятся опасностью и превращаются в смысл жизни.

6110321603

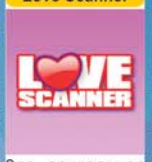
Landers



Красочная стрелялка с элементами тактики и огромным количеством врагов...

6111881603

Love Scanner



Эта прикольная программа использует не только камеру вашего телефона...

6111885603

Mechanical War



Классическая стрелялка, в которой вы управляете вооружённым до зубов.

6112259603

Shiver 3D



Вам придется полагаться только на свои силы и пройти это испытание!

6110385603

Showtime Basketball



Продемонстрируй свое мастерство владения мячом в национальной суперлиге...

6112010603

Sk8 Krazy



Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде.

6110372603

Solitaire Affair



Атмосфера игры переносит в нас в США 20-х годов прошлого века.

6111734603

Space Falcon Commander



Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецтанки! Сразись за планету!

6110333603

Supreme Airfighter



Примите участие в доселе неизвестных авиа-битвах Второй Мировой Войны.

6112508603

Комический Взрыв



Вас ждет яркая, зрелищная и забавная аркадная космическая стрелялка!

6111822603

Ксоникс с Берковой 2



Продолжение сексуальных приключений Елены Берковой. Не пропусти!

6110382603

Меткий стрелок



Участвуйте в международных соревнованиях по пулевой стрельбе...

6110365603

Метро



Труба, подземка, андеграунд... В разных странах ее называют по разному.

6110349603

Twin Legend



Симпатичная скролл-стрелялка на тему спасения планеты от злобных пришельцев.

6112096603

Vampires Dawn



Эта история о вампире Вино, который борется против святого крестового похода

6112095603

Адреналиновые гонки



Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставьте позади всех...

6110335603





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

Age of Heroes - ON-LINE!

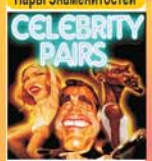
Нокаут



Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов!

6111981603

Пары Знаменитостей



Тренеруйте свою память, играя в "Пары Знаменитостей".

6112165603

Пляжные красотки



Карандашный рисунок чудесным образом будет превращаться в красочную картинку!

6110386603

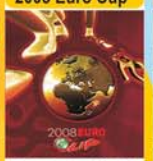
Пляжный клуб Тропикано



Стань владельцем музыкального клуба на знойном тропическом курорте...

6110342603

2008 Euro Cup



Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией.

6110334603

3D Army Rangers ч. 1



Вы отправились в составе элитного антитеррористического спецподразделения.

6112517603

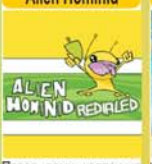
3D Contr Terrorism



Политические разногласия и ошибки приводят к проблемам, но это не повод вас.

6110384603

Alien Hominid



Перед вами коллекция забавных мини аркад по мотивам flash-игры.

6110325603

Aqua Pearls



Удивительное путешествие по океанскому дну.

6110338603

Arena of Doom



Красочные бои без правил! Лучшие воины собрались на Арене Гибели.

6110326603

3D Боулинг



Достовірна імітація прямування кулі подарує вам довгий годинник гри...

6110197603

S.T.A.L.K.E.R. Mobile



Захоплюючий нелінійний сюжет; Надсучасний 3D движок; Антураж Зони.

6100890603

Настоящие Реверси



Логічна гра, відома як "Реверсі" або "Отелло", привезена з Китаю.

6100016603

Танчики

6111217603



Игра, созданная по Battle City" на Денди. Уничтожай врагов, зарабатывай монеты, прокачивай свой танчик.
Отправь код **6111217603** на номер **7061**

Виртуальная подружка 3.0



У виртуальному місті є декілька віртуальних дівчат яких хочуть...

6110586603

FC Bayern Munich 2008/09



Допоможіть команді розгромити всіх суперників, виконуючи...

6110594603

Space Miner



Побувайте там, де ніколи не ступала нога людини, де від величезного тиску...

6100727603

Виртуальный парень



Гра надасть у повне розпорядження п'ятьох найкрасивших хлопців...

6110584603

Texas Hold'em



Чи не бажаєте відточити в казино за гроші в покер?

6110570603

Штирлиц III Операция Умпутация



Чудова графіка и спецальні ефекти вибуху гранат і пострілу.

6100728603

Age of Heroes 3: Возмездие орков



Немає безсмертних людей, або безсмертних болів - але безсмертні легенди про них та легенди, історії...

6100651603

3D Real Mahjong



Захоплююча и повністю тривимірна логічна гра. Приємна музика.

6100733603

Мировой Бойцовский Клуб



Щоб покласти кінець руйнуванням, владарі кланів уклали договір...

6100018603

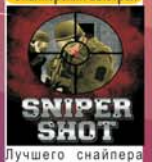
Guns, Wheels & Madheads



Футуристичні бойові перегони в надсучасному 3D виконанні...

6100847603

Снайперский выстрел



Лучшего снайпера отправили на самую гущу вооружённого конфликта.

6110371603

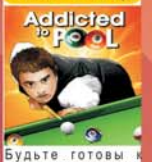
Спасти шерифа



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

6110367603

Увлекательный Бильярд



Будьте готовы к захватывающим партиям «Бильярда»

6111939603

Сокровища Египта



Много сотен лет назад, в песках Египта, вместе со своими несметными сокровищами...

6111735603

Спасительный Хоккей



На далекой планете-тюрьме Плутоний просходят наиболее ожидаемые турниры...

6110354603

Легионы Рима



У свободных людей Галлии осталась только одна надежда друиды и их волшебные башни.

6110374603

Каменный Век



Симпатичная логическая игра в декорациях каменного века.

6112098603

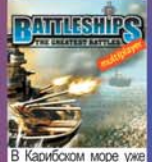
Мобильный Кулинар



Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд...

6110379603

Морской бой - Великие сражения



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

6110341603

Ксоникс с Берковой



Новое откровенное развлечение с Леночкой Берковой. Попробуешь?

6110381603

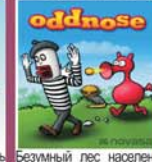
Капитан Пого



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

6112264603

Безумный лес



Безумный лес населен такими же безумными, но добрыми существами.

6112252603

Ведьмак - Кровавый след



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

6110345603

Городок



Теперь тебя придется решать, что и где строить, что и где производить...

6110350603

Жемчужины для Стэйси



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

6110366603

ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКРЗУ АБ №222715 від 17.11.2005 р. Ліцензія Держкомзв'язку серії АА №720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішне надання послуги. Вартість повідомлення для абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифного плану. Відправляючи замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Містер Мобайл. Послуга надана при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ «Містер Мобайл». Тел. Підтримці (044) 496-0

В чем сила, брат? В ионах, брат…

Point of View Mobii Ion







В прошлом номере мы уже писали о небольшом, но приятном в общении лэптопе компании Point of View. На этот раз мы расскажем о его старшем собрате – Mobii Ion. Отличается новинка цветовым решением корпуса, а также производительностью. Нетбук будет доступен в магазинах в черном, красном и лимонном окрасах. Point of View Mobii Ion намного сильнее модели, у которой нет в названии короткого и емкого слова Ion, обозначающего платформу NVIDIA ION. Перемена, казалось бы, не самая заметная с первого взгляда, но важная в том случае, если вы хотите играть на нетбуке или смотреть видео в высоком разрешении. Хотя полноценно насладиться HD (и тем более full-HD) на экране этого небольшого компьютера не получится, удовольствия просмотр фильмов высокого качества доставит все-таки больше, чем на обычном представителе этого класса, так как лэптоп при этом не тормозит. А полностью раскрыть способности устройства поможет монитор домашнего ПК или телевизор с поддержкой высокого разрешения.

Что же касается игр, то возможностей платформы NVIDIA ION хватает на то, чтобы осилить при средних или минимальных настройках такие игры, как Spore, Call of Duty: Modern Warfare, «Предтечи» и другие. Графических гигантов на ультравысоких настройках, конечно же, такой малыш не потянет.

Но для того, чтобы играть во все эти игры, надо обратить внимание еще и на операционную систему – устройство поставляется с ОС Linux и Windows Vista (Windows 7). С Linux нетбук будет более производительным, а в Windows проще установить любимые игрушки.

Что касается коммуникаций, то они у старшей и младшей моделей отличаются не очень сильно: помимо набора из сетевой карты, Wi-Fi b/g, выхода VGA, трех разъемов USB, порта для микрофона и наушников и вэб-камеры, у Mobii Ion есть также и Bluetooth – в виде внешнего, но очень компактного модуля. Его можно вставить в разъем и не вынимать – мешать работе или транспортировке модуль нисколько не будет.

В итоге, Point of View Mobii Ion получился еще лучше своего предшественника – ведь на тот же самый единственный недостаток приходится на порядок больше преимуществ. Это нетбук для тех, кто не только работать на нем собирается, но и поиграть не против, – сильный, компактный и надежный.

Технические характеристики:

ОС: Ubuntu v.8.10
Процессор: Intel Atom 230 1,6 ГГЦ
Чипсет: NVIDIA ION MCP7A
Графика: NVIDIA ION GPU
Звуковая система: Realtek HD Audio, 2x1,5 Вт
Дисплей: WSVGA 10.2" LCD, 1024x600 точек
ОЗУ: 1 Гб DDR2 SDRAM 533 МГц
Жесткий диск: SATA, 160 Гб
Коммуникации: вэб-камера 1,3 МП, SD/MS/MMC, 1xVGA, 3xUSB, порт для микрофона и наушников, сетевая карта 10/100 Мбит/с, Wi-Fi b/g, Bluetooth (модуль)
Аккумулятор: шестиэлементный, 4400 мАч
Размеры: 254x189x39 мм
Вес: 1,4 кг

Цена: $430

Плюсы

- **Улучшенная по сравнению с собратом графика**
- **Высокая производительность**
- **Сравнительно большое время работы (3,5 ч)**
- **Коммуникативность**
- **Многообразие цветов и приятный дизайн**

Минусы

- **Не самые удобные кнопки**

★★★★★

Устройство предоставлено компанией «Техника для бизнеса» (www.tdb.com.ua)

Герой без страха и упрека

Nokia 3720



Если задаться целью найти среди всего представленного на полках магазинов многообразия телефонов защищенную модель, оказывается, что сделать это очень и очень непросто. Гораздо легче найти телефон с прокачанной камерой или с развитыми игровыми возможностями, чем технически простое, но защищенное устройство. Но, к счастью, все не так плохо – изредка производители все-таки вспоминают о людях, у которых аппараты не живут дольше месяца/недели/дня из-за страсти к приключениям и путешествиям. На этот раз в таком хорошем поведении замечена компания Nokia, выпустившая телефон одновременно и технически развитый, и защищенный, и выглядящий достаточно солидно.

Nokia 3720 внешне похож на строгие корпоративные модели, так что если вторая ваша личина – серьезный человек, работающий в офисе, никто не заподозрит в вас экстремала. Но на самом деле черный матовый пластик был выбран для того, чтобы грязь и мелкие повреждения не испортили облика телефона раньше времени. Ну, а серебристая обводка – просто любимое решение производителя.

Крупные габариты аппарата – это вовсе не дань памяти старым мобильникам, а всего лишь основа для того, чтобы сделать и экран достаточно большим (2,2 дюйма), а кнопки крупными. Такими, чтобы можно было набирать телефонный номер или вызывать приложение, не снимая перчаток, чтобы не замерзнуть, или мокрыми пальцами, когда вы болтаете с приятелем, лежа в ванной. Не зря ведь на официальном снимке Nokia 3720 запечатлен в компании с резиновыми уточками!

Но не только с точки зрения защиты и удобства хорош Nokia 3720. Он еще и технически подкован. Во-первых, в нем есть навигация, двухмегапиксельная камера, возможность использовать карточки памяти, чтобы хранить всю нужную информацию, приятный плеер и даже фонарик. Вот только используя аппарат в качестве плеера с проводной гарнитурой, не стоит устраивать ему ванну – разъем в таком случае будет открытым. В остальных же случаях телефон защищен очень хорошо: все гнезда закрыты заглушками, а крышка батарейного отсека и вовсе закручена специальным «болтом».

В заключение стоит сказать, что и цена у Nokia 3720 вполне приемлемая: менее чем за 200 долларов его владелец получает все, что надо современному человеку, ведущему активный образ жизни, при этом не жертвуя ни внешностью, ни удобством использования, ни своими нервами.

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM 850/900/1800/1900
Платформа: S40
Дисплей: 2,2" TFT, 240x320 точек, 16 млн. цветов
Память: 20 Мб, карты памяти Micro-SD до 8 Гб
Камера: 2 МП, 1200x1600 точек, LED-вспышка
Дополнительно: Nokia Map, функция фонарика
Коммуникации: Bluetooth 2.1 +EDR, USB
Аккумулятор: литиево-ионный, 1050 мАч
Ресурс работы (разговора/ожидания): 7 ч/408 ч
Размеры: 115x47x15,3 мм
Вес: 94 г

Цена: $185

Плюсы

- **Хорошая защищенность**
- **Удобные даже для набора в перчатках кнопки**
- **Хорошие ТТХ для класса**
- **Функция фонарика**

Минусы

- **Не обнаружены**



Устройство предоставлено компанией Nokia (www.nokia.com)

Развлекательный центр

Sony Ericsson Aino



Sony Ericsson Aino, в спецификациях именуемый U10, представляет собой смесь сенсорного и обычного телефона. У него большой (можно даже сказать огромный, с учетом размеров самого аппарата) сенсорный экран и кнопочный блок управления, упрятанный внутрь слайдера. При этом телефон нельзя назвать толстым – прогресс дошел уже до того, что все необходимое умещается в достаточно компактном корпусе.

В сложенном виде Sony Ericsson Aino представляет собой скорее не телефон, а компактный мультимедийный центр с возможностью принятия звонков. Тут есть возможность слушать музыку, использовать камеру, просматривать фотографии и видеоролики. Причем в роли портативного видеопроигрывателя Sony Ericsson Aino ничуть не уступает самостоятельным компактным видеоплеерам – экран очень качественный, яркий, отображает доступный максимум цветов, быстро реагирует на события и поворачивает картинку в зависимости от положения телефона – горизонтального или вертикального. Что же касается сенсорности, то производитель продумал все наперед и бояться, что телефон сам что-то сделает, незаметно для своего хозяина, не стоит – на верхней панели есть кнопка, блокирующая экран.

А раскрыв слайдер, владелец телефона получает доступ не только к мультимедиа, но и к прочим привычным для аппаратов этого производителя функциям (но уже без сенсорных возможностей – управление переходит к привычным кнопочным элементам). Это и музыка, и игры, и определение мелодии, и геотеги, и навигация, и органайзер (в который помимо прочего входит фонарик – редкая для современных телефонов, но часто необходимая функция), и просмотр видео, и много-много-много других необходимых современному человеку функций. В том числе, и возможность «подружить» телефон с PlayStation 3, чтобы потом можно было в любом месте планеты посмотреть любимый фильм или послушать музыку – лишь бы оба эти устройства были подключены к интернету. В общем, сложно найти, чего бы не было в этом телефоне.

Кроме разве что беспроблемного прослушивания радио. Для этого придется или ставить телефон на зарядку или докупать проводную гарнитуру. Устройство поставляется с удобным и качественным Bluetooth-аналогом, но без провода ловить радио Aino не может.

Ну и еще возможности использовать камеру в режиме телефона: чтобы получить к ней доступ надо закрыть слайдер. Управление происходит только сенсорными кнопками на дисплее, касанием пальца. Помимо всего прочего, можно настроить фокусировку на нужную точку, определить лица в кадре и использовать встроенную подсветку. Нет у камеры разве что оптической стабилизации и зума – они у Aino цифровые. Впрочем, недостатком назвать это никак нельзя – пока что это является стандартом для большинства телефонов, лучшие возможности есть только у очень дорогих топовых аппаратов. А Sony Ericsson Aino относится скорее к средней ценовой категории. Поэтому серьезным недостатком можно назвать только отсутствие какой-либо толковой защиты для объектива – при не самом аккуратном ношении в кармане со временем вы можете лишить Aino одного из его несомненных достоинств.

Технические характеристики:

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900, UMTS/HSPA 850/900/2100
Дисплей: 3" TFT, 240x432 точки, 16 млн. цветов, сенсорный
Камера: 8,1 МП, 16x цифровой зум, автофокус, вспышка
Память: 55 Мб, microSD до 16 Гб, 8 Гб в комплекте
Коммуникации: Bluetooth v2.0 с профилем A2DP, Wi-Fi 802.11 b/g, фирменный разъем
Ресурс работы (ожидание/разговор): 13/4,5 ч
Ресурс работы в роли плеера: 31 ч
Размеры: 104x50x15.5 мм
Вес: 134 г

Цена: $550

Плюсы

- **Большой экран**
- **Качественная камера**
- **Возможность отключения сенсорности**
- **Громкий и качественный звук**
- **Приятные тактильные характеристики**

Минусы

- **Нет защиты камеры**



Устройство предоставлено компанией Sony Ericsson (www.sonyericsson.com)

Четырехядерный взрыв

ASUS G60J



Долгое время геймеры, которые гонятся за играми, не хотели всерьез обращать внимания на ноутбуки. Во-первых, их сложнее модернизировать, чем настольные ПК, во-вторых, по своим изначальным характеристикам они сильно уступают настолкам, даже при цене в несколько раз выше, чем на ПК. Но, как мы любим это говорить, технологии не стоят на месте – производители предлагают лэптопы, которые действительно можно сравнить по возможностям со стационарными компьютерами и которые на самом деле можно назвать игровыми, а не мультимедийными.

Один из таких ноутбуков – ASUS G60J. По совместительству – один из представителей суббренда этого производителя, Republic of Gamers. Чем же так хорош для геймеров этот лэптоп?

Начать стоит, пожалуй, с самой сильной его стороны – четырехядерного процессора Intel Core i7 820QM с тактовой частотой 1,73 ГГц. При небольшом тепловыделении он обладает производительностью настольного процессора. Не стоит забывать и о его возможности при необходимости поднять свою тактовую частоту, отключив при этом неиспользуемые ядра. Силы этого зверя поддерживаются шестью гигабайтами памяти. Не впечатляет? Тогда можете увеличить этот запас самостоятельно до восьми гигабайт.

За графику отвечает NVIDIA GeForce GTX 260M, которой хватает для обеспечения всех игровых запросов. Например, в таком прожорливом мире, как Call of Duty 4: Modern Warfare, ноутбук умудрился с максимальными настройками выдавать около 50 кадров в секунду. Правда, на стороне видеокарты играет и не самое высокое разрешение дисплея – всего 1366x768 пикселей, что при 16 дюймах самые придирчивые геймеры и вовсе могут назвать «позорным». Впрочем, оно достаточное, а тем, кому мало, можем посоветовать подключать к ноутбуку внешний монитор.

Раз уж речь зашла о недостатках, стоит заметить, что ASUS G60J можно назвать не просто зверем, а ревущим зверем: тихонько, незаметно для окружающих на нем поиграть просто нереально. Его слышно издалека. Но система вывода горячего воздуха сделана очень хорошо и качественно, так что хоть ноутбук и шумит и немного нагревается, перегрев ему не грозит.

Есть у ASUS G60J и редкое для мощных лэптопов преимущество в виде большого времени автономной работы. От одного заряда в играх он может прожить около полутора часов. Напомним, что стандартом для этого класса является 30-40 минут.

Дизайн ноутбука дерзкий и впечатляющий, хотя и не настолько агрессивный, как у предыдущих игровых моделей ноутбуков ASUS. Но, все равно, бросив мимолетный взгляд на яркую окраску верхней крышки лэптопа и подсвеченный логотип Republic of Gamers, каждый сразу скажет, что это машинка для заядлых геймеров.

Ну, и последнее преимущество, о котором стоит упомянуть – это стоимость. Да, она не маленькая, но учитывая возможности лэптопа более чем оправданная.



Технические характеристики:

ОС: Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit
Процессор: Intel Core i7 820QM 1,73 ГГц
Материнская плата: Intel PM55 Express
ОЗУ: 6 Гб, DDR3 PC3-8500F
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 260M, 1 Гб
Дисплей: 16”,16:9, 1366x768 пикселей
Жесткий диск: 2xSeagate ST9500420ASG ATA 500Гб
Звуковая плата: Realtek HD Audio
Разъемы: Express Card 54мм, 4xUSB, Firewire, VGA, 1 HDMI, Kensington Lock, eSata/USB, наушники, микрофон, кард-ридер 8в1
Аккумулятор: 53 Вч, литиево-ионный, 11.1V, 4800 мАч
Размеры: 41x375x265 мм
Вес: 3,2 кг

Цена: $3000

Плюсы

- **Мощная конфигурация**
- **Классный дизайн**
- **Эргономичные элементы управления**
- **Большое время работы с учетом класса**

Минусы

- **Маленькое разрешение экрана**
- **Повышенная шумность**



Устройство предоставлено представительством ASUS в Украине (www. asus.com)

За гранями монитора, или взгляд на игры по-новому

nVidia GeForce 3D Vision





Интерес – двигатель прогресса

Производители уже не первый десяток лет пытаются добиться трехмерного изображения с помощью так называемых стереоочков. В первых, самых примитивных очках использовались стекла или прозрачная пленка (поляризационные фильтры), окрашенные двумя разными цветами (синий – для одного глаза и красный – для второго). Такие очки недорого можно купить и сегодня, а при большом желании сделать самостоятельно. Они используются для просмотра стереофильмов и на самом деле работают, создавая впечатление объемности, правда, качество самого изображения и цветопередача оставляют желать лучшего.

Другое дело – стереоскопическая технология с использованием электроники. Таковая применена в новых стереоочках GeForce 3D Vision от nVidia, об этом мы и расскажем подробнее.

Вместо стекол в очках используется два небольших ЖК-дисплея, в которых под воздействием электрического тока закрывается/открывается множество затворов, отдельно для каждого глаза. Вследствие чего левый получает одну картинку, а правый – другую. Тем самым создается объемное стереоизображение. Из-за технологических особенностей картинка при использовании очков воспринимается более темной, чем без них. К этому моменту нужно привыкнуть.

Удобно и красиво

В отличие от предложенных раннее подобных решений, новые очки GeForce 3D Vision – это абсолютная свобода, а все потому, что они беспроводные. Передача сигнала осуществляется посредством инфракрасного канала. Хорошее качество работы сохраняется на дистанции не больше шести метров от передатчика, но этого вполне достаточно, чтобы можно было комфортно смотреть стереофильм, откинувшись в кресле. Кстати, производитель заявляет, что к одному ИК-передатчику можно подключить неограниченное количество очков, и наслаждаться объемным изображением всей семьей или компанией, лишь бы очков на всех хватило.

В автономном режиме, без подзарядки очки могут работать до 40 часов, и это впечатляет. Чтобы зарядить встроенный аккумулятор, устройство следует подключить к компьютеру через USB-разъем.

Внешне 3D-очки очень напоминают современные солнцезащитные аксессуары: надев их, вы будете выглядеть как нормальный стильный человек, а не пришелец из космоса или киборг. Отличаются они только весом, да и то незначительно, поэтому дискомфорта не ощущается.

В комплекте поставки кроме самих очков, диска с ПО и инструкции по эксплуатации есть еще две сменные резиновые насадки разного размера для переносицы, это позволит игроку оптимально подогнать устройство под себя. Края дужек прорезинены, как у спортивных моделей, благодаря этому очки сидят очень надежно и не сползают.

Долгожданный результат

Настройка оборудования занимает минимум времени: подключаем очки с помощью диска, который идет в комплекте (или скачиваем обновленное ПО с сайта nVidia), ставим необходимые программы, по инструкции проводим калибровку, и очки готовы к работе. Все это занимает не более 15 минут, причем десять из них мы с ахами и охами тратим на разглядывание демо-роликов, которые nVidia предлагает при настрой-





ке очков. Объемность и реалистичность изображения завораживает, словами не передать, персонажи как будто выходят за плоскость дисплея и находятся совсем близко к вам, хочется дотянуться рукой.

Список поддерживаемых 3D Vision игр огромен, с ним вы сможете ознакомиться на сайте nVidia. Примечательно, что производитель позаботился о поддержке стереоэффекта в популярных играх, которые были выпущены пару лет назад. Не говоря уже о новых, которые сейчас разрабатываются и вот-вот должны появиться на прилавках. Наш список игр и бенчмарков под испытания GeForce 3D Vision был таков:

– S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо;
– Call of Duty: World At War;
– Disciples 3
– Far Cry 2;
– Crysis;
– Spore;
– Unreal Tournament 3;
– 3DMark 2006
– 3DMark Vantage

Немудрено, что в более свежих играх поддержка трехмерности реализована лучше, ведь производители знали о технологии 3D Vision намного раньше, чем мы. Из перечисленных игр нам очень понравилось бегать по просторам Far Cry 2, создается впечатление, что главный персонаж это действительно вы, реалистичность завораживает.

Но больше всего впечатлила прибывшая для обзора буквально в последний момент долгожданная Disciples 3. То, что игра разрабатывалась с учетом новой технологии 3D Vision, заметно сразу. К примеру, в режиме боя, когда камера приближается непосредственно к персонажам, кажется, что это приближаетесь вы, а не камера, а персонажи настолько реалистичны и объемны, что забываешь о времени и с головой погружаешься в обалденную среду игры.

Необходимый ресурс

После знакомства с особенностями работы очков GeForce 3D Vision мы уже поняли, что каждый окуляр (в нашем случае каждый из ЖК-дисплеев) выводит отдельную картинку для каждого глаза, то есть нагрузка на видеоадаптер значительно увеличивается. Соответственно, возникает вопрос, какие ресурсы ПК требуются для обеспечения работы данной технологии, и сколько же все это оборудование стоит?

Технические характеристики:

Конфигурация тестового компьютера
Системный блок:
Процессор: Intel Core i7-975 Extreme Edition 3,33 ГГц
Системная плата: Intel DX58SO
Память: G.Skill 4 Gb DDR3-1600
Кулер: Cool Nactua LGA1366
Видеокарта: Zotac GeForce GTX 295 (ZT-295E3MB-FSP)
Блок питания: FSP Everest 800W
Жесткий диск: WD 3200AAJS
Оптический привод: LG SuperMulti GH-22LS50
Корпус: Thermaltake Shark Bigtower

Цена системного блока: около $2500

Очки GeForce 3D Vision
Минимальные системные требования:
ОС: Microsoft Vindows Vista 32 бит или 64 бит
Процессор: Intel Core 2 Duo или AMD Athlon X2 CPU
Видеокарты: GeForce 8800 GT или выше, GeForce 9600 GT или выше, рекомендуется использовать GeForce GTS 250 и выше.
Дисплеи: Samsung SyncMaster 2233rz, ViewSonic FuHrizon VX2265wm, DepthQ HD 3D Projector, аналоговые мониторы на базе ЭЛТ с частотой 100 Гц и выше.

Цена 3D очков (около): $200

Монитор Samsung SyncMaster 2233rz
Диагональ: 22”
Тип матрицы: TN+Film
Максимальное разрешение: 1680x1050 точек
Частота: 120 Гц
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали): 170/160°
Заявленное время отклика: 5 мс
Яркость: 300 кд/м^2
Контрастность: 1000:1
Контрастность динамическая: 20000:1
Интерфейсы: DVI-D
Габариты (ШхВхГ): 51,6x42,1x20,8 см
Вес: 5,2 кг

Цена 3D монитора: $350

Цена полного комплекта: около $3050



В первую очередь, нужно обзавестись 3D-очками, рекомендованная стоимость – 200 долларов. Второй компонент – монитор, поддерживающий частоту обновления 120 Гц (по 60 Гц на каждый глаз), а, как известно, выпускаемые сегодня ЖК-мониторы поддерживают максимум 60 Гц, (по 30 Гц на каждый глаз в стереорежиме). При таком малом обновлении картинки мерцание изображения будет очень заметно, и глаза быстро устанут. Но на нашем рынке уже присутствуют два монитора, способные работать в необходимом для 3D Vision режиме – 120 Гц: Samsung SyncMaster 2233rz и ViewSonic FuHrizon VX2265wm. Мы проводили тесты на мониторе Samsung, средняя стоимость которого $350.

Отметим, что совсем скоро должны появиться подобные мониторы и других производителей, и тогда следует ожидать снижения стоимости таких устройств, ведь обычный ЖК-дисплей с диагональю 22'' можно купить меньше чем за 200 долларов.

Третья составляющая – собственно сам системный блок с видеоадаптером nVidia.

Отметим, что система должна быть выше среднего уровня, поскольку технология ресурсоемкая. Например, при активации стереорежима количество FPS (кадров в секунду) практически во всех играх снижается на 35-40%.

Мы проводили тестовые испытания на сверхмощном компьютере в топовой конфигурации с видеокартой Zotac GeForce GTX 295 (подробная конфигурация описана в таблице) стоимостью $2500. Пусть эта цифра не пугает геймеров – по нашим расчетам, технология 3D Vision будет корректно работать и на менее производительном компьютере, который стоит в два раза дешевле, но настройки качества при этом нужно будет немного уменьшать.

Кстати, отметим, технология работает под ОС Windows Vista 32 и выше, любителям Windows XP придется изменить своим привычкам, под ней 3D Vision попросту не работает.

Итак, если у вас уже есть производительный системный блок, вам понадобится порядка 550-600 долларов на монитор и очки – не такая уж и космическая сумма, учитывая поразительный эффект.

В заключение хотелось бы отметить, что благодаря данной технологии мы стали еще ближе к такому желанному реализму в играх, и радует тот факт, что технология GeForce 3D Vision реализована действительно на качественно более высоком уровне. С нетерпением ждем новых игр и фильмов с поддержкой 3D Vision.

Системный блок и очки 3D Vision для тестирования предоставлены компанией ЮСТАР (www.ustar.ua)

Монитор для тестирования предоставлен представительством SAMSUNG в Украине (www.samsung.ua)

Память, кулер и корпус Thermaltake для тестирования предоставлены компанией IT-Link (www.it-link.com.ua)

Новый средний уровень

Zotac GeForce GT240 AMP! (ZT-20405-10L)

Всегда очень приятно, когда изменения происходят в лучшую сторону. Так случилось с новыми видеокартами компании nVidia. 240 серия видеоадаптеров призвана заменить полюбившиеся многим недорогие карты 9600 GT.

Новые видеокарты стоят практически столько же, сколько и их предшественники, но при этом поддерживают DirectX 10.1 и OpenGL 3.1, оснащены интерфейсом высокой четкости HDMI и потребляют меньше энергии.

Сегодня мы познакомим вас поближе с видеокартой Zotac GeForce GT240 AMP!. Данная карта интересна тем, что ее графический процессор и память работают на повышенных частотах, то есть присутствует так называемый заводской разгон. Следует помнить, что таким свойством обладают все устройства компании Zotac, в названии которых есть приставка AMP!. Тем самым производитель дает гарантию, что у вас в руках устройство, которое будет стабильно работать на повышенных частотах, и разгонять видеокарту самостоятельно, боясь ее сжечь, не придется.

Эта видеокарта оснащена 512 мегабайтами памяти GDDR5. Версии попроще основаны на более старой памяти GDDR3.

Отметим, что Zotac GeForce GT240 AMP! оснащена массивным алюминиевым радиатором с эффективным вентилятором, который работает практически бесшумно. Температура под нагрузкой не превышала 56° C, а в режиме покоя была на уровне 30 градусов. Кроме того, карта не требует дополнительного питания.

Относительно производительности следует отметить, что если обычные версии видеокарт 240 серии способны заменить адаптеры уровня 9600 GT, то тестируемый экземпляр вплотную приблизился к показателям 9800 GT, кстати, также разогнанному компанией Zotac (см. таблицу измерений производительности).

Бонусом при покупке Zotac GeForce GT240 AMP! станут идущие в комплекте с картой переходник HDMI / DVI и простенькие очки 3D Vision.

В заключении хотелось бы сказать, что за умеренные деньги ($105) мы получили действительно интересное решение с поддержкой современных технологий, хорошими показателями производительности и энергопотребления.





Модель	Zotac GeForce GT240 AMP! (ZT-20405-10L)	Zotac GeForce 9800GT AMP!	MSI N260GTX-T2D896-OC
Предоставлено	Квазар-Микро	Квазар-Микро	MSI
Сайт производителя, www.	zotac.com	zotac.com	msi-ukraina.com
Сайт поставщика, www.	kvazar-micro.com	kvazar-micro.com	msi-ukraina.com
Цена, около, $	105	120	197
3DMark Vantage, баллы			
Performance, score	6296	7405	10639
3DMark'06, баллы			
1280x1024, score	11528	14627	16204
CRYSIS, Very HighQ, DX10, fps			
1280x1024, AA0	18,91	25,84	32,08
1280x1024, AA4	13,24	19,76	26,73
1680x1050, AA0	14,23	19,51	24,37
1680x1050, AA4	9,53	13,46	19,12
COH: Opposing Fronts., Very HighQ, DX10, fps			
1280x1024, AA8	60,6	67	93,8
1680x1050, AA8	43	47	69,8
Far Cry 2, HighQ, DX10, fps			
1280x1024 AA0	52,92	68,5	56,07
1280x1024 AA4	39,35	54,58	42,55
1680x1050 AA0	44,74	58,93	49,68
1680x1050 AA4	32,88	38,95	36,94
Unreal Tournament 3, Very HighQ, DX10, fps			
1280x1024	99,94	106,66	165,9
1680x1050	89,52	62	134,67

Технические характеристики:

Графический процессор: GT215
Память: 512 MB GDDR5
Разрядность шины памяти: 128 бит
Частота ядра: 600 МГц
Частота памяти: 2000 МГц
Частота шейдерного блока: 1460 МГц
Количество потоковых ядер: 96
Интерфейс: PCI Express 2.0
Видеовыходы: HDMI, DVI, D-Sub

Цена (около): $105

Плюсы

- **Эффективная малошумная система охлаждения**
- **Заводской разгон**
- **Наличие интерфейса HDMI 1.3a**
- **Не требует дополнительного питания**

Минусы

- **отсутствуют**



Устройство предоставлено компанией «Квазар-Микро» (www.kvazar-micro.com)

Открытый чемпионат Украины по Warhammer 40000



Не так давно мы писали о прошедшем в Киеве чемпионате по Warhammer 40 000. Но вархаммер-комьюнити не любит долго засиживаться без дела, да и так уж получилось, что под конец года компания Games Workshop проводит по всему миру официальные ежегодные чемпионаты, так что, отпраздновав прошлые победы и сделав выводы из поражений, игроки снова сошлись в жарком противостоянии на Открытом чемпионате Украины по Warhammer 40 000.

Итак, 5-6 декабря проходило сие эпичнейшее соревнование интеллектов, стратежности и… удачи, куда же без нее. Ваш покорный слуга и в этот раз решил наблюдать за перипетиями баталий в качестве непосредственного их участника, ведь корреспонденты журнала «Шпиль!» не были бы геймерами, если бы сами не играли в описываемые ими игры.

Как и в прошлый раз, организаторами турнира выступили Сергей «Korgan80» Полонец и Иван «iVan» Каширский, при поддержке представителя Games Workshop Имана Тадайона, предоставившего столы и игровой ландшафт. Весь опыт предыдущих турниров был учтен, во всяком случае, столь досаждавший ранее дефицит времени силами организаторов и игроков был преодолен и досрочные окончания игр были практически сведены к нулю.

Всего каждым участником было сыграно четыре тура, жеребьевка перед первым была случайной, а далее паррингы проводились, исходя из количества набранных игроками баллов. Веселье началось уже на жеребьевке, когда Ультрамарины Сергея «Grabovskiy» Эмишянца попали на… таких же Ультрамаринов автора этих строк. При этом героями обеих армий были Дарнат Лисандер и Вулкан Хе'стан, то есть получился матчап, который адепты Варкрафта называют «Зеркало». Бой был трудным и интересным, хотя изначально оба игрока со смехом констатировали тот факт, что в любом случае «победят Ультрамарины». Более того, второй свой тур Грабовский снова играл против Ультрамаринов, но уже другого участника. Да, всеобщая популярность нашего Ордена частенько привносит подобные моменты в игру. Особенно запомнился ближний бой толпы терминаторов, когда только разный подход к покраске подставок позволял определить, где чьи войска. В итоге, за это эпическое противостояние братьев по оружию Грабовский получил приз зрительских симпатий, медаль за спортивность и звание «Грозы Ультрамаринов».

Также в этот раз было одно существенное отличие от мероприятий подобного уровня: несмотря на ответственность игр, высокий скилл участников и тот факт, что многие приехали из других городов Украины, за весь турнир не было ни одного случая громких разногласий с призывами судей и кар богов Хаоса на головы оппонентов. Абсолютно все игроки вели себя чинно и благородно, и у меня даже



сложилось впечатление, что ни один участник не думает о каких-то там медалях, званиях и победах. Была полная уверенность в том, что все эти люди просто приехали пообщаться и поиграть со своими камрадами в удовольствие, за что всем большой респект. Даже в случаях, когда оппонент показывал плохое знание армии противника (например, когда я впервые в жизни играл против Демонов Хаоса), игроки терпеливо объясняли азбучные истины, с пониманием и без капли раздражения. Так что где-где, а в украинском вархаммер-комьюнити новичкам всегда рады.

Но, как ни крути, турнир есть турнир и у него должны быть победители. И вот в этом месте корреспондента нашего журнала подстерегал сюрприз от тетушки Фортуны и самого Бога-Императора. Нет, я, конечно, старательно готовился к турниру – продумывал стратегию армии, красил ее, читал кодексы других армий, тренировался и надеялся попасть хотя бы в Топ-10, но результат превзошел все мои ожидания…

Итак, по результатам двухдневного метания кубов, молитв Императору (или богам Хаоса), кровавых перестрелок и рукопашных схваток победителями турнира стали:

1. Федор «Dajnard» Симоненко (Tau Empire) – медаль за первое место и кубок чемпиона
2. Михаил «Fox» Лисица (Space Marines) – медаль за второе место
3. Виталий «Kot_Sx» Котенко (Space Marines) – медаль за третье место

В результате, уставшие и довольные, адепты сорокатысячного Вархаммера упаковали свои армии в чемоданы и разъехались по домам, попутно анализируя свои удачи и ошибки. Пожелаю же им трезвого ума, счастливых кубов и надеюсь в скором времени снова свести свою Вторую Роту в настольном бою с их войсками. И да пребудет с нами Император!

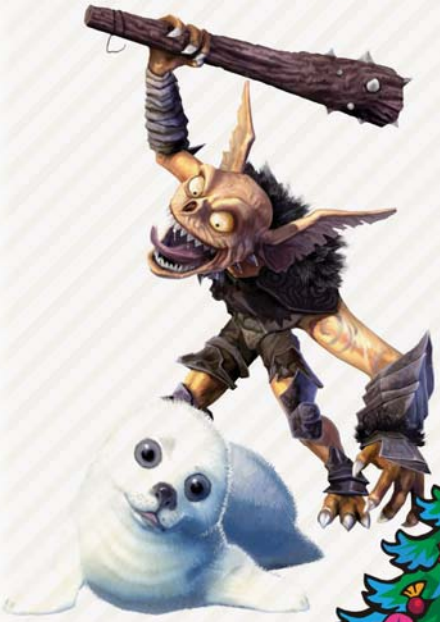
Михаил «Fox» Лисица

Новый год для геймера



Все мы по-разному проводим Новый Год, но кое-что нас все-таки объединяет. И это не только бой курантов, обращение президента, «Ирония судьбы» и тазик оливье. Это еще и попытки вырваться из цепких лап окружающих и родственников, чтобы урвать пару минут для любимых игр. Итак, как же выглядит предновогодний и новогодний марафон с точки зрения заядлого игромана?





30 декабря, 8-00

Звонит будильник. Хорошо-то как – бежать никуда не надо. Еще пару минут, и пойду погамаю.

30 декабря, 10-00

Еще пару минут, всего пару минут….

30 декабря, 12-00

Звонок в дверь, вернулась из забега по магазинам мама, в приказном порядке сказала сделать легкую уборку. «Это всего полчасика».

30 декабря, 15-00

Полчасика продолжаются, старым системником, рухнувшим из шкафа отдавило мне ногу, а коту – хвост. Нашел мышку, которую думал уже потерял навсегда, надо проверить, работает ли. И еще кучу старых дисков с ацтоем – будут новогодние украшения для елки.

30 декабря, 24-00

Наконец-то закончил с уборкой, теперь можно и отдохнуть, поиграть…

30 декабря, 24-30

Хрррр……. (уснул, устав от уборки).

31 декабря, 9-00

Меня подняли в кромешную рань и отправили за елкой со словами «заодно посмотришь на свой цвет лица со стороны, и вообще – ты и так вчера весь день из-за компа не вылазил!».



31 декабря, 11-00

Квест выполнен, можно наконец пройти пару уровней в Dragon Age.

31 декабря, 12-00

Здравствуй, дядя Вася! Здравствуй тетя Лена! Здравствуй бабушка Фрося… откуда вас только столько взялось-то.. эй ты, малой! Ты ваще чей? Ану вон из-за компа! Хорошо еще, что я засейвился, только в партию в подземелья выбрался!

31 декабря, 15-00

Нет, я не хочу наряжать елку. И попробовать капельку оливье я тоже не хочу. Отдайте лучше наушники, мне из-за вашей «Иронии» ничерта не слышно!

31 декабря, 15-30

Э…. какого черта? Где электричество?!!!Ептыть, ну кому приперлось делать сегодня ремонт-то???

31 декабря, 18-00

Свет наконец появился, дружно режем оливье под страхом лишения меня компьютера на ближайшую тысячу лет….

31 декабря, 21-00

Провожаем старый год

31 декабря, 22-00

Все еще провожаем старый год….

31 декабря, 23-00

Встречаем российский новый год, хуле…

31 декабря, 24-00

Чпок, хряпнули. Да нет, что вы – это просто квас…

1 января, 00-30

И всем, кто кушал оливье – спокойного сна. Наконец-то я поиграю! В бой, за родину, за Серых стражей!

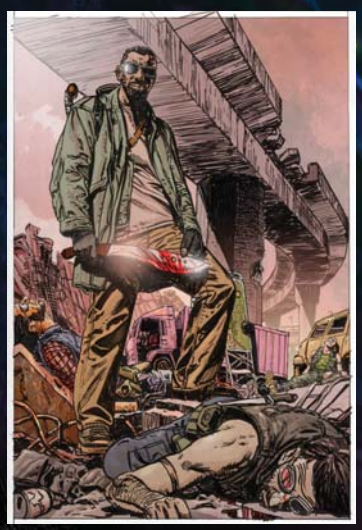


1 января, 6-00

хрррррррррррр-рррррррр



ЧТО ГОД ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ





Наверное, нет в мире человека, который бы не хотел знать, что ждет нас впереди: с любопытством мы смотрим и прогноз погоды, и гороскоп, и даты выхода игрушек и фильмов. И ничего страшного, что все они часто не сбываются и сильно расходятся с действительностью, ведь есть надежда и точное знание – оно все-таки будет! А раз будет, значит, и жить становится проще. Облегчив жизнь самим себе, отследив ожидаемые фильмы, мы решили поделиться радостными новостями и с нашими читателями. На сей раз в рубрике, посвященой фильмам, вы не узнаете о том, как фильм-катастрофа «2012» стал настоящей катастрофой для любителей последить за соответствием реалиям, не узнаете о том, как, кто и кого в «Аватаре» или насколько удачной получилась у «Диснея» новая «Рождественская история». Вместо этого мы напишем, какие фильмы выйдут в ближайшее время и что стоит ждать ближе к лету. Полного списка всего выходящего вы тут не найдете – обычно киношники дополняют его по ходу дела, но все ключевые новинки есть.

Итак, в самые первые дни, едва только отвалившись от новогоднего стола, стоит сходить на смешную и забавную «Принцессу и лягушку». Полтора часа задорного смеха – неплохая нагрузка на пресс после многодневного валяния на диване. А еще этот фильм настолько добрый и веселый, что в настроении присутствует постоянное ощущение праздника, а это очень важно для продления новогодних каникул.

Питер Дель Веко, продюсер, о фильме: «Мы возвращаемся к искренней, классической манере повествования Диснея. Возвращаемся к теплым, нарисованным вручную героям и фонам действия. Всё вместе создаёт такое ощущение, будто возвращаешься домой».

Что ж, ждем и верим, что у «Диснея» не бывает оплошностей – все их мультики оставляют о себе только приятные впечатления.

Следующее, на что стоит обязательно сходить, чтобы поднять себе настроение, – это «Зубная фея», в прямом и переносном смыслах зубодробительная комедия о том, как популярный хоккеист превратился в фею. С крылышками и в милом платьице. Ну, почти что. В общем, весело будет всем – от мала до велика. Но это уже будет в феврале, а до тех пор выйдет еще немало хороших фильмов.

Например, стоит увидеть новое голливудское воплощение великого сыщика всех времен и народов – «Шерлока Холмса». Фильм выйдет в январе, главные роли сыграют Роберт Дауни-мл. (Шерлок Холмс), Джуд Лоу (Доктор Ватсон), Рэйчел МакАдамс (Ирен Адлер, романтический интерес сыщика), лорда Блеквуда играет Марк Стронг. Чего именно стоит ждать? Судя по трейлерам фильма, это будет не серьезное и вдумчивое повествование, а скорее веселая романтическая комедия. Хотя, драки и размышления детектива никто убирать не собирается: «Такие, знаете, японские уличные бои. Все идет в дело: трости, котелки…». Согласитесь, такое стоит увидеть. А уж какие фильм оставит впечатления – это уже дело каждого.

Меньшими по своим масштабам и ожиданиям картинами тоже можно насладиться. Например, любители постапокалипсиса не должны пройти мимо «Книги Илая», герой которого напомнит о временах Безум-









ного Макса. На земле после апокалиптической катастрофы выжили немногие. По бескрайним дорогам, кишащим бандами, враждующими между собой за воду и еду, странствует Илай. Герой-одиночка, который отправляется на поиски Книги, хранящей ключ к спасению человечества… Как видите, это вовсе не пародия, а просто старая идея на новый лад.

Любителей триллеров, мистики и ужастиков ждут «Легион», «Четвертый вид» и «Человек-волк». А фанаты отечественного (точнее, российского) кинематографа, смогут сходить на «Нашу Рашу» и «Счастливый конец». Первая лента – пародия на современные реалии, вторая повествует о стриптизере, лишившемся по нелепой случайности одного важного органа. Пошло и приземленно, но раз такое снимают, значит – кто-то это смотрит.

На этой малость пессимистичной ноте можно было бы закончить наш небольшой обзор и дать вам возможность рассмотреть таблицу с большим количеством новинок кинематографа, но мы решили забежать немного вперед и сказать, что в конце весны и летом нас ждет, во-первых, «Принц Персии» (июнь 2010), во-вторых, «Алиса в Стране чудес». Ну, и в в-третьих, оригинальная и солидная по своему размаху экранизация знаменитых древнегреческих мифов о приключениях Тесея, сына Посейдона, победителя Прокруста и Минотавра. Молодой и дерзкий принц-воин Тесей вступает в неравную войну с силами зла. На его стороне – Боги Олимпа, которые помогают герою в смертельной битве с демонами и титанами. Носит она не менее помпезное, чем само повествование, название «Война богов». Ожидаем все это многообразие, а о более точных сроках мы сообщим позднее.

Принцесса и лягушка	7 января	мульт./комедия
Воины света	январь	триллер/драма
Счастливый конец	январь	комедия
Книга Илая	январь	боевик
Соломон Кейн	январь	боевик/фэнтези
Наша Раша	январь	пародия/комедия
3D История игрушек 2	21 января	мульт./комедия
Милые кости	28 января	драма
Замуж в високосный год	4 февраля	комедия
Куда пропали Морганы	11 февраля	комедия
Легион	февраль	триллер
Психоаналитик	февраль	драма
Человек-волк	18 февраля	мистика/трилл
Зубная фея	февраль	комедия
Алиса в стране чудес	11 марта	фэнтези
Как приручить дракона	18 марта	мультфильм
Принц Персии	3 июня	приключения
Война богов	июнь	фантастика
Киллеры	июнь	комедийный боевик
Последний неандерталец	июнь	исторический боевик



ПЕРВЫЙ ОТРЯД: ПЕРВОЕ РОССИЙСКОЕ АНИМЕ



Михаил Шприц



Ёсихару Асино





Была когда-то у всех наших анимешников «голубая мечта» – чтобы сняли сугубо «наше» отечественное аниме. Это были споры до хрипоты о героях, рисовке, сюжете. Теперь кажется, что эта мечта исполнилась. Мне не хочется сильно разделять российское и украинское, хотя это стало очень модным в последнее время, поэтому термин «отечественное» как-то даже больше нравится. Ведь это аниме о тех временах, когда еще был великий и могучий Советский Союз, а мы с вами все оттуда родом, и там дележа на белорусов, русских и украинцев не было.

Процесс создания «Первого отряда» сам по себе был не прост. Алексей Климов и Михаил Шприц задумали снять «наше» аниме. Нашли сюжет и сели писать сценарий для сериала. Это заняло целый год. Результаты и наброски разослали на семь основных аниме-студий Японии, большинство отмолчалось, одна ответила отказом, восприняв двух русских энтузиастов не иначе, как сумасшедших, желающих снимать российское аниме про СССР, мистику, войну и пионеров на японских мощностях, предназначенных для кавайных сериально-гаремных девочек. Было ясно, что без нормального бюджета за проект никто не возьмется, но нашелся спонсор, благодаря которому сотрудничать согласилась известная Studio 4C. Им оказалась канадская компания «Герда», по официальным данным, бюджет составил три миллиона долларов. Правда, от сериала пришлось отказаться и переключиться на полнометражку. Продюсеры и сценаристы в одном лице потратили на это еще полгода. Но тут начались проблемы другого характера: режиссер в аниме – это самый главный человек, которому никто не имеет права навязывать свое мнение и что-то диктовать. А вот Климов со Шприцом именно этого и добивались, ведь они хотели, чтобы ни на йоту сценарий и изобразительный ряд не отходили от вполне реалистичных элементов советского времени. Время шло, сменились три режиссера, а дело не двигалось.

На счастье, они встретили очень забавного японца-металлюгу Ёсихару Асино, который согласился выслушивать все замечания и поправки двух белых гайдзинов. Что вдвойне удачливо, учитывая недоверчивое отношение японцев к гайдзинам вообще. Начались правки-переправки к уже снимаемому материалу, для примера цитата из интервью: «Если у нас есть сцена, в которой мальчик дарит девочке подарок, они автоматом вставляют в мультфильм длинную церемонную благодарственную речь, которую она произносит в ответ. Мы никак не могли убедить их, что у нас 14-летние подростки так себя не ведут…Кроме того, ни Ёсихару-сан, ни его предшественники вообще никакого представления не имели о том, как здесь все выглядит. Мы им слали целые тома детальных спецификаций: под каким углом торчат в русской деревне фонарные столбы, какой процент деревенской улицы занят лужами, спецификации на ворону, спецификации на березу – и все равно они рисовали, в лучшем случае, деревню американских колонистов. Мы объясняли им, что заборы должны быть кособокими – они в ответ удивлялись: «Почему бы не сделать доски параллельно, как это бывает в жизни?»»

В общем, несладко пришлось создателям. Пришлось брать за шкирку Асино и тащить его в родную Россию, показывать и лужи, и заборы, и кривые фонарные столбы – всю неприглядную российскую глубинку во всей красе. Японцу так тяжело было поверить, что у нас при всем при этом распускаются листья на деревьях (дело было в декабре), поэтому он на всякий пожарный уточнил – но ответу не поверил.

В 2005 году вышел анимешный клип российского рэппера Лигалайза «Наша с тобой победа», где герои «Первого отряда» рассекают на фоне Второй Мировой, в 2007 была анонсирована полнометражка, а вышла в прокат она только в 2009. Как видите, времени прошло немало, и в ответ на анонсы и клип множество изданий напечатали статьи-ожидания и статьи-предположения на тему первого российского аниме, пели хвалебные оды и гимны создателям. Но, как это часто бывает, чем больше ожидают – тем обиднее меньше получать, а получили не совсем много… Но давайте пройдемся для начала по сюжету. Он, с одной стороны, полностью трэшевый, с другой – ностальгически-реалистичный. Трэш – это главная героиня, девочка-пионер с катаной и, как обычно, амнезией, именно ей, а на самом деле, зрителю все очень детально разжевывается и объясняется; зомби-рыцари, решившие выползти в мир живых; машина по переброске душ в загробный мир; старец-отшельник с навыками кунг-фу. Ностальгически-реалистичное – сталинский ампир, отлично отрисованные бэки и локации советской реальности, внимательность к различным деталям военной действительности.



А теперь по существу. В 1942 году, в разгар Великой Отечественной немцы терпят крах под Москвой и решают вызвать себе на подмогу своих 700-летних предков в виде рыцарей-зомби, как обычно, решая этот вопрос с помощью оккультизма СС-совцев. В ответ русские при помощи пионеров из спецотряда №6 пытаются дать отбой – в большие подробности влазить не стану, ибо получится спойлер. Главная героиня Надя обладает экстрасенсорными способностями, которые почему-то проявив в начале фильма, она никак не задействует после.

В целом, получилось интересно, но коротко: фильм идет меньше часа, кроме того, есть еще режиссерская версия, в которой аниме прерывается постоянными врезками с комментариями живых специалистов (на самом деле, актеров), пытающихся обосновывать реальность происходящего. Все, кто видел, признали это ужасным – мало того, что это псевдо-спецы, так эти врезки еще и разбивают само аниме на энное число фрагментов, совершенно деформируя нормальный просмотр и удовольствие от него. Авторы, тем не менее, утверждают, что именно такой вариант им показался наиболее уместным для данной истории. Хвала им и честь за попытку создать японское аниме про русских, все-таки это не «клюква», пусть там и альтернативный мир со своими альтернативными прибамбасами. Для тех, кто не знает, «клюква» – это когда иностранцы снимают фильм «про русских», изображая их приблизительно так: мужики в тельняшках и ушанках в компании новорусских олигархов обвешанных золотом сидят в русском ресторане, пьют водку стаканами и, занюхивая икрой, играют в «русскую рулетку», на заднем фоне цыганский хор поет гимн СССР, на подтанцовке водят хоровод девушки в кокошниках и сарафанах; посреди ресторана стоит столб в виде ядерной боеголовки, к которой привязан танцующий медведь; он периодически пьет водку и дерется с мужиками; завершают антураж висящие на стенах картины Ленина, Сталина и Ельцина на броневике.

После выхода аниме многие критики откровенно разгромили произведение в пух и прах признав «Первый» блин комом. С одной стороны, они конечно правы, но мне кажется, смотреть «Первый отряд» все же стоит, хотя бы для общего образования. В действительности, после просмотра не покидает чувство, что авторы слепили из сериала полнометражку и, соответственно, втюхали в нее все ключевое, что должно было равномерно вползать в сюжет на протяжении 26 серий. Отсюда обилие объяснений и отсутствие раскрытия персонажей – их практически нет вовсе. Основное время это экшен и разжевывание происходящего на экране в духе «у нас тут столько всего, даже не знаем, как объяснить». Многие критикуют сериальную рисовку, но, по-моему, она тут смотрится органично, и в целом анимация сделана на достойном 4С уровне. Присутствуют разные сюжетные неувязки. Для того чтобы это компенсировать, на официальном сайте этой ленты выложено очень много текста с подробными объяснениями, что к чему, вот только вопрос – кому будет интересно это читать? Сериал был бы уместен, но авторы обещают еще две полнометражки, вторая часть якобы уже находится в работе. Манга по мотивам фильма выйдет этой зимой, также мир «Первого отряда» продолжает раскрываться в романе Анны Старобинец, планируется выпустить также товары мерчендайза (красные галстуки с символикой фильма и брелки-мишки как у Нади). В нескольких интервью авторы также обмолвились, что игры тоже не обойдут стороной. Что ж, будем надеяться, что игра будет лучше и цельнее, чем само произведение.

Happyness









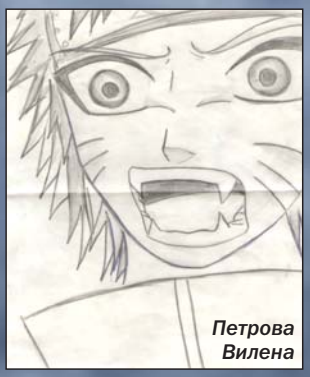




Петрова Вилена



Рутман Кирилл



Петрова Вилена



Рудюк Павел



Богданова Юлия



Рутман Кирилл

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Всем привет! я давно читаю ваш журнал и на новый выпуск я ооочень хотелбы увидеть игру CD MW 2 (я почти уверен что про неё напишут) а вот вышла новая игрушка «Перевозчик» (не пофильму) мне лично ооочень нравяца игры такого жанра и я очень сильно хотелбы увидеть эту игру на страницах вашего журнала!

С уважением DOW

Если под страшной аббревиатурой имелся в виду Call of Duty, то о нем мы уже написали в прошлом номере. А «Перевозчик», насколько нам известно, вышел в позапрошлом году еще, так что или ты его пропустил, или письмо шло слишком долго…

Здраствуй дорогая редакция «Шпиль» и привет всем ее редакторам. Хотелось бы попросить вас написать хоть немного новостей о БиоШоке2 и Assasin's Creed 2.Очень прошу!

P.S. Если вы замерзли у себя в редакции,могу прислать вам теплого кота.^_^

Читатель -=SkycaT=-

Ну, просили новость об Assasin's Creed – ловите новость об Assasin's Creed. Мы сегодня добрые, так что можно было, в принципе, просить и что-то большее, но в отличие от золотой рыбки и Деда Мороза мы исполняем только одно желание.

Кота не надо присылать, нам его жалко. Не переживет зверушка пересылки, а если и переживет, то у нас сразу вымрет от голода – оторвать редакцию от игрушек не так уж и просто, не каждый кошак справится.

здраствуйте уважаемые шпилевцы :)

Зовут меня, Игорь. живу я в одессе, являюсь достаточно частым читателем вашего журнала. из игр больше беспокоят гонки поэтому в основном в них и играю, но мего огры типа сталкера или колки тоже стороной не обхожу.

вобщем чего решил написать вам…

недавно после ремонта расставлял все своё добро из коробок и наткнулся на спец выпуск посвященный серии НФС и тут я задумался…)))

статьи за все остальные НФСы тоже есть но это не то. было бы очень круто если б вы выпистили еще один спец выпуск НФСа.в прошлом выпуске последней частью описанной игры был андерграунд 2 это вы описали восем игр серии. уже вышло 5 которые туда не попали и на подходе их онлайн проект.про эти 6 частей есть что написать под игры куча модов и редакторов есть.ну что я рассказываю вы это получше меня знаете.

вобщем пожалуйста эту идею вынесете на общий обзор и начните трудиться над нею, а когда выйдет онлайн проект и вы про него немного дополните и выпустите то это будет огромный подарок как фанатам НФСа так и вашим.надеюсь что сбацаете все в лучшем виде как и прошлый выпуск.

успехов вам и вашему журналу ☺

Мего огров пропускать не стоит, это точно. А то за ними обычно идут мего эльфы и мего дварфы, а эти с собой никогда ничего хорошего не приносят и вообще, гады они редкостные и пакостные.

Что касается спеца, то уже писали: пока что он для нас как свет в конце туннеля – вроде и виден, но как-то слишком расплывчато. Как только появится возможность, будем думать, о чем делать, пока что – увы и ах – возможности нет.

Доброго времени суток, редакция Шпиль!

Прислал вам рисунки в Фанарт, думаю вам понравяться! У меня просьба: можете опубликовать на диске проги, с помощью которых делаются мини-игры? Еще вопрос: кто-то из вас играет в Last Chaos? Если да, то на каких серваках? Еще хочу сказать огромное спасибо Фоксу за его статьи по настолке Вархаммер.

С нетерпением жду ответа, Никита «Альтаир».

Так как письмо пришло в последний день, то проги найти не успели, постараемся к следующим номерам их достать.

В Last Chaos мы не играем, мы вообще не играем, у нас времени нет, мы дядьки занятые и солидные – работаем в поте лица, не жалея ни сил, ни времени☺.

Hello редакция журнала Шпиль!

Первый раз я купил шпиль два года назад и вы радуете меня до сих пор. Хочу чтобы вы напечатали рисунок который я вам прислал. Мне очень понравилась игра CRYSIS. Жду не дождусь выхода ее второй части. Моими любимыми играми стали «ubicофтовские»: Assassin's Creed, серия Принцов, Far Cry 2. посмотрев видео в Шпиль №12 2009 года и пройдя демку на вашем диске я просто таки влюбился в игру JAMES CAMERON'S AVATAR. пожалуйста в новом номере Шпиля сделайте постер по игре AVATAR. Досвиданья вам всем.

Рисунок печатаем, ищи в Фанарте, а вот постер по Avatar'у будет только в следующем (тобишь во втором) номере «Шпиля!», так как без статьи его печатать нам не хочется, а игры сами еще в руках не держали, только предвкушаем…

Привет всем шпилерам и шпилершам, а также редакции моего самого любимого журнала «Шпиль»!

Нас тут малость завалило снегом в Одессе, так что в школу ходить не надо и можно перепройти все игрушки, накопившиеся за время учебы, чем я собственно сейчас и занят. Так вот, у меня возник вопрос - как пройти в Dragon Age лучше город гномов? Ну, в смысле - на чью сторону лучше встать? Есть ли там большая разница или ее нет? А то сижу уже второй день думаю и никак не могу решить, мне то пофик, а вдруг потом я не смогу победить порождения тьмы из-за того что не того выбрал….

Заранее большое спасибо…

Аня aka Astarta

И тебе привет, присылайте нам там из Одессы снега, а то у вас его много, а у нас толком и нету☹ Обидно блин, мы ж севернее, а погода у вас снежнее… Ну ладно, мы не обидчивые, так что поможем с гномами, хотя какая тут помощь, если разницы особо нет – просто тебе предложат разные испытания (причем какое из них проще – сказать трудно☺), а так – глобальных перемен от принятой стороны нет, смело иди дальше!

Игроскоп

Журнал «Шпиль!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. На этот раз мы проводим его совместно с компанией и «**Музыкальный центр**». За первое место мы вручим подарочный набор Creative (вэб-камера PC-Cam 750, футболка и рюкзак), за второе набор из двух фильмов «Новогодняя история» и «Адский дом», за третье – фильм «Адский дом».



I место



II место



III место

Итак, подводим итоги ноябрьского Игроскопа:

1. Сергей Гришок, с. Белогородка
2. Одражий Олег, г. Тростянец
3. Водопьян Ярослав, г. Терновка

Ответы на вопросы:

1. Mazda RX-8
2. 130
3. 50
4. 23
5. 552

Все Невендаара расы, будь то люди, демоны иль эльфы!
Пройдя игру, ответьте на вопросы.
И шанс на приз получите возможно,
Чтоб утащить его в свои палаты.



***1.** Имя персонажа*



***3.** Кто самый живучий оркский воин?*



***4.** Как зовут главу имперской инквизиции?*



***2.** Сколько помощников может призвать герой-маг?*



***5.** Основное отличие жрицы от настоятельницы?*

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Рутман Кирилл из Лисичанска Луганской области.

Также напоминаем условия конкурса: для участия в Фанарте нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или аниме-игры и отправить рисунок обычной почтой на адрес редакции или электронный ящик anime@shpil.com. Подведение итогов конкурса проводится ежемесячно. Автор лучшего рисунка месяца получает подарок от интернет-магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

2010

* Ф. И. О. _____

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

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



ИГРЫ

Демоверсии
Colin McRae: DiRT 2
Europa Universalis 3: Heir to the Throne
Man of War: Red Tide
GREED: Black Border

Полные версии
ezQuake 2.0
Blood Frontier
Great Secrets Da Vinci
Betty's Beer Bar
Walkie Tonky
Run Man v.1.2

Shareware
Натали Брукс. Тайны одноклассников
Веселая ферма 3. Американский пирог
Youda фермер
Алабама Смит и кристаллы судьбы
Тропическая ферма

ПАТЧИ
Majesty 2 v1. 1.88
Avatar v1.0.1
Blood Bowl v1.1.3.1
Borderland v1. 1.0
Dragon Age v1.02
Machinarium v1.02
NFS: Shift v1.02
The Sims 3 v. 1.8.25
The Sims 3 WA v. 2.3.33
Track Mania Nations Forever 2009-11-19
Track Mania Server 2009-11-19
Wolfenstein v.1.2

ВИДЕО
Mass Effect 2
Dark Void
Batman: Archam Asylum 2
Prince of Persia: Forgotten Sands
Supreme Commander 2
и другие

ПРОГРАММЫ
Видеодрайвера ATI
AMD Overdrive 3.1
Видеодрайвера NVIDIA
MWSnap 3
Lightboxfree 2.0
Flash Get 1.9.6

БОНУС
Обои для рабочего стола
Скринсейверы
Музыка



НА НАШЕМ ДИСКЕ!