МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

DVD

№10 2010

R.U.S.E.
Теория лжи

АМНЕЗИЯ. ПРИЗРАК ПРОШЛОГО
Страшная болезнь

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
Братцы-киллеры

НА ДИСКЕ:
- *FIFA 11*
- *PES 2011*
- *They Need To Be Fed*

ПОСТЕРЫ:





В НОМЕРЕ:



Impression Z

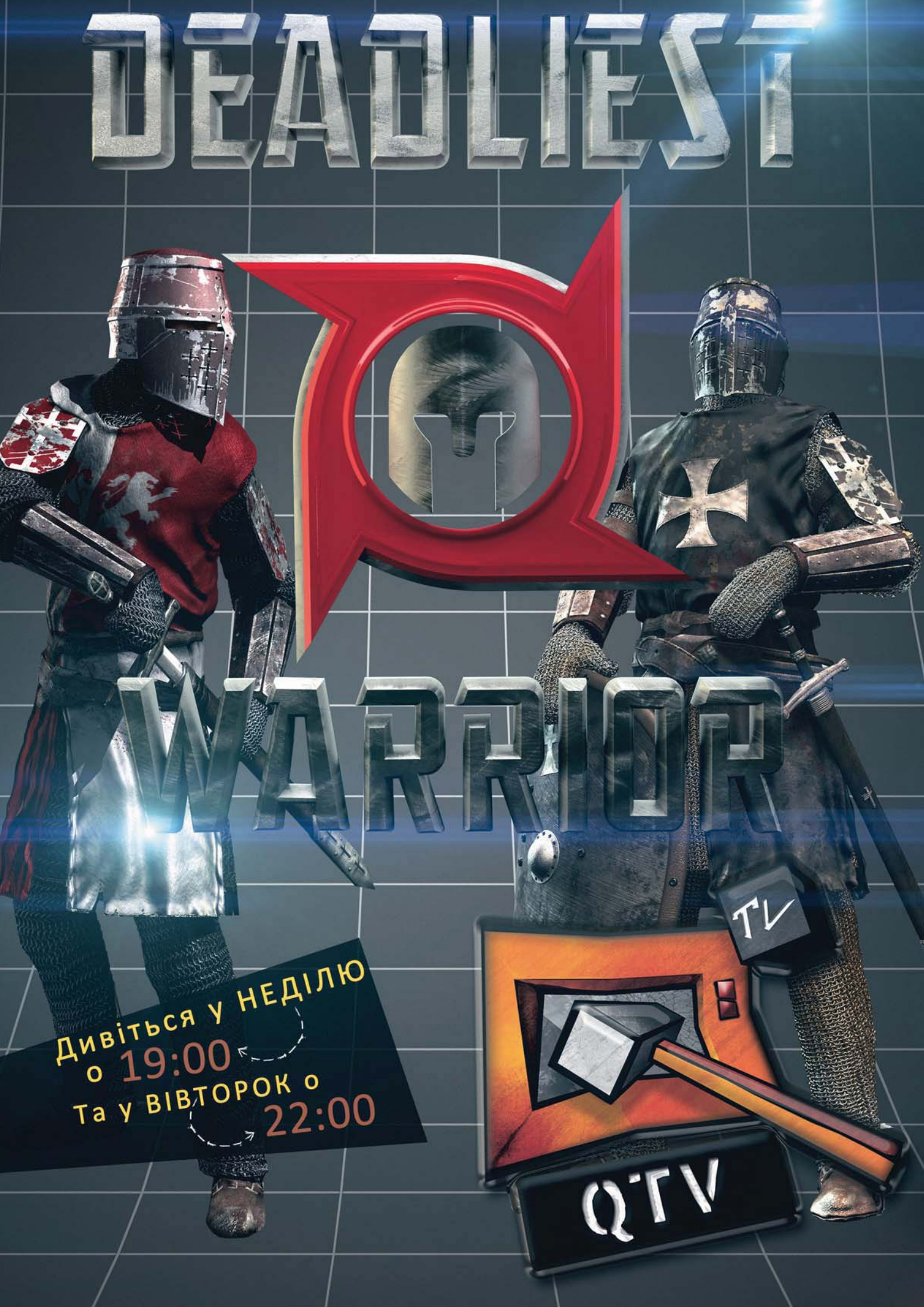


Saitek X52 Flight System

9 771609 900015

www.shpil.com

подписной индекс – 01727


DEADLIEST
WARRIOR
Дивіться у НЕДІЛЮ
о 19:00
Та у ВІВТОРОК о
22:00
TV
QTV

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Осень – пора унылая. Теплые летние деньки остались позади, а вместе с ними – и возможность провести отпуск или каникулы за любимыми играми; до зимнего отдыха с его уютными вечерами перед греющим душу, руки и прочие части тела компьютером тоже еще далеко. За окном – слякоть и серость, которая не шибко меняется в зависимости от времени суток, а от постоянной апатии, кажется, спрятаться уже просто нереально. И именно тут на помощь приходят разработчики, которые буквально за шиворот вытягивают нас с вами из этого состояния. Хочешь драйва и стиля – вот тебе «Мафия 2», ждешь умственной встряски – лови R.U.S.E. Те же «Червячки» или Patrician IV запросто подарят несколько часов, в течение которых напрочь забудешь о том, какое вообще сейчас время года, да и какой год тоже. Ностальгия – она такая, затягивает… А если отважишься поиграть в «Амнезию», то после нее на жизнь будешь смотреть куда более светлым взором – не так уж все и плохо, несмотря на осень.

Тем более это радует, если посмотреть вперед на перспективы. Во-первых, скоро зима. А значит – Новый год. Ну а вдруг именно в этот раз тебе подарят новый комп или приставку? Ладно, это слишком оптимистично. Но, как минимум, впереди множество новых игр, неизведанных миров…и свежий номер «Шпиля!», если, конечно, ты его не читаешь в обратном порядке ☺.

Да, чуть не забыл. Есть еще один повод ждать начала зимы. В начале декабря мы проводим мероприятие, которое долго планировали, и, в конце концов, плюнув на планирование, решили все-таки устроить. Это фестиваль компьютерных и видеоигр InGame, на который мы постараемся затащить как можно больше разработчиков с их новыми проектами. А если ты или твои друзья мечтают или уже приступили к созданию своей собственной игры, тогда InGame будет вам еще интересней: в рамках фестиваля будет проходить мероприятие InGamePRO, ориентированное на обмен опытом и налаживание связей между издателями, опытными и начинающими разработчиками игр.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты
ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame
Mafia 2. Дембель макаронника 6
R.U.S.E. ОбМанная каша 10
Амнезия. Призрак прошлого. Хорошая болезнь – амнезия 14

To play or not to play
BlazBlue: Calamity Trigger. Тишина должна быть в Библиотеке 18
Burn Zombie Burn! Зомби жжет! 20
Worms Reloaded. Человек человеку друг, червяк и Аллилуйя! 22
Elemental: War of Magic. Элементарное зло 24
Patrician IV. Торгуясь по жизни 26
Зачарованный мир фей. Кому фейнуть, а кому и зафеячить 28
Виктория 2. Империя под солнцем 30
The Ball. Погоняем шары 36
Казуалки. 37

Cell-O-fan
Balda Bluetooth. Бей словом 38
RUSH EX. Осторожней на дорогах 38

Карман-и-я
Ace Combat: Joint Assault. Улетная погода 39

Ждем-с
Assassin's Creed: Brotherhood. Вечный город – вечный бой 40
Dragon Age 2. Ферелден: скандалы, интриги, расследования… 44

Железный бум
Transcend StoreJet 25D3. Нитро для USB 48
Sony MDR-EX700. Барабаны в ушах 48
Saitek X52 Flight System. Цена полета 50
Fly G1. Улыбаемся и машем 51
ASUS VG236H. Комплексный подход к 3D 52
ПК Impression Z. Оптимальный Z-баланс 53

Клубничка
WES: новая лига, новые перспективы 54

Columbia Brothers
«Копы на подхвате»: В глубоком 3. 56
«Мегамозг»: Даже гении могут ошибаться. 57
«Паранормальная активность 2»: Взросление ужаса. 58

Анимания
Аниме-фестивали Украины: обзор. 60

Vox Populi
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.
№ 10 (104), жовтень 2010 р.

Видавець: ТОВ «Сети-Україна»
Україна, Київ, 2010 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 21.09.2010.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 1.
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
ТОВ «Новий друк»

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», 2010

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


ASSASSIN'S
CREED
BROTHERHOOD
Мисс
«ШПИЛЬ!»
октябрь

Окровавленная консоль



В следующем месяце фанатов «Кармагеддона» ждет приятная поездка по трупам в виде Blood Drive. Правда, только тех, у кого есть PS3 или X360 компьютерщиков на сей раз обошли вниманием. В программе гонки шесть немалых локаций, красочная графика и много-много крови. Если у вас нет консоли, но поиграть хочется – у вас еще есть время ее приобрести, игра выходит 19 ноября.

Добро пожаловать в Корею



Любители стратегий в следующем году получат возможность поучаствовать в сражениях 50-тых годов в Корее. Такую возможность в виде Theatre of War 3 Korea предложат компании 1С и Battlefront. Игрокам предложат сразиться за Северную Корею либо принять сторону американских военных сил. Среди ключевых особенностей третьей части серии не только новый тактический движок и генерация сражений на основе реальных исторических событий, но и вертолеты, новые режимы и сеттинги.

Полное опоздамство

У нас печальные новости для тех, кто ждет Red Faction Armageddon, Warhammer 40000: Space Marine и Saints Row 3. Эти игры перенесены на следующий год, причем далеко не на его начало. Также задержки с выходом наблюдаются у The Lord of the Rings Online и компьютерной версии Assassin's Creed: Brotherhood. Причем последнюю ПК-геймеры не увидят в ближайшее время даже в виде демо-версии (она доступна только для PS3). Но чтобы ожидание было не столь тягостным и грустным, мы решили написать об этой игре превью, так что скорее читай дальше.

Dungeons без Keeper'a

Тех, кто расстроился, потому что на приставках скоро выйдут новые игры, которых не будет на ПК, мы хотим обрадовать интересным релизом от компании Kalypso Media – Dungeons. Выйдет эта игра только на компьютерах и сильно напоминает старую и любимую многими геймерами Dungeon Keeper. Цель игры будет состоять в том, чтобы, заманивая воинов и завоевывая новые комнаты, стать единоличным правителем всего подземелья. Правда, сейчас речь идет о том, что игра будет издаваться только в Китае, но мы затаили дыхание и хотим верить, что нам тоже перепадет кусочек этого счастья.



Что и требовалось доказать...

Иногда ученые «радуют» нас невероятными открытиями, до которых ну просто никто в мире бы без них не додумался. На сей раз отличились великие умы университета Рочестера. Они доказали, что те, кто играет на ПК в экшены (эксперимент проводился на основе Call of Duty 2 и Unreal Tournament), обладают более высокой скоростью реакции, чем те, кто не играет или наслаждается спокойными играми типа The Sims. Собственно, мы это и без них знали, но зато теперь есть очередная отмазка от родителей: тренировки – дело полезное.

Bounty – это по-нашему



Во второй половине сентября состоялся релиз аддона к одной из лучших отечественных игр, «King's Bounty: Перекрестки миров». В него вошли дополнение «Поход орков», две независимые кампании «Чемпион арены» и «Защитник короны», а также редактор, который позволяет создавать всевозможные дополнительные материалы для игры «King's Bounty: Принцесса в доспехах» и вносить в нее любые изменения.

Будь готов

Разработчики The First Templar – игры о тамплиерах, борющихся с мифическими существами в средневековой Европе, начали принимать заявки на бета-тестирование. Предложить себя в качестве тестера можно на страничке *http://haemimontgames.com/tft/beta/betatest.php*. О точной дате начала тестирования пока что не известно, но, скорей всего, оно начнется в ближайшее время, так как выход игры назначен на следующий год (ПК и X360).



ТруГотика



Компания «Акелла» обещает 12 октября предоставить отечественным игрокам «Готику 4» в трех вариантах: обычном, диджипаке и коллекционном. Последние два издания, естественно, куда интереснее, хотя хотелось бы еще один, совмещенный. Ведь в диджипак входит книга рассказов из мира «Готики» от Ханса-Йорга Кнабеля, автора сценария игр, которой в «коллекционке» нет; вместо нее издатели предлагают фанатам альбом с иллюстрациями и флешку в виде Глаза Иноса, дающую своему обладателю способность повелевать информацией и +10 очков к харизме.

Возвращение Resident'a



Resident Evil 6 – быть, причем в ближайшее время. По крайней мере, разработчики из Capcom решили поскорее выпустить продолжение этой игры, пока не угас интерес к пятой части. Надеемся, что релиз не за горами и что в новой части разработчики исправят ошибки RE 5. Помимо этой приятной новости, есть еще одна, относящаяся к вселенной «Обители зла» – начались работы над второй частью анимационного фильма, Resident Evil: Damnation. Его выхода мы ждем ничуть не меньше (а может, даже больше), чем продолжения игры.

APOXалипсис сегодня. А также завтра, послезавтра и всегда



Самый настоящий апокалипсис в духе «Безумного Макса» и прочих представителей этого жанра решили устроить разработчики из компании BlueGiant в виде новой стратегии APOX. Одним из самых интересных моментов нового проекта обещает стать мультиплеер на 32 человека, хотя и прочие упомянутые особенности игры вызывают неподдельный интерес. Например, элементы экшена и РПГ, редактор уровней, карт и режимов, реалистичная добыча топлива и бесконечное оружие. И это – не считая обещания поддерживать интерес к своему детищу аддонами и прочими «плюшками». Если разработчикам действительно удастся качественно выполнить все задуманное, нас ждет действительно интересный мир.

Маленький помощник



Любителям новых технологий и необычных гаджетов стоит обратить внимание на SmaKit S7 – новое мультимедийное устройство компании Huawei, предназначенное для удобного серфинга и общения в интернете, а также просмотра фильмов и изображений и наслаждения музыкой. Работает новинка под ОС Android, которая делает устройство не только функциональным, но и простым и удобным в использовании.

Seasonic®*



Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ 750W



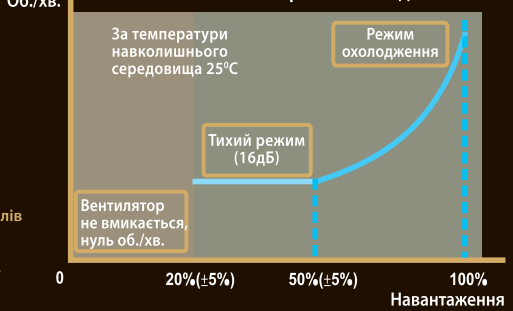
80 PLUS® GOLD

Seasonic Leads the Efficiency Race!!**

X-750 – представник революційного покоління джерел живлення Seasonic, світового лідера інновацій у розробці та виробництві блоків живлення

- Активна компенсація реактивної потужності (мінімізує втрати енергії, дозволяє будувати блоки, що працюють в діапазоні 110-230В, стійкі до коливань напруги)
- Мінімальні коливання напруги [+-3%]
- Полімерні алюмінієві конденсатори. Підвищена стабільність у жорстких умовах експлуатації
- Наднадійні японські конденсатори із збільшеним життєвим циклом, дозволеними робочими температурами до 105 градусів Цельсія
- Надпотужна лінія 12V [до 744 Ватт у блока X-750]
- Двостороння плата БЖ
- 5 років гарантії
- Повна модульність
- Універсальна вхідна напруга [автоматична робота в діапазоні 110-220В]
- Підтримка технології підключення декількох графічних адаптерів
- Патентована система легкого під'єднання кабелів
- Ефективна кабельна система «ВСЕ-В-ОДНОМУ»

Seasonic X-750 – найтихіший серед блоків живлення з вентиляторним охолодженням



* Сісонік
** Сісонік – лідер перегонів з ефективності

Блоки живлення Seasonic сертифіковані в Україні

Інформаційна лінія: +38044 5930201
synoffice@syntex.com.ua



«А теперь мой любимый фокус – автомат Томпсона!»
из х/ф «Маска»

MAFIA II ДЕМБЕЛЬ МАКАРОННИКА

PC | X360 | PS3

Жанр:
action, TPS
www.mafia2game.com

Разработчик:
2K Czech
www.2kczech.com

Издатель:
2K Czech
www.2kczech.com

Издатели у нас:
«1С-СофтКлаб»
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор:
3 ГГц двуядерный
ОЗУ: 1,5 Гб
Видео: 512 Мб
10 Гб на жестком диске



О мозговом черве

К сожалению, о любом человеческом обществе окружающие склонны судить не по наилучшим его представителям, а по подавляющему большинству. А оно, как говорят умные дяди из статистических органов, в целом представляет собой довольно бестолковую массу.

Так вот, посторонние наблюдатели зачастую считают геймерский народ либо школьной недорослью, либо заигравшимися старперами-неудачниками. И вот эти самые антисливки игрового сообщества по неизвестным науке причинам очень любят сравнивать то, что с точки зрения людей здравомыслящих сравнивать противопоказано. Так, сии недочеловеки сопоставляют Silent Hill и Resident Evil, Half Life 2 и Doom 3; точно так же с пеной у рта они в свое время приступили к дебатам о том, что у GTA появился убогий и скучный клон – Mafia. А не так давно этот подзабытый недодиалог обрел новые краски и пошел на очередной виток человеческой тупости, поскольку пациенты заполучили на свои винты GTA IV и Mafia 2.

Свежевыданная мысль сих полумерных игроков свелась к следующему: Mafia 2 – редчайший маздайный клоноактой по сравнению с ниспосланным богами GTA. Причины названы следующие: намного меньшая площадь игрового мира, меньший выбор оружия; время действия – середина прошлого века, а значит – транспорт старый, как бивни мамонта, и крейсерская скорость у него – 40 км/ч. А за превышение еще и штрафуют! Побочных миссий нет, есть только 15 глав, каждая из которых, по сути, представляет собой одну большую миссию. Следовательно, игра проходится за пару вечеров. Рулезы по карте не валяются, а значит, маневрировать по крышам зданий в поисках убер-вундервафель нет никакого смысла. Точно так же нет смысла искать уникальные прыжки и прочую лабуду, да и вообще – что можно сказать о гейме, где даже «шестиствольки» и «Стингера» нет? Ацтой! Зачем о таком статью писать? Лучше бы обозрели недавно сделанный тройкой КПИшников Super Realistic Streetrace mod, lamobot edition (SRS:LE), чем рассказывать «чотким пацанам» про какую-то квази-игру о «ваще неправильных пацанах», которые считают себя бандитами, ходя в пальто, шляпах и галстуках и разъезжая на каких-то архаичных ведрах без винилов и нитроса. Как будто они нормальные фильмы не смотрели…

Увы…

Увы, но результатом моего паручасового забега по игровым форумам была куча каментов в стиле вышеизложенного абзаца. Что характерно, почти все в нем написанное – чистая правда. Вот только по неизвестным медицине причинам с выводами этих организмов я согласиться не могу. А все дело в том, что при всей своей внешней схожести «Мафия» и «Автовор» одинаковые, как кофе и сапог. Нет, конечно, обе серии рассказывают о бандитах, карабкающихся на вершину преступной Говерлы (втопку греков с их приевшимся Олимпом) на просторах некоего более или менее повсеместно открытого для посещения города. Вот только при всем этом попытка установить контакт между поклонниками серий напоминает потуги любителей морских пейзажей Айвазовского понять тех, кто интересуется современным артхаусом.

А на самом деле все просто. Обе игры хороши. Просто













«Мафия» не предназначена для того, для чего школота привыкла использовать GTA. Здесь крестовый поход с автоматом наперевес против всей городской полиции заканчивается в ста метрах от точки его начала, потому что это не экшен с кучей «бухов» и «бахов», головоломными погонями на спорткарах и полетами на боевых вертолетах.

...и ах

«Мафия» – это нереально стильный, потрясающе атмосферный, аномально затягивающий и фантастически проработанный гангстерский боевик. Играя в нее, ты не проходишь игру – ты идешь по сюжету, тебе показывают интересный и довольно долгий фильм, в котором ты сам принимаешь участие. Ты идешь по тюремному коридору, вокруг колотят по решеткам заключенные, и в другой игре ты бы наверняка зажал клавишу спринта, чтобы проскочить неинтересный пассивный момент и добраться до экшена, но не в «Мафии». Здесь ты настолько проникаешься атмосферой, что, забыв о «шифте», плетешься за охранником, исподлобья поглядывая на своих будущих собратьев по несчастью. Нечто похожее когда-то было в начале Cronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay; изредка здесь, несмотря на TPS-ность «Мафии», тебе тоже дается вид «из глаз». От начала и до самых титров ты вживаешься в шкуру итальянского мафиози, полностью отождествляя себя с ним, а не руля электронным болванчиком.

Хейтстори

Сюжет закручен в лучших традициях «Мафии». Протагонист – Вито Скалетте, молодой парень, приехавший в отпуск по ранению со Второй мировой войны. Старый друг предлагает ему остаться в Штатах и пахать на мафию. Подумав, что стрелять и быть мишенью лучше за деньги, чем за страну, Вито устраивает себе досрочный дембель, чем тут же и моментально заслуживает с моей стороны понимание, расположение и респект.

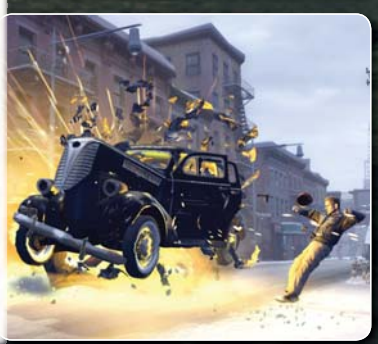
Ну а дальше идут те самые 15 глав, растянутые на добрых шесть игровых лет. То есть НАКОНЕЦ-ТО мы не чувствуем себя таким себе бандитским-стахановцем, вкалывающим во благо криминального лайва сутки напролет, без перерыва на сон, обед и отдых. Мы просто идем по сюжету, оставляя за кадром рутину и вступая в действие лишь в ключевых моментах жизни молодого мафиози. И это приготовлено, сварено и подано реально круто, красиво и стильно.

Имидж – все

Вообще, слово «стиль» преследует сознание при прохождении «Мафии» точно так же, как «мясо» при игре в какой-нибудь «Пэйнкиллер». Здесь в действие включается абсолютно все – кирпичные здания сороковых-пятидесятых годов, машины тех времен, джаз, степ и фокстрот на местных радиостанциях, люди... Жизнь на улицах кипит. Точнее, течет, потому как тогда не было принято постоянно куда-то нестись: уборщики моют улицы и окна, степенно прохаживаются дамы и джентльмены в плащах и с зонтиками, меланхолично отрыгивает в подворотне бомж (да, кое-что не меняется веками), и точно так же степенно и неторопливо катятся по своим делам автомобили, которым в те времена не было дела до ны-



















нешних лозунгов про красные зоны на тахометре, финиш за линией горизонта и все такое. И функция включения ограничителя скорости присутствует не просто так – я, к примеру, ездил с ней постоянно. Потому как здесь органы левопорядка лучше лишний раз не нервировать – свалить от них трудно, а отбиваться напряжно. Если в других играх вы, скрывшись от полиции, можете чувствовать себя вольготно, то здесь этот номер не пройдет: единожды заметив тебя на улице за чем-то непотребным, при встрече будут узнавать и ловить, пока не переоденешься. То же самое касается машин. После угона или ДТП машина отправляется в «черный список», пока не будет перекрашена и/или перенумерована.

Номера, кстати, теперь можно набирать на свой вкус и цвет. Я, к примеру, ездил на машине с номером АК-74М. Также во второй части игры появился простенький, но приятный внешний и внутренний тюнинг. И что еще мне понравилось – теперь при взломе замков сия операция проходит уже не автоматически, а с подбором и расшатыванием пинов, такой себе «Сплинтер Селл» в миниатюре.

Вместе с тюнингом тачки появился еще и «тюнинг» персонажа. Можно покупать, носить, скачивать из инета (в качестве даунлоадэйбл контента) одежду для нашего главгера. Шмотки стильные, я бы такое и в реальной жизни носил, это вам не мешки и разноцветные балахоны с Гроув Стрит. Здесь – плащи, шляпы, парадные костюмы, ну или для повседневности – джинсы и кожанки. Просто и со вкусом.

Арсенал

А вот список доступного оружия приятно удивил. Собственно, «магнумы» и 1911 «кольты» на пару с «томпсонами» ожидались в любом случае, но помимо них добавилась еще и армейская экзотика, причем как союзническая, так и немецкая. Первая миссия игры вообще происходит в Италии во время войны, так что радость пуляния из МП-40, «гаранда» и пулемета МГ-36 можно просечь сразу. Равно как и заценить очень улыбающего дядю, авторитетного настолько, что он в одиночку с рупором в руках уговорил сдаться всех немцев, собиравшихся пустить ГГ пулю в лоб. Собственно, дядя улыбнул тем, что его авторитет подкреплялся одной маленькой мелочью – танком, на котором он восседал.

Бу-го-га

И вот тут мы подошли к еще одной стороне сегодняшнего пациента, которая оставила о себе отличное впечатление. Заключается она в режиссуре диалогов и шуток. Юмор в игре, как правило, не пошлый, он… жизненный, что ли. Например, везем мы двоих перепивших товарищей:

– Что так воняет???

– Эээ… Не я…

– Ааа… Это, Наверное, Джонни Поц.

– А он что, тебе салон обгадил?

– Нет… Он лежит в багажнике.

И тому подобных примеров масса. Собственно, нечасто в играх и фильмах юмор способен существовать без шуток, самостоятельно, просто как часть общего уклада бытия. В «Мафии» это есть, и этим она покоряет.

Довольно специфичен подход к реализации действующих лиц. Возможно, это только мне так показалось, но реально индивидуальными чертами обладают сравнительно немногие. Да, я имею в виду именно черты лица. Подавляющее большинство барышень похожи друг на друга, как патроны в магазине,













да и всякие второстепенные мордовороты тоже не блещут разнообразием. Более того, с самого начала меня удивило, что одни лица очень хорошо проработаны – текстуры на уровне, полигонов много, детализация хорошая; а вот другие – просто пасынки природы – пластмассовые, угловатые и вообще похожие на опереточных кукол. Честно говоря, до сих пор не уверен, почему так – из-за халатности или желания отвлечь внимание игрока от второсортной шушеры, сосредоточив его на ключевых персонажах. Хочется верить во второе.

Вообще, графика в игре простовата. Но при этом возникает интересный парадокс: она впечатляет. Много сильнее, чем буйство полигонов, блуров и прочего бампмаппинга во всяких там «Кризисах» и прочих «Фар Краях». Свет фар в тумане, размытая вечерней дымкой линия горизонта, припорошенный снегом тротуар и стоящие у дороги машины – все это вписывается в атмосферу игры гораздо удачнее, чем все те навороты, на которые молятся создатели видеокарт.

Дань непредвзятости

Но поскольку предвзято я могу писать разве что про «Фаллаут» и «Вархаммер», упомяну и о том, что все-таки не понравилось. И, как это часто бывает, мелкие фэйлы игры растут из такого неприятного и назойливого, как зубная боль, явления, как мультиплатформенность. Я – старый писишный геймер, и мне абсолютно фиолетово, что консоли дохло тянут подобные игры, и там не предусмотрен нормальный кастом. И сильнее всего его требует такой замечательный и важный параметр, как дальность прорисовки объектов. У него здесь два недостатка – он по умолчанию очень мал (люди, машины, деревья появляются в полутораста метрах от игрока), и его нельзя менять. Возможно, шаманские пляски с бубнами вокруг инифайлов рано или поздно позволят настроить этот параметр, но пока – фэйл.

Также спорно обстоит дело с оптимизацией. Многие издания и порталы воздали ей хвалу и… спалились. Палево заключается в том, что игра действительно классно оптимизирована… Ровно до 1951 года. То есть играем пару миссий, написали обзор – и вуаля, мы крутые журналюги. Мы так не делаем и этим гордимся (кто же себя еще похвалит, хехе). Так вот, стоит нам дожить до второй половины XX века, как во время езды по улицам игра начинает с завидной периодичностью весьма конкретно подтормаживать. Понижение настроек с «топа» на «медиум» изменило ситуацию чуть более чем никак. «Такая вот печаль, никого и ничего не жаль»…

Заключение

В общем, вторая часть хитовейшей игры прошлых лет однозначно удалась. Разрабы выдали на-гора все то, что ожидалось, и даже чуть больше. Ну а то, что любители стритрейсинга и массового геноцида людей в форме игру не оценили – их личные проблемы. Не люблю снобствовать, но – развивайте вкус и стиль, ребята. А начать я вам настоятельно порекомендую с вкусной и стильной игры, имя которой «Мафия 2».

Дважды дон макаронной мафии Микаэльо «Фоксо» Лисицио





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

ОЦЕНКА 11



На войне правда – первая жертва

Эсхил

RUSE ОбМанная каша

PC | X360 | PS3

Жанр:
strategy RTS
www.rusegame.com

Разработчик:
Eugen Systems
www.eugensystems.com

Издатель: Ubisoft
www.ubi.com

Издатель у нас: «Бука»
www.buka.ru

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц (двуядерный)
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб, DX9.0c
5 Гб на жестком диске



Все современные аналитики утверждают, что третья мировая война обойдется без использования оружия массового уничтожения, а возможно, и без единого выстрела. Все потому, что основные боевые действия перенесутся в информационное пространство – интернет, телевидение и радио. И выводы эти не «из воздуха» берутся, а делаются по опыту последних военных конфликтов, в которых мало дела, но много слов.

И пока информация становится все более серьезным оружием в войнах реальных, компьютерные стратегии упорно игнорируют ее значение, концентрируя внимание исключительно на боевых действиях. Вернее, игнорировали до недавнего времени. Так как разработчики из Eugen Systems сделали игру, в которой более или менее правдоподобно показано влияние информации на боевые действия и их результаты. И имя ей подобрали подходящее – R.U.S.E., что в переводе с английского означает «хитрость», «уловка».

Вообще, Eugen Systems пошли рискованным путем. Существенно изменив игру с точки зрения стратегии, они очень консервативно подошли к выбору времени и места действия. Это не космические просторы и не ближневосточные или южноафриканские поля сражений из Modern Warfare. Да, ты правильно догадался – нам предстоит снова пройтись по знакомым до коликов в животе полям сражений Второй мировой войны.

Чтобы как-то выделить R.U.S.E. из вороха «второмировых» стратегий, разработчики постарались пройтись в кампании не по не самым известным полям сражений, в каждой миссии открывая новые возможности и тактики победы.

Всего нам доступно два кампайна. Первый посвящен майору армии США Джозефу Шеридану. С ним, а также с Первой Бронетанковой Дивизией, мы пройдем путь от Африки до Германии, доказывая себе и остальным, что для победы над врагом не обязательно оканчивать Йель. И даже такой раздолбай, как Шеридан, может быть хорошим стратегом. Героем второго кампайна стал генерал-майор Вермахта Эрих фон Рихтер. Главной его целью, помимо оттачивания военного мастерства, является поиск предателя, засевшего среди чинов главнокомандования.

Кампайны вышли средними по интересности сюжета и довольно легкими в прохождении. Они скорее выполняют роль своеобразной обучалки, дающей представление о том, какие есть уловки и как их правильно использовать. Но, к сожалению, из-за упрощенности боевых действий особо отточить мастерство обмана компьютерных полководцев здесь не получится. Освоившись с азами ведения боя, нужно переходить на новый уровень мастерства, а значит…

А значит, надо выходить в онлайн. Именно на мультиплеер сделали ставку разработчики. На его «допиливание» было потрачено больше всего времени, чтобы в итоге он стал «коньком» R.U.S.E. И здесь ты почувствуешь, что обыгрывать компьютерного противника – скучно и неинтересно, а настоящая жажда победы приходит тогда, когда соперник – такой же человек с чутьем к обману, не брезгующий применением









грязных приемов. И не важно, откуда твой противник – из Англии или Зимбабве, хитрости и уловки – это универсальное явление, язык войны, который доступен в любом уголке земного шара. Но главная прелесть игры в онлайне кроется в том, что у каждого из противников есть своя излюбленная тактика, манера поведения, свои выдуманные финты. И даже если ты раскусишь чью-то победную тактику, то к следующему сражению человек подготовится, придумает контрмеры против твоего нападения или ошарашит совершенно другим подходом к ведению боя.

И мультиплеер не вышел бы таким интересным, если б Eugen Systems не постарались сделать его как можно более многообразным. Так, количество доступных для игры военных сторон здесь в три раза больше, чем в кампайне. К США и Германии добавляются войска Англии, Италии, Франции и СССР. Разработчики скрупулезно подошли к вопросу воссоздания техники, характерной для каждой из сторон в разные периоды Второй мировой войны. Так что, выбрав при создании игры 1942 год, мы получим совершенно другое соотношение сил, чем если бы был выбран 1945. Каждая из сторон в каждый из временных отрезков имеет свои плюсы и минусы. В то же время, есть некоторые особенности наций, остающиеся неизменными на протяжении всего временного периода конфликта. Для Англии это господство в небе, для СССР – сила войск, а для Германии – продвинутость в техническом плане. И эти особенности делают игру еще более разнообразной: те тактики, которые работают для Германии, могут оказаться бесполезными для Франции, и наоборот.

Но перейдем к самому игровому процессу. R.U.S.E. представляет собой интересный сплав принципов варгейма и стратегии реального времени. Несмотря на кажущуюся огромной пропасть между этими жанрами (как можно совместить тщательное пошаговое продумывание каждого действия своих войск и пыл жаркой схватки в RTS?!), разработчикам удалось соединить их в единое целое. Достаточно взглянуть на поле боя из двух крайних положений карты. Взмыв над ней ввысь, мы окажемся в командной комнате, перед столом с фишками, обозначающими свои и вражеские войска – типичный варгейм. А опустившись как можно ближе к полю боя, очутимся в гуще схватки с дымящимися и стреляющими танками, затаившейся в























засаде пехотой и грозными бомбардировщиками, с натужным гулом несущими взрывоопасный груз к позициям врага – картина, характерная для RTS. Но все дело в темпе игры и условиях победы. Ведь не всегда удается уничтожить врага за время, отведенное на сетевой бой; и победа считается по очкам, которые начисляются за уничтожение юнитов и зданий врага. Это немного остужает наступательный пыл – ведь, если время матча вышло за мгновение до полного уничтожения базы противника, и на его счету окажется больше очков благодаря паре неудачных попыток наступления, то ты все равно проиграешь. Так что последствия каждого шага в R.U.S.E. приходится продумывать заранее, действовать хитро и осторожно. Второй фактор – темп игры. R.U.S.E. очень и очень далека от молниеносных тактик, которыми изобилуют реалтаймовые стратегии типа StarCraft. Здесь становление базы и производство войск идет неспешно, давая время на обдумывание дальнейшего шага, пока транспорты везут ресурсы со склада на базу. И даже использование ускоряющих работу уловок не особо сильно сказывается на динамике игры.

Из приятных бонусов, связанных со смешением жанров в R.U.S.E., особенно приятно отметить более глубокую проработку механики взаимодействия войск. Здесь нет ультимативных видов, не боящихся никакого врага: на каждый танк найдется бомбардировщик, на каждый бомбардировщик – зенитка, а на каждую зенитку – танк. Причем есть особенности, позволяющие некоторым войскам успешно держать оборону даже против противника, к которому они уязвимы. Так, пехота, спрятанная на опушке леса или засевшая в городском сквере, может существенно сократить численность войск противника, отстреливая пехоту из ружей и уничтожая бронетехнику при помощи фаустпатронов. Зенитные орудия также замечательно прячутся в лесу, оказываясь неприятным сюрпризом как для танков, так и для вражеских самолетов. Дальнобойная артиллерия, спрятанная за отрогом гор, усложнит жизнь практически любой бронетехники и пехоты, так как подобраться на близкое расстояние, на котором артиллерия особенно уязвима, им будет очень сложно.

Самое вкусное из игровой механики я оставил напоследок. Речь о самих уловках. Их можно разделить на несколько классов: информационные (скрывающие информацию от врага и открывающие вражескую нам, создающие обманные армии/здания) и влияющие на настрой войск. Поначалу кажется, что победить врага вполне реально и без использования этих ухищрений. Но когда массированная атака оказывается обманом, а настоящий















вражеский отряд пробрался в незащищенный тыл и уничтожает твою базу здание за зданием, понимаешь, что без уловок здесь не выжить. Такие базовые маневры, как организация ложных наступлений и обход защиты врага, вскоре становятся сложней и запутанней, добавляются строительство ложных зданий и камуфлирование настоящих. Каждая из уловок находит свое применение в многоходовых операциях, нацеленных на то, чтобы ввести противника в заблуждение. Особняком стоят «уловки», влияющие непосредственно на войска. Они позволяют в самый сложный момент преломить ход битвы в свою пользу. Это блицкриг, ускоряющий передвижение юнитов на участке карты (хорош не только в наступлении, но и чтобы грузовики быстрее доставляли ресурсы); фанатизм, поднимающий дух войск и заставляющий их драться до последнего вздоха, даже если противник превосходит в силе; террор, заставляющий солдат противника бежать, поджав хвосты, при получении малейших повреждений.

Всю эту обманчивую красоту познаешь и начинаешь использовать естественно и без каких-либо проблем благодаря еще одной стороне игры, над которой основательно потрудились разработчики. Это интерфейс. Глядя на него, сложно себе представить, как иначе с сохранением удобства можно было бы сгруппировать элементы управления. Если пытаться втиснуть их в привычный фрейм внизу, то интерфейс получился бы тяжелым и неудобным. Верхняя полоса управления с выпадающими менюшками отлично демонстрирует себя как при использовании клавиатуры с мышкой, так и при игре на компьютере с тачскрином (для чего этот интерфейс, собственно, и оптимизировался). Поэтому за управление эта игра заслуживает не меньше, чем 12+.

Графически R.U.S.E. соответствует веяниям времени и при этом может не особо сильно нагружать видеокарту компьютера. По крайней мере, в режиме стола с фишками даже самые яростные баталии нисколько не скажутся на температуре вашей видеокарты. Но если полезть в гущу боя, где разлетаются осколки бомб, дымят останки бронетехники и рвутся снаряды, то да – впору запасаться берушами, чтобы не слышать натужного воя видеокулера.

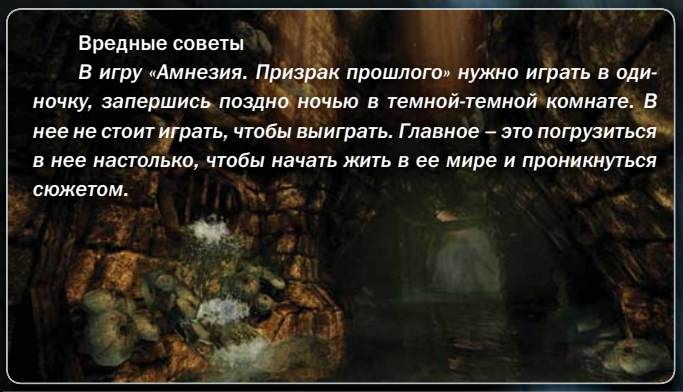
Но никакой кулер не испугает настоящего стратега, решившего показать «кузькину мать» всем тем, кто считает, что его легко обвести вокруг пальца парой деревянных танков и мотком маскировочной сетки. По крайней мере, меня его вой не пронял. Надеюсь, он не помешает и вам при освоении всех хитростей этой игры.

Telo

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

ОЦЕНКА 11





Вредные советы

В игру «Амнезия. Призрак прошлого» нужно играть в одиночку, запершись поздно ночью в темной-темной комнате. В нее не стоит играть, чтобы выиграть. Главное – это погрузиться в нее настолько, чтобы начать жить в ее мире и проникнуться сюжетом.





ХОРОШАЯ БОЛЕЗНЬ – АМНЕЗИЯ

PC | PS3

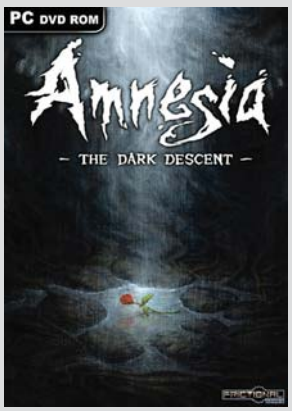
Жанр:
adventure
www.amnesiagame.com

Разработчик:
Frictional Games
www.frictionalgames.com

Издатель:
Frictional Games
www.frictionalgames.com

Издатель у нас:
«1С-СофтКлаб»
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 1,5 Ггц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб
1,5 Гб на жестком диске



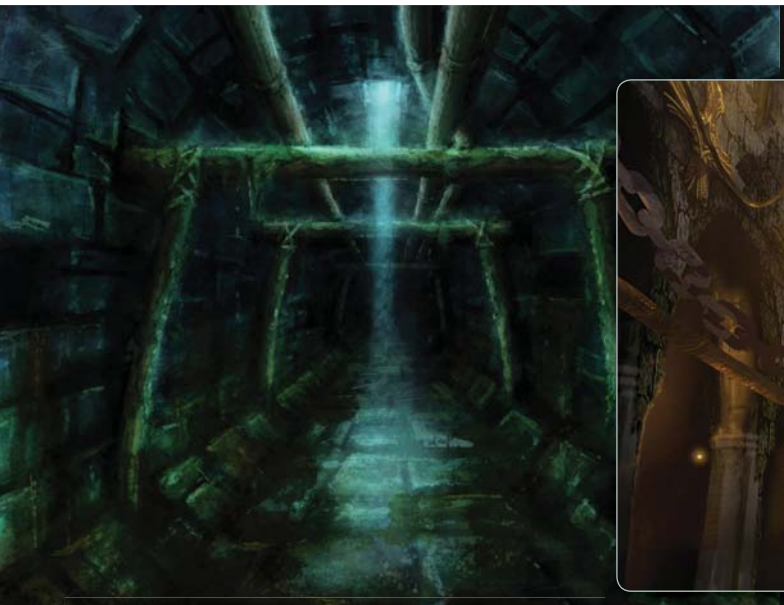
Оставшись в одиночестве в темном месте, даже самый серьезный взрослый человек начинает невольно вздрагивать. Страх неизвестности и темноты у каждого из нас врожденный, это своеобразная защита, готовность к внезапному появлению опасности. И если человека надолго оставить одного в темноте, то есть вероятность, что он начнет верить в свои страхи или даже сойдет с ума. В легкой степени. Если же у него уже есть определенные фобии, или в процессе эксперимента ему будут показывать фильмы ужасов, то скорость и вероятность утраты рассудка увеличивается. Это в реальности.

А в компьютерных играх темнота нас нисколько не пугает. Там мы обычно воплощаемся в образ всесильного героя, который легко может уложить любую появившуюся опасность из дробовика, винтовки или просто бензопилой. В тех же играх, где этого сделать нельзя, чаще всего опасность призрачная – она маячит где-то вдалеке, не в силах причинить какой-либо ущерб главному герою. Это верно для большинства игр, поэтому хорроры как жанр можно назвать вымирающим видом. Точнее, можно было бы. Если бы не Frictional Games. В 2007 году они выпустили «игру всех времен и народов», Penumbra, которая заставила леденеть от ужаса даже самых маститых игроков, уверяющих весь мир в том, что они не боятся ничего на свете. Страх был настолько реальным, что окутывал сознание человека, а не только его игрового персонажа, липкими путами. И выбраться из них можно было, только включив свет во всей квартире, выпив теплого чаю и поговорив с живым человеком. Продолжать играть в одиночестве в «Пенумбру» отваживались далеко не все.

Год спустя страхи вернулись в Black Plague (она же в корявом русском переводе «Дневники мертвецов»). Несмотря на то, что многие геймеры были уверены, что повторить такой эффект разработчикам не удастся, Frictional Games снова влезли в рассудок геймеров и навели там шухер. Мы боялись, но играли. Слишком уж захватывающей была эта леденящая душу, печень и почки история.

И вот, в этом самом 2010 году вышла еще одна игра студии, на сей раз уже не связанная с миром «Пенумбры» в сюжетном отношении. Я говорю «в сюжетном», потому что нечто общее у них есть. Это дух игры и то, какой ужас она вселяет в игрока. Именно тот природный, описанный в самом начале статьи. Который не дает нам в полночь встать напротив зеркала и чиркнуть спичкой у подбородка. То есть логически ты понимаешь, что опасности как таковой нет, рассудок твердит, что всему есть логическое объяснение, но где-то внутри ты ему не веришь. Вот эта игра человека против его рассудка и логики – и есть то самое, что добавляет остроты в игры Frictional Games. Так сказать, секретный ингредиент.

Правда, у главного героя «Амнезии» есть не только его природный страх, но и некое осознание того, что у этих фобий есть логическая основа, первопричина. Правда, он забыл, какая именно. Причем забыл не просто так, а специально – это понятно уже из первой записки, оставленной Даниэлем самому себе. И от этого еще страшнее: о чем мог хотеть забыть человек, очнувшийся в одиночестве в темном замке? Что такого ужасного скрывает его прошлое, что









он сам себя фактически просит не вспоминать? И почему он так легко соглашается убить человека, о котором ничего не помнит? Ответы на все эти вопросы, собственно, и придется искать, пробираясь по темным коридорам замка, таящим в себе реальные и не очень опасности.

Причем переданы страхи Даниэля весьма и весьма хорошо. Вот ты попадаешь в неосвещенный участок коридора, и главного героя начинает колотить, а мир вокруг закручивается странным вихрем; вот экран белеет, и в голове начинают всплывать неясные воспоминания и призраки прошлого, без четких границ и определенных очертаний, но оттого они лишь еще более пугающие.

Но к такому игрок смог бы быстро адаптироваться, поэтому хорошо, что помимо внутренних страхов тут есть реальные опасности – те же призраки, чудовища, странные люди с изуродованными чертами лица… Бороться с ними – бессмысленно. У Даниэля нет никакого оружия, даже найденный ломик нельзя применить для самозащиты. Главный герой способен только бежать как можно быстрее и как можно дальше. Или наоборот – замереть, спрятаться в самый дальний уголок, самый крепкий шкаф и сидеть там, пока опасность не минует.

Причем выбираться из убежища тебе не захочется, пока сердце не успокоится, а дыхание не войдет в привычный ритм. Только тогда – возможно, это даже будет несколько часов спустя, после разговора с кем-то или прогулки по солнечной улице – ты сможешь продолжить играть, не паникуя по малейшему поводу. В этом плане «Амнезия» на порядок превосходит «Пенумбру», как будто разработчики постепенно оттачивают свое мастерство.

Но и на этом пугающая атмосфера не заканчивается. Игроку придется делать не самые лицеприятные вещи. Например, пробивать голову трупу, чтобы спасти себе жизнь. Ходить по коридорам и углам, в которых валяются чьи-то гниющие останки. В такие моменты ты реально ощущаешь смрад и вонь, как будто сам перенесся в темные подвалы замка.

Даже человеку с крепкими нервами не стоит долго играть в «Амнезию» в темноте и одиночестве. Лучше делать это при свете дня. В крайнем случае, если хотите именно максимального проникновения в мир игры, задерните черные шторы. Но только так, чтобы их легко можно было открыть одним движением руки – это может спасти вам нервы и психику в решающий момент, ибо у Даниэля не всегда есть возможность зажечь лампу (для нее нужно масло, а этот ресурс в игре встречается не так уж часто) или факел.

На фоне собственного страха не сразу замечаешь, что часть атмосферы держится на очень качественном, тщательно проработанном звуке. Или того, что не менее хорошо реализовано в игре и взаимодействие с миром. Тут нет интерфейса, который мог бы отвлечь игрока от происходящего вокруг, нет никаких иконок на экране. Если













надо открыть дверь – ты ее толкаешь рукой (движение мыши), таким же образом открываются сундуки, двигаются ящики, разбрасываются книги и прочие предметы, которые можно найти в многочисленных комнатах таинственного замка.

Не сразу замечаешь и еще одной стороны этой адвенчуры – самих квестов. Они настолько хорошо вписаны в общую канву сюжета, что их сложно вычленить из происходящего на экране – события развиваются очень естественно, как в реальности. Но нельзя было бы рассказать об адвенчуре, не упомянув встречающихся в ней задач. Тем более что эта составляющая «Амнезии» реализована ничуть не хуже, чем описанные выше. Местами встречаются привычные поиски рычагов и кнопок, взаимодействие с предметами, смешивание «коктейлей». Вот только сами коктейли тут весьма оригинальны по своему составу, да и необычных заданий столько, что «базовые» просто не бросаются в глаза.

Несмотря на то, что разработчики советуют не стремиться победить в игре, некоторый азарт в решении головоломок все-таки присутствует, тем более что в «Амнезии» есть три разных концовки, к которым можно прийти разными путями. Значение имеют мелочи, на которые сначала не обращаешь внимания. Причем каждый из трех вариантов завершения истории Даниэля освещает все происходящее в игре совершенно по-своему, расставляются различные акценты. Поэтому игру лучше пройти несколько раз, испытывая ничуть не меньшее удовольствие. Возможно, страх при этом немного притупится, но квесты решать будет все равно интересно – все время думаешь, что же тут можно и нужно сделать иначе.

Пожалуй, единственный минус, который есть в «Амнезии» – ее графика. Местами в темных участках локаций скрываются не только призраки, но и несовершенные текстуры, кое-где изображению не хватает качества и деталей, но заметить это можно, только если сильно придираться. Для большинства геймеров картинка будет вполне сносной, тем более что «Амнезия» – это далеко не тот случай, когда детали графики имеют большое значение. Тем более что интерьеры выполнены интересно – как в самом настоящем заброшенном замке. И если бы не темнота и не пугающая атмосфера, вполне можно было бы устроить приятную и интересную экскурсию.

***

Подводя итог всему этому, игру «Амнезия. Призрак прошлого» можно назвать самым настоящим мегагеймом среди прочих мегагеймов. Вот только рекомендовать ее к обязательному прохождению нельзя: чтобы получить удовольствие от этой игры, надо иметь достаточно смелости и крепкую нервную систему. Если этого у вас нет, но играть хочется – найдите себе напарника: вместе бояться не так страшно…

Rabbid

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

ОЦЕНКА 12

КОНКУРС

Журнал «Шпиль!» совместно с компанией Huawei продолжает конкурс для своих читателей. Принять в нем участие очень просто. Достаточно ответить правильно на пять вопросов викторины и прислать свои ответы на адрес редакции.

Среди всех читателей, приславших правильные ответы, будут разыграны три 3G-модема компании Huawei.

HUAWEI

1. Как расшифровывается бренд Ideos?
А) Internet digital evolution operating system
Б) Industrial design evolution operating system
В) Industrial developing Ethernet operating system

2. Какая версия OS Android используется в телефоне U8150?
А) 1.6
Б) 3.0
В) 2.2

3. Какова особенность U8150 при работе с беспроводными сетями?
А) Может использоваться в качестве роутера
Б) Может передавать информацию по Bluetooth на 10 км
В) С помощью IrDA способен передавать информацию через препятствия

4. Сколько приложений можно установить в телефоне U8150?
А) 64
Б) Зависит от емкости карты памяти micro-SD
В) Неограниченно

5. Какую максимальную емкость карт памяти micro-SD поддерживает U8150?
А) 8 Гб
Б) 16 Гб
В) 32 Гб



Ответы вместе с контактными данными (адресом и телефоном) впишите в отрезной купон на последней странице и вышлите на адрес редакции:
04111, Киев, ул. Щербакова, 45а или e-mail action@shpil.com

Имена победителей будут опубликованы в «Шпиль!» №11.

Желаем всем удачи!



Тишина должна быть в Библиотеке

Жанр:
fighting
www.aksysgames.com/blazblue

Разработчик:
Arc System Works
www.arcsy.co.jp

Издатель:
Aksys Games
www.aksysgames.com

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

PC | PS3 | X360





Каждый раз, когда на консолях выходит файтинг, резко возрастают продажи губозакаточных машинок. Есть даже теория, в которой эти два события связаны друг с другом сверхсекретным договором: издатели файтингов получают процент прибыли от продаж этих нехитрых устройств, поэтому и не делают PC-версий. И если верить в эту теорию, а также в существование НЛО, пришельцев и потусторонние миры, то вполне можно предположить, что Arc System Works и Aksys Games своих откатов не получили. Но даже если это и так, лично я не могу посочувствовать им хоть немного, потому что на компьютерах вышла BlazBlue: Calamity Trigger.

Раньше мы уже писали об этом файтинге на PSP, но игры отличаются кардинально, да и есть у меня сомнения на тот счет, что «необладатели» карманных приставок читали статью. А пропускать BlazBlue: Calamity Trigger определенно не стоит, так что место ей уделено не зря.

Самое первое, чем привлекает к себе внимание BB – имя разработчика. На счету Arc System Works один из самых культовых файтингов всех времен и народов – серия Guilty Gear. Прославилась она харизматичностью героев, уникальной игровой и боевой системой, а также качественной графикой и хардкорной музыкой. Появление второй серии в том же жанре вполне логично, с какой стороны ни посмотри. Во-первых, даже самым ярым поклонникам GG со временем стал приедаться. Во-вторых, новых находок, идей и решений в одну игру не впихнешь столько, сколько можно добавить в новый игровой мир. В общем, это вам небольшой такой намек на то, что «BB не равно GG», то есть разработчики не использовали старую систему целиком и полностью, изменив только оболочку и персонажей. Они сделали столько нового, что сразу понимаешь – перед тобой совсем иная игра.

Нет, конечно же, они не стали рушить систему целиком и полностью и убирать с экранов шкалу здоровья, а также прочие полезности, как это любят делать нынче создатели экшенов – все осталось на своих местах. Изменились названия и еще немного – суть. Например, роль «маятника» защиты (блокировки ударов) тут выполняет Guard Libra, раунды называются Rebel, а начинаются они все «поворотом колеса судьбы» (The wheel of Fate is turning). Еще одна шкала, которая в GG называлась Faultless Defense, тут обозначена как Barrier. Она отвечает за отбрасывание противника во время блока и не дает ему пробить вашу защиту суперударами. В такой позиции персонаж хорошо защищен, но долго и часто использовать ее не получится. «Барьер» тесно связан с Burst'ом – возможностью швырнуть соперника в противоположный угол экрана. Правда, применять его рекомендуется только в крайних случаях – например, если блок уже или почти пробит. Потому что потом, что называется, отдача замучает: ваш персонаж будет получать в несколько раз больший урон. И не просто некоторое время, а до окончания раунда. Это одно из проявлений баланса, который в BlazBlue: Calamity Trigger соблюден настолько тщательно, насколько это вообще возможно. Явно чувствуется опыт разработчика в играх этого жанра.

Впрочем, когда играешь в первый раз, понять суть баланса достаточно непросто. Прохождение сюжетной части в роли Джина – простое и увлекательное развлечение. Этот неуравновешенный кавайный ураган носится по экрану, сокрушая все, что только можно – достаточно лишь зажать кнопки атак и движения. Если вы выберете себе в персонажи Рагну или Таокаку, суть игры будет примерно такой же. В противовес этим быстрым персонажам представлено несколько медленных «танков» – Тагер, например. Освоить управление им несколько сложнее, но и на это не потребуется много времени. Есть также персонажи, которыми можно быстро освоить основные убойные атаки, но сложно подобрать комбо или спецудары. А есть и такие, которые вообще не понятно как оказались среди всей этой круговерти: Карл, Аракун или Рэйчел Алукард. Вроде бы и





атаки их понятны, но победить, играя ими, куда сложнее. Проходя аркаду без предварительной подготовки в «тренировочной зоне», дойти до конца без поражений практически невозможно. Создается ощущение, что разработчики специально добавили лузеров, чтобы играть было интереснее и сложнее. Но на самом деле все обстоит иначе. Это замечаешь, когда сражаешься против каждого из этой тройки. У них есть такие атаки, против которых сложно выстоять даже Джину или Рагне. Докопаться до них – вот это многого стоит. Тогда игра доставит еще больше удовольствия и будет еще более зрелищной.

Если долго самостоятельно выискивать атаки не входит в ваши планы, но хочется поиграть девочкой-вампиром или странным мальчиком с роботом, велкам на сайт игры. Там для каждого персонажа есть табличка ударов и специальных атак, а также истории героев, которые тоже интересно читать.

Все дело в том, что Arc System, как и при разработке GG, сделала каждого персонажа BlazBlue живым – с собственным характером, особенностями поведения, отношением к миру и другим его обитателям. И все они живо вплетены в запутанную историю о злобной Библиотеке (NOL) и о том, как зло случайно вырвалось на свободу.

Например, Джин – один из воинов NOL, причем едва ли не самый лучший (не зря ведь он носит звание героя). А его братец Рагна – практически боец сопротивления, за которым ведется охота. У некоторых других персонажей эта связь не такая явная и проявляется по ходу развития сюжетной линии (девочка-робот, например, настолько таинственная, что дальше некуда).

Благодаря этому, история в BB – не просто затравка. События развиваются по ходу путешествия по игровому миру, причем некоторые повороты сюжета можно назвать оригинальными, ни в коей мере не приврав и не преувеличив. Из-за этого следить за тем, что происходит в перерывах между битвами, не менее интересно, чем за самими сражениями. Судьбы героев переплетены очень тесно, а сама история состоит из обрывков и воспоминаний. Чтобы понять, что случилось до начала игры и что происходит теперь, нужно читать и внимательно слушать. Слишком часто этого делать не придется: подается информация небольшими дозами в виде диалогов, за которыми обычно следует новая порция драйва и адреналина.

Сюжетные вставки исполнены в традиционном для японских игр стиле. Картинка вроде бы и живая (то есть это все-таки ролик, причем озвученный), но достаточно статичная по сравнению с другими современными играми. Теоретически, это может вызвать негатив у «нелюбителей» j-игр, но сюжет настолько захватывает, что происходит такое редко и только в случае с крайне вредными и непривычными человеками.

Что разработчики оставили в BB из GG, так это драйвовую музыку. Не в том смысле, что взяли те же композиции, они просто подобрали их в том же ураганном стиле. В аркаде выбрать композиции можно самостоятельно или выставить автоматом, в любом случае, музыки достаточно, чтобы она не надоела со временем. Графика также осталась на прежнем качественном и красочном уровне. Правда, в BB нельзя «перекрасить» и «приодеть» своего подопечного: эту возможность из GG разработчики не перенесли. Грустно вздохнем и обрадуемся: в Calamity Trigger есть онлайн. А значит, время общения с игрой увеличивается до неопределенных рамок. Ведь мало того, что у каждого персонажа свой набор атак, так еще и у каждого игрока – свой стиль ведения боя. В общем, в онлайне сражаться – одно бесконечное удовольствие.

***

Что можно сказать напоследок? Только то, что «Аркам» удалось создать уже вторую по счету серию, в которую хочется играть без отрыва, которая не бесит кривым балансом с беспроигрышными комбинациями или персонажами, в которой есть «тайники» и «секреты» типа нового персонажа, который откроется после успешного прохождения аркады без единого проигранного раунда. В общем, им снова удалось удивить игроков и влюбить их в файтинги еще сильнее.

Почему я говорю «серию»? Потому что разработчики уже выпустили успешное продолжение – BlazBlue: Continuum Shift. Пока что, правда, только на консолях, но быть может, в будущем и оно появится на ПК. По крайней мере, мне хочется в это верить.

Pantera sls









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

ОЦЕНКА 10



Зомби жжет!

Жанр:
arcade, shooter
www.burnzombieburn.com

Разработчики:
Doublesix Games
www.doublesixgames.com

Издатель:
Doublesix Games
www.doublesixgames.com

PC | PS3

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



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

ОЦЕНКА 10

Казалось бы, после выхода Crimsonland, Zombie Shooter и еще парочки их аналогов ничего нового в этом жанре придумать уже ничего нельзя. Но некоторые игры доказывают, что достаточно небольшого штриха к картине, чтобы она заиграла новыми красками. Такой была Plants vs. Zombies, такой стала и Burn Zombie Burn. В случае с «Плантсами» оригинальность заключалась в способе борьбы с живыми мертвецами, BZB привлекает несколько иными чертами.

С самого начала игры заметно, что сюжета в ней нет. Зато есть в меру харизматичный персонаж с квадратной челюстью и прической в духе бурных семидесятых. Такой себе техасец на выгуле. Имя у него вполне соответствующее всяким «зомби-мувi» – Брюс. Сей персонаж умеет обращаться со всеми видами оружия, начиная от бензопилы и заканчивая огнестрельным различного калибра, и склонен защищать милых дамочек, непонятно как оказавшихся на улице в такое небезопасное время. Так он и живет, все время отстреливаясь от бесконечно преследующих его зомби. Никакого сюжета или особой жизненной цели у нашего персонажа нет, но об этом сожалеть не приходится, потому что сам процесс – это именно то, ради чего играют в игры такого рода. Тем более что BZB не даст заскучать ни на секунду: толпы не желающих упокоиться мертвяков прут со всех сторон, норовя отхватить от Брюса самый вкусный кусочек. Ну, или хоть какой-нибудь, абы достался. Герою же нашему остается только бегать как можно быстрее и стараться не попадать им в зубы и руки. Причем прут зомби бесконечной толпой, так что об освобождении локации от нашествия мертвецов не может быть и речи. Смысл изничтожения зомби кроется в получении как можно большего количества очков. Набрав их хотя бы на «бронзу», можно открыть новую местность. Жаль только, что самих локаций тут недостаточно, чтобы можно было провести в компании с игрой хотя бы пару недель. Да и режимов не шибко много: Survival (выживание), Timed (надо не только истреблять зомби, но и стараться увеличить игровое время с помощью бонусов), а также Defend Daisy (та самая защита девушек).

Это минус, плюс состоит в том, что одну локацию можно проходить много раз, получая удовольствие вновь и вновь. Во-первых, потому что процесс «доставляет», во-вторых, благодаря возможности в прямом смысле слова жечь зомби. Стоит нажать правую кнопку мыши – и Брюс достанет факел. Горящий мертвяк бегает быстрее, ведет себя агрессивнее и вообще – гораздо более опасен. К тому же, с одного зомби огонь быстро перекидывается на остальных, и вот вы уже убегаете не просто от голодных «зубастиков», а от обозленных и горящих. Так что адреналина в процессе прохождения игры выделяется куда больше. Но и заканчивается она быстрее: так как за каждый зомби-факел дается в разы больше очков и бонусов, пройти локацию можно за 10-15 минут (вместо часа-полутора без зажигания зомби).

Что еще можно сказать об этой веселой времяубивайке? Разве что то, что графика в ней достаточно хорошая, а музыка драйвовая. Сами зомби тоже заслуживают внимания: сначала на вас прут самые обычные мертвецы, за ними следуют неупокоенные «балерины», футболисты, тролли и даже зомби-смертники. В общем, у разработчиков получилась хорошая и веселая игра, на которую стоит потратить время. Вот только сначала надо закалить нервы, ибо из-за того, что игра портирована с PS3, камера ведет себя неадекватно. В теории, она (а также Брюс с оружием в руках) должна следовать вслед за поворотом мыши, но происходит это слишком медленно и не всегда. Из-за этого удовольствия временами получаешь меньше, но даже такой сильный недостаток не смог испортить итогового впечатления от BZB и убиения зомби.





Pantera sls



За детальною інформацією щодо продукції ТМ Frisby звертайтесь до продавців або на веб-сайт www.FRISBY.com.ua

Офіційний дистриб'ютор в Україні компанія PBG, www.PBG.in.ua (044) 503-02-22





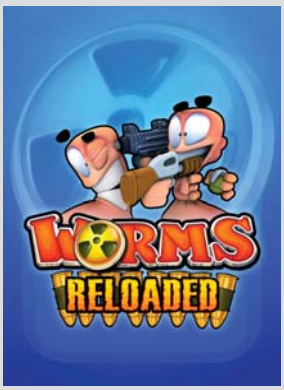
Человек человеку друг, червяк и Аллилуйя!

Жанр:
strategy, arcade
www.team17.com/index343b.html?page_id=630

Разработчик:
Team17
www.team17.com

Издатель:
Team17
www.team17.com

Системные требования:
OS: Windows XP/ Vista/7
Процессор: 1,25 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб
2 Гб на жестком диске





Пожалуй, трудно найти геймера, который бы не знал, что такое «червячки». И это хорошо, потому что если найдется такой человек, объяснить ему что-либо будет крайне сложно. Намного легче усадить горемыку на часик-другой за игру, чем выдавать нечто вроде «У каждой команды по нескольку червей, все они раскиданы по крайне неровной поверхности. Каждый игрок по очереди может за определенное время перемещаться и использовать одно из оружий. Задача – «вынести» всех червей противника». Звучит просто ужасно. Благо, все аспекты игры на этом не исчерпываются.

Классикой заслуженно считаются Worms Armageddon и Worms World Party. Что характерно, обе игрушки двухмерные. Создатели пытались перенести беспозвоночные баталии в трехмерное пространство, но удачным этот опыт вряд ли можно назвать. Те немногие, кто пересилил себя после перехода в новое измерение и даже освоился с новым восприятием и управлением, смогли оценить Worms 4 Mayhem, но недовольных поклонников «шедевра» было куда больше.

Совершенно неожиданно разрабы из Team 17 решили попытать счастье еще раз и снова попробовать сделать достойное продолжение культовой игры. Только теперь оставить как можно больше от оригинала, вплоть до первозданной «плоскости». Тут уж как в операционной: вырежешь немного больше нужного, и пациент «загнется» на мировом рынке, а он год от года все требовательнее, поэтому даже швов не должно быть видно.

Ctrl+Alt+Del

Итак, зависшая в 2001 году игра перегрузилась. Первое, что заметно в Worms Reloaded – это посвежевшая графика, ставшая HD. При этом 13 новых тем выдержаны в прежней гротескной и весьма узнаваемой манере. Главных участников сражений особо не перекраивали, разве что появилась возможность менять своей команде оттенок червячьей кожи и идентифицироваться за счет головных уборов и надгробных памятников. Причем базовый набор этих вещиц можно разнообразить, покупая их в игровом магазине за виртуальную валюту, получаемую по ходу игры. Задать можно и один из предложенных видов танцев, но на большое количество эмоций лучше не надеяться – на это ставки не делались. Всю свою команду можно заставить выучить любой язык, в том числе и русский – в таком случае уши будет мучать ностальгическое «Прыжок!» и «Ты об этом пожалеешь». Пожалуй, лучшего варианта и не могло бы быть. Музыка не разрушает атмосферу, вполне вписывается в заданную тематику и не отвлекает от игрового процесса, что от нее, собственно, и требуется.

К сожалению, первое, что встречает игрока – это крайне неудобное меню, от которого за километр разит хронической консольностью. Чтобы хорошо освоиться в нем, на первый взгляд, понадобится полный арсенал ликероводочного завода. А бета-тест, похоже, быстро закрыли по причине огромного количества травм конечностей среди чертей. Но все это можно простить за один только сносный геймплей.

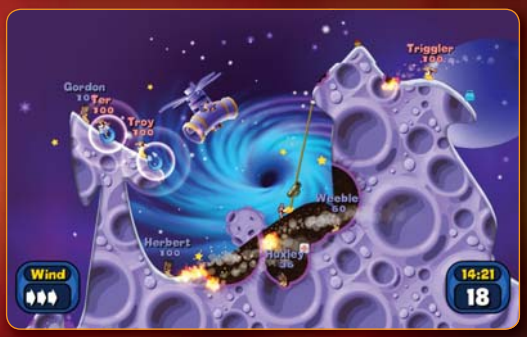
В бой идут одни червяки

Выбором «чего бы его сделать» игроков не обделили. Для начала (особенно, тем, кому ни разу не довелось побывать в червячьей шкурке) неплохо пройти курс молодого бойца, разложенный на несколько простых этапов.

После этого можно заняться более интересным делом – например, отточить свои навыки в кампании. Но не стоит возлагать на нее особых надежд. Во-первых, проходится она практически на одном дыхании. Изначально игроку противостоит банда хилых имбецилов, которые по мере прохождения миссий сменяются весьма здоровыми и местами даже хитрохвостыми противниками. Эти действия иногда разбавляются мелкими головоломками вроде «подорви себя на мине, чтобы прилететь в стан врага и шлепнуть его» или заданиями типа «при помощи веревки выберись из лабиринта за отведенное время». Эти вкрапления проходятся за пару щелчков мыши и особого разнообразия в процесс не при-







вносят, но зато могут подать идею для очередного хитрого маневра.

Во-вторых, Worms – игра не для одиноких. Компьютер никогда не сравнится в извращенности и садизме с живым человеком. Весь хваленый усовершенствованный AI заключается в том, что компьютерные кольчатые стреляют, как снайперы-ветераны, и лишь иногда допускают промахи, правда, не простые, а с суицидальным уклоном. Вопрос сложности игры в основном сводится лишь к частоте таких промахов. Изощренности методов не наблюдается: ИИ точен, использует сложные комбинации оружия, но никогда не поступит неожиданно – компьютер ни разу не бросал бомбу-банан, не вызывал армагеддон. Именно поэтому настоящий вкус игры можно почувствовать только в режиме мультиплеера, когда противник не только логичен, но и азартен.

В сетевой игре появилось одно, но очень важное нововведение. Теперь команд может быть не больше четырех, и выдается ровно столько же беспозвоночных на морду. Плохо это или хорошо – решить трудно. С одной стороны, раньше в баталиях могло участвовать больше людей, а каждый червяк не был так дорог. С другой – приходилось дольше ждать своей очереди, а это скучно.

Кроме классической игры доступен целый ряд режимов: «Форты», Rope Race, Crazy Crates, Bazookas and Grenades или Warzone, о назначении которых можно догадаться из названий. Для игроков одиноких, отрезанных от мира, а также для тех, кому победа слишком легко дается, есть режим Body Count, предназначенный для настоящих манчкинов. Здесь в распоряжение игрока поступает всего один червь, а вот врагов с каждым ходом прибывает. Задача – прожить как можно дольше и, соответственно, отправить побольше вражин на тот свет.

Лови, червяк, гранату

Пожалуй, игру нельзя называть новой только благодаря небольшому количеству свистелок и пищалок, прилепленных канцелярским клеем к старой базе. Без свежих идей, которые могли бы разнообразить геймплей, не убив при этом основы, было не обойтись, и разработчики это явно осознавали.

В игре появились новые виды борьбы с глубоко зарывшимся врагом (вместо эскадрона кротов, например) – два вида противобункерных бомб, которые зарываются глубоко в землю и там уже разрываются, «Буйвол лжи» – аналог «Овцы», который взрывается без команды (зато шесть раз) и может проделать таким образом неплохой тоннель. Появилось два вида магнитов, один из которых притягивает снаряды, а другой, соответственно, отражает воздушные атаки. Заслуживают внимания и «черная метка», отмеченный которой получает двойное повреждение, и «грозовое облако», способное ударом молнии воскресить погибшего червя. При всех нововведениях, совесть у разработчиков точно есть – иначе бы они не оставили нам «Армагеддон», «Бетонного Осла», «СуперОвцу» и «Святую Гранату»!

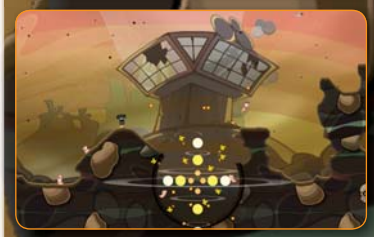
Огрехи присутствуют, но в небольших количествах. Например, мины детонируют в воде, веревка стала более медленной, а гранаты – не такими прыгучими, как это было прежде, да и «АкваОвцу» убрали. С другой стороны, взрывы стали еще краше, а напалм горит долго, прожигая интересные тоннели в земле, режим редактирования карты позволяет испробовать все новинки на собственноручно созданной локации, и самое главное – святое не трогали.

Вот в Помпеях все жили долго и счастливо. И умерли в один день…

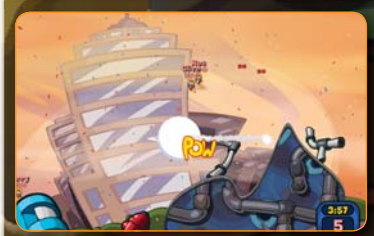
При желании, в новых «Червячках» можно найти много недостатков, сводящихся к «раньше трава была зеленее, а напалм больше жегся». По сути, новая версия – хороший повод тряхнуть стариной и достать из кармана базуку или прочувствовать, что же так затягивало «стариков» в двухмерной игрушке. Надолго ли хватит фанатам нововведений – время покажет. Но эффект «прощай, работа» или «прощай, учеба» на неделю гарантирован.

Влад Эникеев









Графика:	4
Геймплей:	11
Звук:	4
Управление:	6
Сюжет:	6

ОЦЕНКА **7**





Благими намерениями устлана дорога в ад

ELEMENTAL WAR OF MAGIC
ЭЛЕМЕНТАРНОЕ ЗЛО

Жанр:
TBS
www.elementalgame.com

Разработчик:
Stardock Entertainment
www.stardock.com

Издатель:
Stardock Entertainment
www.stardock.com

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб, DX9.0c
5 Гб на жестком диске

PC





Каждый охотник мечтает знать, где сидит фазан. А каждый разработчик – сделать игру всех времен и народов, чтобы все смотрели и удивлялись, как это никто раньше ничего подобного не сделал и как без такой игры можно было жить до сих пор, а другие команды занимались «догонялками», стараясь выпустить игру-киллера, способную затмить оригинал. В каждом жанре есть такие игры: и в шутерах, и в реалтаймовых стратегиях, и в гонках, и даже среди казуалок. Но разработчикам из Stardock Entertainment обычные жанры не интересны – их издавна привлекают 4X-стратегии (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – исследуй, расширяй, добывай, уничтожай). Это явно видно по линейке космических 4X-стратегий из серии Galactic Civilizations, являющейся плодом их многолетних трудов.

Но в этот раз речь пойдет не об очередном витке развития межгалактических отношений. Stardock решили сойти с натоптанной дорожки и сделать игру того же жанра, но в другом сеттинге, воплотив в ней все новые, перспективные и интересные идеи, накопившиеся за последние годы. Игру – мечту, игру – прорыв, игру – жизнь. И если бы у них все получилось, то Elemental: War of Magic, безусловно, оказалась бы в «Мегагейме», но, к сожалению, погоня за мечтой не всегда дается просто, и новинка пока что тянет не более чем на To play. И вот почему.

Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали

Основным достоинством и проблемой 4X-стратегий является глубоко продуманная сложнейшая игровая механика, нагружающая геймера кучей информации и заставляющая его принимать решения, существенно сказывающиеся на развитии подконтрольных территорий. Фактически, нас ставят на место главы государства, оказавшегося без поддержки министров и советников, на которых можно перевесить часть работы по управлению и развитию страны (хотя в большинстве таких стратегий для облегчения игры есть управляемые компьютером помощники).

В Elemental: War of Magic мы постепенно погружаемся в этот мир, узнаем его законы, берем на себя его проблемы. Здесь нет режима обучения, только кампайн, который шаг за шагом объясняет принципы игры. В то же время в кампайне мы знакомимся с историей этого магического мира, в котором после вторжения Титанов только малая часть людей (Соверены) сохранила способности к колдовству. И именно они, пользуясь своей одаренностью, стали новыми повелителями мира. Начав игру одним из Соверенов, мы приступаем к строительству своего государства, основав сначала один город, а потом захватывая все новые земли и расширяя границы. И чем больше наши территории, тем больше слоев игровой механики открывается: строительство зданий в городе, вооружение Соверена, бои, исследования, добыча ископаемых, расширение города, создание собственных войск, личная жизнь главного героя, дипломатические и торговые отношения с соседями. Только покажется, что ты уже все постиг, как вдруг открывается что-то новое.

Такая многогранность игры завлекает, но стоит глубже погрузиться в игровой процесс, как понимаешь, что вся игровая механика дребезжит и тарахтит, как плохо собранный мопед при езде по кочкам. Такое впечатление, что она создавалась не на точном расчете, а по принципу «а давайте добавим такую фишку!». В итоге, нововведения конфликтуют между собой, некоторые из них и вовсе работают исключительно странно и непредсказуемо. К примеру, научные исследования. Нам доступны несколько веток: цивилизация, война, магия, приключения, дипломатия. Несмотря на вроде бы последовательное развитие исследований, часть открытий выдается просто по воле случая. При этом в той же магии большая часть открываемых заклинаний почти бесполезна, а некоторые – катастрофически сильны. В общем, с балансом беда.

Смешно до слез

Несмотря на разболтанный баланс, играть в Elemental: War of Magic интересно и даже весело. Забавляет, к примеру, возмож-





ность обзавестись семьей. Так, любой нанятый герой противоположного пола может стать вашей «второй половинкой». Фишка эта сделана неспроста, а с умыслом. Так как почти все обитатели мира потеряли способности к магии, то обзавестись героями со способностями к волшебству можно только одним из двух способов. Либо пожертвовать частью магических способностей Соверена, передав их другому герою, либо обзавестись отпрысками. От брака мы можем получить до четырех героев с магическими способностями, которых позже сможем снаряжать почти так же, как и главного героя, а потом еще и женить/выдать замуж. Получившееся в итоге родовое древо можно потом просмотреть отдельно.

Улыбку вызывает и торговля с соседями. В ней, помимо обмена ресурсами, можно продать свою… жену. Дорого. И выгодно.

Железный Шляпник

Еще одним неприятным последствием многоплановости игры стал уровень компьютерных противников. Даже на высокой сложности, когда им даются бонусные ресурсы, они не могут адекватно оценить, куда и как развиваться. В результате, при виде компьютерного героя даже удивляешься, «как это он из своего города так далеко забрался».

Конечно, туповатость ИИ не имела бы такого большого значения, если бы разработчики на старте продаж игры сделали в ней мультиплеер. А так, несмотря на то, что сетевой режим был изначально анонсирован, чтобы померяться силами с живым противником, придется еще немного обождать.

Руки-крюки

Да, мне еще есть, что сказать о разработчиках из Stardock Entertainment. Они сильны не только программистами, но и дизайнерами. Во-первых, интерфейс. С одной стороны он хорош. Список отрядов и городов в левой части экрана дает доступ к оперативному управлению ими, а миниатюрная нижняя панель управления не загораживает обзор. С другой стороны, в результате этой миниатюрности, для выполнения простого на первый взгляд действия приходится долго копаться в дебрях различных подменю этого интерфейса. К тому же, игра питает странную любовь к сообщению практически любой информации через окна-попапы, блокирующие всякую жизнь на экране вплоть до щелчка по кнопке «ОК». Если мыслить логически, таким образом имеет смысл выводить только важную информацию, а для всяких поточных сообщений уже давно придумано множество других, менее назойливых, способов оповещения.

Во-вторых, графика. Странно было бы ждать от 4X-стратегии детализации и реалистичности современных шутеров, но пастельные и сероватые цвета, неприметные градиенты и почти полное отсутствие спецэффектов даже при использовании заклинаний как-то не вяжутся с фэнтезийным сеттингом игры. Такая строгость была приемлема в космических стратегиях, но Elemental: War of Magic из-за этого смотрится бедно и скучно.

Сам себе рукоблуд

Сделав только кампайн-обучалку, разработчики обеспечили желающих создать что-то эпичное самостоятельно очень продвинутым инструментарием. С его помощью можно разрабатывать карты или отдельные квесты, а также полноценные кампайны. Раздел модов на сайте только начал наполняться средненькими картами народного производства, но, думаю, вскоре появятся и серьезные творения.

Разработчик умирает последним

Несмотря на ворох всяких разных недоработок и периодических глюков, назойливый интерфейс, полоумных врагов и скучненькую графику, Elemental: War of Magic хороша. В ней есть потенциал великой игры: размах, величие и множество интересных находок. И если б эту игру сделал какой-нибудь другой разработчик, я бы почти без сомнений посчитал, что это финал, и все эти недоработки станут надгробным камнем на могиле очередного Buggerfull'a. Но зная настойчивость и прилежность Stardock, я уверен, что всего через месяц-два они исправят большую часть всех недочетов Elemental: War of Magic. В принципе, работа над ошибками началась еще до выхода игры: в день релиза она уже была версии выше, чем 1.0, а к этому моменту добралась до 1.08 (хотя все еще не обзавелась полноценным мультиплеером). Конечно, обидно купить игру и стать невольным участником ее бета-теста, но в то же время приятно, что можно повлиять на ее становление и баланс, так как Stardock прислушивается (!!!) к мнению игроков при внесении изменений в геймплей.

Exebichi









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

ОЦЕНКА **8**



Patrician IV: Conquest by Trade

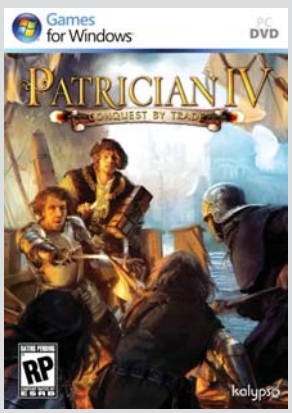
Торгуясь по жизни

Жанр:
strategy
www.patrician4.com

Разработчик:
Gaming Minds Studios
www.gamingmindsstudios.com

Издатель:
Kalypso Media
www.kalypsomedia.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб, DX9.0c
5 Гб на жестком диске



PC

Думаю, меня не побьют, если я скажу, что серия Patrician стояла у истоков экономических стратегий. Конечно, мы сейчас уже не вспомним первую часть серии, вышедшую в 1992 году. Пожалуй, большинство игроков открыло для себя эту игру в 2001, когда Ascaron Software выпустил Patrician 2: Quest for Power, известный у нас как «Негоциант». В то время у нее почти не было конкурентов, и поклонники экономических стратегий влюбились в игру, а многие из них с трепетом вспоминают о ней и сейчас. В 2003 году Ascaron подарил игрокам Patrician 3: The Rise of the Hanse. И хоть успех его был не таким большим, игроки все равно не прекращали бороздить моря и океаны, покупая и продавая товары. И вот, подобно многим проектам того времени, об игре надолго позабыли, но…

Как я уже не раз отмечал, в игровой индустрии начался, назовем это так, «период возрождения». Многочисленные переиздания хитов «прошлого века» уже не так легко сосчитать на пальцах рук. King's Bounty, Settlers 10'th Anniversary, StarCraft II, грядущий Diablo III – это ведь далеко не полный список. И мне очень приятно отметить, что он пополнился еще одним радующим глаз названием – Patrician IV: Conquest by Trade.

К сожалению, уже нет компании Ascaron: в графе «разработчик» числится малоизвестная Gaming Minds Studios, но, спешу вас уверить, игра от этого ничуть не пострадала.

Для тех, кто не знаком с серией, скажу пару вводных слов. В Patrician игрок возглавляет торговую компанию, но, как бы банально это не звучало, игра предоставляет много возможностей и игровых решений. Контролируя вначале лишь одно торговое судно, мы путешествуем из одного города в другой, анализируем рынок на предмет выгодных сделок или, говоря простым языком, ищем, где можно купить дешевле, а продать дороже. Конечно, это было бы не так интересно, если бы не качественная система экономического моделирования: изменение цен, появление и исчезновение с рынка определенных товаров, конкуренция и развитая социальная подсистема вносят в игру много неожиданностей и побочных целей.

Честно говоря, разобраться в игровом процессе Patrician (как и во многих других экономических стратегиях) довольно тяжело. Поначалу теряешься в многочисленных менюшках и табличках; предыдущие игры серии от этого часто теряли поклонников. Patrician IV в этом плане более лоялен к новым игрокам. «Кампания» позволит довольно быстро сориентироваться в игре. К сожалению, этот режим показался мне слишком легким, и оттого не очень интересным. Старым поклонникам игры, наверное, не стоит пытаться пройти его, но как учебник «Кампания» показала себя очень даже неплохо. В конце концов, основная прелесть Patrician – в бесконечной свободной игре, где мы можем развивать свою торговую империю, пока нам не надоест, или пока Нибиру не материализируется из коллайдера и не пролетит мимо нашей родной планеты, вызвав очередной всемирный потоп. К сожалению, нельзя не заметить, что настройки свободной игры довольно бедные: имя, фамилия, герб компании, сложность, место рождения и количество городов (от 20 до 26), а также среднее количество жителей в них.

По мере того как ваша компания растет, а судов становится все больше, на микроконтроль уже не хватает времени. Тут на помощь приходит удобный интер-















фейс организации торговых путей: мы назначаем кораблям точки маршрута и отдаем необходимые указания о покупках и продажах грузов. Безусловно, это приятное нововведение сильно облегчает жизнь игроку, больше времени остается на светские хлопоты – поднятие авторитета, попытки занять влиятельную должность в городе и тому подобное. Разработчики постарались внедрить в игру некоторые элементы, знакомые нам по «Гильдии». Например, тут можно жениться (и получить приданное, естественно). Никуда не исчезла и возможность открывать собственные производства – строить в городах фермы, мастерские и тому подобное.

Сражений в игре немного. Пираты начинают напоминать о себе, когда мы станем побогаче и поизвестней. Чтобы сэкономить время, битвы можно проводить в автоматическом режиме, но результат в этом случае получается непредвиденный и зачастую нелогичный. Намного лучше контролировать бой лично, в этом случае можно добиться более приемлемого результата. К сожалению, большинство сражений очень похожи друг на друга, и они могут очень быстро наскучить, как это было в случае с Port Royale.



Графически игра выглядит довольно приятно – на уровне Anno 1404. Города довольно милы, хотя неописуемо малы и до боли похожи друг на друга по своей структуре. Системные требования немного огорчили. Несмотря на небольшую разницу в графике между, например, Anno и Patrician IV, последний более требователен к ПК. Звук же оставил очень приятное впечатление, особенно, красивые фоновые мелодии, которые хорошо вливаются в игровой процесс.

Недостатков у игры почти нет. Самый существенный из них – отсутствие сетевой игры. Это действительно очень огорчает, будем надеяться, что вскоре разработчики заполнят этот пробел. Стоит также отметить, что в игру было привнесено крайне мало нововведений по сравнению с Patrician II – все-таки прошло почти десять лет, неужели за это время не появилось никаких свежих идей? Конечно, увлекательность все же остается на высоком уровне, но в таком виде игра является ни чем иным, как удачным переизданием. В общем, жаль: ребята из Gaming Minds Studios явно могли достичь большего.

Что мы имеем в итоге? Безусловно, вновь окунуться в мир Patrician очень приятно, особенно, бывалым поклонникам игры. Уже не надо стыдиться устаревшей графики и отворачивать монитор, чтобы коллеги по работе не смеялись, считая пиксели на широком 21-дюймовом экране. Похорошев внешне, Patrician почти не изменился внутри: та же атмосфера, тот же геймплей, пара новых и довольно приятных новшеств. А вот хорошо это или плохо, я решать не могу – сама по себе игра мне понравилась, и она так же должна понравиться многим поклонникам торговых симуляторов, но ведь всегда хочется большего, чего-то нового. Но не думаю, что стоит судить разработчиков за это – в конце концов, они вернули нам хорошую игру, стоящую потраченного на нее времени.

Wolf

Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	11
Управление:	9
Сюжет:	нет
Ценность для серии:	9

ОЦЕНКА **9**













Little Folk of Faery

Кому фейнуть, а кому и зафеячить

Жанр:
strategy, arcade, «игра в себе»

Разработчик:
Oberon Media
www.corp.oberon-media.com

Издатель:
Oberon Media
www.corp.oberon-media.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 256 Мб
Видео: 128 Мб

PC



Графика:	9
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	7
Сюжет:	8

ОЦЕНКА **9**

Некоторые игры сложно отнести к какому-нибудь жанру, охарактеризовать или дать им оценку. В таком случае приходится довольствоваться скупыми фразами типа «интересная игра», «оригинальная задумка» или «это нечто». Игру, о которой пойдет речь сейчас, нельзя назвать шедевром, но в ней есть что-то, из-за чего хочется в нее играть. И это «что-то» кроется в том ощущении сказки, которое она дарит.

Если в детстве или на заре игровой юности вы любили фей (причем не только ту, что сопровождала одного вечного мальчика, но и боевых малышек из мира Zanzarah), то Little Folk of Faery (она же «Зачарованный мир фей») обязательно привлечет ваше внимание. Маленькие лесные человечки – феи, дриады, гномы – притягивают внимание многих геймеров, ведь одной ногой каждый из нас все еще остался в детстве. Этим, собственно, и воспользовались разработчики из Oberon Media.



А вот дальше они несколько не продумали. Ну, есть феи. А что с ними делать? Естественно, спасать. Это же просто вершина оригинальности! Тем более что первая заставка делает Little Folk of Faery до невозможности схожей с казуалками. Но если в этот момент вы не вышли из игры, то поступили правильно. Потому что у «Фей» оригинальный геймплей, напоминающий простую стратегию в смеси с аркадой.

Чтобы возродить лес, надо работать, много и напряженно. Сначала игроку дается всего четыре персонажа с разными умениями: один может играть музыку, другой немного знает природу, третий может исследовать старые предметы, а четвертый – чинить вещи, разбросанные по лесу. Заставить дриаду делать не свое дело можно, но только надо предварительно ее обучить. Без проблем и возражений со стороны лесного народца можно только отправить своих подопечных на сбор урожая. Итак, наша задача – исследовать мир, возрождать предметы и искать новых лесных обитателей. «Квестов» в игре достаточно много, и они разнообразны: там болото почистить надо, тут перегоночный аппарат починить, а то и просто – собрать волшебные камешки. За всем этим не замечаешь, как летит время. Чтобы не тратить его впустую, можно дать «феям» задания и отправиться покорять более солидные игровые миры или работать. Когда вернетесь – все будет уже сделано, лесные жители – как «тамагочи», никогда не прекращают активности.



Конечно, эту игру нельзя рекомендовать всем и каждому. Ее нельзя назвать универсальной, шедевриальной или переворотом жанра. Но она интересная и оригинальная, с собственной волшебной атмосферой, хорошей графикой и приятным звуком. Так что вполне подойдет, чтобы расслабиться вечером даже самому злостному стратегу или вояке. Ну, а девочкам, девушкам и детям ее смело можно дарить и рекомендовать – навыки стратегии и распределения труда еще никому не помешали, тем более, в таком волшебном виде.

Pantera sls

InGame

фестиваль видео- и компьютерных игр

ДЕКАБРЬ 2010
КИЕВ



Радость увидеть новые игры

Возможность пощупать свежее игровое железо

Шанс познакомиться с разработчиками любимых проектов

ПРИХОДИ! БУДЕТ ВЕСЕЛО

В РАМКАХ ФЕСТИВАЛЯ ПРОЙДЕТ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

InGamePRO

конференция разработчиков видео- и компьютерных игр









VICTORIA II ИМПЕРИЯ ПОД СОЛНЦЕМ

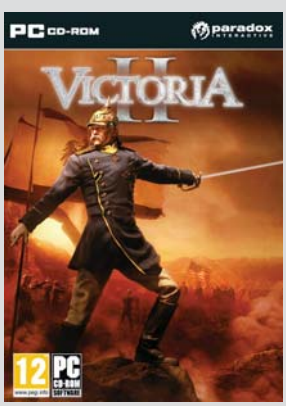
Жанр:
strategy
www.snowball.ru/victoria2

Разработчик:
Paradox Entertainment
www.paradoxplaza.com

Издатель:
Paradox Entertainment
www.paradoxplaza.com

Издатель у нас:
«1С-СофтКлаб»
www.games.1c.ru

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



PC

Викторианская эра, а если брать шире – весь девятнадцатый век, одна из величайших эпох, пережитых человечеством. Именно тогда родилась современная машинная цивилизация, сформировались основы представлений о государстве, обществе и образе жизни современного горожанина, появились многие кажущиеся нам сегодня банальными и даже устаревшими изобретения, полностью изменившие жизнь человечества – железные дороги, метро, телефон, стальные корабли… И, как и всякая великая эпоха, а уж тем более – эпоха великих перемен, викторианская эра была эпохой контрастов, кажущихся с высоты сегодняшнего дня удивительными и даже в чем-то сказочными. Предельный, вплоть до цинизма, рационализм политики и общественной жизни и в чем-то трогательно-наивное, а местами еще и отвратительное морализаторство. Одновременно с этим – набирающие силу империалистические и националистические настроения. Нищета и бесправие нижних слоев общества соседствуют с утонченными нарядами аристократок.

С точки зрения современности, все эти парадоксы и жизнь той эпохи кажутся сказочными. Вспомните разнообразные интернет-комьюнити любительниц викторианских костюмов, не такой уж давний успех книг о приключениях Эраста Фандорина и стимпанк, вся эстетика которого кроется в помещении фантастического в викторианские (или псевдовикторианские) реалии, и вы поймете, что я имею в виду.

Paradox Entertainment не были бы собой, если бы не посвятили этой парадоксальной эпохе одну из игр своей линейки глобально-исторических стратегий.

Вышедшая недавно «Виктория 2» – это, по сути, «аккуратный» римейк игры «Виктория» 2003 года выхода. Игрок берет на себя роль правительства одного из государств в период с 1836 по 1936 год. Он контролирует внешнюю и внутреннюю политику, развивает экономику и инфраструктуру, борется с врагами, ведя в бой армии, и с оппозицией, влияя на политическую жизнь страны и раздавая указания тайной полиции.

Мир «Виктории 2» очень глубоко и детально проработан. Это даже не столько привычный симулятор военного раскрашивания карты в «правильный» цвет, сколько стратегия общественной и государственной жизни 19 века.

Жители провинций – не отвлеченная абстракция, а вполне конкретные граждане со своими проблемами и убеждениями. Выбрав любую местность, вы можете узнать, сколько в ней живет, к примеру, аристократов, священников, крестьян, солдат и т.д. Несмотря на то, что каждый из множества представленных в игре классов тяготеет к определенным представлениям о том, как надлежит развиваться государству, даже они неоднородны. Скажем, представители религиозных меньшинств или лишенных национальной независимости народов склонны к более быстрому росту политической сознательности, в их среде раньше начинают появляться либеральные и радикальные идеи.

Впрочем, поскольку для достижения и удержания статуса великой державы в девятнадцатом веке нужно всячески способствовать повышению уровня образования народа (ведь без этого не получится открыть новые технологии или построить фабрики и железные дороги), сознательность населения даже национально-однородных государств год от года растет.

Старые представления об абсолютной власти монарха как государственном благе уже не кажутся людям заслуживающими уважения, в среде растущего


Boeric Ocean
Par Vollen
Qunandar
The Northern Passage
Seheron
Seere
Kont-arr
Venefication Sea
Ventosus Straits
Eyes of Nocen
Rivain
The White Spire
Brynnlaw
Qarinus
Arlathan Forest
Ayesleigh
Dairsmuid
Carastes
Arsaana
Neromenian
the Prylands
Trevise
Rialto Bay
Marothius
Antiva
Antiva City
Seleny
The Hundred Pillars
Rialto
Salle
The Weyrs
Llomerynn
Perivantium
Green Dales
Bastion
Ansburg
Tycome
Haasmal
Minanter River
Tantervale
Free Marches
Estmarch
Hercinia
Markham
Wildervale
Amaranthine Ocean
Vimmark Mountains
Ostwick
Brandel's Reach
Kirkwall
Planasene Forest
Highever
Alamar
Amaranthine
The Coastlands
West Hill
Jader
Orzammar
Lake Calenhad Docks
The Imperial Highway
The Circle Tower
Denerim
The Bannorn
Gherlen's Pass
Dragon's Peak
Ferelden
South Reach
Brecilian Forest
Lake Calenhad
Lothering
The Imperial Highway
Redcliffe
Southron Hills
The Hinterlands
Brecilian Passage
Ostagar
Gwaren
The Frozen Seas
Kocari Wilds
Uncharted Territories
Uncharted Territories
DRAGON AGE II
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения

RUSE™






The Đonarks
Qundalon
Colean Sea
Sundarin
Tallo
Tallo's Eye
The Weathered Pass
Feral Fjords
The Wandering Hills
Kassel
The High Reaches
Valarian Fields
Minrathous
Volca Sea
Laysh
Anderfels
The Arterflues
Hossberg
Nocen Sea
Asario
Marnus Pell
The Imperial Hwy
Vol Đorma
Nordbotten
The Merdaine
Weisshaupt
Vyrantium
Tevinter Im
Hunterhorn Mountains
Kal-Sharok
Nessum
Caimen Brea
Trevis
The Silent Pla
Perendale
The Blasted Hills
Andoral's Reach
Nevarra
Hunter Fell
Churneau
Ghislain
Fields of Ghislain
The Tirashan
Arlesans
Montfort
Cumberland
Nahashin Marshes
Val Chevin
Urthemiel Plateau
Orlais
Val Royeaux
Art Đumat
Val Foret
The Western Approach
The Heartlands
Halamshiral
Lydes
The Sea of Ash
The Abyssal Reach
Verchiel
Malcellin Geysers
The Sulfur Lakes
Lake Celestine
Montsimmard
The Đales
Gamordan Peaks
Val Firmin
Sulfur Point
Đeauvin Flats
The Arbor Wilds
Mont-de-glace
Sundered Sea
Uncharted Territories













среднего класса развиваются либеральные ценности, рабочие тянутся к социалистическим идеям, в противовес им старая аристократия и новые офицеры создают реакционные и фашистские партии… Между всеми этими группами начинается политическая борьба: одни требуют выборов, другие – пенсий, третьи – войны, а также, по возможности, арестов своих оппонентов… Изменения в устройстве государства блокируются недовольной аристократией и политическими противниками, затягивание с востребованными в народе реформами ведет к нарастанию общественного недовольства и агрессии, которая в свою очередь приводит к восстаниям… Словом – всюду кипит жизнь.

Чтобы провести через эпоху перемен большую национально- и религиозно-неоднородную империю вроде России или Австрии без потерь, потрясений и революций, нужны недюжинные способности.

Впрочем, внутренняя политика – это далеко не все. Ведь есть еще замечательно проработанная, одна из лучших, что я встречал в играх, дипломатическая система, благодаря которой борьба за влияние на мировой дипломатической арене превращается в увлекательный (пусть и требующий иногда излишнего внимания) и напряженный процесс, в котором не бывает передышек.

Есть в игре и интересная боевая система, вступающая в силу, когда дипломатические средства целиком и полностью исчерпаны, и державам пора столкнуться в реальной, а не словесной битве за сферы влияния и колонии. Есть неплохая научная система, с длинным списком возможных великих открытий и еще более длинным – следующих за ними конкретных изобретений, а также огромный список товаров, производимых, импортируемых и экспортируемых страной. Стоит отметить и отлично выполненный мировой рынок, влияющий согласно законам спроса и потребления на стоимость конкретных товаров и экономическое благосостояние конкретных государств.

Игра предоставляет возможность самому строить экономическую политику в своей стране: от радикального либерализма, при котором государство почти не вмешивается в экономику, лишь собирая налоги, а рынок и класс капиталистов сам решает, куда сейчас двигаться, до «социалистического» государственного капитализма, когда частной инициативы, вроде построенных на деньги капиталистов заводов и железных дорог, ждать не приходится, но зато игрок сам волен строить те фабрики и заводы, которые ему нужны. Обе крайности по-своему хороши и не лишены своих недостатков, но есть и масса промежуточных, не менее интересных вариантов.

Есть масса всего, и все эти элементы так элегантно взаимодействуют, так удачно и умело складываются в сложную, глубокую и непротиворечивую игру, что хочется иногда просто снять шляпу перед «Парадоксами». Все-таки свое дело они знают. «Виктория 2» – это, пожалуй, самый совершенный, детальный, точный и интересный симулятор государственной жизни на сегодняшний день. К чему бы вы ни стремились, что бы вы ни строили – процветающее миролюбивое государство или же жестокую империю, стремящуюся подчинить весь мир своей воле, здесь вам будет, чем заняться.

Ну а поскольку многие игроки боятся иногда связываться со «слишком сложными» играми, стоит напоследок упомянуть отдельным абзацем просто-таки замечательный набор учебных миссий. Обучение составлено так толково и грамотно, что человеку, хоть раз видевшему стратегию, не составит труда освоить эту сложную, увлекательную и многогранную игру буквально за 15 минут.

И, скажу прямо, дорогие любители стратегий и просто сложных и умных игр, вам стоит это сделать. Точно вам говорю.

Виктор Патрубок







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

ОЦЕНКА 11






THE BALL ПОГОНЯЕМ ШАРЫ

Жанр:
action
www.theballthegame.com

Разработчик:
Teotl Studios
www.teotlstudios.com

Издатель:
Tripwire Interactive
www.tripwireinteractive.com

Издатель у нас:
«Акелла»
www.akella.ru

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

PC



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

ОЦЕНКА 10

Некоторые думают, что гонять шары – это что-то нехорошее и пошлое. На самом деле, это не так. Гонять шары приходится для самозащиты тем, кто случайно попал под землю в заброшенный храм. Иначе там просто не выжить. Для некоторых это прозвучит как что-то знакомое, другим же покажется абсолютно бессмысленным. Все зависит от того, насколько вы знакомы с модами к Unreal Turnament'y. Несколько лет назад был создан мод под названием The Ball – этакая смесь экшена с головоломкой. Он оказался настолько интересным и удачным, что разработчики решили его развить, а издатели – издать. И вот, этой осенью выходит полноценная игра, в которой изначальная идея была развита, появились новые локации и загадки.

***

Нелогично было бы делать игру с того места, где закончились события мода. Поэтому тем, кто в него играл, придется пережить начальные события заново. Но так как игра была доработана, а сам процесс – интересен, скучно не будет никому. Итак, на каком-то неизвестном вулкане в Мексике проводятся археологические раскопки-исследования, и один из работников (он и есть наш безликий главный герой) проваливается вниз. Естественно, кран ломается, и вытащить так запросто нас никто не сможет. А раз есть время и возможность, почему бы не осмотреться вокруг? Но всего лишь пару шагов вперед, и мы снова летим вниз. Невысоко, но выбраться будет сложнее. Зато есть дорожка вперед и множество интересностей вокруг.

Долго томить игрока ожиданием The Ball не будет – буквально через пару минут игры мы находим странный «молоток», а еще немного позднее – шар и первые загадки. Странностей и непоняток тут будет много, а раскрывать секреты храма мы будем по мере прохождения игры. В моде всех тайн разработчики не раскрывали, так что даже если вы были знакомы с ним, стоит поиграть, чтобы понять, что к чему.

Роль шара остается неизменной: он будет вашим проводником по миру ловушек, защитой от многочисленных орд врагов (их тут действительно много), а также надеждой на светлое будущее. В общем, без своего «колобка» мы просто беспомощны в этом мире, так что следите за ним получше и старайтесь не выпускать из виду.

Кстати, о загадках. Их тут на самом деле много. И пусть они не такие мозгодробительные, как в адвенчурах, все равно есть, над чем подумать. Так что если вы тяготеете к квестам, но не прочь и повоевать на досуге, вам стоит обратить свое внимание на The Ball.

Графически со времен мода игра претерпела некоторые изменения, смотрится она лучше – по качеству. Что касается стиля, то он не изменился: гротестные, немного пугающие антуражи остались на месте, равно как и страшные, хорошо прорисованные монстры.

Неизменными остались и два главных минуса. Первый – не самое большое разнообразие местной фауны. Большую часть времени мы будем сражаться со скелетами и зубастыми монстряками, иногда встречая обезьянок и еще пять-шесть видов прочих более или менее мирных обитателей этого загадочного места.

Второй минус был менее критичен в моде, но выявился в полноценной игре – она слишком короткая. Увлекательная, загадочная, атмосферная игра с оригинальным геймплеем (каковой является The Ball) должна быть длиннее, чтобы можно было растянуть удовольствие. Впрочем, если вас не пугает то, что приключение закончится через 6-7 часов, то смело можете отправляться в Мексику и гонять шары в ее подземных храмах. Оно того стоит.

Alisa

ЗИМА НЕЧАЯННО НАГРЯНЕТ



Жанр:
казуальная, тайм-менеджмент

Разработчик:
Alawar Friday's Games
www.fridays.alawar.ru

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

В одном из прошлых номеров мы писали о «Магнате курортов», выполненном в стиле 50-60-тых годов прошлого века. Оказалось, что на одном бизнес-симуляторе казуального типа разработчики не остановились. Решив готовить сани летом, они выпустили игру «Магнат Куршевеля», посвященную зимним курортам, лыжам и прочим снежным развлечениям. Клоном ее назвать нельзя, скорее, «удачной вариацией на тему». Во-первых, стиль и оформление у нее совсем другие. Во-вторых, сам процесс развития курорта отличается достаточно сильно.

В игре «Магнат Куршевеля» речь идет о влюбленной молодой особе, которая берется помогать бабушке с курортом, чтобы ближе познакомиться с именитым и красивым лыжником. Естественно, тот окажется требовательным себялюбцем, а героиня встретит другого «принца». В общем, история заезженная настолько, что будь она лошадью, ее гуманнее было бы пристрелить. Но если вы – романтичная девушка, то такая история вполне может прийтись вам по душе. Если же нет, то можете смело пропускать заставки, сосредотачиваясь на развитии самого курорта. Дело это не сложное, соблюдать логику в размещении объектов, как в «Магнате курортов», тут не требуется. Зато есть свои особенности. Например, надо следить за попавшими под лавину отдыхающими, еженедельным заработком и доступность развлечений и зон отдыха.

«Магната Куршевеля» можно рекомендовать тем, кто хочет расслабиться после напряженного дня, так как по сравнению с другими тайм-менеджерами она достаточно размеренная, а также тем, кто не пропускает ни одну интересную игру в этом жанре.

ОЦЕНКА 10









ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Жанр:
казуальная, тайм-менеджер

Разработчик:
Melesta
www.melesta.ru

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

Компания «Алавар» явно знает, что такое «поставить на поток»: выпустив однажды интересную игру, «Веселую ферму», она за пару лет склепала столько обновлений, дополнений и новых версий, сколько, наверное, даже в «Симсах» не было. Невероятно, но факт: все они оказываются достаточно удачными, чтобы игра оставалась популярной. Но добавление новых ресурсов, преград и возможностей в один прекрасный момент могло приесться игрокам, так что ничего удивительного нет в том, что разработчики перенесли действие с земли на воду.

Новая часть называется «Веселая ферма. Рыбный день». Теперь нам предстоит заботиться о рыбах, морских коньках, акулах и прочих водных обитателях, развивать хозяйство, связанное с ними, и по-прежнему оберегать его от злобных косолапых мишек. В воде они бегают ничуть не менее резво, чем по суше, так что стоит быть предельно внимательным и сосредоточенным. Это же требовалось и в прошлых частях «Фермы». Все так же нам надо строить разные «заводики», покупая их на честно заработанные деньги и очки, все так же игра ведется на время. Графика ничуть не изменилась, не считая наличия новых фигурок. И по-прежнему можно перепройти уровень и получить сполна за него очки, если их не хватает на покупку чего-нибудь важного.

Вообще, разработчики не стали ничего кардинально менять, порой даже создается ощущение, что они просто поменяли «фигурки». Особенно, когда «убитая» косолапым вредителем рыба «кричит», как самая обыкновенная курица. Впрочем, даже если это на самом деле так, сей факт не способен испортить все того же приятного ощущения от игры, каким оно было в самый первый раз. Правда, из-за отсутствия каких-либо перемен рекомендовать «Веселую ферму. Рыбный день» можно только фанатам серии.

ОЦЕНКА 11









БЕЙ СЛОВОМ

Balda Bluetooth
Жанр: logic
Разработчик: GASStudio
www.gasstudio.net
Издатель: NOMOC
www.nomoc.com

Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470663 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 9

Логические головоломки среди мобильных игр встречаются достаточно часто, но «словесных» представителей среди них не так уж много. Поэтому пройти мимо Balda Bluetooth мы просто не смогли. Впрочем, была и вторая причина: ностальгия по старому тетрадному листочку, на котором играли в «Балду» лет десять назад почти все школьники. Именно такое оформление – одна из сильных сторон игры. Причем не только потому, что вызывает приятные воспоминания. Оно не отвлекает от игрового поля и самого процесса придумывания слов. А это занятие само по себе уже достаточно интересное, а иногда еще и очень непростое.

Играть с искусственным интеллектом, как минимум, забавно – узнаешь новые слова, о которых раньше и не слышал (названия блюд или терминов, например), а с живым противником (не забудьте предварительно включить модуль Bluetooth) – еще и весело. Слишком слабым ИИ игрушки не назовешь: пусть даже обыграть его не составляет труда, делать это все равно интересно.

Правда, есть у игры и один небольшой недостаток: некоторые слова она не знает. К примеру, у меня она не приняла «ум», «до» (нота, хотя «ре» и «ми» срабатывают). Впрочем, слов в русском языке и без того хватает, так что долго обижаться на игру не стоит.

Звуковое оформление в Balda Bluetooth такое же простое, как и графика. В случае победы вы услышите сигнал, если проиграете – тоже. В остальных ситуациях игра будет хранить молчание. На первый взгляд, это странно, но на самом деле достаточно логично: у «тетриса», например, в классическом его исполнении звуков тоже немного.

В итоге, Balda Bluetooth подойдет любителям посостязаться с живым противником в простой интеллектуальной битве, а также тем, кто любит составлять слова или разгадывать кроссворды самостоятельно. Это простенькая игрушка, играть в которую можно практически бесконечно, но только в том случае, если вы действительно относитесь к любителям развлечений такого рода.



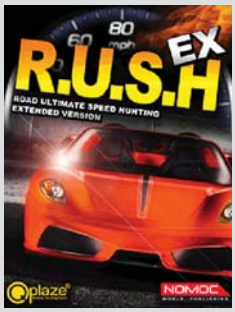




ОСТОРОЖНЕЙ НА ДОРОГАХ

RUSH EX
Жанр:
racing
Разработчик:
QPlaze
www.qplaze.com
Издатель:
NOMOC
www.nomoc.com

Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470668 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 10

Количество гонок на мобильной платформе просто зашкаливает. Их уже едва ли не больше, чем карточных или логических игр. Однако выбрать среди всего этого разнообразия достаточно сложно: это ведь не компьютер, где можно воплотить реализм физики, высококачественную графику или спецэффекты покруче, чем в свежем голливудском боевике. Из-за этого большинство мобильных гонок отличаются друг от друга только цветом машинок и количеством и оформлением трасс.

Впрочем, некоторые разработчики все-таки напрягаются и выдают такое, что на фоне остальных игр смотрится просто шедевром. Речь идет о RUSH EX. Его предшественник был достаточно крутой и продвинутой игрой, но во второй части разрабы смогли сделать взрывы машин фееричнее, скорость еще более захватывающей, а обстановку на трассе – более живой и реалистичной. Например, если вы проедете впритирку к бортику или другой машине, скорость упадет, если контакт будет слишком близким – возможно воспламенение или взрыв. Резкий поворот в сторону может привести к заносу машины, особенно если трасса попалась скользкая, зимняя. При столкновении лоб в лоб фейерверк из двух машин просто неизбежен. Причем смотрится он действительно великолепно. От более реалистичных компьютерных собратьев RUSH EX отличает то, что после взрыва машина снова появляется на трассе – вы просто теряете драгоценное время.

В перерывах между заездами можно (и нужно) приобретать новые машины: еще лучше, еще больше и еще круче. Так что заняться тут есть чем, но самое главное – это скорость и адреналин, каких не встретишь ни в одной другой мобильной гонке.

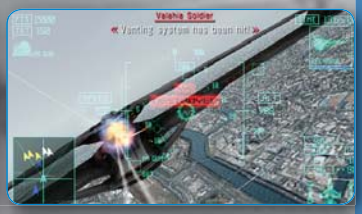








** Инструкцию о том, как скачать понравившуюся игру, можно прочитать на обложке, в рекламе мобильного гипермаркета wap.hiton.com.ua*



Пора в путь-дорогу,
Дорогу дальнюю, дальнюю, дальнюю идем.
Над милым порогом
Махну серебряным тебе крылом...
к/ф «Небесный тихоход»




УЛЕТНАЯ ПОГОДА

ACE COMBAT™ JOINT ASSAULT

Каждый в детстве хоть немного, но мечтал стать летчиком или космонавтом. Пусть у банкира больше денег, а у депутата – власти, ни один из них не может каждый день бросаться навстречу небу, бороться с земным притяжением и одерживать над ним верх. И пусть пошедших за этой мечтой единицы, память о ней и тайное желание остаются в душе навсегда.

Именно в эту мечту целили создатели серии Ace Combat, и новая ее часть не стала исключением. Правда, Joint Assault должен послужить своего рода прорывом и переломным моментом в развитии франшизы. Это маленький полигон, созданный для обкатки больших изменений, грядущих в Ace Combat: Assault Horizon, который выйдет на «больших» консолях. Это первая игра серии, в которой действия перенесены из Страннореальности (Strangereal) в реальный мир. Причем мы не просто будем летать над какими-то неизвестными островами в океане, а поучаствуем в защите довольно точно воссозданных реальных городов – Токио, Лондона, Сан-Франциско, а также полетаем над атоллом Мидвей, ставшим переломной вехой в морском противостоянии США и Японии во время Второй мировой войны, и египетскими пирамидами.

Сюжет игры вполне предсказуемо разворачивается вокруг восточно-европейских террористов, объединившихся в одну большую организацию и угрожающих миру во всем мире. Здесь нашлось место и традиционным предательствам союзных летчиков, и необычным супер-мега-пуперорудиям, и хитрой западной корпорации, финансирующей террористов, и достаточно забавным и необычным миссиям. Несмотря на то, что большинство сюжетных поворотов просматривается издалека, кампайн получился интересным.

Разработчики постарались лицензировать как можно больше видов летательной техники. В итоге, нам доступно 48 моделей самолетов. Правда, не обошлось и без страннореальной техники: в процессе прохождения нам встретится суперсамолет GAF-1 Varcolac.

Несмотря на обилие летательных аппаратов, сразу же схватить какой-нибудь ультимативный самолет нам не дадут. Изначально в нашем распоряжении окажется только F-4E Phantom II – универсальная машина с достаточно хорошими характеристиками и вооружением. Остальные нужно заслужить, выполняя задания и уничтожая противников. И то, при выполнении заданий они не сразу попадают в наш ангар, а просто появляются в продаже вместе с возможностью их купить за заработанные в ходе миссии деньги. Помимо самолетов в ходе прохождения кампайна нам открываются новые виды вооружения (кстати, в этой части впервые можно менять и первичное, и вторичное оружие самолета), детали для тюнинга, бонусные раскраски, эмблемы летных подразделений и, конечно же, за особые заслуги мы зарабатываем медальки.

В игровой механике тоже есть одно немаловажное изменение относительно других игр серии. Разработчики Ace Combat: Joint Assault намеренно сократили дальность обзора игрока, акцентируя внимание на ближнем бою. Это привело к тому, что теперь большую часть времени приходится выполнять фигуры высшего пилотажа, уклоняясь от ракет противника и стараясь выйти на наиболее удобную огневую позицию относительно него. Адреналин при этом так и зашкаливает, а кнопкам приставки приходится совсем не сладко. Сложно недооценить эффект этого изменения, сделавшего игру намного более увлекательной.

Отдельного большого абзаца заслуживает мультиплеер. В Ace Combat: Joint Assault, в отличие от предыдущей части серии, выходившей на PSP, поддерживается не только ad-hoc, но и режим «инфраструктуры», с помощью которого можно играть через интернет. Но это не единственное улучшение. Появилась и возможность кооперативного прохождения кампайна группой до четырех человек, так что звено «Антарес» будет полностью укомплектовано живыми напарниками, вместо не очень умелых компьютерных «болванчиков». Также в Ace Combat: Joint Assault можно устроить по-настоящему массовый бой: добавился режим схватки 4x4, позволяющий испытать, у кого лучше получается командное взаимодействие.

Подытоживая статью, скажу, что Access Games удалось сделать игру, действительно стоящую внимания не только любителей флай-симов, но и просто любопытствующих. Улучшенная графика, реалистичный звук, удобное управление и множество игровых возможностей делают Joint Assault одной из лучших «леталок» на PSP.

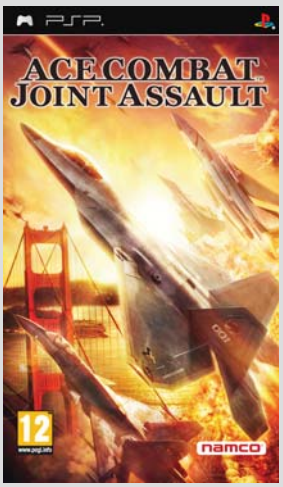
Telo

PSP

Жанр:
action, sim, flight
www.acecombatja.com

Разработчик:
Access Games
www.accessgames.co.jp

Издатель:
Namco Bandai
www.namcobandaigames.eu





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

ОЦЕНКА 10







ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

ВЕЧНЫЙ ГОРОД – ВЕЧНЫЙ БОЙ

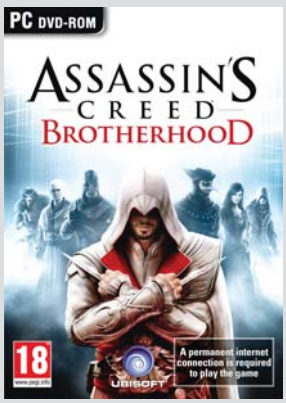
Жанр:
action
www.assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

Разработчик:
Ubisoft Montreal
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Дата выхода:
2011 г.

PC | X360 | PS3



Есть такие игры, о которых знают практически все, и играли в них многие. К ним, несомненно, относится Assassin's Creed. Эта игра привнесла в нашу жизнь паркур и убийства. Некоторые могут возразить, что это сделал «Принц Персии» еще за несколько лет до выхода первого «Убийцы», но эти миры сильно отличаются друг от друга, а единственное, что у них есть общего – это то, что каждая из этих игр сделала собственный небольшой переворот в игровом мире и головах геймеров.

В общем, первый «Ассасин» произвел фурор. В него играли, им жили. Единственное, о чем жалели игроки после прохождения – что он немного однообразный. А о втором – что удовольствие слишком быстро закончилось. Поэтому новую часть можно назвать событием не просто ожидаемым, а ожидаемым очень и очень сильно. И когда была анонсирована Assassin's Creed: Brotherhood, теории о том, чему и кому она будет посвящена, посыпались как из рога изобилия. Одни говорили, что главным героем будет Эццио или его прямой потомок, другие выдвигали теории о переносе времени действия в 20 век. В общем, теорий было много. Сейчас, когда до релиза консольной версии игры осталось около месяца, а компьютерной – около полугода, многое известно уже наверняка.

С возвращением!

Например, известно то, что Brotherhood делался как сиквел второй части, а не третья, самостоятельная игра. То есть в нем будет прямое продолжение и развитие сюжета. Если верить разработчикам, то сделали они это по запросам игроков – почувствовали спрос, так сказать, и сделали интересное предложение. Что ж, мы этому только рады.

Во второй части игры разработчики показывали нам реальные города, тщательно перенося их в мир «Ассассина». В самом конце нам продемонстрировали Рим, но не дали им насладиться в полной мере. Как говорят сами разработчики, у них накопилось множество идей на счет этого города, так что место действия было очевидным, и к нему было добавлено все лучшее, что было во второй части. В итоге, город получился в три раза больше Флоренции, и в него снова будут включены реально существовавшие в то время здания.

Главным героем Assassin's Creed: Brotherhood останется уже знакомый нам персонаж, Эццио Аудиторе. К моменту начала приключений новой части игры легендарный убийца успел разобраться со всеми своими делами, а также состариться. Теперь ему немного за сорок, но он не остепенился. Его жизнь по-прежнему полна острых ощущений и ярких впечатлений, и даже старые конфликты остались все еще актуальными. Те, кто играл в прошлую часть, уже поняли, что



речь идет о Родриго Борджиа – практически заклятом враге главного ассассина всех времен и народов. В общем, получается, что Эцио вернется к нам не сам, а в компании других знакомых персонажей.

В родном доме главного героя остается множество его друзей – тех самых, поддержкой и помощью которых мы заручились во второй части. Но нам придется заниматься новыми делами, решать актуальные проблемы и наслаждаться новыми возможностями, которых раньше в Assassin's Creed не было.

Отчасти речь идет, конечно же, о скачках на лошадях. Наш герой теперь сможет перемещаться верхом не только в путешествиях, но и по самым узким из городских улочек, а также сражаться прямо на скаку. Это будет интересным и захватывающим дух развлечением, по крайней мере, именно так это выглядит в роликах, демонстрируемых разработчиками. Боевая система, при которой один или несколько участников сражения находятся в седле – это действительно нечто. Но даже это теряется на фоне прыжков Эцио прямо из седла на крыши зданий, на врагов или на другую лошадь (например, чтобы убить сидящего на ней человека). Выглядит впечатляюще, хотя несколько неправдоподобно. Настолько, что на такое способен может быть только сильно тренированный человек или каскадер, но ведь Эцио даже круче – он ассассин.

Другим интересным моментом в боевой системе станут сражения наземные. В новой части игры враги станут более умелыми, более разумными, коварными и быстрыми. Чтобы выстоять против них, придется приложить куда больше усилий и быть более внимательным в том, что касается блоков. Разработчики обещают, что достаточно будет на долю секунды расслабиться и «открыться», чтобы враг тут же нанес точный удар.

Кроме того, в новой части игры все враги обладают особыми приемами, например, некоторые из них могут бросить в глаза Эцио песок, чтобы отвлечь его внимание. Других же сначала надо будет сбить с ног, а только потом



атаковать, что делает процесс более разнообразным: теперь недостаточно будет одной тактики боя, ее придется периодически менять, варьировать, применять все свои умения и навыки. Среди них, кстати, появилось множество новых. Также в боевую систему добавилась тактика нанесения первого молниеносного удара, позволяющая моментально устранить даже самого сильного противника, а то и нескольких подряд. Для этого игроку надо будет быстро и правильно выполнить комбинацию атакующих действий. Помимо этого в новой части похождений ассассина появится одна вещь, «анонсированная» в Assassin's Creed 2 – арбалет.

Боюсь немного поспойлерить, но, похоже, в новой части приключений Эццио будет куда больше драматизма. По крайней мере, он присутствует в демо-версии. Правда, именно благодаря печальной стороне игры в роль вживаешься сильнее, чем это было раньше. И намного больше хочется отомстить и победить.

Выглядит с графической стороны это все так же хорошо, как и в прошлой части. Разительных перемен в визуальной составляющей игры не замечено, хотя не факт, что их не будет в полной версии.

Что касается заданий, то их обещают достаточно большое количество. Разработчики позаимствовали возможность развития поместья из AC 2 и перенесли ее в новую часть, улучшив и расширив возможности игрока. Теперь Эццио придется избавляться от сторожевых башен Борджиа, контролирующих районы, вкладывать деньги в развитие торговых лавок, реставрировать город. Появится много новых торговцев, вещей, торговых миссий. По сути, игрок теперь будет не просто убийцей – он будет причастен к становлению новой эпохи, а это накладывает больше обязанностей.

Кроме того, разработчики оставили в игре задания от обычных горожан, добавили секретные и экзотические миссии и локации, до которых докопаться будет не так просто.

Также игроку придется, как и в прошлой части похождений Эццио, заботиться о собственных друзьях и учениках, обучая их и добывая для них вооружение. В нужный момент товарищи смогут прийти на помощь, оказать поддержку. Взяв себе в сопровождение несколько ассассинов, можно будет отдавать им приказы, давая цели для убийства и выбирая тип атаки – дальний или ближний. Но, как и раньше, непосредственно управлять мы будем только самим главным героем.

Спасая попавших в неприятности горожан, мы сможем пополнять ряды своих подчиненных. Желающих присоединиться к борьбе против Борджиа наш герой отправляет к Николо Макиавелли, который служит связующим звеном между Эццио и орденом Ассассинов. Получив пополнение, не стоит сразу же брать его с собой на задание – новичок должен набраться опыта и получить пару уровней. Для этого нужно отправить его и пару более опытных товарищей на задание в какой-нибудь из доступных городов. Игроку не нужно будет возвращаться на базу, достаточно найти одну из голубятен, которые служат средством связи с гильдией. В них мы получаем доступ к интерфейсу управления завербованными ассассинами, где можно не только раздавать задания, но и улучшать параметры получивших уровень подопеч-







ных, выбирать новые умения и менять их стиль одежды.

Разработчики говорят о том, что в среднем на прохождение Assassin's Creed Brotherhood понадобится 15 часов, но если браться за все задания, то игра займет часов на десять больше. Конечно, это не так много, как обещают создатели других современных игр, но в то же время не так уж и мало. Особенно, учитывая объем проделанных изменений, и то, что игру сделали фактически за год.

Будь в команде

Многопользовательский режим ожидался игроками еще с первой части. Работа над ним велась на протяжении двух лет, и, по словам разработчиков, им удалось сделать что-то невероятное и очень интересное. Тут, конечно же, нельзя не заметить, что каждый кулик свое болото хвалит, а каждый разработчик – свою новую игру. Правда, в случае с Assassin's Creed: Brotherhood действительно есть все основания предполагать, что мультиплеер будет классным. Пока что разработчики дают информацию только об одном его режиме, но зато достаточно подробную. Называется он «Разыскивается». Геймерам-ассассинам выдаются контракты на какого-либо игрового персонажа или друг на друга. В итоге, каждый из игроков одновременно может быть и охотником, и добычей, что делает возню в мультиплеерной песочнице более оживленной и увлекательной. Причем игроку надо не просто добраться и устранить объект, но и применить некоторые элементы тактики, так как за устранение жертвы оригинальным или очень тихим (в смысле, выследив и уничтожив без свидетелей и шума) способом будет даваться больше очков.

Есть еще один момент, о котором стоит упомянуть – это сюжетная связь между режимом мультиплеера и одиночной кампанией. По версии разработчиков, тамплиеры используют Анимус (устройство, переносящее человека в память предков), чтобы повышать собственные навыки ведения боя и прочие характеристики.

В общем, мультиплеер обещает быть едва ли не более интересным, чем сюжетная составляющая игры. Тем более что в прошлых частях игроков затягивал скорее сам процесс, чем история, а поводов попрыгать по крышам не находилось. Теперь такой повод есть, и если разработчикам удастся реализовать многопользовательскую часть игры хотя бы вполовину так хорошо, как они о ней рассказывают, любителей Assassin's Creed от компьютеров будет не оттащить.

***

Будет ли все это на самом деле так хорошо – не вопрос. Будет, это определенно. Прошлые две части подтверждают это куда лучше, чем просто слова.

Есть еще одна причина, которая заставляет думать, что игра будет хорошей. Если разработчики вдруг спустят Assassin's Creed: Brotherhood на тормозах, компьютерные геймеры узнают об этом до покупки, и продажи сорвутся. Так что хотя бы по этой простой и глупой причине разработчикам не выгодно делать слабую игру ☺.

Alisa





DRAGON AGE II

ФЕРЕЛДЕН: СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ...

Жанр:
RPG
www.dragonage.bioware.com/da2

Разработчик:
BioWare
www.bioware.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Дата выхода:
10 марта 2011 г.

PC | X360 | PS3

Вышедшая в прошлом году Dragon Age покорила своей олдскульностью, приятными голосами озвучивающего состава, причем не только в оригинале, но и в русском переводе, качественной (хоть и не самой оригинальной) графикой и собственной неповторимой атмосферой. После прохождения оригинальной игры осталось множество вопросов, так что вполне логично, что игроки ожидали их раскрытия во второй части. Но разработчики решили получить быструю прибыль с большого количества DLC и парочки более или менее крупных аддонов. Даже загадка Морриган уже раскрыта таким образом. С точки зрения игрока, это нелогично, да и некоторые линии – холодная война магов и храмовников, например – еще не раскрыты. Но разработчикам, как обычно, все виднее, так что для Dragon Age 2 они просто взяли и создали нового персонажа и новую историю.







А что это за Хоук, и где оно живет...

Основываясь на точке зрения некоторых игроков, избалованных современными играми типа того же «Масс Эффекта», разрабы решили целиком и полностью озвучить главного героя. Видишь ли, без этого игра – не игра, и мир не весел. А так как делать озвучку для нескольких десятков или сотен разных вариаций (с учетом выбора голоса, пола и расы) сложно, то нас ограничили только одним персонажем строго человеческой расы. Такой себе игровой расизм. Хорошо еще, что пол и характеристики персонажа нам дадут выбирать самостоятельно.

Мало того, что Хоук будет человеком, он еще будет трусом, спасшимся бегством из Лотеринга. Конечно, с какой-то точки зрения это был разумный шаг, ибо о мертвых храбрецах легенды не слагают, но все же это позорное пятно в его биографии, раз уж он у нас должен стать героем. Впрочем, на момент начала игры он пока что еще далеко не герой и даже не стремится им стать, так что простим ему, наверное – все равно деваться некуда.

Судя по всему, действие игры будет разворачиваться отчасти в Киркволле – его легко можно найти на карте.

Порвать и склеить

Сама история будет подаваться разделенными во времени кусками. То есть игрок будет переживать определенные моменты из жизни своего персонажа, а потом смотреть, к чему привели его поступки. Звучит это рискованно и сразу вызывает недовольные ухмылки у тех, кому действительно нравился первый Dragon Age. Хотелось бы мне сейчас сказать, что на самом деле все обстоит очень органично и интересно, но пока что единственными предпосылками к благополучному разрешению проблемы являются имя разработчика (BioWare пока что провалами не отличается) и мнения людей, которым довелось хоть немного поиграть во вторую часть игры. Конечно, стоит учитывать еще один факт: то, что нравится одним, может не прийтись по душе другим; но это все-таки дает надежду.

Вторым спорным моментом являются диалоги. Озвучили главного героя – ну и ладно, для меня этот момент никогда не был критичным, так как сама история была насыщенной и интересной.



Изменили систему диалогов – вот это уже пугает. Потому что они не изобрели что-то новое специально для Dragon Age, чтобы использовать (возможно) это в следующих частях серии, а взяли наработки с Mass Effect'а. Конечно, всем хочется не тратиться на новое, а использовать плоды своего же труда – это большой соблазн, но не испортит ли это игру? Особенно, с учетом того, что указание эмоции, сопровождающей тот или иной вариант ответа, упрощает выбор и соблазняет игрока не вчитываться и не вдумываться в то, что может быть этим сказано (подтекст). Оказуалили, проще говоря. Возможно, кому-то понравится, но имхо – на пользу игре это не пойдет, так как есть риск уменьшения проникновения геймера в игровой мир.

Третьим моментом, который может заставить любителя DA содрогнуться от ужаса в «предвкушении» второй части игры является то, сколько времени и внимания разработчики уделяют в разговоре об игре ее визуальной стороне. Опыт показывает, что как только разработчики сосредотачиваются на графике и спецэффектах, они забывают обо всем остальном, и на него просто не хватает финансовых и временных ресурсов.

И словно в подтверждение этому нам говорят: «По финансовым причинам мы сосредоточили свою работу на виде от третьего лица, что требует очень детализированных и четких текстур, чтобы игроки смогли любоваться игрой с близкого расстояния. В случае с изометрическим видом, нам пришлось бы обрабатывать гораздо большие территории и, таким образом, создавать дополнительные текстуры. Теперь, когда основные продажи [первой] игры были на консолях, мы идем вслед за аудиторией».

Последняя фраза тут – едва ли не ключевая. Они пошли вслед за КОНСОЛЯМИ. Вдумайтесь в эту фразу. Нас, компьютерных геймеров, снова могут обделить вниманием, переведя все ресурсы на то, чтобы консольщикам было играть приятнее (читай – проще, ибо именно среди них больше всего казуальщиков и любителей «интерактивных историй»). Правда, ненавидеть «Биоваров» мы пока не будем, потому что они все-таки пока что говорят о том, что с тактической стороны PC-версия будет адекватной, а не как консольная.





Но зато о визуальной составляющей точно можно не волноваться. И дело не только в графике, но и в том, как выглядит все это в действии, особенно бои – они стали более ураганными. Вот только современный игрок уже разбалован настолько, что одним только визуалом его не «накормишь». Чтобы удов-

















летворить геймеров, требуется куда больше, чем просто красивая обертка, хотя и без нее сейчас никуда.

Что касается классов и специализаций, то разработчики добавили разбойника. В оригинальной части было три варианта: маг, воин и вор. Четвертый вариант – это хорошо, но это явно не компенсация за упущения с расами. И тут стоит упомянуть, что дерево навыков стало более развитым и продуманным, а сами они будут разделены на три группы. Кроме того, каждое умение можно будет проапгрейдить еще один раз, чтобы персонаж стал более развитым. Самих же умений осталось столько же, сколько и было. Полученные при повышении уровня очки, как и прежде, можно будет разделить между параметрами Силы, Ловкости, Магии, Хитрости, Силы воли и Телосложения.

Кто прошлое помянет, тому – что?

Так как герой у нас во второй части будет новый, то прошлые сейвы значения вроде как иметь никакого не должны. Тем не менее, они все-таки пригодятся: все ваши решения, принятые при прохождении первой части и аддонов, отразятся на мире, в котором будет жить Хоук. Интересно только, насколько глубоким будет этот контакт. Понятное дело, что решения о том, кому принадлежит власть в Ферелдене, окажутся важными, но будут ли так же важны итоги квестов по спасению тех или иных жителей или зачистке леса от преступников и момент, в который она была проведена?

Еще более интересный вопрос – кого из персонажей первой части встретит Хоук? И речь не только о сопартийцах, к которым мы питали по-настоящему теплые чувства, но и о жителях городов, сел и кочевниках. Пока что намеки есть только на встречу с Флемет, причем в образе дракона в том числе. Вполне возможно, что именно она даст Хоуку ту самую силу, с помощью которой он победил демона из официального трейлера.

***

Создается впечатление, что разработчики собираются брать нас «на слабо», воспользовавшись человеческим любопытством как ключевым способом заинтересовать. Чем мотивировано такое мнение? Ну, хотя бы словами главного сценариста игры на форумах: «Вы, наверное, захотите увидеть, как именно мы собираемся реализовать эти особенности, которые вам так не понравились, и своими глазами увидеть, отличаются ли они от того, что есть, скажем, в Mass Effect. Есть, конечно, схожие черты, но есть и различия». Проверить – да, но получить удовольствие – сможем ли?

На этот вопрос ответ мы получим только весной, потому что с каждым новым интервью, с каждой новой крохой информации Dragon Age 2 становится все более загадочной, все более спорной. В таком случае она станет либо провалом, либо шедевром – серединочком игру после такого тягостного ожидания назвать будет сложнее обычного. Упор на консоли радует обладателей приставок и пугает PC-геймеров, разрыв истории на временные отрывки делает сюжет игры более загадочным и интригующим, но в то же время более сложным в реализации, если говорить о том, чтобы он был в самом деле качественным.

А напоследок небольшая загадка для тех, кто все-таки верит в качественную реализацию второй части. «Многие RPG сосредоточены на персонаже. В случае с Mass Effect, это история Шепарда, – говорит исполнительный продюсер Марк Дарра, – В Dragon Age это, в действительности, история Тедаса». В общем, вполне возможно, что история Хоука – далеко не последняя в серии DA.

Pantera sls

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2010







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, «20 грн 00 коп», а ниже – «*двадцать 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 два месяца:
  «*Шпиль!*» – 20,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 32,00 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 » октября 2010 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Ноябрь 2010	Декабрь 2010	1	20,00
Шпиль! С диском			1	32,00
			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:	XI	XII
	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. _____

НИТРО ДЛЯ USB



Transcend StoreJet 25D3 (TS500GSJ25D3)

Пока Intel не особо торопится добавлять поддержку USB 3.0 в свою системную логику, производители материнских плат и различных внешних накопителей с энтузиазмом взялись осваивать новый, более быстрый стандарт. Не остался в стороне и Transcend, выпустивший внешний жесткий диск StoreJet 25D3 с поддержкой USB 3.0. О нем, собственно, и пойдет речь в этом обзоре.

Устройство выполнено в классическом стиле – непримечательная черная коробка ничем не выдает прогрессивности своей начинки. Хотя во время работы StoreJet 25D3 все же намекает на свою необычность. Если его подключить к USB 2.0, то световой индикатор будет подсвечиваться оранжевым, а если к USB 3.0 – синим.

Скоростные показатели новинки оказались впечатляющими по сравнению с устройствами типа USB 2.0. При копировании папки объемом 1,32 Гб, содержащей 8169 файлов, он в среднем выдавал 85 Мб/с при чтении и 83 Мб/с при записи. В аналогичных условиях мой винчестер USB 2.0 выдает в 2,5-2,7 раз меньшую скорость.

Несмотря на отсутствие на корпусе устройства каких-либо кнопок для быстрого бекапа или информационных экранчиков, StoreJet 25D3 не так прост, как можно было бы подумать. Помимо USB 3.0, у него есть еще несколько достоинств. Первый из них – защищенность. Жесткий диск внутри корпуса закреплен в специальной демпфирующей рамке, делающей его менее восприимчивым к падениям и тряске, основным виновникам «смерти» подобных устройств. Второй плюс – безопасность и конфиденциальность. Владелец этого устройства получает ПО StoreJet Elite, позволяющее делать резервное копирование и шифровать файлы и папки на жестком диске при помощи AES 256.

Технические характеристики:

Емкость: 500 Гб
Интерфейс подключения: USB 3.0, USB 2.0
Рабочая температура: от 5 до 55 °C
Максимальная скорость передачи: 5 Гбит/с
Размеры: 129,9x82,1x17,3 мм
Вес: 191 г

Цена: $98

Плюсы

- **USB 3.0**
- **Противоударное крепление диска**
- **ПО для резервного копирования и шифрования**

Минусы

- **Может служить ночником**

★★★★★

Барабашка

Устройство предоставлено компанией Transcend (www.transcendrussia.ru)

БАРАБАНЫ В УШАХ



Sony MDR-EX700

Компания Sony умеет делать наушники, и этого у нее никто не отнимет. Они получаются настолько качественными, что говорить тут что-то просто излишне. Причем каждая модель отличается от предыдущей не только индексом или несколькими «косметическими» изменениями, а действительно новыми технологиями и возможностями.

В общем, владелец наушников на самом деле знает, за что платит.

В случае с Sony MDR-EX700 речь идет, во-первых, об оригинальном дизайне, благодаря которому наушники лежат в ушах более удобно. К тому же, в комплекте с ними идет целых семь пар вкладышей, что позволяет подобрать действительно подходящее по размеру.

Еще один плюс – металлический корпус, выполненный из магния. Слишком тяжелыми наушники не назовешь, а вот основательности, надежности и стильности им не занимать. Еще один плюс состоит в том, что металлический корпус улучшает звучание, исключая возможность появления паразитного резонанса.

Что касается качества работы, то достаточно отметить несколько моментов. Первый – практический. Звучные басы, хорошая звукоизоляция, насыщенный диапазон звучания. Второй – технический. Это позолоченный мини-Jack и 16-миллиметровые диафрагмы мембран, которые как раз и делают звук объемным, а басы – более глубокими, чем у конкурентов.

Технические характеристики:

Тип наушников: динамические
Акустическое исполнение: открытые
Мощность: 200 мВт
Привод: мембрана диаметром 16 мм, купольного типа
Звуковые катушки: CCAW
Диафрагма: многослойная пленка
Диапазон воспроизводимых частот: 4-28000 Гц
Чувствительность: 108 дБ/мВт
Полное сопротивление (Ом)**:** 16 Ом при 1 кГц
Длина кабеля: 1,2 м
Вес: 7 г

Цена: $180

Плюсы

- **16-мм мембраны**
- **Металлический корпус**
- **Позолоченный мини-Jack**
- **Семь пар насадок**

Минусы

- **Немалая стоимость**

★★★★★

В общем, минус у MDR-EX700 только один – не каждый может потратить на наушники столько же денег, сколько и на плеер, если не больше. Но поверьте, оно того стоит.

Hemul

КОНКУРС

Как и было обещано, публикуем итоги совместного со студией Sony Pictures конкурса по фильму «Обитель зла: жизнь после смерти»



Призы с символикой фильма, а также почетные звания заядлых киноманов достаются:

ЗОНТИКИ:

1. Леонид Клаповщак, г.Винница
2. Иванов Александр, г. Севастополь
3. Баран Василь, с. Зашкив

СУМКИ:

1. Владислав Мастеров, г. Одесса
2. Федоришин Олег, г. Днепропетровск





© 2010 Constantin Film International GmbH and Davis Films/Impact Pictures Inc.

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

Цена полета

Saitek X52 Flight System



Технические характеристики:

Количество аналоговых осей: 9
Количество кнопок: 17
Вращение РУС: есть
Переключатель видов: 3
Подстройка рукоятки по высоте: есть
Подстройка рукоятки по наклону: есть
Встроенный дисплей: есть
Размеры: 370x250x230 мм
Вес в коробке: 3 кг

Цена: $130

Плюсы

- **Стальной стержень РУС**
- **Скромная стоимость при развитых возможностях**
- **Подсветка элементов управления**
- **Дисплей с секундомером**
- **Эргономичный дизайн**
- **Возможность закрепления на столе**

Минусы

- **Особенности пружинной системы**
- **Малый вес конструкции**

Saitek X52 Flight System – одна из самых популярных и удачных виртуально-авиационных систем, которые только можно встретить на полках украинских магазинов. Таковой ее делает стоимость – пусть и не самая скромная, но более чем разумная с учетом возможностей устройства.

Это не просто джойстик, какие можно встретить в ценовом диапазоне от 50 до 150 долларов, а система продвинутого уровня, состоящая из РУС (рукоятки управления самолетом) и РУД (рукоятки управления двигателем).

Что отличает ее от X65, о которой мы писали ранее, кроме стоимости? Во-первых, меньшее количество управляющих элементов. А значит, меньшее удобство в полете. Во-вторых, «пластиковость» конструкции и ее малый вес, что отчетливо чувствуется под руками. Впрочем, это ощущаешь только в том случае, если довелось иметь дело с X65 или ее аналогами. К тому же, стоит учитывать разницу в цене: X52 обойдется в 130 долларов, а X65 – около $450. Во всех остальных случаях впечатления будут сразу же только приятными.

Первое, что стоит отметить, это большой и удобный РУС (кстати, размер его «рукоятки» для большего удобства можно корректировать), с которым одинаково хорошо можно управляться и правой, и левой рукой, и РУД, на котором ладонь лежит как влитая. На обоих элементах расположены управляющие элементы кнопки, которые не придется долго нащупывать пальцами или привыкать к ним – рука сразу же занимает естественное положение. Сами элементы управления тугие в нажатии, так что случайно отдать команду не грозит, а вот ручка РУС несколько «гуляет». Оригинальная конструкция (пружина с «чашей») – решение интересное, но четкости позиционирования, которую дают системы продвинутого уровня, она не обеспечивает. Ко всему прочему, есть жалобы на то, что пружина заедает. Правда, мне лично с этим столкнуться не удалось: то ли я очень аккуратный пилот, то ли мне просто повезло. На этом недостатки заканчиваются, так как с легкостью самой конструкции можно успешно бороться, закрепив РУД и РУС на столе с помощью «присосок», идущих в комплекте.

Сравнительно небольшое (всего 17) количество кнопок не должно испугать потенциального владельца этой системы, так как тут есть клавиша переключения режимов, благодаря которой каждый элемент управления выполняет сразу две роли. Также у X52 есть дисплей (на РУД), который помогает сориентироваться в том, какое назначение у той или иной кнопки и какой из профилей активирован. Кроме того, на экране отображается время (секундомер тут тоже есть), что будет весьма кстати при прохождении игр с имитацией настоящей авиации, где расстояние измеряется в большей степени временем.

Переключаться между профилями можно кнопками на РУД или РУС, не обращаясь к помощи клавиатуры, что также весьма удобно. Пригодятся они при переходе с одного самолета на другой, например, так как у каждого из них есть свои особенности пилотирования.

Сами профили устанавливаются с помощью комплектного ПО. Окно программы разделено на две части: в одной мы видим назначения команд, во второй – саму управляющую систему. Благодаря этому установка настроек получается наглядной и простой. Среди некоторых особенностей, которые теоретически могут стать недостатком, числится также несовместимость X52 с профилями прошлых систем (в частности, X45). Конечно же, на настройки уходит много времени, но они делают игру более приятной и простой в освоении.

Итак, перед вами система для тех, кто хочет получать максимальное удовольствие от полета, но не может позволить себе дорогую систему типа X65. Конечно, управление будет не таким реалистичным, оно не лишено некоторых недостатков, тем не менее, некоторые из особенностей – удобный дисплей, эргономичность конструкции, подсветка кнопок и другие – делают X52 более чем разумным выбором.

Hemul

Устройство предоставлено интернет-магазином www.ariana.com.ua

Улыбаемся и машем

Fly G1



С точки зрения современных телефонов, Fly G1 – самый обыкновенный аппарат среднего класса, в котором нет ничего особенного, кроме разве что поддержки двух SIM-карт. Камера 1,3 МП, минимальный запас встроенной памяти (пусть даже с возможностью расширения картами памяти), воспроизведений музыки с помощью стандартного плеера – всем этим сегодня уже никого не удивишь. Прочный, почти полностью металлический корпус и классический вид, конечно, привлекают внимание некоторых пользователей, но далеко не стольких, чтобы об этом телефоне стоило писать. Если бы не одна его особенность: G1 является своеобразным джойстиком, с помощью которого можно почувствовать прелесть игровых приставок типа Wii.

Для этого в комплекте с телефоном поставляется небольшой, как у современных ноутбучных беспроводных мышек, модуль Bluetooth. Его установка не составляет труда, хотя в некоторых случаях потребуется поиск драйверов вручную. После этого еще надо заинсталировать игры, а потом запустить коннект из игрового приложения с компьютера.

«Спарив» G1 с ноутбуком или компьютером, можно запускать установленные игры и управлять ими с помощью телефона. В режиме джойстика Fly G1 перестает функционировать как телефон, чтобы во время игры никто не отвлекал звонками, активными остаются несколько кнопок: центральная в навигационке и две софт-клавиши будут нужны в самих играх, а горизонтальные позиции навигационного центра пригодятся для выбора игр в меню приложения. Чтобы было проще разобраться с этим нехитрым функционалом, на комплектном диске производитель разместил мануал.

Но хватит теории, давайте лучше о том, ради чего стоит покупать этот аппарат. Вы когда-нибудь видели, как ведут себя люди во время игры на Wii? Они прыгают, бегают, дергают руками и ногами, азартно вскрикивают. В общем, ведут себя так, как если бы играли они сами, а не компьютерный персонаж. То же самое происходит во время игры с G1. Только если в Wii движения джойстика снимаются инфракрасным датчиком, и, соответственно, нужно держаться в зоне его прямой видимости, то в G1 требования более демократичные за счет того, что информацию о своих передвижениях телефон собирает сам, и потом передает данные с акселерометра по Bluetooth на компьютер. Чтобы игрок мог полностью прочувствовать все прелести такого управления, игры подобрали активнее некуда: теннис, бадминтон, боулинг, а также два вида забега, метание ядра и копья. Мне лично больше всего понравились бадминтон и боулинг, хотя другие игры тоже достаточно интересны. Просто я люблю именно эти виды спорта.

Конечно, приложения выполнены не так качественно с графической стороны, как полноценные игры (хотя и не хуже, чем у аналогов на Wii), но это не вызывает негатива – настолько увлекателен сам процесс. Только не забудьте надеть на руку комплектный ремешок, чтобы случайно не запустить телефоном в монитор, окно или просто в стенку.

Минусов совсем немного. Первый – это мелкие кнопки, которые не очень удобно зажимать в процессе игры. Но к этому быстро привыкаешь. Второй – сильная крепатура в первые дни, с непривычки к такому активному досугу. Количество игр и отсутствие разнообразия – будем надеяться, вопрос времени. Если компании Fly удастся подключить к созданию игр побольше разработчиков, то телефон может стать весьма популярным и еще более интересным для своего обладателя. Шести приложений, конечно, маловато, даже с учетом того, что играть в них можно вдвоем.

Последнее, о чем стоит сказать – это стоимость аппарата. Несмотря на его необычные возможности, производитель не стал накручивать цену: приобрести G1 можно приблизительно за $200. Также стоит напомнить, что впереди зима, а значит, этот телефон может стать действительно хорошим способом продлить летние развлечения.

Hemul

Технические характеристики:

Сеть: GSM/GPRS (900/1800 МГц)
Дисплей: 2,4", 320x240 точек, TFT, 262 тыс. цветов
Камера: 1,3 МП, запись QCIF-видео
Встроенная память: 0,4 Мб
Карта памяти: micro-SDHC (до 16 Гб)
Коммуникации: Bluetooth 1.2, 2xSIM, USB
Аккумулятор: Li-ion, 830 мАч
Размеры: 112x49,5x13 мм
Вес: 124 г

Цена: $200

Плюсы

- **Оригинальный функционал**
- **Прочный корпус**
- **Стильный вид**
- **Доступная цена**

Минусы

- **Номинальная камера**



Устройство предоставлено компанией Fly (www.fly.ua)

Комплексный подход к 3D

ASUS VG236H



В арсенале компании ASUS появился 3D-монитор. Его диагональ составляет 23" (58,4 см), а максимально поддерживаемое разрешение – 1920x1080, то есть Full HD.

Как вам уже известно по предыдущим обзорам 3D-устройств, главная особенность таких мониторов состоит в поддержке обновления изображения с частотой 120 Гц, то есть по 60 Гц для каждого глаза при активации стереоскопического режима. Обычные ЖК-мониторы поддерживают лишь 60 Гц.

ASUS VG236H оснащен тремя интерфейсами: Dual-link DVI-D, HDMI, Component. Важно знать, что стереоскопический режим будет полноценно работать лишь при подключении через разъем DVI-D при помощи специального Dual-link DVI-кабеля. Все другие варианты подключения для использования режима 3D не подходят. К счастью, искать и покупать такой кабель отдельно не придется – он идет в комплекте с монитором.

Дизайн устройства благодаря обводам можно смело назвать «геймерским»: грубые грани, совсем немного элементов красного цвета, большая эмблема «3D» выбита на подставке – никакого намека на утонченность. Смелое решение, которое пришлось нам по душе.

Монитор весьма эргономичен, конструкция подставки позволяет регулировать не только наклон панели, но и ее высоту, а благодаря специальному шарниру дисплей можно одним пальцем поворачивать влево/право, не меняя положения подставки.

Конечно же, если вы хотите насладиться и сполна ощутить все прелесть технологии 3D, не обойтись без специальных очков. В этом вопросе компания ASUS поступила очень мудро, комплектация монитора включает NVIDIA 3D Vision Kit. Разумеется, пользователь получает его не бесплатно, но цена за комплект «монитор и очки» весьма гуманна – около $500.

Качество изображения ASUS VG236H очень хорошее, отлично передаются полутона, картинка насыщенная. Матрица обладает высокой скоростью реакции, благодаря чему движущиеся объекты не размазываются.

Для практического тестирования производительности был взят видеоадаптер ASUS GeForce GTX 460 с гигабайтом памяти. В стандартном режиме такой видеокарты вполне достаточно для комфортной игры в больших разрешениях, но при активации 3D уровень fps падает практически в два раза. Для нормального прохождения игры (в зависимости от ее требований) приходится уменьшать разрешение до 1280x1024 точек, а в тяжелых случаях (например, для Battlefield: Bad Company 2) и того меньше. Поэтому рекомендуем выбирать видеоадаптер помощнее.

Александр Денисюк

Конфигурация тестового стенда:

Системный блок:
ЦПУ: Intel Core i7-870, 3,2 ГГц
Системная плата: Intel DP55KG
Память: 4 Гб DDR3-1333
Видеокарта: ASUS NVIDIA GeForce GTX 460, 1024 Мб
Блок питания: FSP Everest 800W
Жесткий диск: Samsung SP2004C
Оптический привод: LG SuperMulti GH-22LS50

Плюсы

- **Хорошее качество изображения**
- **Быстрая матрица**
- **Эргономичная подставка**
- **Очки NVIDIA 3D Vision в комплекте**

Минусы

- **Глянцевая поверхность матрицы и корпуса**

Технические характеристики ASUS VG236H:

Диагональ: 23" (58,4 см)
Тип матрицы: TN+Film
Максимальное разрешение: 1920x1080 (Full HD)
Частота: 120 Гц
Заявленные углы обзора (по горизонтали/по вертикали)**:** 170/160°
Заявленное время отклика: 2 мс (GtG)
Яркость: 400 кд/м^2
Статическая контрастность: 1000:1
Контрастность динамическая (технология ASUS Smart Contrast Ratio)**:** 100.000:1
Интерфейсы: Dual-link DVI-D, HDMI, Component
Габариты (ШхВхГ)**:** 550x420x250 мм
Вес: 7 кг

Цена полного комплекта: $500

Комплект предоставлен представительством ASUS в Украине (www.asus.ua)

Оптимальный Z-баланс

ПК Impression Z





Новый серийный системный блок со звучным названием Impression Z от компании «Навигатор», основанный на процессоре Intel Core i5 650 с частотой 3,2 ГГц, привлекает к себе внимание необычным внешним видом и своими возможностями.

Комплектующие ПК размещены в очень солидном и стильном корпусе ASUS AS G-1, практически вся передняя панель которого выполнена из алюминия темного цвета. Такое решение делает системный блок более стильным и в то же время солидным. Благодаря специальным панелям, скрывающим отсеки кардридера и DVD-привода, создается впечатление монолитности. На передней панели вы не найдете ни одной кнопки, а для активации оптического привода нужно лишь нажать пальцем на определенное место на одной из декоративных панелей. Включить компьютер можно с помощью небольшой кнопки на верхней панели корпуса.

Системная плата ASUS P7H55D-M Evo выполнена в форм-факторе mATX. Несмотря на это, на ее задней панели размещены все необходимые интерфейсы (USB 2.0, FireWire, eSATA, оптический выход SPDIF), присущие платам полноценного формата. Единственным спорным моментом является наличие всего лишь одного слота расширения PCI.

В данном ПК установлено четыре гигабайта оперативной памяти DDR3, но 32-битная операционная система Microsoft Windows 7 фактически позволяет использовать только 3,5 Гб. За производительность графики в системном блоке отвечает адаптер NVIDIA GeForce GTX 260, оснащенный 896 Мб видеопамяти. Как видно из результатов измерений, приведенных в таблице, данная видеокарта в сочетании с ЦПУ Intel Core i5 650 демонстрирует весьма приличную производительность.

После тестирования можно смело сказать, что компании «Навигатор» удалось собрать очень сбалансированный по цене и производительности системный блок, который к тому же весьма незаурядно выглядит.

Единственное, что немного смущает – это шум от дополнительно установленного вентилятора на задней панели корпуса, скорость вращения которого не регулируется.

Александр Денисюк

Результаты измерений ПК Impression Z	
3DMark'06 (1280x1024 default), баллы	15954
3DMark Vantage (Performance), баллы	9388
CRYSIS, All Very High, fps	
1280x1024, AA0	32,08
1280x1024, AA4	26,73
Far Cry 2, All Very High, fps	
1280x1024 AA0	54,76
1280x1024 AA4	40,58
1680x1050 AA0	47,24
1680x1050 AA4	34,85
COH: Opposing Fronts., All Very High, fps	
1280x1024, AA4	89,7
1680x1050, AA4	66,5
Unreal III (All Very High, Torlan Flyby), fps	
1280x1024	153,7
1680x1050	130,6
PCMark Vantage, общий балл	**7306**
Memories, баллы	5896
TV and Movies, баллы	4229
Gaming, баллы	6239
Music, баллы	6958
Communications, баллы	9701
Productivity, баллы	5489
HDD, баллы	4591

Технические характеристики:

Сокет: LGA 1156
ЦПУ: Intel Core i5 650, 3,2 ГГц
Системная плата: ASUS P7H55D-M Evo
Память: Hynix 4 Гб DDR3-1333
Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 260, 896 Мб
Жесткий диск: Hitachi (HDS721010CLA332) 7200, 1000 Гб
Оптический привод: Optiarc DVD+/-RW (AD-7260S)
Корпус: ASUS AS G-1
ОС: Microsoft Windows 7 Ultimate (32-bit)

Цена: $870

Плюсы

- **Стильный корпус**
- **Хорошая производительность системы**
- **Качественная сборка**
- **Продуманно подобранные компоненты**

Минусы

- **Шумность**
- **Один слот расширения PCI**



Системный блок предоставлен ООО «Навигатор» (www.navigator.ua)

WES: НОВАЯ ЛИГА, НОВЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ



Электронный спорт в Украине начинает развиваться все активнее и активнее. Появляются новые игроки, загораются новые звезды, создаются новые лиги, турниры и организации, которые способствуют переходу киберспорта в профессиональную область.

Сегодня мы немного отойдем от жарких баталий и расскажем о новом проекте, World Electronic Sports (WES), который стартовал 10 июля 2009 года. Основная цель этой организации – популяризация, стандартизация и упорядочивание электронного спорта, а главная задача состоит в его выведении на принципиально новый, профессиональный уровень, а также в продвижении электронного спорта в массы, создании культуры и духа чемпионата страны, когда зрители «болеют» за свою команду и следят за ее успехами.

К своей деятельности члены этой организации подходят более чем ответственно. Для реализации многочисленных и непростых задач был создан портал www.wesgg.com, который по своим возможностям не имеет аналогов в мире и официально признан европейскими специалистами. В нем реализованы передовые идеи автоматизации проведения чемпионатов, лиг, матчей, разработаны единые правила и регламент. На сегодняшний день WES – самая совершенная автоматизированная система проведения событий электронного спорта, превосходящая все западноевропейские аналоги.



Чемпионаты стран под эгидой WES имеют уникальную структуру и систему проведения, которая была разработана судейским корпусом. Чемпионат имеет структуру лестницы и состоит из трех лиг: высшей, первой и второй. Участие в нем принимает 56 команд, состоящих из более 280 игроков почти со ста городов Украины.

Организаторы WES выбрали максимально объективную и интересную систему проведения чемпионата, длительность которого составляет целых 14 игровых недель. Начинается отбор одновременно во всех странах. Победители чемпионатов попадают в еврокубковый турнир, WES Masters Europe Cup.

В тех странах, где еще не дан старт национальным чемпионатам под эгидой WES, проводятся квалификации на WES Masters Europe Cup, открытые для всех команд из этой страны. Победители этих турниров составят конкуренцию призерам национальных чемпионатов. Таким образом, WES Masters Europe Cup охватывает более 20 европейских стран и дает уникальную возможность участникам сразиться на самом высоком уровне.

14 сентября 2009 года был дан старт первому чемпионату, который на тот момент проходил пока что только в Украине. Про-





водился он, само собой, под эгидой данной организации, а соревновались участники в дисциплине Counter-Strike (5 на 5). Предварительные квалификации проходили во всех крупных городах Украины, а участие в них приняли около двухсот команд, то есть более тысячи человек. Лучшие 48 команд по итогам квалификаций были поделены на дивизионы и лиги по восемь команд в каждой. Пилотный сезон длился четыре месяца, в течение которых было сыграно более 350 игр. В итоге, финалисты сезона встретились в интернет-кафе Campus Media Center в Днепропетровске, чтобы выявить лучшую команду страны и получить призы от партнеров турнира. Победителями стали ребята из Днепропетровска, Hell Raisers; серебро и бронза достались, соответственно, запорожцам Penguins Crew и харьковчанам state 21.

Весна этого года ознаменовалась проведением в рамках WES европейского турнира. Квалификации прошли по всей Европе, причем среди них были как открытые, так и национальные. В них приняло участие более пятисот европейских команд из Англии, Германии, Франции, Испании, Польши, а также юга и севера Европы.

12 июня был проведен финал сезона, и звание лучшей командой Европы по версии WES досталось датскому коллективу Mortal Teamwork, в драматическом финале одержавшему верх над одной из лучших команд мира, Frag-eXecutors из Польши.

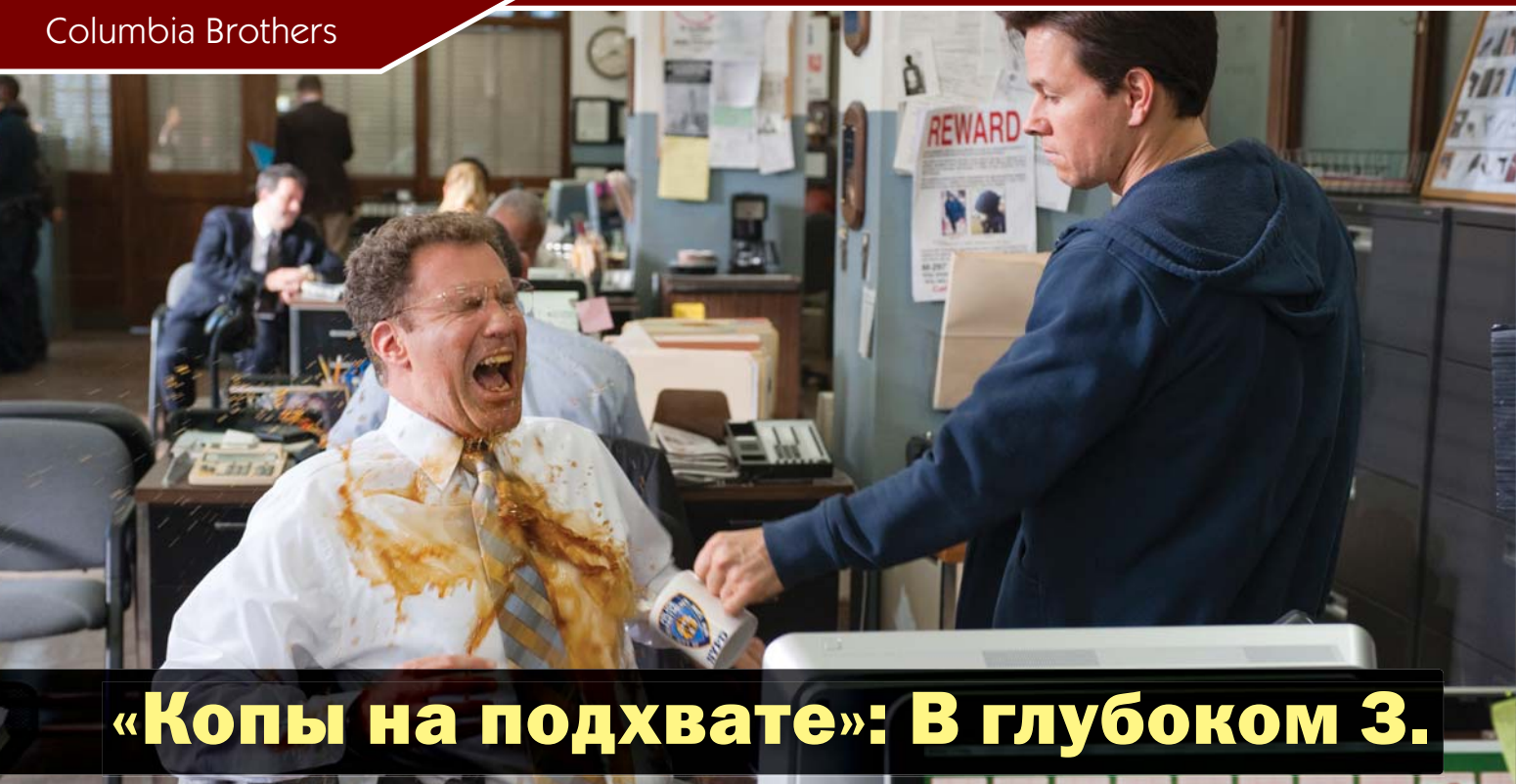
В начале осени, 13 сентября, стартовал уже второй чемпионат Украины и первый чемпионат России, в котором приняло участие немалое количество любителей киберспорта. Более 560 человек со всех уголков страны оказались готовы побороться за звание чемпиона Украины в дисциплине Counter-Strike. Главным партнером чемпионата выступила компания KerchNET.

Организаторы турнира и журнал «Шпиль!» приглашают и других спортсменов принять участие в турнирах по электронному спорту, а зрителей – поболеть за любимую команду родного города. У всех есть шанс стать неотъемлемой частью такого молодого и прогрессивного движения, как электронный спорт.









«Копы на подхвате»: В глубоком З.











Если вы любите крутые боевики, герои которых идут напролом, никогда не сомневаются и выглядят, словно груда мышц – срочно переворачивайте страницу и ни в коем случае не читайте эту статью. Если же вы предпочитаете комедийные боевики, где ключевое место занимает не действие, а стеб – читайте дальше и обязательно посмотрите этот фильм. Потому что два крутых полицейских, освобождающих улицы американского города от преступности разного рода, тут будут показаны лишь в первые несколько минут. Потом их место займут… точнее, попробуют занять Аллен Гэмбл и Терри Хойтз – два неудачника из отделения, которые пороха не нюхали, с преступностью не сталкивались и в погонях не участвовали, а только перекладывали бумажки с места на место. Впрочем, все это только до начала фильма, потому что потом им придется (по собственному желанию) занять место бравых «легавых» Дэнсона и Манцетти.

И тут сразу же создается впечатление, что на бумажную работу Терри и Аллена сослали совсем даже не зря: у обоих все валится из рук, расследовать дело не получается, даже наоборот – они запутались так сильно, что чуть ли не пистолеты пришлось сдать и пойти в отставку. Правда, позднее герои проявляют себя совсем с другой стороны – ведь это же классическая американская комедия, в которой все всегда заканчивается хорошо.

Впрочем, не будем забегать вперед. Сюжет вы и сами узнаете, когда посмотрите фильм. Оригинальных поворотов и затейливых моментов в нем нет – все предельно просто, предугадать главную «бяку» проще, чем в детской сказке. Но ведь такие киноленты не этим берут. Они ловят зрителя за жабры своими шутками, построенными местами на привычных уже «надцать» лет для американских комедий темах ниже пояса, а местами (что куда лучше) – на обыденности боевиков о полицейских буднях. Все то, что казалось глупым и нелогичным в таких фильмах, тут высмеивается. Может, не очень тонко и изысканно, но достаточно приятно, чтобы можно было скрасить вечер.

К тому же, в фильме задействован достаточно сильный актерский состав: даже самые банальные шутки в исполнении Уилла Феррелла и Марка Уолберга кажутся смешными и звучат по-новому. Время от времени нам будут показывать Эву Мендес, которая скрашивает не самые сильные моменты фильма двумя своими очевидными достоинствами и милым личиком.

Не стоит забывать и о спецэффектах, погонях и перестрелках. Несмотря на то, что перед нами в большей степени комедия, чем боевик, на визуальную составляющую создатели фильма не поскупились. Нет, Феррел и Уолберг не будут выделывать все то же самое, что Анджелина Джоли или Шварцнеггер, но зрелищности «Копам на подхвате» (или, как их еще называют, «Копам в глубоком запасе») не занимать.

Все это располагает к просмотру, но только в том случае, если вы не настроены серьезно. Такой фильм стоит смотреть в шумной и веселой компании, под попкорн, не ожидая от него ничего, кроме хорошего настроения.





«Мегамозг»: Даже гении могут ошибаться

Мир супергероев с постоянной борьбой добра и зла – одна из самых интересных и плодотворных тем для мультиков и комиксов. Многочисленные фильмы, мультики и книги показывают нам все стороны жизни хороших и плохих парней (и девушек), обладающих различными способностями. Некоторые из них патетичны и высокопарны, а другие – веселые и стебные. В особенности это касается персонажей, созданных гениями мультипликации. DreamWorks, например.

Новый мультфильм этой студии, который выходит в прокат совсем скоро, рассказывает не о спасителе человечества, а о его вечном противнике – пришельце с завышенным самомнением и амбициями. Война между ними началась настолько давно, что вы себе и представить не можете. Хотя зачем вам представлять, если аниматоры все это прекрасно покажут и расскажут в мультфильме? В общем, битвы были долгими, забавными и почти что не кровопролитными. Ну, по крайней мере, до того момента, когда по какой-то нелепой случайности злодею удается таки уничтожить своего извечного противника. В мире вдруг стало так хорошо-хорошо. Но ликовать Мегамозг будет не долго, потому что в скором времени он поймет, что это стало самой большой ошибкой его жизни. Главному злодею удалось заполучить то, к чему он стремился, вот только теперь ему это уже совсем не нужно. Потому что обладать всем вот так вот просто – это скучно и не интересно. Чем теперь развлекаться Мегамозгу, когда нет его извечного противника? Скучно, в общем. Заняться нечем, пакостить по мелочи надоело, а крупных сражений не предвидится – не с кем уже сражаться ему в этом мире.



И тут великому злодею приходит в голову еще одна гениальная идея. Собственно, с этого момента и начинается самое интересное. А вот смешное, если верить отрывкам из мультика, которые довелось увидеть совсем недавно редакции «Шпиля!», начинается с самых первых кадров мультика и заканчивается аж после титров. В общем, мультипликаторы из DreamWorks снова в своем репертуаре. Каждую минуту вы будете смеяться, так что попкорн можете не брать – рискуете подавиться в процессе просмотра. Причем шутки тут не только добрые, но и «черные», хотя все равно достаточно милые, чтобы на просмотр можно было брать с собой детей. Даже «смерть» Метромена, того самого защитника города и планеты, тут показана так, чтобы дети не плакали и не расстраивались.

В общем, «Дримворкам» удалось снова сделать добрый и одновременно смешной мультик, на который можно идти всей семьей или просто с друзьями и который явно не стоит пропускать.

Кстати, если вы фанат анимации, то помимо «Мегамозга» вам будет что еще посмотреть. Совсем недавно, во второй половине сентября, начался показ волчьих приключений под названием «Альфа и Омега: Клыкастая братва». По количеству юмора на квадратную миллисекунду этот мультик лишь немного уступает «Мегамозгу», но при этом он более милый и больше подходит для детей (хотя и взрослых равнодушными не оставит). Позднее можно будет насладиться новой частью сказки о минипутах, «Артур и война двух миров». Ближе к новогодним каникулам кинотеатры начнут показывать добрую, но очень веселую сказку «Рапунцель. Запутанная история». Несмотря на «девчачье» название, этот мультик будет просто убийственным и местами даже брутальным (боевые приемы в оригинальном стиле присутствуют), так что смотреть его определенно стоит всем.

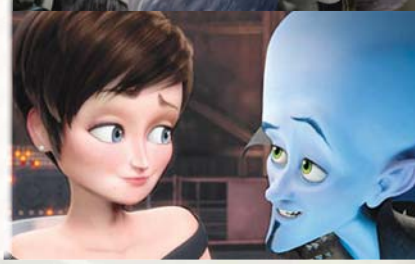
На следующий год намечено еще немало премьер, среди которых есть и мультфильмы, но о них мы расскажем позднее.

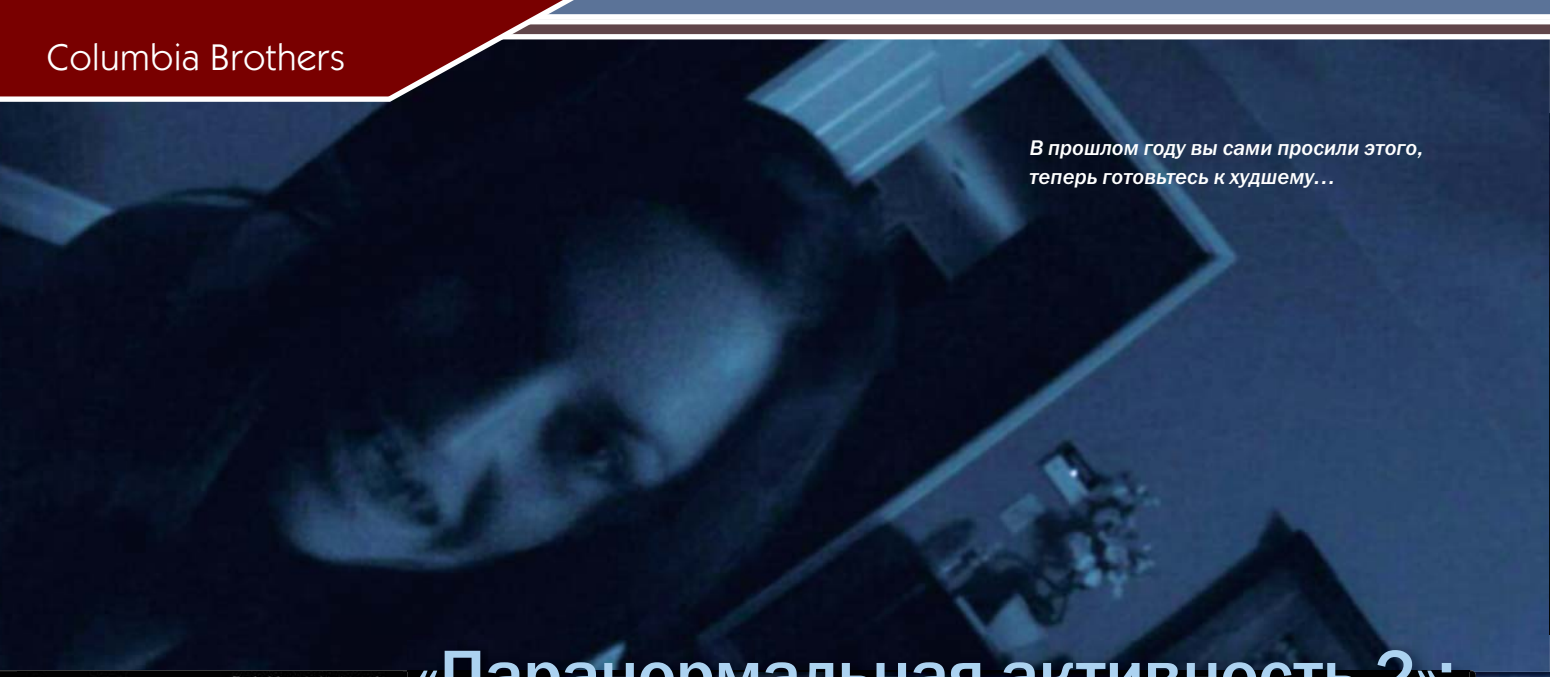










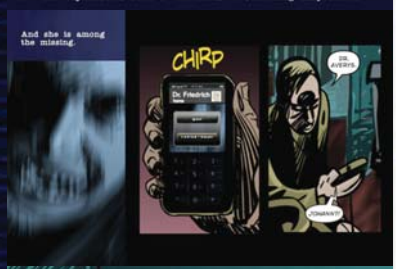


В прошлом году вы сами просили этого, теперь готовьтесь к худшему…

«Паранормальная активность 2»: Взросление ужаса











В последнее время создается ощущение, что хороший ужастик или триллер снять сложнее, чем совершить революцию, ограбить Швейцарский банк или украсть американского президента. Потому что стоящих фильмов в этих жанрах выходит крайне мало. Большинство «ужастиков» пытаются напугать зрителя серийными и не очень маньяками, отрезающими руки, ноги, уши и прочие части тел невинных жертв, пришельцами, проводящими свои таинственные эксперименты, плотоядными насекомыми, древними ископаемыми рыбами, птицами и прочей живностью с зубами, когтями и не особо добрым нравом. И мы вздрагиваем, потому что на уровне инстинктов опасаемся того, что может выскочить из-за угла. На этом простом механизме защиты любого живого организма создатели кинофильмов наживаются едва ли не с самого зарождения ужасов как жанра кино.

Те, кто уже устал от такого к себе отношения киношников или у кого организм привык к неожиданным появлениям чудовищ и маньякам в страшных масках, предпочитают смотреть японские ужастики. Их создатели играют с более глубокими чувствами: предвкушением опасности, ожиданием чего-то страшного, а то и вовсе – несоответствием или подменой реальности. Благодаря такому подходу, а также некоторому разнообразию сюжетов и персонажей, японские ужастики из года в год находят своих почитателей, готовых пересматривать их раз за разом. Впрочем, как вы могли заметить из названия, мы тут собрались говорить вовсе не о жанре в целом или какой-то категории, а об одном определенном фильме – второй части «Паранормального явления».

Выйдет она в прокат в начале ноября, то есть примерно месяц спустя после того, как вы получите этот номер журнала в свои руки, и около года с момента выхода первой части. Съемки начались в мае и заняли полгода. Срок немалый, если учесть, что первая часть была создана всего лишь за неделю. Но за дело взялись профессионалы (Paramount Pictures), так что все объяснимо. Я вовсе не хочу сказать, что они намеренно затягивают с выходом фильма, нагнетая обстановку и заставляя нас ждать. Дело в использовании спецэффектов, большем количестве актерского и съемочного состава и прочих особенностях.

Но прежде чем говорить о второй части, стоит немного рассказать о первой. Потому что иначе слишком многое останется непонятным. Начать стоит с того, почему же все-таки именитая студия взялась за этот фильм: при бюджете всего в 15 тысяч долларов (что несказанно мало для киноленты) «Паранормальная активность» заработала 194 миллиона долларов (из которых $108 млн. в США). Суммы немалые, что вполне объясняет, почему собственно «Парамаунт» купила права на фильм, заплатив «всего» $350 000.

Причины столь малой суммы, потраченной на создание фильма, кроются не только в малом количестве актеров, но и в том, что для съемок использовался собственный дом автора и режиссера «Паранормальной активности».

Орен Пели (Oren Peli) действительно вложился в свое детище целиком и полностью, возможно, именно из-за этого смотреть фильм настолько интересно. Страшно или нет – это вопрос личного восприятия. Мне лично не пришлось вздрогнуть ни разу, но при этом оторваться от просмотра было невозможно.

Первая часть рассказывает историю молодой пары – Мики и Кэти – которая с помощью камеры следит за «призраком» в доме. По ходу развития событий выясняется, что «паранормальное явление» преследует Кэти с самого детства, а Мика этого не знал (и это его сильно раздражает), что это самое «явление» лучше не трогать лишний раз, а не то произойдет нечто страшное. В итоге, оно как раз и происходит, причем аж в трех вариантах. Создатели ленты не поскупились на концовки фильма, чем немало запутали зрителя. У некоторых даже может возникнуть вполне законный вопрос: о каком продолжении с поисками Кэти идет речь, если она погибла?

Итак, первый вариант окончания: Кэти убивает Мику, после





чего улыбается нечеловеческой улыбкой в камеру и исчезает. Тело парня нашли, девушка пропала в неизвестном направлении.

Второй вариант: Кэти убила Мику то ли в коридоре, то ли на первом этаже (в комнату она вернулась в окровавленной майке), после чего (опять-таки по-своему мило улыбнувшись камере) прошлась острым ножом себе по шее.

Третья концовка самая длительная: Кэти убивает Мику, после чего пару дней сидит в комнате, качаясь из стороны в сторону. В таком состоянии ее (а также мертвого парня) находит сестра и полиция, после чего Кэти приходит в себя. Девушка медленно начинает идти на них (в руке все еще держа нож) со словами «Мика, это ты? Мика… Это ты…?», не слыша ничего вокруг. В последних кадрах прозвучал выстрел, и Кэти упала мертвая.

Исходя из всего этого, можно предположить, что продолжение будет посвящено поискам Кэти. Впрочем, это вовсе не доказанный факт, а скорее слухи.

А вот что точно известно, так это то, что стиль съемок фильма останется прежним. И это хорошо, потому что перемена с любительской камеры на профессиональную в свое время убила продолжение «Ведьмы из Блэр». И это с учетом того факта, что сюжетная основа у него была достаточно удачной, насыщенной и пугающей.

Что будет с сюжетом второй части «Паранорманой активности» – большой вопрос. Потому что вместо автора оригинальной части (Орена Пели) над ним работал Майкл Р. Перри, а также из-за той атмосферы повышенной таинственности, которой окружен выходящий в скором времени фильм: на момент написания статьи в сети доступен только один короткий трейлер и несколько изображений.

Тем не менее, фанаты первой части не тратят времени даром. SlashFilm успели уже разобрать трейлер на стоп-кадры, и, в частности, на одном из них углядели, что ребенок находится не в колыбельке, а в ее отражении и что на полу комнаты имеется надпись «Что происходит с охотником». Мы посмотрели и убедились: это не домыслы. Но сам ролик родил больше вопросов, чем ответов. Ведь если лента будет о поисках Кэти, откуда ребенок? А собака?

Все это становится объяснимым, если предположить, что действие фильма происходит в том же доме в пригороде Сан-Диего, в котором разворачивалась трагедия семейной пары из первой части. В нем живет другая семья, и теперь уже ее преследует Нечто. Героиня первой части Кэти Фитерстон в таком случае, вероятно, сама становится «паранормальным явлением». И это делает ситуацию еще более загадочной, а сюжету дает возможность сделать несколько пусть и не совсем уж оригинальных, но интересных и пугающих поворотов.

***

Смотреть «Паранормальную активность 2» или нет – вопрос достаточно сложный. Если вы любите необычное кино или ужасы/триллеры, то вам определенно стоит потратить на нее время. Если первая часть заставила вас вздрогнуть хотя бы пару раз – тем более, ведь создатели сиквела обещают сделать его еще более страшным и напряженным. Готовиться к худшему, вопреки убеждениям создателей фильма, вряд ли стоит. Стоит готовиться, скорее, к приятному просмотру.

Исходя же из того, что единственным фильмом, который выходит в том же жанре примерно в то же время, станет «Пила 7» – пусть и в 3D, но уже достаточно приевшаяся зрителю, у «Паранормальной активности 2» есть все шансы стать самым удачным ужастиком осени.







Вы еще не боитесь? Тогда мы идем к вам!

- В Италии после просмотра фильма «Паранормальное явление» парализовало подростка.
- После того как продюсер Стивен Спилберг взял на студии DVD с фильмом, чтобы посмотреть его дома, неведомая сила захлопнула дверь в спальню. Для того чтобы отпереть ее, продюсеру пришлось вызвать слесаря.
- Оригинальный фильм был снят за одну неделю.
- Съемки «Паранормальной активности» проходили в собственном доме Орена Пели, режиссера.
- У фильма есть три альтернативные концовки. В кинотеатрах была представлена лишь одна. Вторую можно найти на DVD, а третью – только в сети интернет.
- IDW Publishing сделала по мотивам киноленты комикс («Паранормальная активность: В поисках Кэти»), который является эксклюзивом для обладателей «айфонов» и «айподов».
- Продюсеры второй части положили глаз на Кевина Гротерта, в котором были также заинтересованы создатели седьмой части «Пилы». В итоге, он выбрал более именитую ленту, а сиквелу «Паранормального явления» пришлось довольствоваться Тодом Уильямсом, дебютантом в жанре.
- Промо-ролик продолжения самого прибыльного в истории фильма ужасов оказался для некоторых зрителей настолько страшным, что студию Paramount предупредили, что показ ролика в кинотеатрах могут отменить.

АНИМЕ-ФЕСТИВАЛИ УКРАИНЫ: ОБЗОР











Времена, когда аниме доставали с большим трудом, уже давно прошли. И хотя многие анимешники сейчас по ним ностальгируют со слезами на глазах, новое время не только делает наше увлечение более доступным, но и дает массу возможностей для развлечений и общения. На волне популярности аниме как такового появляются люди, готовые и способные организовать что-то интересное и веселое.

В Украине за последние пять лет существенно увеличилось число фестивалей, причем не только в Киеве, но и в других городах. И это не может нас, анимешников, не радовать. Ведь кроме того, что их посещают фанаты, фестивали являются рупором просвещения для тех, кто еще ничего не знает об аниме и у кого от девушек в костюмах нэк глаза округляются, как у персонажей манги.

Фестиваль «ОТОБЭ 2010» пройдет с 1 по 3 октября. Его организаторы обещают три незабываемых фестивальных дня с кучей интересных событий, а также грандиозное косплей-шоу и аниме-показы, проходящие в кинотеатре «Жовтень» в Киеве. Изюминкой феста должен стать j-rock-концерт в клубе «Бинго», на котором выступят украинские команды, а также специально приглашенные гости из Японии, Visual kei band GUILD. В списке запланированного к показу аниме около 30 наименований. Все желающие смогут поучаствовать в чемпионатах по файтингу, посетить мастер-классы, выставку авторских вещей. Больше инфы на сайте фестиваля: *http://animefestival.com.ua*.

Всеукраинский Фестиваль Японской Анимации радует нас уже третий год подряд. Это одно из самых насыщенных и масштабных событий, которое предлагает массу всего интересного как для анимешников, так и для неосведомленных людей. Пройдет он с 5 по 7 ноября в Киеве (место проведения уточняйте на сайте фестиваля *http://animefest.kiev.ua*). Одно из самых главных отличий от всех прочих украинских аниме-событий состоит в том, что фестиваль ежегодно привозит команду ведущих из российского клуба РАНМА, которые зажигают публику многочасовым шоу и раз за разом поражают качеством косплея. Любители потанцевать смогут оторваться на автоматах Pump It UP, а ночные аниме-показы, лекции, мастер-классы, игры, товары, косплей-шоу – это лишь малая толика того, что предлагает фест для посетителей. В рамках фестиваля также пройдет традиционная аниме-вечеринка в клубе «Бинго».

Не стоит забывать и о ежегодном **Фестивале альтернативной японской культуры TORI-FEST,** который проходит в Киеве весной или летом. Это мероприятие удачно совмещает в себе разнообразный ряд альтернативной музыки и анимешную субкультуру. Он не похож на все остальные аниме-события, и именно это делает его действительно интересным. Организаторы стараются приглашать интересных исполнителей, в том числе и японских. Важную часть фестиваля составляет показ одежды в стиле уличной японской моды, а также дефиле «лолит», показывающее все разнообразие лоли-стиля, по которому так тащатся японцы. Официальный сайт: *http://torifest.at.ua*.

Стоит заметить, что почти каждый украинский фестиваль держится на аниме-клубах, ребята из которых как раз и являются организаторами и движущей силой мероприятий. Многие события не окупаются по деньгам (иногда даже наоборот), но при этом орги продолжают искать спонсоров, выгодное сотрудничество с которыми просто необходимо. В общем, те, кто никогда не занимался организационными вопросами, с трудом представляют себе, насколько тяжело иногда бывает все это сделать. Это я к тому, что, посетив очередной фестиваль, не стоит злобно критиковать все технические неувязки, задержки и т.д. Отдайте должное организаторам, вложившим во все происходящее кучу труда, денег, времени и сил, скажите им «спасибо» хотя бы мысленно, и будет вам плюсик в карму. Далее перечислим аниме-фестивали, проходящие в других городах Украины.

Фестиваль «АКИХАБАРА», Днепропетровск. Состоялся 18-19 сентября этого года и переплюнул отметку в 1 500 посетителей со всей Украины и СНГ. Особыми элементами феста стали показ театральной драмы с японскими традиционными мотивами и выставка-ярмарка париков для косплееров. Фестиваль проходил уже в третий раз, поэтому в следующем году, скорее всего, будет четвертый. Официальный сайт: *http://akiba.com.ua*.

Аниме-фестиваль «Минами но Кадзё» (Николаев) прошел в августе этого года впервые, при поддержке российской компании «Реанимедиа». Среди ключевых событий этого феста стоит отметить премьерный показ аниме «Волчица и пряности», множество косплееров со всей Украины, конкурсов и прочих интересностей. Организаторы обещают провести еще один фестиваль в следующем году. Сайт: *http://minami-no-kaze.org.ua*.

Фестиваль Nihon Taisai порадовал донецких анимешников в августе этого года. Не считая основных событий, присутствующих практически в любом фестивале, тут было косплей-шоу и ряд разнообразных онлайн-конкурсов. Изюминкой же Nihon Taisai стал турнир по древней японской игре Го. Сайт: *http://festival.tnm.dn.ua*.







Seiza Ultimate (Хмельницкий) в этом году должен был проходить в четвертый раз, но был отменен оранизаторами из-за ряда проблем. Жаль, потому что фестиваль был неплохой. Надеемся, он возродится в следующем году, так что изредка заглядывайте на сайт организаторов: *http://old.seiza.com.ua*.

Балы от Cantabile Orchestra (Хмельницкий) – это регулярные тематические мероприятия под эгидой уже ставшей известной группы музыкантов, исполняющей анимешные вещи в классическом варианте. Очень необычный формат для анимешников, любящих бальные танцы, балы и их эстетику. Сайт: *http://ball.cantabile.com.ua*.

Фестиваль Anikon 2010 (Львов) прошел весной этого года. Отличился серьезной конференцией на темы аниме, манги и аниме-движения в нашей стране. И это – не считая основного перечня событий. Сайт: *http://anicon.com.ua/*.

Фестиваль Yorokonde 2010 был проведен в апреле этого года в Харькове, чем несказанно порадовал не только харьковчан, но и приезжих гостей. Отлично организованное мероприятие со стандартным набором интересностей. Организаторы обещают провести фест и в следующем году. Сайт: *http://anime.kh.ua/*.

Если в вашем городе ничего интересного не происходит, а до перечисленных мест ехать далеко, сделайте мини-фест в своем городе сами. Главное – найти единомышленников! А если задуматься, что же нас ожидает в скором будущем, стоит оглянуться на Россию: в этом году там проходит первый фестиваль манги. Так что вдохновения всем и удачи!

Happyness



Дзядович Марина





Марченко Иван



Загородний Владислав





Розман Олег



Результаты конкурса смотри на стр. 63

Здрям о великий ШПИЛЬ!

Давно хотел написать, да все не как не мог, а тут еще и второй курс T_T

Вообщем, хотелось поблагодарить вас за то что вы такие классные, и то что вы пишите от души!!!! Все в шпиле круты, но особенно хотелось отметить Telo и Khaj-Tosin, и еще (простите конечно не помню его ника >_<) чела на пару с медведем Виталькой. С вами я с 11го номера 2006 года (если б я узнал о вас раньше).

Накопилось много вопросов, но задам парочку:

1) Неужели только у Telo есть PSP, или он просто в наглую ее спионерил и не дает ее никому? (Кстати PSP очень часто выручает на скучных лекциях ^^.)

2) Если в редакции заядлые анимэшники и геймеры в одном лице? (Ах да, вопрос к анимэшной части редакции: какой у вас самый любимый звучер? У меня Ancord и Cuba77)

3) Как вы относитесь к закрытию Gameplay'я?

4) (это скорее просьба) Хотелось бы больше об анимэ читать, а то две странички маловато!

И на последок, спасибо вам за рубрику "железный бум", она поспособствовала появлению у меня MSI Geforce GTX 470 и в скором времени Sony Ericsson Vivaz (. (А к то пишет статьи в этой рубрике, не разу не видел ника\имени автора оО)

С уважением CookieSxD, ах да с прошедшим!!!!

З.Ы. если кто гоняет в Battlefield Bad Company 2 – ищите TRESH ^^. (.

PSP есть не только у Telo, просто из всех наших авторов, обладающих этим аЦким артефактом, его легче всего пнуть и заставить написать статью. Иногда «просыпаются» и другие, и тогда статьи выходят и под другим авторством.

Анимешники и геймеры в одном лице точно есть. Вот BondD, например, или Виталька. Последний как раз пересматривает «Сейлормун». Правда, далеко не всем читателям нравится эта рубрика и само аниме, так что мы стараемся соблюсти некий баланс, чтобы и фанатам было приятно, и нелюбителям не так обидно.

Что касается авторства «железных» статей, то оно теперь указывается – решили соблюдать традиции журнала на всех страничках по возможности. Если автор не указан где-то, значит, или он сильно стесняется (ник дурацкий, например ☺), или писали скопом всей редакцией.

Привіт всій редакції журнала «ШПИЛЬ»!!! Мене звати Руслан, я вже раз писав до вас листа на загадкову тему: Half-Life 2 episode 3…

Але на цей раз в мене буде питання на зовсім іншу тему. Недавно я подивився повнометражку і 19 серіалів ПРИВИД У ЛАТАХ, і цей аніме фільм мене просто «припер» E-e-e-e-e-e… Стоп, стоп слово «припер» якось страшно звучить, краще скажу сподобався☺. І у мене до вас знов питання і прохання. Традиційно спочатку питання. Чи є гра ПРИВИД У ЛАТАХ, скільки є сезонів серіалу і чи є продовження повнометражки. Тепер прохання до знаменитого Happyness-а. Ви б могли написати про ПРИВИДА У ЛАТАХ у розділі аніме?

Наперед дякую Руслан.

Вірний фанат «ШПИЛЯ»

І Half-Life 2 episode 1, episode 2…

A-a-a-a-a-a-a-a episode 3…..A-a-a-a-a-a.

Ой вибачте просто захопився ☺

И снова привет, Руслан.

По поводу количества сезонов и полнометражек полный ответ легко находится в сети: Манга экранизирована компанией Production I.G и режиссером Мамору Осии в формате полнометражных аниме-фильмов Ghost in the Shell (1995 год) и Ghost in the Shell 2: Innocence (2004 год). Также компанией Production I.G был выпущен телевизионный аниме-сериал Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (первый сезон в 2002, второй, с постфиксом 2nd GIG, в 2004 году). 1 сентября 2006 года Production I.G выпустила в прокат полнометражный фильм под названием Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – Solid State Society, завершающий сериал.

Когда пересмотришь все это, советуем перейти на мангу, прочитав в том числе и приквел Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface.

А вот писать о нем мы не будем. Это печальная новость. Приятная же состоит в том, что в старых номерах «Шпиля!» есть статья о «Призраке в доспехах» ☺.

Еще одна приятная новость напоследок: игры по GiH есть, но на приставках. Например, выпущенная в 1997 году для PS Ghost in the Shell и 2004 года издания Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, тоже для PS2.

Дорога редакція "Шпіль!" я хочу написати вам листа на електронку чи зможете ви відповісти на нього? (на всякий пожарний я напишу листа =)).

Так, привіт редакція нашого любимого журналу!!! Дізнався я про "Шпіль!" лише минулого року, пишу вам вперше. Маю кілька запитань:

1.Чи вийде взагалі колись новий Counter Strike і нова Масяня?=)

2. Яка відеокарта краща: Zotac GeForce 460 з 8 журналу чи HIS Radeon HD 5770 IceQ5 (H577Q1GD) в 9? І чи добре буде грати на цих відеокартах, наприклад, у Call of Duty Modern Warfare 2? Які ще є відеокарти з великою виробництвістю не перевишуючи 300 баксв?

Дуже дякую вам що відповіли!

Передайте величезне привіт Вітальці та Khaj Tosin'у!

P.S. Якщо зможете помістіть мій лист в журнал. Це буде подарком на день народження =)!

Ми всі обожнюєм вас журнал "Шпіль!"!!!

Roma zi Lvova=)

Привет, Рома, письмо опубликовали – по крайней мере, большую его часть: дошло оно слегка побитым (без букв є и і, как минимум), так что восстановили по возможности полностью.

«Контра» и «Масяня» как мульт новые среди релизов нигде пока что не значатся, так что приходится довольствоваться тем, что есть. А в качестве казуальной игрушки – вполне возможно, что Масяня еще объявится.

На обоих картах, которые ты упомянул, будет хорошо играть в Call of Duty Modern Warfare 2. Посоветовать что-то еще хорошее до 300 долларов так мимоходом тяжело, так как давно не выбирались в магазины, а новинок такого уровня в редакции сейчас нет. Но обещаем обратить внимание, если такие устройства будут доступны для тестирования.

И еще: С днем рождения!

Игроскоп

Мы продолжаем самый популярный среди наших читателей конкурс «Игроскоп». Условия участия и победы остаются прежними: вам нужно ответить на пять незамысловатых вопросов, прислать ответы на красном отрезном купоне на адрес редакции, указанный на первой странице, под оглавлением. Победителю мы вручим колонки **Frisby FS-35N**, призом за второе место станут наушники **Frisby FHP-DJ-8100**, а за третье – мышка **Frisby FM-650M**.



I место



II место



III место

Подводим итоги августовского «Игроскопа». Несмотря на то, что многие оказались недостаточно внимательными, перепутали боевую атаку с первой возможностью и не досчитали до трех, правильно ответивших было очень много. Среди них мы и провели розыгрыш призов.

Наши победители:

1. Щегравин Никита, с. Натальино
2. Цупик Никита, г. Киев
3. Куранов Андрей, г. Черновцы

Правильные ответы:

1. Центурион
2. Возможность делать из солдат возвращенцев
3. Охотник
4. Демичев
5. Импульс

Завоевал уважение авторитетов в Эмпайр Бэй? Покажи всем, что не зря: отвечай на вопросы нового «Игроскопа» и выигрывай призы.



1. *Максимальное ограничение скорости машин в игре?*



2. *Какое оружие нарисовано в интерфейсе при максимальном уровне розыска персонажа?*



3. *Сколько лет просидел в тюрьме главный герой?*



4. *Сколько раз главный герой дрался в тюрьме?*



5. *Какой город послужил прототипом для города в «Мафии 2»?*

Результаты конкурса Huawei

Подводим итоги совместного с компанией Huawei конкурса, вопросы которого были опубликованы в «Шпиль №9».

Наши победители:

- Евгений Мась
- Наталья Драмарецкая, г. Киев
- Ян Зеленко, пгт. Шишаки

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Марченко Иван**. Также напоминаем условия конкурса: Для участия в конкурсе «Фанарт» 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.

Конкурс Huawei

1. 2. 3. 4. 5.

Игроскоп

1. 2. 3. 4. 5.

* Ф. И. О. _____

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

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



ИГРЫ

Демоверсии

R.U.S.E.
FIFA 11
PES 2011
Amnesia: The Dark Descent

Полные версии

They Need To Be Fed
Sokobano
CoolDown
Virus Killer
Truck Racing By Renault Trucks v.0.2.7.6

Shareware

Остров секретов. Врата судьбы
Магнат Куршевеля
Битва кулинаров
Веселая ферма. Рыбный день
Записки волшебника 2. Темный лорд

ПАТЧИ

The Sims 3 v1.12.70 в v1.15.34
The Sims 3: World Adventures v2.7.7 в v2.10.5
Arma 2: Operation Arrowhead v1.54
StarCraft II: Wings of Liberty v1.03 (рус.)
Alpha Protocol v1.1

ВИДЕО

Assassin's Creed: Brotherhood
DmC (Devil May Cry 5)
Final Fantasy XIV
inFAMOUS 2
Warhammer 40K Dark Millennium Online
HAWX 2
Dragon Age 2
и другие

ПРОГРАММЫ

Драйвера NVIDIA
Драйвера ATI
Media Player Classic Home Cinema

БОНУС

Обои для рабочего стола
Музыка



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

hit on JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН — З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

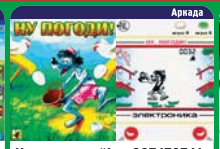
Симулятор



Весела ферма 007470738

Всесвітньо відома гра, лідер всіляких чартів і хіт-парадів! Ферма з коровами, вівцями, пекарнями процвітатиме тобі на радість!

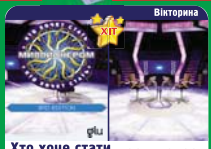
Аркада



Ну, постривай! 007470741

Легендарна радянська гра, мрія всіх пів-нерів! Хто не пам'ятає гру Електроніка з Вовком, що ловить яйця у кошик?

Вікторина



Хто хоче стати мільйонером? 3 007470439

У 3-му виданні ще більше можливостей від-чути азарт у боротьбі за мільйон! Візьми участь у найпопулярнішому шоу.

Вікторина



Поле чудес 2010 007470696

Ти зможеш не тільки зіграти з Якубовичем і перевірити ерудицію, але й розважитись у ком-панії зірок політики, спорту, кіно і шоу-бізнесу!

Перегони



R.U.S.H. EX 007470668

Божевільна гонка повертається — з новими автомобілями і катастрофами, що змушують збліднути навіть манекени для краш-тестів!

Стрілялка



Куряча революція 007470685

Ми ж смажили та варили, але все змінилось! Відвозьте космос або станете частиною меню в курячому міжгалактичному ресторані.

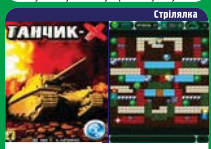
Головоломка



Веселковий тетріс 007470745

Побачити, як веселка падає на Землю? По-будувати будинок зі світла і електрон-ної музики? Відтепер це можливо.

Стрілялка



Танчик-X 007470682

Нова версія безсмертного хіта! Мета - захист цитаделі, винагороди - модифікації танка! Можли-вість грати одночасно удвох по Bluetooth!

3D Симулятор



Аси Першої Світової 007470742

Дві сюжетні компанії, сім моделей реальних літаків, жорстокі повітряні дуелі з режимом, що розрахований на декількох гравців.

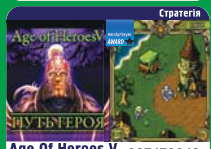
Стратегія



Відродження цивілізації 2 007470623

Розвинена політична система та велика кількість дипломатичних важелів, більше 2000 ігрових карт та можливість грн удвох!

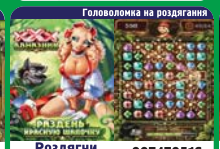
Стратегія



Age Of Heroes V Шлях Героя 007470048

Їх було трое тих, чиїм вчинкам належало виз-начити, жити світу чи здатися ордам що наступають. Це історія одного з них.

Головоломка на роздягання



Роздягни Червону Шапочку 007470516

У шкірі вовка пройди 6 епізодів, граючи у 4 види алмазного пазла. Шапочка за кожну перемогу оголюватиме частину тіла.

Екшн



Postal 007470565

Це тотальне беззаконня, криваве безумст-во, мрія всіх маніяків! Це Postal! Оголю-шуй війну злочинцям, поліції та влади.

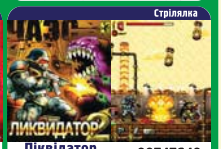
Азартна



SEX-Дурень: Гарячі студентки! 007470673

Спокусливі студентки хочуть зіграти з тобою в карти на роздягання! «Sex-дурень» - це два види гри.

Стріляка



Ліквідатор ЧАЕС 2 00747643

Під час зв'язку пролунала автоматна черга і крик, що леденив: Помри, тваринка! О Бо-же! Вони всюди! Це знову почалося!

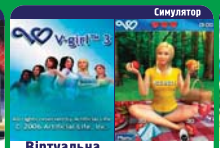
Пригоди



Spiderman 3 0074776

Людина-павук проти злодіїв. Його здіб-ності тобі відомі, але злодіїв більше. Хто переможе?

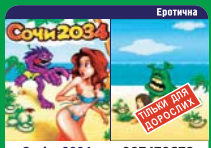
Симулятор



Віртуальна дівчина 007470406

У віртуальному місті є декілька віртуальних ді-вчат, які хочуть зіграти з вами і віртуально зустрічатися. Лише не захоплюйтеся

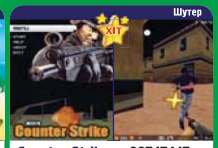
Еротична



Сочі – 2034 007470679

Інопланетні чудовиська захопили кращих жінок світу! Покрими в салат монстрів, а потім на-солодись відчиністю врятованих красунь.

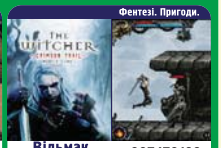
Шутер



Counter Strike 00747447

Легендарний шутер тепер у твоєму мобіль-ному! Арсенал зброї, гранати, карти, боти - це справжня Контра.

Фентезі. Пригоди.



Відьмак. Кривавий слід 007470133

Ти Відьмак Геральт - один з елітних воїнів касти винищувачів монстрів. Тепер твоє вчення закін-чене. Настав час показати чого ти навчився.

Карткова



Дурень 3 007470750

Зіграй з красунею в підкидного Дурня! Вона не лише красива, але і розумна та любить вигравати.

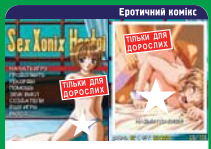
Посібник



Камасутра Манга 007470292

Відмінний набір еротичних порад у форматі манга. Загляни в ілюстровану підбірку сексуальних позицій.

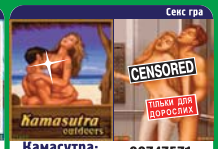
Еротичний комікс



Хентай-ксонікс 007470001

Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гос-трі сцени, мега-відверто і мега- запально. Німецькі режисери відточували!

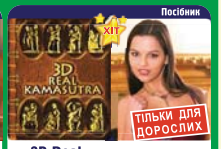
Секс гра



Камасутра: за межою 00747571

Кевін вирішив пізнати кохання за межами стін дома. Відчуй разом з Кевіном на пляжі, в ліфті, або парку.

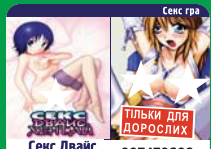
Посібник



3D Real Kamasutra 00747705

Перша у світі повністю трьохмірна З ка-масутра - світ сексуальної реальності!

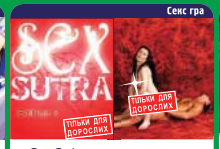
Секс гра



Секс Двайс Хентай 007470609

Ви любите потрати своїм таємним бажан-ням? Відвертi, професійні шедеври хентаю не залишать байдужим жодного

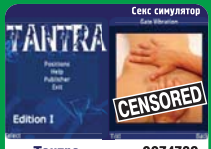
Секс гра



SexSutra 00747665

З SexSutra Ваші партнери Вас не забудуть! Посібник містить детальні картинки та опис усіх поз, їх сильні та слабкі сторони.

Секс симулятор



Тантра 0074789

Посібник тантричного сексу - як пробудити сексуальну енергію, подовжити оргазм і ерекцію

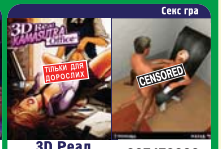
Ігровий провісник



Магічна куля 007470746

Ваша особиста ворожка у мобільному! Отримай відповідь на будь-яке з тисячі питань про своє майбутнє.

Секс гра



3D Реал Камасутра: офіс 00747023

Сучасна камасутра не просто вчить мистец-тву кохання — вона вчить отримувати не-земну насолоду в звичайному офісі!

SUPER PREMIUM

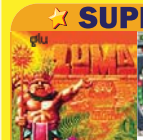


Морська поліція: Спецвідділ

Приєднайся до команди спецагентів федерального агентства ВМС США. Веди справжнє розслідування злочинів на флоті.

відправ 007470749 на 1033

SUPER PREMIUM



Зума

Втілення ігрового хіта всіх часів! Яскрава, динамічна, захоплююча. Це - Зума! Мобільне втілення повністю гідне оригіналу!

відправ 00747538 на 1033

SUPER PREMIUM



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

Дружба та зрада, відвага та страх, свої та чужі. Зона - це невідомість, у якій пізнається все!

відправ 00747382 на 1033

SUPER PREMIUM



Черепашки Ніндзя

Банзай! Пригоди, бійки, переслідування - усі найкращі якості ігор про забавних мутантів.

відправ 0074721 на 1033

БЕЗКОШТОВНА ГРА



«Піпяки» — це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твій герой занурюється в Піпляндію, тим більше дій він може! Розвинь його так, щоб він зміг прогнати злих Бомбак!

відправ 007470716 на 4567

БЕЗКОШТОВНА ГРА



«Танчики Pro» - продовження легенди! Абсолютно нові 30 рівней, нова техніка, прокачка танчиків і можливість грати по блютуз та ще жахливіша графіка!

відправ 007470683 на 4567

ХІТ РОЗПРОДАЖ 5!

відправ SMS з кодом 5900 на номер для отримання гри

5 грн

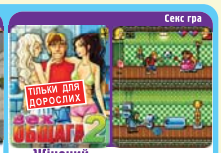
Стрілялка



Танкова битва 00747900335

Тактичні битви непереможних монстрів техніки, що визначали результат всіх війн XX ст.

Секс гра



Жіночий гуртожиток-2 00747900329

Жіночий гуртожиток чекає героя, що розва-жить дівчат, не зважаючи на суворих вахтерів.

Головоломка



Нетріс 00747900328

Ніл, піраміди, сфінкси. Атмосфера загадко-вого, Єгипту втілена у найпопуляр-ніщій грі.

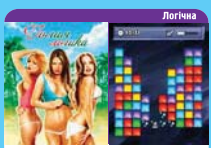
Азартна



Гральний автомат 00747010

Симулятор одноруких бандита! Відчуй адре-налін азарту без ризику втратити гроші

Логічна



Гола логіка 00747900333

Ці дівчата обожнюють розумних чоловіків. Проявм кмітливість і красуні роздягнуться для тебе.

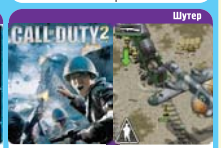
Секс гра



Стріп Тетріс 00747950334

Сестрички Лола і Джесіка готові до стріп-тизу. Кількість скинутої одежі залежить тільки від тебе.

Шутер



Call of Duty 2 00747900216

Найбільш реалістична гра. Ти гратимеш за солдата, снайпера, розвідника і матимеш безліч зброї

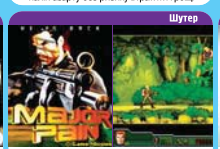
Секс-гра



Казанова: Секс Детектив 00747900286

У пошуках ідеальної коханки тобі допоможе сексапільна детектив. Пікантні ситуації, флірт лише для справжніх секс-детективів!

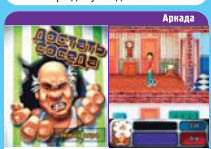
Шутер



Майор Пейн 00747950536

Терористи розташувались на тропічному острові у Тихому океані. Твоє завдання - знайти та винищити групу "Парадигма".

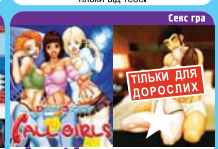
Аркада



Дістати сусіда 00747900205

Гра створена по мотивах відомої комп'ютер-ної гри «Сусід з пекла». Нароби якомога більше капостей над сусідом.

Секс гра



Брудний Джек: Дівчата по виклику 00747900313

Обери дівчину, піди з нею на побачення і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відмінно провести час.

Секс гра



Казанова: Секс Концерт 00747900284

Фліртуй з привабливою співачкою, сексапіль-ною гітаристкою або розважся з вічнайдуйною удвох!

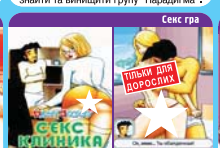
Секс-гра



Казанова: Еротичні Фантазії 00747900287

Відвідай з ним Дикий Захід, пікань дівчат-інопланетянок в далекому майбутньому, стань м'язистим переможцем драконів!

Секс гра



Брудний Джек: Секс Лікарня 00747900254

В ролі Брудного Джека, ти потрапляєш в клініку для... рабів сексу! Проведи час з манячками сексуальних збоїдженъ.

Секс гра



Нічні ігри з Вікторією 00747900334

Вікторія та її подружки бажають зіграти з тобою. Це твій шанс провести ніч з супермоделлю!

Секс-гра



Брудний Джек: Секс Табір 00747900253

Уяви, що ти – вожатий в студентському таборі. Обери одну з дівчат і покажи, як Джек може стати Брудним Джеком!

Секс гра



Казанова: Порнозірка 00747900283

Цього разу нова пригода ненаситного пікапера приведе тебе на екзотичний острів. У тебе захопить дух не лише від пейзажів.

заходь з мобільного!

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн. ЕРО відео

TV програма кліпи гороскоп приколи MP3 реалтони анімації фото теми листівки

відправ SMS зі словом CYBER

на номер 7500 та поповнись на 2,5 грн

на номер 7900 та поповнись на 10,0 грн

Інструкція: Відправте SMS з кодом на відповідний номер та дочекайтесь SMS у відповідь. Перейдіть за вказаною Інтернет-адресою. Увага! Для користування послугами у Вас повинен бути активований та настроєний WAP (Internet) GPRS. Послуги надаються повнолітнім абонентам всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер **7101** складає **1 грн.**, на номер **7500** складає **2,5 грн.**, на номер **5900** складає **5 грн.**, на номер **7900** складає **10 грн.**, на номер **1033** складає **14 грн.**, вартість відправки SMS на номер **4567** складає для Київстар, Djuice - **0,33 грн.**, Life - **0,39 грн.**, Beeline - **0,35 грн.**, MTC - стандартна вартість в мережі. Всі ціни вказані з ПДВ без ПФ, утримується збір до Пенсійного фонду у розмір 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Після одного місяця з дати виходу цієї реклами можливі незначні зміни в умовах надання послуг, та заміна деякого контенту на доступний для розповсюдження. Актуальна інформація про вартість та умови надання послуг на **www.hiton.ua**. **Виникли питання? Телефонуй негайно: (044) 586-52-09 з 09:00 до 18:00 у будні дні.** ТОВ «Полігон Інтернейшн Україна», м. Київ, б/л Українки, 34, оф 426. **У разі помилкового запиту Ви не втрачаєте свої гроші. Оберіть будь-який контент на цю суму.**

УВАГА Перевір, чи підтримує твій телефон гру, - заходь з мобільного на **INFO.HITON.MOBI**.

Ліцензія НКРЗІ АБ №222715 від 17.11.2009 р. ТОВ «Хітон»
Ліцензія НКРЗІ АБ №220705 від 10.06.2009 р. ЗАТ «Українські радіосистеми»
Ліцензія НКРЗІ АБ №220703 від 10.06.2009 р. ЗАТ «Українські радіосистеми»
Ліцензія НКРЗІ АВ №364703 від 19.10.2009 р. та дозвіл серії АА №022590 від 06.12.2007 р.



Нові горизонти продуктивності.

Нові процесори 2010 року Intel® Core™ не лише швидші, вони ще й розумніші.

Від творця класичного процесору Intel® Pentium® - зустрічайте нові стандарти процесорної потужності та продуктивності: нове сімейство процесорів 2010 року Intel® Core™.

BRAIN COMPUTERS

Перевірена якість –
легендарна швидкість!
www.brain.com.ua

Комп'ютери BRAIN в Інтернет-магазині ITbox.ua

ITbox **www.itbox.ua**

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

Комп'ютер BRAIN GAMEBOX B30

- Процесор - Intel® Core™i3 530 (2.93GHz, 6.4 GT/s, L2 cahe 4MB, 2 ядра), Intel H55
- Системна плата - Gigabyte GA-H55M-S2 iH55,DDR3, 2xPCI-Ex,SATA2,IDE,1Gb Lan, SB 8Ch,mATX
- Пам'ять - DDR3 2048MB PC3-10600, 1333MHz
- Накопичувач - HDD 500GB SATA-2, 7200rpm, 16MB Buffer
- Відеоадаптер - NVIDIA GeForce 250GTS 512MB
- Оптичний накопичувач - DVD±RW
- Мережева карта - 1Gb Lan
- Інтерфейси - USB2.0, LAN 10/100/1000 Мб/с, Audio
- Корпус - ATX 450W
- Без операційної системи

Ціна від 4230 грн.



Комп'ютер BRAIN PROFESSIONAL B50

- Процесор - Intel® Core™i5 650 (BX80616I5650) s1156, 3.2GHz, Intel H55
- Системна плата - ASUS P7H55-M iH55, s1156, DDR3 ,PCI-E 16x,SATA2,IDE,1GB,8Ch,uATX
- Пам'ять - DDR3 4096MB, 1333MHz, PC3-10600
- Накопичувач - HDD 1000GB SATA-2, 7200rpm, 32MB Buffer
- Відеоадаптер - NVIDIA GeForce GTX460 768Mb
- Оптичний накопичувач - DVD±RW
- Мережева карта - 1Gb Lan
- Інтерфейси - 1xPS USB2.0, LAN 10/100/1000 Мб/с, Audio
- Корпус - ATX 500W
- Без операційної системи

Ціна від 6799 грн.



© 2010, Корпорація Intel. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel у США та/або інших країнах.
* Інші назви існуючих компаній і продуктів, що згадуються в цьому документі, можуть бути товарними знаками відповідних власників.

* Дзвінки зі стаціонарних та мобільних телефонів згідно з тарифами операторів звязку. **Пентіум, Геймбокс БіЗ0, 2.93 Гц, ДжіТі/с, Л2 кеш 4 Мб, Ейч55, Гигабайт ДжиА-Аш55Эм-Эс2Аш ийАш55, ДДР3, 2хПиСиАй-Еикс, САТА2, ИДЄ, 1Гб, ЭсБэ8Че, ЭмАТеИкс, ДДР3, 2048Мб, ПиСи3-10600, 1333Мгц, , АшДД - 500Гб, САТА-2, 7200 АрПиЕм,16Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс 250ДжТИкс , 512 Мб, ДіВіДі±РВ, 1 Гб Лан, ЮСБ 2.0, ЛАН, Аудіо,АТеИкс 450 Дабл Ю. Професшинал Бі50, Ес1156, 3.2 Гц, Ейч55, Асус Пи77Аш55-Эм ЭсАй АйАш55, эс 1156, ДДР3, ПиСиАй-Е 16икс, САТА2, ИДЄ, 1Гб Лан, 8СиЕйч, юАТеИкс, ДДР3, 4096Мб, 1333Мгц, ПиСи3-10600, шДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПиЕм,32Мб буфер,НВІДІА ДжіФорс ДжТИкс460 768Мб, ДіВіДі±РВ, 1Гб Лан, 1иксПиЕс/2, АТеИкс 500 Дабл Ю. Ціни наведено станом на 23.06.2010р.