

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

ой журнал нового поколения

№11
2010

ГОТИКА 4: АРКАНИЯ

С чистого листа

DEAD RISING 2

Веселые мертвые
зомби

FIFA 11

Обновление

НА ДИСКЕ:

- Civilization V
- The Witcher 2
- Handball Challenge
- Trainingscamp

DARKSIDERS™

ПОСТЕРЫ:



В НОМЕРЕ:



Sony NWZ-W252



Mac Mini

www.shpil.com

подписной индекс - 01727

9 771609 900015



DEADLIEST



Дивіться у НЕДІЛЮ
о 19:00
Та у ВІВТОРОК о 22:00

QTV

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Как по птицам, улетающим на юг, можно определить приближение зимы, как по первым подснежникам, пробиравшимся из-под толщи снега, можно вычислить приход весны, так и по наплыву релизов свежих игр можно узнать, что уже середина осени, и до католического Рождества осталось всего пару месяцев. Именно по таким игровым тенденциям, а не по календарю, мы и ориентируемся во временах года. Лето, конечно, вычислить сложнее, но там нас выручают люди, пинками выгоняющие в отпуск, на солнышко, чтоб наши зеленые рожи хоть немного облипли загаром, и мы стали меньше напоминать пещерных упырей и прочую нечисть. Да... Лето... Так о чем это я... А! О наплыве игр!

Новая волна многообещающих проектов накрыла рынок, и глаза, уши и руки просто разбегаются от желания посмотреть, послушать и пощупать все-все-все. Мы старались, как могли, пока не поняли, что для того, чтоб впихнуть все материалы в один номер, нужно печатать его мелким шрифтом на резиновой бумаге. В общем, пришлось отодвинуть InDus3 на следующий номер и оставить только одну статью о фильмах, но все равно впихнуть невпихуемое не удалось, так что ждите продолжение планового потопа в следующем номере.

Помимо разгребания игровых завалов, мы активно готовим анонсированный в прошлом номере фестиваль видео- и компьютерных игр и уже можем поделиться более точной информацией о дате и месте его проведения. InGame будет проходить 10-11 декабря в выставочном центре «КиевЭкспоПлаза». Так что, если вы хотите увидеть игровые новинки, пощупать свежее игровое железо, познакомиться с разработчиками и нашей редакцией, заходите в гости.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Civilization V. Шестая сторона света 6
Darksiders. Последний день настал 10
Dead Rising 2. Дед дважды встал 14
Medal of Honor. Без медалек нет отваги 18

To play or not to play

Готика 4: Аркания. Gothic: Degeneration 22
Lara Croft and the Guardian of Light. Ларису Ивановну хочу 26
King's Bounty: Перекрестки миров. Три и одно удивление, или убей разраба – спаси гоблинов 28
FIFA 11. FIFA умерла, да здравствует FIFA! 30
Lost Horizon. Кино для ленивых 36
Blade Kitten. Hello, Kitty! 38
Front Mission Evolved. О боевых соломоушках 40
NyxQuest: Kindred Spirits. МИФтать не вредно 42
Казуалки. 43

Cell-O-fan

Defend or Die. Мобильная ТИРапия 44
Танчик-Х. ОСТАНКИнская колбаса 44

Карман-и-я

DJ Max Portable 3. Я угадаю эту мелодию с одной кнопки! 46

Ждем-с

Vanquish. Купите хомяка, ведь он может стать батареей 48
Дух дракона. Шерусские сказки 50

Железный бум

Mac Mini. Magic Box 52
Sony NWZ-W252. Ушастики без ужастика 53
Seagate Barracuda LP 2TB. Терабайтов много не бывает 54
Frisby FR-PS45F12 450W. Новый игрок 54
Intel Core i5-660 и Intel DH57JG. Большие возможности маленькой системы 55

Клубничка

Чемпионы всея Земли 56

Columbia Brothers

Успеть до 31 декабря. 58

Анимания

Сказанья Средиземноморья: Горо vs Хаяо. 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

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

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 11 (105), листопад 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. Краснопольський

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються. Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 22.10.2010. Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Сети-Україна» у друкарні ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 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

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

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

Передплатний індекс – 23852

з DVD-дискон – 01727





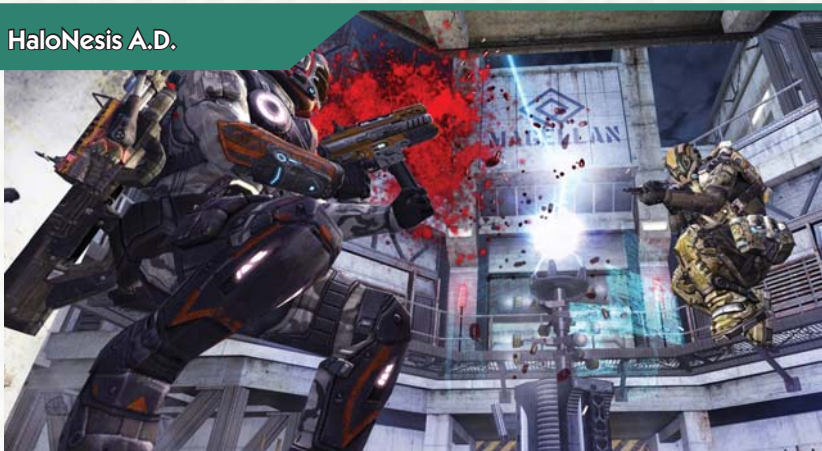
Мисс
Мира!
ноябрь

Раз, два, три...
четыре, пять?



Не успела появиться в продаже третья Fable, а Питер Молинье уже заявляет о том, что игроков ждет еще одна (а может, и несколько) частей игры, добавляя, что финал Fable 3 оставляет место для продолжения. Надеемся, что речь идет не только о консольной версии, как было со второй частью; а уж в том, что Молинье хватит фантазии еще на несколько историй, мы не сомневаемся.

HaloNesis A.D.



В то время как ПК-игроки лишены Halo, их пытаются увлечь аналогичным, причем бесплатным (!), проектом под названием Genesis A.D. Игроку предстоит воплотиться в солдата в футуристическом костюме, способного выполнять разные трюки, преодолевать огромные расстояния за считанные секунды и ста-

новиться невидимым. Действие игры происходит в футуристическом антураже, а в арсенале у солдат много разных, в том числе, оригинальных, видов вооружения. В данный момент игра проходит тестирование, так что ждать осталось не так уж и долго. Следите за информацией на www.genesis.ijji.com.

Расставили приоритеты



Фанаты Dante's Inferno и Dead Space могут начинать готовиться к баталиям друг с другом: разработчики банально не успевают делать вторые части обоих проектов, поэтому существование и выход Dante's Inferno 2 оказались под большим вопросом. Впрочем, нам, с высоты ПК, в общем-то, не так уж и обидно: DI 2 делалась исключительно для консоли, а DS 2 – и для ПК тоже.

Все наши в чате



Компания Valve объявила о начале работы над второй частью Dota, корни которой растут из мода к «близзардовскому» Warcraft 3 (Defense of the Ancients). По заявлению разработчиков, во второй части упор по-прежнему будет сделан на сетевые баталии, да и стиль картинки останется прежним. Зато будет изменено качество графики, появится голосовой чат и разделение игроков: опытные геймеры смогут помогать новичкам с помощью специального голосового канала. Как именно будет реализована эта система, пока что не объясняется, но, учитывая, что игра выйдет уже в следующем году, мы готовы потерпеть.



Риск во благо

Пока часть населения Земли (осознанно или нет, неважно) упорно пытается получить премию Дарвина, геймеры выполняют трюки в виртуальных мирах без риска для собственной жизни и здоровья и тоже получают за это немалые награды. Вот, например, Дэниэл Штейнберг (Daniel Steinberg) заработал десять тысяч долларов. Игроку удалось поразить общественность полетом на самолете между двумя башнями казино в Just Cause 2 и таким образом стать победителем в конкурсе на лучший трюк. Вряд ли родные и друзья Штейнберга смогут теперь заговорить с ним о вреде компьютерных игр ☺.



Огнем и щитом



Игры о Второй мировой уже порядком достали любителей стратегий и шутов, зато еще не успели приесться фанатам экшенов о супергероях – не так уж и много существовало их в те времена. Самым ярким из них был Капитан Америка, и именно ему будет посвящена новая игра от Sega, которая выйдет уже в следующем году, Captain America: Super Soldier. Самой приятной новостью, помимо собственно анонса приключений этого героя, является активное участие в разработке игры сотрудников Marvel – это значит, что она будет не только драйвовой, но и хотя бы отчасти совпадающей с сюжетом оригинального комикса.

Мистер «Икс»



В продолжение темы о супергероях и сотрудничества «Марвел» с разработчиками компьютерных игр мы хотим рассказать вам еще об одной анонсированной игре – X-Men: Destiny. В этой части саги о людях с необычными способностями геймеры будут вживаться в роль нового участника команды X-Мен. Подробностей о том, каким именно он или она будет, нет, равно как нет и ориентировочной даты выхода игры. Есть только надежда, которая родилась после успешной игры о похождениях Росوماхи.





Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ
750W



*Seasonic Leads the Efficiency Race!!***

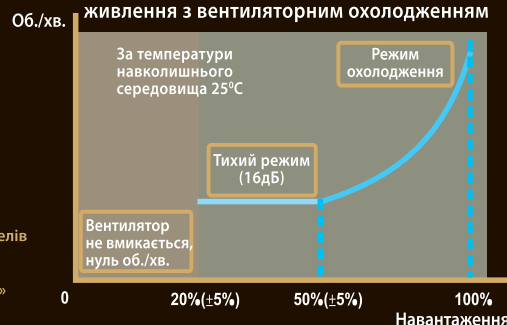
X-750 – представник революційного покоління джерел живлення Seasonic, світового лідера інновацій у розробці та виробництві блоків живлення

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

* Сісонік

** Сісонік – лідер перегонів з ефективності

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



Блоки живлення Seasonic сертифіковані в Україні

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



SID MEIER'S
CIVILIZATION

ШЕСТАЯ СТОРОНА СВЕТА

Жанр:

TBS

www.civilization5.com

www.civilization5-game.ru

Разработчик:

Firaxis Games

www.firaxis.com

Издатель:

2K Games

www.2kgames.com

Издатели у нас:

«1С-СофтКлаб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц двудядерный

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб, DX 9.0c

8 Гб на жестком диске



В далекие времена, когда шестнадцатизатяжные дома считались чем-то невиданным и выдающимся, а под словом «компьютер» подразумевалась какая-то странная штука у папы на работе, родилась такая игра – Civilization. Было это ни много ни мало – 19 лет назад. Популярность игровой индустрии тогда еще не начала набирать обороты, ведь даже компьютеры были в диковинку. Но именно тогда весь мир услышал имя Сиды Мейера (Sid Meier).

Сейчас уже не в моде рассматривать игровую карту, подолгу размышляя над каждым ходом. Со временем игры становились более динамичными и казуальными. Постоянно упрощался игровой процесс, а интерфейс и управление оказывались все более дружелюбными к пользователю. И только Civilization за все это время почти не затронули эти перемены. Конечно, игра постепенно становилась все симпатичнее: сначала крошечные пиктограммы (16x16 пикселей) подросли и превратились в миниатюрные картинки, а позже – в трехмерные фигурки. Вместе с дизайном, в Civilization были привнесены и некоторые интересные доработки, но суть

игры всегда была неизменна. И вот, когда казалось, что ничего нового не придумаешь, старина Сид решает вновь удивить своих фанатов.

Все начинается, как и прежде, с маленького племени, воины которого вооружены палками и камнями. Мы строим города, прокладываем дороги, исследуем новые технологии. Постепенно на смену лучникам приходят мушкетеры, катапульты превращаются в пушки, кавалерия сменяется танками, и вот уже вместо камней в наших врагов летят атомные бомбы. Civilization дает игроку возможность провести свой народ с 50 000 года до нашей эры аж до наших дней и создать свою собственную историю.

Как я уже говорил, год за годом игра хорошела, а игровой процесс почти не менялся. Возможно, даже в серии FIFA за период ее развития было больше экспериментов с геймплеем. Но, судя по всему, Firaxis Games пришли к выводу, что пятую «Цивилку» никто не купит, если это окажется просто в очередной раз похорошевшая визуальная игра 1991 года выпуска, и внесли довольно серьезные изменения в свое детище.

Первое, что бросается в глаза – карта, поделенная на шестиугольники. Да, вы правильно меня поняли, камрады, больше нет клеточек – юниты передвигаются по шестиугольникам. Казалось бы, что страшного в том, что уменьшилось (правда, многие мои коллеги почему-то считают, что увеличилось) количество направлений, мы теперь можем нападать не с восьми, а только с шести сторон. Опытные «цивилизаторы» быстро построят два-три города и начнут штамповать войска, приводя в действие проверенную тактику под названием «юнитов много не бывает». Но в определенный момент игрок понимает, что они перемещаются как-то не так, а на подходе к вражескому городу вдруг оказывается, что в один гекс (шестиугольник) может поместиться только одна боевая единица, а не «столицот» как раньше. Теперь вместо верениц армий, которые тянулись от наших городов к вражеским, мы видим не что иное, как линию фронта. Спереди стоят шеренги мечников, за их спинами прячутся лучники и катапульты, ведь они теперь могут обстреливать неприятеля издали, прячась за спинами других подразде-



лений. Переработанная боевая система впечатляет, в новой части игры нужно разрабатывать тактические ходы – почти как в шахматах, искать выгодные позиции и своевременно применять каждую боевую единицу. Например, пушки могут нанести большой урон, но будут разрушены одним лишь отрядом кавалерии, если их оставить без защиты, а танки, пущенные в лоб на противотанковые артиллерийские орудия, бессмысленно погибнут. Если раньше было выгоднее укрепиться в городе и обороняться из-за его стен, то сейчас полем битвы стала граница вашей империи – леса, луга, реки и горы, а на небольшие преимущества, которые дает каждый тип местности, поневоле начнешь обращать внимание и учитывать при ведении боя. Кстати, захватить город наскоком стало труднее, теперь он может обороняться, бросая в приближающихся врагов камни или отстреливаясь из винтовок – это уж зависит от века развития.

В то же время, новая боевая система, которая, безусловно, стоит похвалы, негативно сказалась на ИИ противников. Да, камрады, он слаб. Но ведь он всегда был таким, разве нет? Никакой ИИ не сравнится с человеком: когда поймешь, как действует противник, легко предугадать его действия и без особого труда обыграть его. Впрочем, не расслабляйтесь: уверен, на

первых порах компьютерный оппонент доставит немало неприятностей даже бывалым игрокам – пока освоишься с новым интерфейсом и прочими инновациями, глядишь, да и отстанешь в развитии.

Интересно, что ресурсы теперь истощаемы, из-за чего контроль месторождений стал еще более важной задачей. Одной шахты или нефтяной вышки не хватит, чтобы построить огромную армию, так что извольте вовремя заботиться об обеспечении. Правда, самих ресурсов стало значительно меньше, всего шесть: лошади, железо, уголь, нефть, алюминий и уран. Да и потребности войск несколько упростили. Забавно, что танки, например, строятся только из нефти – железо им не нужно, корпус делается целиком из воздуха и воображения.

Еще одно моральное расстройство – хваленая ранее дипломатическая система. Эта часть игры хромала во всех ее ипостасях – ИИ в сфере дипломатии неимоверно туп, это проявляется и поныне. Если вы ведете себя очень агрессивно по отношению к соседям, они создают союз, и вскоре вы замечаете, что на вас наступают со всех сторон, как на Германию в сорок пятом. Но, если честно, мне показалось, что «компы» и без того щимят игрока – просто потому, что их государство граничит с нашим: не любит ИИ дружить с соседями.



Кстати, в игре предусмотрена возможность выиграть не только захватом. Есть также варианты победы по культурному развитию, созданию Организации Объединенных Наций (иными словами, всемирного союза), запуску космического корабля или по очкам на 2050 год. Но стоит игроку забросить военное дело и направить все силы на культурное развитие или дипломатию, его тут же раздавят войска соседей. Так или иначе, победить без войн в игре нельзя (всем известная фраза из Fallout'a тут как никогда уместна). В общем, странная ситуация. Но бес с ним, с интеллектом: сама по себе дипломатическая система потеряла несколько функций. Теперь невозможно обмениваться технологиями и картой мира. Интересно, почему – казалось бы, настолько элементарная функция. Зато можно заключить договор о совместных исследованиях – через некоторое время (и при крупных капиталовложениях) мы получаем случайную технологию.

Претерпела серьезные изменения и внутренняя политика. Пожалуй, именно тут мы видим больше всего проявлений казуальщины. Раньше игрок мог выбирать государственный строй, религию, право, экономику и

организацию труда. Сейчас же есть десять сфер деятельности, из которых предстоит выбрать пять. Поначалу доступны только три – «традиции», «свобода» и «честь»; остальные открываются по мере прохождения игры. Интересно, что некоторые из веток развития взаимоисключающие.

Как и раньше, игрок накапливает очки культуры, их приносят нам Чудеса света и прочие подобные сооружения, только теперь они расходуются именно на развитие этих сфер деятельности. Выглядит это как в любой RPG: получил очко опыта – потратил на одно из улучшений. А если удастся полностью открыть ветки всех пяти выбранных сфер деятельности, игрок автоматически выигрывает.

Довольно интересным нововведением являются города-государства. Это, скажем так, нейтральные поселения, с которыми можно вести дипломатические отношения или просто захватить. Во втором случае мы приобретаем просто город, в первом игрок получает определенную выгоду – ресурсы или деньги, но обязан выполнять поручения – например, защищать город. Причем тот самостоятельно развивается, переходит из эпохи в эпоху и так далее, толь-



ко цивилизацией так никогда и не станет, навсегда оставшись просто городом. Также на карте можно найти «природные чудеса» – некий объект (Ниагарский водопад, например), который подобно Чудесам света увеличивает счастье в стране и дает очки культуры.

Кстати, раз уж я упомянул о счастье, стоит сказать, что оно стало фактически глобальным фактором. То есть оно одно на всю страну. Построил в Лондоне Великую китайскую стену, Колосс и Колизей – в Ньюкасле все пьют «горькую» и штопают носки, но все равно счастливы. Или захватили, скажем, Теночтитлан – люди там голодают, возмущаются, а вместе с ними страдает вся страна! Вот как надо! Не то, что у нас: соседу плохо – нам хорошо, соседу есть нечего – нам вообще замечательно ☺. А если серьезно, нововведение, конечно, спорное: отмена локальных очагов настроения сильно упрощает жизнь, не приходится возиться с каждым подданным, а ведь эта самая возня могла кому-то нравиться.

Внешне игра смотрится замечательно – просто восторг! Холмики, лесочки, речушки, домики в городах, дороги, фермы, постройки разнообразные – все

такое милое и изумительное, просто слов нет. Водичка блестит, по небу облачка плывут – прямо идиллия. Юниты только малость нелепо анимированы, но лично я почти не обращал на это внимания. Меня больше умиляло то, как эти маленькие забавные человечки сражаются, прямо как оловянные солдатики – прелесть просто! Звук тоже восхитительный, пожалуй, это первая игра за последний год, в которой я не только не выключил музыку, а даже сделал ее громче. Одним словом, визуальным оформлением я остался более чем доволен, одно огорчило – «железо» эта вся красота просит довольно мощное.

Что можно сказать в итоге? Civilization V перетерпела множество перемен, наверное, как в свое время «Герои». Но изменения сами по себе не могут быть плохими, плохой может быть только реализация. Благо, Сид Мейер держит высокую планку качества. Есть огрехи и недостатки, есть откровенно странные упрощения и тому подобное, но преимуществ у игры гораздо больше. Самое главное – это боевая система, которая просто приводит в восторг. Это замечательно: наконец-то тактическая составляющая стала сильнее,

причем намного. Уже ради этого можно играть в Civilization V. Интерфейс стал гораздо проще и понятнее – аккуратные менюшки, ни одной лишней кнопочки. Вернулись помощники, которые по первой просьбе готовы дать вам дельный совет. Системы внутренней политики не стали лучше или хуже – они просто другие и по-своему интересные. Надеюсь, грядущими патчами разработчики исправят мелкие недочеты игры, может, даже усилят ИИ. Также очень хотелось бы расширения дипломатических возможностей. Между прочим, сразу два DLC (один из них платный, \$5) вышли 25 сентября, еще и месяца не прошло с момента релиза игры.

Вердикт однозначен – игра изумительна. Очень благоприятна к новичкам и должна понравиться старым поклонникам серии. Только будьте осторожны: время с Civilization V летит незаметно, настолько незаметно, что... что... какое сегодня число? Как ноябрь?! Как это две недели втыкаю в комп?! Какая редакция, кто вообще все эти люди? Да у меня тут ацтеки улетят в космос, если я не грохну на них вот эту бомбочку...

Wolf

Графика:	11
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	12
Ценность для серии:	10

ОЦЕНКА

11



И когда он снял вторую печать, я слышал второе животное, говорящее: иди и смотри.

И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч.

Откровения Иоанна Богослова 6:3-4

DARKSIDERS

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ НАСТАЛ

Жанр:

action, adventure

www.darksiders.com

Разработчик:

Virgil Games

www.virgilgames.com

Издатель: THQ

www.thq.com

Издатель у нас: «Бука»

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 256 Мб, DX 9.0с

12 Гб на жестком диске

PS3 | X360 | PC

Да-да. Именно так и было. Вышел Darksiders, и настал последний день человечества: демоны покинули жаркие объятия ада, ангелы спустились с небес. Началась битва высших сил, в которой людям не было дано ни единого шанса на спасение. Третье царство пало, не в силах оказать достойного сопротивления ни тем, ни другим. Прощай работа, прощай сон, прощай интернет – мы не увидимся до самого конца Апокалипсиса, до тех пор, пока равновесие не будет восстановлено.

На самом деле, когда BondD дал мне эту игру, я не ожидал от нее ничего экстраординарного. Ролики, выложенные разработчиками в интернете, демонстрировали игровой процесс, привычный для любого знакомого со слэшерами геймера. Главный герой, размахивая различным оружием, рассекал сквозь толпы врагов, украшая окрестности отлетевшими конечностями и амуницией. Никакой революции – только проверенная временем механика и типичный сюжет в стиле «один против всех».

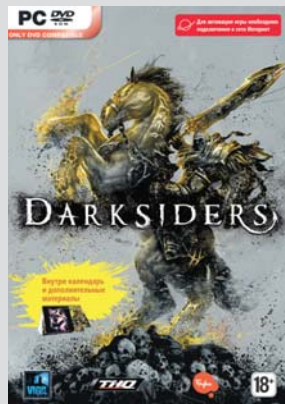
Все предсказуемо

Началось все привычно для стандартного слэшерского «среднячка». Нежданно-негаданно настал Армагеддон: из космоса посыпались метеориты, оказавшиеся на самом деле демонами и ангелами, а из-под земли полезли твари покрупнее. Вялое сопротивление людей не могло остановить это нашествие. Единственным спасением для них был наш герой – Война. Один из Всадников Апокалипсиса неизвестно как оказался на земле, хотя все его чувства говорили о том, что последняя печать не была сломана, его братья все еще не проснулись, а он здесь оказался по ошибке. Но раз попал на вечеринку – почему бы не поучаствовать? Первые десять минут игры мы можем ощутить почти полные возможности Войны, круша ангелов с демонами направо и налево. Многим в это время вспоминаются первые минуты из Prototype, где нам вначале тоже дают почувствовать боевую мощь главного героя.

Но вскоре развлечение заканчивается, и наш герой ока-

зывается на том свете, прямо перед очами Обугленного Совета (Charred Council), где его обвиняют в том, что он сам является организатором неожиданно начавшегося Апокалипсиса. Что, появившись на Земле раньше времени, он послужил знаком для постоянно находившихся в состоянии боевой готовности ангелов и демонов, и длительное перемирие было разрушено. А за такой проступок ему грозит самая настоящая и самая окончательная смерть. Конечно же, Война, как один из блюстителей равновесия, и подумать о таком не мог и, заявив, что все было подстроено, пообещал выяснить, кто за этим стоит, и восстановить баланс. Совет дал ему возможность доказать свою невиновность, но для надежности закрепил за Войной Наблюдателя, буквально вживив его Всаднику под кожу и дав при этом своему соглядату способность убить Войну, если тот решит отказать от своей миссии.

Вернувшись на Землю, мы понимаем, что с момента первой схватки сил небес и ада прошел не час или день, а столетия, и че-





Ящик-невидимка

В некоторых местах разработчики припасли для геймеров мини-квесты на догадливость. Найти их можно в сундуках, отображаемых на карте местности, но при этом отсутствующих в этих точках. К примеру, такой ящик можно найти (спойлер), если на локации, где мы впервые знакомимся с Вулгримом, снести все брандспойты. Правда, тех, кто решит собрать все сундуки с полезностями, может поджидать глюк на карте Drowned Pass: в одном из зданий отображается сундук, но на самом деле его там нет. Его даже разработчики не нашли, хотя и искали.



Пропала собака

Пробиваясь сквозь разветвленные подземелья, хорошо иметь при себе их карту. Еще лучше, если на ней отмечены места, где стоят сундуки с всякими полезностями. Идеально, если на ней указаны местонахождения всех артефактов. И если с первыми двумя картами все в порядке, то разбросать сундучки с третьей частью карты разработчики забыли (хотя место под нее в интерфейсе осталось). Так что даже если две карты у вас уже есть, не забывайте внимательно осматриваться, чтобы не пропустить артефакт.

ловечество бесповоротно уничтожено. Конечно, обидно, что хомо сапиенс не смогли взять под контроль ангелов с демонами, но наша цель – совсем не спасение человечества, а месть и восстановление баланса.

Как ребенок

После встречи с Советом Война оказывается слаб, почти как ребенок. Конечно, родной двуручник Chaoeater – хорошее подспорье для выживания, но короткая полоска жизни заставляет старательно уворачиваться от атак противников и ставить блоки. Постепенно, двигаясь по сюжету и горам трупов, мы находим сундуки, в которых хранятся различные полезности: от пополнения здоровья и ярости до кусков доспеха Бездны и улучшений оружия. Также среди всего этого нам будут попадаться кусочки амулетов, собирая которые мы будем постепенно увеличивать живучесть и злобность Войны.

По мере прохождения игры арсенал доступного вооружения расширяется, добавляя не только новые способы убийства врага, но и возможности

взаимодействия с окружением. Правда, на одно оружие придется потратиться и купить его у демона-торговца Вульгрима. Это коса – легендарное оружие Смерти, одного из братьев Войны. Нам, ПК-геймерам, повезло: консольщикам доступ к косе давался только в качестве бонуса к некоторым версиям игры, а мы на нее потратим только пару тысяч душ – малая плата за право обладания этой смертоносной красотой.

В дополнение к амуниции, получаемой в постоянное пользование, в Darksiders есть несколько экземпляров оружия, пользоваться которым нам дадут только в некоторых локациях. Это смесь плазмогана с БФГ aka Искушение (Redemption) – пушка, созданная в высокотехнологичных райских арсеналах; и Страж (Sentinel) – нечто, стреляющее колями из динамита (по крайней мере, взрываются они громко и звонко). Одного взгляда на торчащие из этой пушки шипы и куски цепей хватает, чтобы стало понятно, что это продукт большой фантазии жителей пекла. В некоторых слу-

Мне искренне жаль, но я должен вас убить

Поиск сундуков и артефактов – не единственное развлечение, припасенное для нас разработчиками. Также в игре есть небольшая «пасхалка». На четырех локациях при повторном их посещении нам встретится забавный персонаж – зомби в шляпе и с тростью. Несмотря на джентльменские манеры, он очень серьезный противник, способный существенно уменьшить количество хит-поинтов нашего героя. Награду за победу над таким противником можно было бы сделать существенней, чем одна-две тысячи душ.



Доспех Бездны

(осторожно, спойлер) Одной из вещей, способных скрасить финал игры, является доспех Бездны. Но желающего обзавестись им может ожидать жестокий облом и финальная битва в той же заношенной броне, что была на Войне с самого начала игры. Все потому, что рай, в отличие от остальных локаций, открывается нашему герою только один раз. И как раз там находится один из кусков доспеха. Так что перед тем, как покинуть райские чертоги, обязательно пройдитесь по всем закоулкам, чтобы не пропустить что-нибудь важное.



чаяя не будет лишней помощь окружения – в пылу схватки можно ухватить и ударить противника бочкой, фонарным столбом или даже автомобилем. Особенно это полезно для сбивания ангелов, хотя ближе к концу игры для этой цели найдется и более эффективное оружие.

Не Аполлон, но красив

Поначалу визуальное оформление Darksiders не вызывает особо положительных эмоций и «вау-эффекта». Ну, действительно, разве может удивить искусственного геймера такой мир без сверхреалистичной детализации и навороченных спецэффектов? Тем не менее, постепенно игра завоевывает сердце геймера тщательной проработкой деталей, качественной анимацией обычных ударов, кинематографичностью «фаталити» и единством стиля, так схожего с комиксовыми артами. На самом деле, в этом есть смысл – ведь над сценарием игры и исходными артворками работал Джо Мадурейра (Joe Madureira), посвятивший свою жизнь созданию комиксов (в основном, для Marvel Comics). Их влияние чувствуется не только во внешнем виде персонажей и локаций, но и в том, как ярко прописаны характеры героев игры, их действия и мотивы. Игрок безо всякого помыкания и указаний начинает понимать, как пос-

тупить дальше и что важнее для Войны. Конечно, разработчики не стали слишком рисковать, и в ключевые моменты все же мягко «перехватывают» управление, демонстрируя видео, раскрывающее дальнейший сюжет, но так же быстро снова возвращают нам контроль над главным героем.

Крушение мечт

В начале игры перед нами выстраивается образ вполне себе обычного слэшера, выделяющегося только антуражем, но вскоре основной акцент смещается с нарезания врагов тонкими ломтиками к мыслительному процессу. Эта особенность Darksiders вызвала много нареканий со стороны любителей любую проблему решать заклинанием ее до бездыханного состояния. Крушение мечт для них было болезненным, особенно, на уровне, где мы получаем доступ к порталам. Идея, заимствованная из Portal, превратила экшен с добавками головоломок в головоломку с добавлением экшена. Такое перетекание из жанра в жанр делает Darksiders намного занятней, чем большинство подобных проектов. Но не меньше, чем само наличие головоломок, радует то, что разработчики не стали делать их слишком сложными. Большинство задач понятны с первой попытки, и лишь некоторые застав-

Легендарные улучшения

Наряду с обычными улучшениями оружия, в игре встречаются легендарные экземпляры. Их всего четыре, и называются они по именам четырех Всадников Апокалипсиса. Соответственно, и круты они немеренно, что просто вынуждает рассказать о них подробнее.

War's Glory

Активные бонусы: значительно увеличивает хаос, получаемый Chaosseater или от оружия ближнего боя, а также опыт оружия.

Пассивные бонусы: значительно увеличивает продолжительность Хаос-Формы и атаку.

Strife's Offering

Активные бонусы: увеличивает наносимые оружием повреждения, добавляет ярость и хаос при смертельных ударах.

Пассивные бонусы: значительно увеличивает атаку дистанционного оружия и защиту от него.

Death's Blessing

Активные бонусы: крадет отнятые хитпоины, значительно увеличивает атаку и количество душ, получаемых из противников и объектов, дает бонусные души при использовании с косой.

Fury's Embrace

Активные бонусы: крадет ярость при каждом ударе.

Пассивные бонусы: усиливает повреждения от умений ярости, открывает все карты мира и находящиеся на них предметы, дает дополнительную ярость при смертельных ударах.

ляют всерьез поломать голову, но и они вскоре решаются.

Конечно, не обошлось и без некоторых хитростей и уловок при уничтожении больших и малых боссов. Иногда даже создается впечатление, что они практически непобедимы, но, обнаружив слабое место в защите врага, его достаточно легко потом уничтожить.

Неуправляемый

Одной из самых болезненных сторон подавляющего большинства консольных игр, портированных на ПК, является проблема с управлением. Virgil Games ответственно подошли к этому моменту и постарались сделать игру на связке «мышка и клавиатура» максимально удобной. И это им удалось: проблем практически не возникает, только вот переключать оружие, когда его наберется много, не очень удобно. Те же, кто предпочитают играть при помощи геймпада, могут столкнуться с типичной проблемой новых игр. Darksiders понимает только Xinput-джойстики и не знает о существовании якобы устаревших DirectInput-моделей. Как раз к последним относился выданный BondD'ом «тряска-пад 2». Благо, в интернете можно найти все – даже программу, добавляющую старым джойстикам эмуляцию нового интерфейса (желающие могут

найти ее на диске этого номера в разделе «Софт»), и игра все же нормально опознала его.

С джойстиком управление Darksiders становится не то, чтобы более удобным, скорее – более захватывающим. Игра на всю катушку использует поддержку форс-фридбека, давая возможность своими руками почувствовать, как меч разрубает противника, как содрогается от отдачи выстрелов рукоять «милосердия», как дрожит земля под поступью крупного противника. Просто удивительно, как использование одной технологии может настолько сильно оживить игру.

Единственная проблема с джойстиком возникает, когда берешь в руки Искушение или Стража: наводка у них очень медленная, поэтому иногда просто не успеваешь повернуться лицом к врагу. Подобная ситуация возникает и при прохождении миссии с полетом на ангельском грифоне: уворачиваться от выстрелов противников легко, а вот прицелиться достаточно сложно.

Ты не один

Исходив мир Darksiders вдоль и поперек, собрав все возможные улучшения и артефакты, открыв 40 из 43 достижений, проторчав в игре более сорока часов, сложно сказать, что оцениваешь ее беспристрастно. И я не скрываю – виновен, при-



страстен. И желаю вам также попробовать ее. Пусть начало у нее не сильно захватывающее, но перетерпите вступление и ступите на путь Войны. Живите его жизнью, узнайте его тайны и ждите продолжения, намеков на которое нам дают в конце игры.

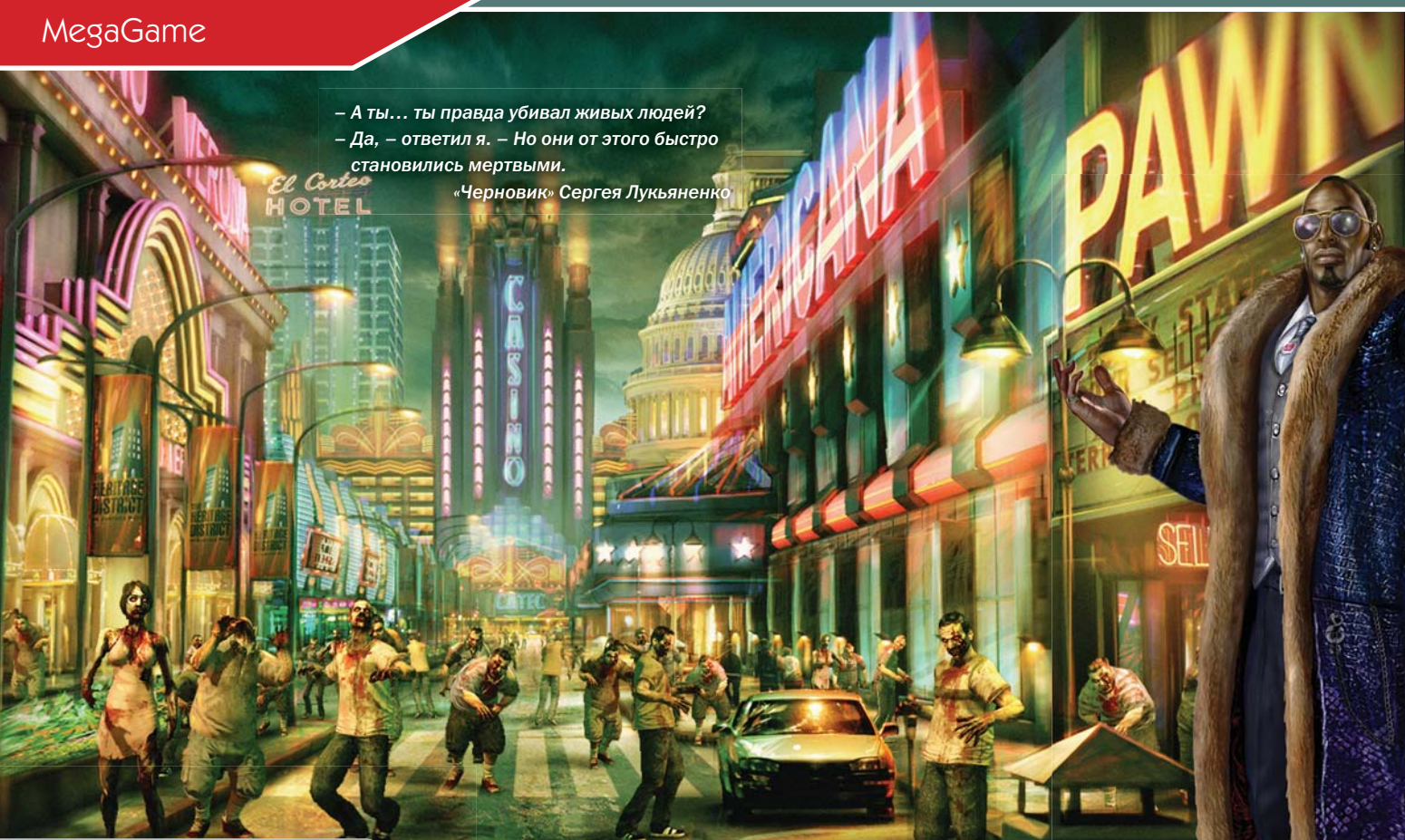
Exebichi,

Оруженосец Апокалипсиса

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

ОЦЕНКА 11

– А ты... ты правда убивал живых людей?
 – Да, – ответил я. – Но они от этого быстро становились мертвыми.
 «Черновик» Сергея Лукьяненко



DEAD RISING 2 ДЕД ДВАЖДЫ ВСТАЛ

Жанр:

мясо, action

www.deadrising-2.com

Разработчик:

Blue Castle Games
 Capcom

www.bluecastlegames.com

Издатель:

Capcom

www.capcom.com

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц,
 двухядерный
 ОЗУ: 2 Гб
 Видео: 256 Мб, DX 9.0
 с 9 Гб на жестком диске



PC | X360 | Wii

Мертвые тоже плачут

Контркультурное поколение и прочие занудствующие-эстетствующие снобы противным голосом верещат, что телевизор превращает человека думающего в зомби богопротивного. И все, что остается этому новоиспеченному овощу на двух ногах – верить политикам и в качестве любимого хобби денно и ночно слоняться по супермаркетам и гипермаркетам в составе флотилии бездушных хмырей и потребителей. Dead Rising служит этому, казалось бы, случайной аллегорией – этакий гигантский мегамагазин, наполненный живыми мертвецами. Чак Паланик хлопал бы в ладоши от увиденного. Другое дело, что аллегория эта не совсем случайна: создатели Dead Rising то тут, то там развешивают очень звонкие, но незаметные оплеухи потребителю американскому образу жизни и проклятому капитализму. Да-да, если иметь не очень отдаленное представление о том, что происходит в ристалище демократии, то, присмотревшись к этой игре повнимательней, можно обна-

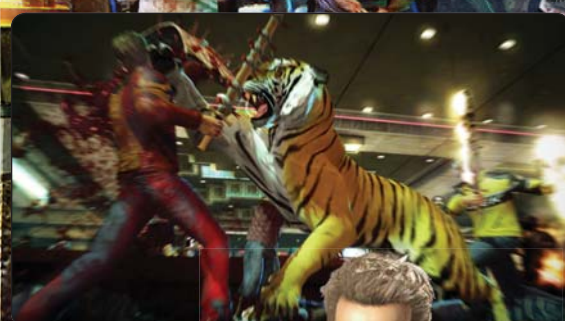
ружить неслабую такую сатирическую линию. А если добротнотянуться запрещенными вещами, можно вообще обнаружить глубокую философию, ага. Ну, знаете, как это делают кретины критики, когда на картине нарисован красный круг, а они сидят и рассуждают, что же этим хотел сказать художник. Пытаясь уловить высокий духовный смысл в Dead Rising 2, мы остановились приблизительно на таком варианте «Каждому зомбю – в лоб по гвоздю».

Сложное dead'ство

Примерно такими словами могла бы начаться эта рецензия, если бы она ими уже не началась. Просто, понимаешь, дорогой читатель, наболело. BondD постоянно дает мне на обозрение всякие игры, требует написать на них рецензии, чтобы с юмором было. А, может, я хочу поговорить о проблемах этого вашего социума, заставить людей задуматься, изменить себя в лучшую сторону или хотя бы сменить пол и национальность! Ведь твои привычки формируют зависи-

мости, телеканалы выкачивают твою душу, и ты на самом деле превращаешься в зомби. А знаешь, что происходит с зомби? Им проламывают голову битой с торчащими из нее гвоздями. Или бьют по лицу розовым фламинго. Или сбивают инвалидной коляской, бьющей током. Или...

Вот так неожиданно, незаметно для врага и оригинально мы подобрались к описанию того, что происходит в Dead Rising 2. В общем, представь себе огромный супермаркет, наполненный зомбями. Понятное дело, главному герою предстоит большинство из вышеупомянутых живых мертвецов успокоить, пригласить и нежно погладить по разлагающейся черепушке чем-нибудь очень зверским. Ибо средства повторного умерщвления бойких усопших – это и есть самый цинизм игры. Главный герой может подобрать почти все что угодно и звездануть этим по филенной или не очень части тела умертвия. Оружием могут стать многие, даже самые невообразимые вещи: от традиционных клюшек для гольфа и бензопилы



до большого плюшевого мишки и огромных оленьих рогов, которые главный герой надевает на голову и заправски бодает зомби. Но настоящее счастье – добраться до специального места и самому сконструировать себе оружие, используя различные составляющие. Как тебе весло, на каждом конце которого примотано по работающей бензопиле? Или вместо штыка прикрутить к дробовику вилы? А замораживающая пушка из водяного пистолета и огнетушителя? А вертолетик на пульте управления, рубящий своими лопастями орды мертвяков? А перчатки с огромными гвоздями? А как тебе рыба-меч в руках для борьбы с зомби-апокалипсисом? Такой извращенной феерии по ту сторону экрана еще не было, и это безумно круто. Зомби исправно мрут, когда им распаковывают коробку-другую люлей, разваливаются на части и собственной кровушкой перекрашивают ближайшую пять квадратных метров супермаркета.

Смертельное занятие

Несмотря на то, что сам процесс общения с восставшими мертвецами доставляет немало приятных моментов таким добрым и отзывчивым социопатам, как мы с тобой, в супермаркете есть и еще чем заняться. Да, ты можешь просто слоняться по округе, превращая всех встречаемых в кровавый винегрет, но не стоит пренебрегать исследованием территории. Секретов здесь навалом, и чтобы добраться до некоторых из них, нужно даже активировать деятельность мозгов, которые в старых зомби-мувиках так любили кушать мертвяки. Занявшись разведкой (разумеется, разведкой боем), можно найти немало приколов, оружия, одежды (от костюма Джемса Бонда до женского вечернего платья – в нем накачанный герой на фоне зомби-апокалипсиса сморится как когнитивный диссонанс) и плакатов. Последние подскажут свежие идеи для создания новых оружейных шедевров.

Сюжетная часть построена так, что тебе всего-то нужно

продержаться в захваченном зомбями торговом центре три игровых дня, после чего тебя спасают. Да, все это время можно просто слоняться по залу, ущемляя права некро-американцев и почти ничего не делая по сюжету в ожидании эвакуации. Но только в совсем запущенных случаях игрок не потратит это время, чтобы выполнить кучу всяких миссий (от «спаси выжившего и провези его через толпу зомбей на инвалидной коляске» до «прокатись на мотоцикле с двумя бензопилами» или «найди лекарство для дочери главного героя»), квестов и секретных заданий. Некоторые из них сулят тебе бонусы и оружие, другие помогут понять, что же на самом деле произошло и кому за это стоит надавать по наглой рыжей морде, третьи – просто доставят море незабываемых моментов. Часть миссий, если ты вдруг настолько неудачник, что не смог их пройти, не грозят тебе злобным зверем гамовером: в случае невыполнения задания, игра просто продолжается





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

ОЦЕНКА 10

дальше. В то же время, есть и ряд квестов, только после выполнения которых ты можешь продвигаться дальше по сюжету, но завалить их вовсе не страшно – игра тут же предлагает перепройти момент или вообще начать все сначала, но уже со всем открытым тобой хламом. Это порой бывает необходимо, так как хоть миссии и чудовищно интересные, успеть пройти их все за отведенное до эвакуации время – задачка та еще, а через три дня тебя спасут, не обращая внимания на то, сколько ты прошел и хочешь ли ты вообще отсюда уходить. Так что не стоит

10 зомби-мувиков, которые обязательно нужно посмотреть, ибо так говорит Тосинич

1. «Рассвет Мертвецов» (Зака Снайдера)
2. «Тулик» (Dead Set)
3. «Планета Страха»
4. «Дневники Мертвецов»
5. «28 дней спустя»
6. «Обитель Зла»
7. «Репортаж»
8. «Возвращение Живых Мертвецов»
9. «Добро пожаловать в Зомбиленд»
10. «Зловещие Мертвецы»



слишком привязывать к зомби и заводить с ними дружеские отношения.

Разнообразие?

Игровой процесс разнообразят левелапы и апгрейды, помогающие игроку стать быстрее, запастись большим здоровьем и так далее. Также помимо убийства зомби можно развлечься пачификацией всяких психов, которые решили устроить плохие вещи во время зомби-апокалипсиса. Мини-игры из реалити-шоу про оживших мертвецов (в котором участвовал главный герой до начала сюжетных действий Dead Rising 2 и с которого и начинается небольшой бизнес в торговом центре) – еще один райский уголок для любителей проехать в гигантском шаре по ожившим мертвецам и порезать их бензопилами на большой скорости.

И еще такой момент: Dead Rising 2 – великолепная и веселая игра, но куда более веселая она в кооперативном прохождении. Единственное

«но» в этом всем благолепии – настроить игру с другом так геморройно, что никакого удовольствия от убивания зомби вы уже не получаете. Спасибо «Микрософту» и убогому Games for Windows Live.

Смертельно

Dead Rising 2 – достойнейшее продолжение первой части. Торговый центр, который превращается в место боли, стал еще больше. Подобрать с пола что-то извращенное и подарить им любовь и успокоение можно в еще больших масштабах. Графика довольно симпатичная, с огромным количеством деталей, кровяни и прорисовкой гигантских орд умертвий, разве что иногда бесят постоянные загрузки при входе в меню. А что еще надо для полного счастья? Разве только розовый детский трехколесный велик для прорыва через мертвую орду или ведро с несколькими вставленными внутрь дрялями, которое надевается голову зомби...

Дед Тосинич

Знакомься с **frisby®**, выигрывай призы!

Журнал «Шпиль!» совместно с компанией Frisby проводит конкурс для своих читателей. Принять в нем участие могут все желающие. Достаточно ответить правильно на пять вопросов викторины и прислать свои ответы на адрес редакции.

Среди всех читателей, приславших правильные ответы, будут разыграны полезные призы:

- 1 место – корпус Frisby FC-A220B
- 2 место – блок питания Frisby FR-PS45F12 450W
- 3 место – комплект из мультимедийной клавиатуры и мыши FK-11M88

1. Как называется компания-производитель продукции, известной под торговой маркой Frisby в Турции?

- А) Comsis
- Б) «Бестрейд»
- В) Comis

2. В каком году торговая марка Frisby вышла на рынок США?

- А) 2000 г.
- Б) 2004 г.
- В) 2003 г.

3. Сколько клавиш мультимедийного доступа на клавиатуре из комплекта Frisby FK-11M88?

- А) 14
- Б) 16
- В) 12

4. В каком году торговая марка Frisby вышла на украинский рынок?

- А) 2009 год
- Б) 2010 год
- В) 2008 год

5. Назовите имя главы представительства Frisby в Украине?

- А) Арслан Батук
- Б) Самет Батук
- В) Махмет Батук



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
или заполните электронную форму на сайте www.shpil.com

Имена победителей будут опубликованы в «Шпиль!» №1'2011.

Желаем всем удачи!

www.FRISBY.com.ua



Нет в мире ничего отважнее глупости
Менандр



MEDAL OF HONOR

БЕЗ МЕДАЛЕЙ НЕТ ОТВАГИ

Жанр:
action, shooter
www.medalofhonor.com

Разработчики:
Danger Close Games
www.dangerclosegames.com
DICE
www.dice.se

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц,
двухъядерный
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб, DX 9.0c
9 Гб на жестком диске

PC | PS3 | X360

Среди шутеров уже который год идет война за звание самого-самого классного, реалистичного и увлекательного. Сначала их разработчики дружно мусолили тему Второй мировой – до тех пор, пока при виде солдат фашистской Германии у игроков не начинался нервный тик указательного пальца, а вступительные кадры из фильма «Спасение рядового Райана» не начали вызывать стойкое ощущение дежавю и желание найти своего персонажа среди массовки. Потом разработчики плавно перешли на войны современности, лишь мельком пройдясь по позорным полям Вьетнамского конфликта. Call of Duty 4: Modern Warfare, Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2, а теперь еще и Medal of Honor переключили с сороковых годов прошлого столетия на конфликты не столь отдаленные.

Причем в то время как все кинулись придумывать поводы для развязывания войнушки, Danger Close Games, которым досталась честь создавать новую часть Medal of Honor, решили пойти немного другим путем. За сюжетную основу они взяли

не фантазии каких-нибудь сценаристов, а вполне реальные события недавних антитеррористических конфликтов, и это сразу же перевело игру в другой ранг. Для более достоверного воссоздания подробностей и реалий тех событий, они по сходной цене договорились с бойцом элитного подразделения Tier 1, чтобы он слил немного информации о прошедших секретных операциях.

Так как настоящая война имеет очень мало общего с развлекательным кругосветным путешествием, то, в отличие от остальных массовых экшенов (ArmA и Flashpoint – это все же немного другой класс игр), посвященных современному боевому действию, мы будем именно воевать, а не колесить по всему миру. Поэтому практически всю игру наши герои будут ползать, бегать, ездить и летать по дружелюбным просторам афганских гор. В плане приближенности к реальности – это хорошо. А вот со стороны развлекательной (мы ведь в игры играем, чтобы развлечься, или как?) однотонность горных пейзажей начинает утомлять настолько, что только и мечтаешь оказаться где-нибудь на тропи-

ческом острове, или, на худой конец, в каком-нибудь большом городе.

Но хватит о пейзажах, давайте лучше поговорим о сюжете. Конечно, при реалистичном подходе к его созданию не стоит ждать особых подлянок от своих товарищей. Но сразу становится видно, что не только у нас для получения генеральских погон нужно сдать специальный экзамен на невменяемость и неадекватность. Хотя, возможно, информатор из Tier 1 согласился на сотрудничество, только чтоб насолить начальству. По крайней мере, мнение о действиях высших чинов американской армии складывается сугубо определенное, и отнюдь не положительное. Короче, вместо того, чтоб использовать техническое превосходство своей армии и сражаться с террористами малыми силами, выслеживая их лагеря и подавляя их с воздуха, высшим указом на вражескую территорию выгружаются большие отряды пехоты. Они немедленно попадают под обстрел со стороны противника и, неся неоправданные потери, пытаются хоть как-то выкрутиться из создавшейся ситуации, в





которую так красиво вляпались.

Чтобы повествование выглядело более живым и всеобъемлющим, разработчики из Danger Close Games пошли на интересный эксперимент, уйдя от традиционной схемы «главный герой – на-все-руки-мастер». Здесь мы не мечемся по всей зоне конфликта, то бросаясь на амбразуры с автоматом наперевес, то садясь за штурвал самолета/танка/бронепоезда/летающей тарелки, а занимаемся своим делом – солдаты, штурмуют, пилоты – летают, спецназ – выслеживает лагерь врага и партизанит в тылу. С помощью ненавязчивых сюжетных связок мы переходим от одного солдата к другому, смотря на развернувшийся конфликт с разных сторон, орудуем разным вооружением, дружим с разными людьми. Но при этом возникает необычное чувство неделимого живого организма, единой машины, в кото-

рой каждый из солдат выполняет свою функцию, гарантируя этим безопасность остальных. Это первый военный шутер, где удалось получить такой эффект. Но, к сожалению, долго наслаждаться им не получится – кампайн в МоН короткий, и проходится часов за пять-шесть.

Впрочем, если следить за последними тенденциями, то плох тот геймер, который играет в экшены и шутеры ради сингла. Поколение «некст» теперь выбирает не пепси, а мультиплеер, так что именно ему уделено в игре больше всего внимания. Кстати, это уже могли заметить те, кто читал прошлые номера «Шпиля!» – именно мультиплеер был представлен в бета-версии, и именно его мы обмусоливали и предвкушали больше всего.

Тем, кто не читал или забыл (все-таки это было четыре номера назад!), немного напомним, а потом сразу же перейдем к





технической части. Для прохождения мультиплеера разработчики предлагают нам три варианта бойцов: снайпер, солдат (оружие: штурмовая винтовка или пулемет) и специальные войска (оружие: противотанковый гранатомет и автомат). Благодаря этому и еще нескольким особенностям прокачки своего персонажа MoH подходит для любителей разных стилей ведения войны, а не ограничивает геймеров в возможностях прохождения. Дополнительные плюшки скрываются в респауне прямо на поле боя, а не где-нибудь в кустах, от которых еще сто километров мотать до ближайшего противника, и в получении оружия поддержки при убийстве подряд большого количества врагов. Добавьте к этому качественный набор карт – и получите один из самых неоднозначных мультиплееров на сегодняшний день. Если бы над ним работали сами Danger Close Games, то вопросов бы не было, но эту часть игры создавали DICE, выдавшие «на гора» этой весной более увлекатель-

ный в плане мультиплеера Bad Company 2. Хотя, с другой стороны, более «камерные» карты приближают сетевой геймплей MoH к Counter Strike.

Что касается технической стороны игры, то, во-первых, стоит отметить качественную современную графику и озвучку. Интересный момент состоит в том, что движок синглового режима существенно прожорливее к ресурсам, чем Frostbite, на котором построен мультиплеер. Это немного странно, но дает возможность тем, у кого комп слабо подходит под системные требования, все-таки насладиться игрой, тем более что мультиплеер – это ее самая сильная сторона, даже несмотря на качественную реализацию сингла.

Спорным моментом для любителей повышенного реализма и тотального уничтожения всего и вся на своем пути может оказаться разрушаемость. Как уже упоминалось в превью, она работает в строго отведенных для этого местах. То есть, например, иногда можно снести бетонное укрытие, но нельзя – баррика-

ду, которая, судя по виду, вполне могла бы разлететься и от простого удара ногой. Зато те объекты, которые разработчики разрешают крушить, уничтожаются действительно эффектно и реалистично. Разрушительная сила учитывается в соответствии с реалиями физики нашего мира: автомат способен разве что оцарапать кирпичные стены, а вот пулемет или РПГ могут снести довольно большой кусок стены.

Бесспорным лидером среди экшенов/шутеров этого года Medal of Honor не стать, тем не менее игра более чем просто представляет интерес. Несмотря на некоторые недостатки (а где вы видели игру вообще без них?), это действительно качественный и продуманный проект: с не самым длинным (зато незамянутым!) синглом, проработанным и достаточно интересным мультиплеером и приятной глазу графикой, а ушам – звуком. В общем, играть в Medal of Honor не просто можно, но и нужно.

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

ОЦЕНКА 10

Telo

КОНКУРС

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

Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №12 2010 года

1 : 41 : 19 AM
NRSRY-6

ПАРАНОРМАЛЬНЫЕ ЯВИЩА 2 3 4 ЛИСТОПАДА

1 Как зовут героев первой части фильма?

- А. Ганзель и Гретель
- В. Гена и Чебурашка
- С. Мика и Кэти
- Д. Мэри и Майкл

2 Назовите автора сюжета сиквела?

- А. Орел Пели
- В. Майкл Перри
- С. Тод Уильямс
- Д. Майкл Джордан

3 Кто стал режиссером второй части «Паранормальной активности»?

- А. Кевин Гроттер

- В. Гарри Поттер
- С. Тод Уильямс
- Д. Джейсон Блум

4 Где происходят события, о которых рассказывает фильм?

- А. в пригороде Сан-Диего
- В. в пригороде Сан-Франциско
- С. в Берлине
- Д. в Нью-Йорке

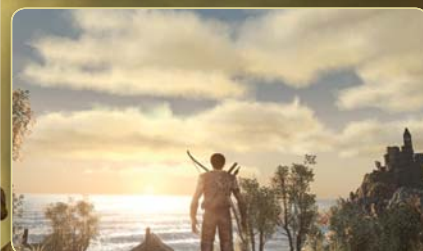
5 Какая студия сняла «Паранормальную активность 2»?

- А. Paramount
- В. Disney
- С. Universal
- Д. Ghibli

Среди правильно ответивших на вопросы будут разыграны эксклюзивные сувенирные подарки от студии Paramount



Важно! В письме не забудь указать свой номер телефона, полный почтовый адрес, имя и фамилию, чтобы мы могли с тобой связаться и передать призы.



ГОТИКА 4

Gothic: Degeneration

Жанр:

RPG

www.arcania-game.com

Разработчик:

Spellbound Entertainment

www.spellbound.de

Издатель:

JoWood Productions

www.jowood.com

Издатель у нас:

«Акелла»

www.akella.ru

Системные требования:

Процессор: 3,2 ГГц

ОЗУ: 1,5 Гб

Видео: 256 Мб

10 Гб на жестком диске

PG | PS3 | X360

Писать о спорных играх – дело неблагоприятное. Еще более неприятно писать или говорить о продолжениях легендарной игры или серии, в которой произошли кардинальные перемены. В этом плане вряд ли найдется в мире еще одна такая неоднозначная игра, как «Готика 4: Аркания». И дело тут не только в том, что всегда будет много несогласных, а в том, что я не могу сказать, хорошая она или плохая, и выставить строгую оценку. Это как раз тот случай, когда не стоит пытаться делить мир на черное и белое.

Думается, многие из наших читателей знают историю о птице Фениксе и фильме «Муха». Феникс многократно возрождался из огня, причем, если верить легендам, мутаций не наблюдалось ни разу – он всегда становился все той же прекрасной огненной птицей. В фильме же в эксперимент с разделением героя на частицы и соединением его обратно в единое целое вмешался его величество Случай, и человек мутировал. Вот примерно то же самое произошло с «Готикой». Она вошла в некий портал-пламя, причем полыхнуло оно достаточно сильно, а вышла оттуда, распавшись

на две составляющие. Этаким обратный процесс из упомянутого кино. Естественно, что при этом она должна была что-то потерять и что-то приобрести.

Собственно, это и произошло: в огонь перемен вошла «птица Феникс», а вышло оттуда два других существа – Risen и Arcania. Мало того, что они получились разными, оба оказались в некотором роде калекками. При этом каждый из них болезненно напоминает старую знакомую «Готику» и даже вроде как «откликается» на это имя...

Нельзя сказать, чтобы существа получились совсем уж недееспособными. Просто у Risen'a не оказалось крыльев и блистательной чешуи, он больше не мог парить над землей и приносить столько удовольствия людям. Ну, а у «Аркании» нет головы и хребта... Впрочем, давайте немного подробнее, а то прям не обзор, а шоу уродцев получается.

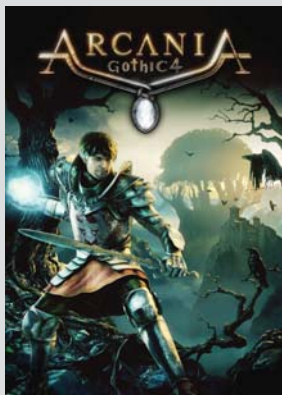
В чешуе, как жар горя

Пока «Аркания» находилась в разработке, игроки познавали все недостатки Risen, в том числе – его, с позволения сказать, достаточно убогую графику. А

разработчики Arcania в это время травили нам душу красивыми картинками, которые действительно радовали глаз своей детальной прорисовкой, красивыми и живыми тенями. Деревья, поляны, дома и даже люди с монстрами казались настолько живыми, что хотелось как можно скорее окунуться в этот прекрасный мир.

По традиции, сейчас я должна была бы сказать, что все это осталось только на артах и скриншотах разработчиков, но я этого сделать не могу, потому что это была бы наглая и откровенная ложь. Arcania – игра действительно красивая. Особенно, когда солнце выплывает из-за туч и играет лучиками среди деревьев. Поэтам и художникам тут, в самом деле, было бы, чем заняться, а игроку остается только любоваться всем этим. В пещерах чудес чуть меньше, но только потому, что тут нет такой обильной игры света. Но зато тут в полной мере познаешь, насколько качественно тени и звуки могут создавать атмосферу.

В этом плане Arcania действительно прекрасна, вот только с одним «но». Чтобы познать все прелести ее графики, надо иметь под руками компьютер отнюдь не





заявленных разработчиками характеристик. На моей «машинке», конечно, «Кризис» стал бы раскадровкой, но остальные игры идут достаточно шустро. В случае с «Арканией», мне пришлось убрать практически все красоты и снизить видимость мира до 60%. При этом, если на меня обрушивался шквал противников (что, к счастью или нет, тут бывает достаточно редко), игра тут же начинала адски тормозить...

И еще один момент, о котором я не могу не упомянуть. Это баги и глюки. О, их тут действительно много! Ощущение, что в первую очередь разработчики тщательно переносили из «Готики» их, а уже потом взялись за все остальное. Пропадающие текстуры фона, исчезающие из одежды при переходе в режим разговора люди, умение некоторых персонажей проходить сквозь других обитателей Аргана или стены, а также уникальная способность главного героя не оббежать дерево, а запрыгнуть на его верхушку. На гору не может, а вот на дерево – легко!

Крылья, ноги... главное – хвост!

Если бы РПГ становились шедеврами жанра только из-за графики, «Арканию» можно было бы отнести к мегагеймам. Несмотря на глюки – они не так час-

то появляются и скорее доставляют лулзы, чем бесят; несмотря на требования. Но в таких играх куда больше ценится ролевая система, сюжет и отыгрыш. В общем, сейчас мы пройдемся как раз по этим моментам.

О ролевой системе «Аркании» говорить можно или хорошо, или никак. Потому что о мертвых иначе не принято... Нет, она тут есть – не подумайте чего! – просто, вспоминая развитую ролевую систему «Готики», ее нельзя назвать ни одним приличным словом, кроме как «убогая». У нас есть несколько шкал умений (стойкость, мощь, скрытность, ясность и т.д.), по которым мы двигаемся вполне линейно. Получается, что игрок может выбрать, на что лучше кидать очки – ближний бой, стрелковое оружие или магию. Слишком просто для современной ролевой игры, линейно и банально.

С отыгрышем и персонажем все несколько лучше, хотя тоже не идеально. Наш герой – неизвестный пастух из Фешира, который сам не понимает, что происходит. Буквально пару дней (недель или месяцев?) назад, в начале игры, он собирался жениться на любимой девушке, и вот он уже в северном Аргаане, помогает королю вернуть разум. Возможно, именно поэтому местами он

ведет себя алогично: то он нападает со всей жесткостью, то не может отказать в тупой и бессмысленной просьбе...

К слову, о короле. Разработчики поступили достаточно умно, сменив Робара II его наследником, то есть Робаром III. Перемена эпохи помогла: разработчикам не пришлось учитывать





некоторые скользкие моменты, которые могли бы заметить игроки, если бы «Готика 4» продолжала сюжет первых трех частей.

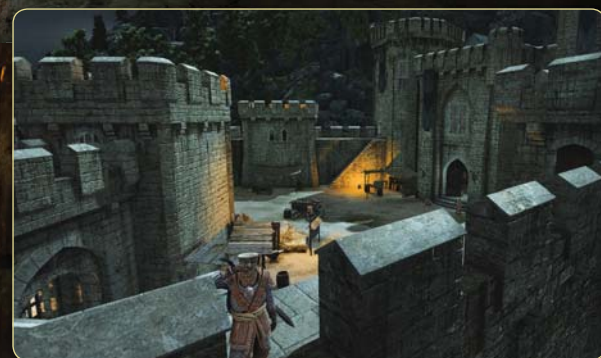
За времена, которые прошли от игры до игры, в мире многое изменилось. Неизменным осталось одно: война все еще продолжается, причем она пошла новым витком. Во всей стране царит хаос, причины которого мало кому понятны. Собственно, нам в них и предстоит разобраться в своем долгом путешествии. Не буду спойлерить, но разработчикам удалось закрутить неплохой сюжет, в котором нашлось место и магам, поклоня-

ющимся каждому из трех богов, и некой таинственной богине, и амулету Спящего, и еще многим интересным вещам.

Бесхребетное нечто

И тут пришло самое время объяснить, почему я решила, что у игры нет хребта. Я бы даже сказала, что она немного напоминает мракозверя, с которым мы будем сражаться в ходе своих путешествий: есть начало, есть конец – а посередине что-то непонятное....

С другой стороны, «Аркания» напоминает мыльную оперу или сильно затянутый сериал: сюжет есть в начале и в конце; в середине он временами появляется, но в остальное время логика событий куда-то испаряется, а серии посвящены непонятно чему и кому. В том смысле, что периодически нас будут посылать принести 6 цветочков, 12 паутинок, 10 яиц звероящеров и т.д. Чаше, правда, цветочков.... Также мы будем



бегать по многочисленным (однообразным, кстати, в большинстве своем) коридорам, пещерам и туннелям, убивая всю нечисть и гоблинов на своем пути. В общем, перед нами такая смесь берсеркера и цветочницы вместо главного героя!

Причем многие из этих заданий вообще не имеют никакого значения для сюжета. В итоге, создается впечатление, что разработчики искусственно «добивали» квесты, чтобы нам с вами пришлось побегать по Аргаану как можно дольше. Да, время, проведенное в мире «Аркании», по самым скромным прикидкам и без выполнения всех мелких заданий превышает 20 часов – но есть ли в них смысл, вот в чем вопрос. В том же Dragon Age или первых двух частях «Готики» ценен был каждый миг, хотелось играть дольше, тут же часть квестов выполняешь просто ради опыта или «для галочки».

Пожалуй, последнее, о чем стоит сказать – это управление. В «Готике» была фишка: каждое действие выполняется сочетанием кнопок. Ну, по крайней мере, многие. В «Аркании» из этой системы остались только перекасты. Без комментариев, как говорится...

Пора бы все это дело резюмировать, но как-то не очень хочется. Потому что эмоции, что называется, через край. Причем как положительные, так и отрицательные. Мне сложно рекомендовать «Арканию» тем, кто был без ума от первой и второй «Готики». Если она была для вас дорога на самом деле, то не стоит даже смотреть в сторону нового детища Spellbound и JoWood. Это как с продолжениями «Сильмариллона» и «Властелина колец», написанными сторонними авторами: читать можно, только если относиться

ко всему легко и непритязательно.

Для игроков, которые «Готику» недолюбливали или не заметили вообще, «Аркания» может стать игрой достаточно приятной, пусть и не однозначной. Потому что у нее очень красивая графика, интересный и интригующий сюжет (нет, серьезно!), потому что тут все-таки есть интересные задания и даже монстры, битвы с которыми оставили о себе приятные воспоминания (тот же тролль, например). Да и... если честно, есть в «Аркании» нечто, что я не могу выразить словами, но что не дает мне поставить ей низкую оценку. На самом деле, логика твердит мне «итоговые восемь», но я ее не слушаю и все-таки рекомендую хотя бы одним глазком заглянуть в мир Аргаана. Тем более что демо-версию никто не отменял 😊.

Pantera sis

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

ОЦЕНКА 10



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

ЛАРИСУ ИВАНОВНУ ХОЧУ

Жанр:

arcade

www.laracroftandtheguardianoflight.com

Разработчик:

Crystal Dynamics

www.crystal-d.com

Издатель:

Square Enix

www.square-enix.com

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб

3 Гб на жестком диске



PS3 | X360 | PC

Если спросить любителя компьютерных или приставочных игр, какая женщина является идеалом и предметом его геймерских грез, то с вероятностью 80-90% он назовет вам Лару Крофт. И это не случайно, ведь именно она является одним из самых популярных и самых живучих женских игровых персонажей. Чего только с ней не делали разработчики – то туда забросят, то сюда... Будь наша Ларочка живой девушкой, она бы уже в суд подала за издевательства, но мисс Крофт не такая: год за годом она ползает по скалам, исследует гробницы, отстреливается от врагов и преодолевает сложные жизненные препятствия, о которых обычный человек и помыслить не мог бы. И вот, когда игроки уже устали, а Лара и разработчики – еще нет, последние решились на рискованный шаг и ампутировали Ларочке ее «томб райдер». Вместо него разработчики дали девушке некоего Guardian of Light. Операция прошла достаточно успешно, хотя без радикальных перемен не обошлось.

В процессе ампутации разработчики удалили из жизни Лары несколько лет: в приключениях, о которых рассказывает Lara Croft and the Guardian of Light, героиня

еще совсем молодая и неопытная. Нет, прыгает она по-прежнему (или «изначально» будет вернее?) хорошо, точно так же она умеет карабкаться по канатам, преодолевать и взрывать препятствия. Все так же умело она обращается с оружием, причем его в этой части походов привлекательного и рискованного археолога стало еще больше. Начиная с пистолетами, привычными каждому ценителю ларкиных прелестей, мы постепенно перебираем пулеметы, дробовики и т.д., нам даже дадут огнемёт! Возникает резонный вопрос – зачем все это надо, если большая часть игрового процесса в играх серии Lara Croft посвящена разгадыванию загадок и преодолению препятствий? Затем, что так было во всех частях, кроме этой. Тут Ларе предстоит сражаться с немалым количеством противников, причем многие из них будут достаточно сильными. Монстры респавнятся, атакуют героиню во всех сторонах. Среди них есть обычные враги и боссы, причем они отличаются не только количеством жизни, но и разным, порой даже неожиданным (в рамках логики) поведением. В общем, большое, на первый взгляд, число бонусов тут будет как нельзя кстати, причем не

только здоровье и патроны, но и повышение характеристик. К слову, в мультиплеере бонусов ровно столько же, но делить их придется на двух персонажей, а монстры субъективно суровей.

Кроме огнестрельного вооружения, в одиночной версии игры можно будет отбиваться от врагов подаренным Стражем Света копьём, причем толк от него не такой уж и маленький. В сложных случаях можно использовать бомбы, но тут есть один момент: метать или швырять их по полу в сторону Ларочка не может, он кидает их себе под ноги. Выглядит это так, будто бы мисс Крофт научилась нести взрывными яйцами. К тому же, прежде, чем активировать бомбу, надо отбежать, а чтобы противник взорвался, его нужно сначала заманить в зону поражения. Впрочем, этот забавный момент объясняется просто: разработчики явно рассчитали, что бомбы будут использоваться только для взрыва механизмов, а никак не для убийства врагов.

Все это – и убийство, и взрывы, и еще много чего – Лара будет проделывать, исполняя неизменные акробатические трюки. Прыгать придется много и часто, благодаря этому игра получилась динамичной, драйвовой и визу-



ально-привлекательной. Впрочем, в последнем «виновата» также и качественная, проработанная графика. Правда, чтобы наслаждаться ею в полной мере, придется выставить все установки «на максимум», предварительно обновив систему. На лэптопе с 2 Гб оперативки и 512 видеопамяти игра тормозила, в некоторые моменты выдавая от 3 до 10 fps. Это печально и обидно. Радует лишь то, что на средних настройках игра выглядит более чем прилично.

Вторым моментом, способным огорчить любителя Лары, может стать не самое удобное управление. Оно заточено под джойстик, а на клавиатуре – строго фиксированное, изменить клавиши по своему усмотрению не получится. В пылу сражения и выполнения трюков случайно не только прицеливаешься (Tab) или прыгаешь (Shift), но и кидаешь бомбу себе под ноги, а то и активирешь ее (оба действия – Caps Lock). В итоге, пальцы заплетаются, думаешь только о том, что и когда тебе надо нажать, а это очень и очень мешает получать удовольствие от игры. И это вполне могло бы загубить Lara Croft and the Guardian of Light, особенно с учетом того, что разработчики несколько изменили жанр (что могло не понравиться фанатам) и не самого сильного сюжета (который закручен вокруг страаашно-

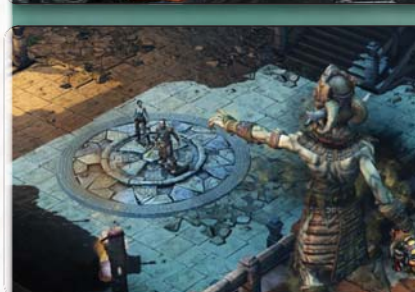
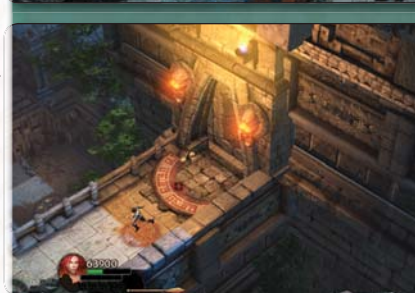
го артефакта, похищенного у Лары и выпустившего ужасное древнее зло). Но этого не произошло: игра получает самые лучшие отзывы и оценки. Почему? Потому что это действительно оригинальная и качественная часть в серии, от которой уже никто ничего новаторского не ожидал. Потому что слабые моменты в сюжете заполняются трюками, прыжками, красивыми боями с кошмарными монстрами и прочими прелестями. Потому что к управлению привыкаешь, как только находишь некий аналог местных комбо (самые ленивые могут посмотреть их в настройках управления) и втягиваешься в игровой процесс. А еще потому, что в игре очень сильный мультиплеер.

Lara Croft and the Guardian of Light предполагает прохождение вдвоем (не забудьте обзавестись двумя джойстиками): один будет играть за главную героиню, второй – за Стража Света. Изначально мы чуть не подрались за то, кто будет Ларой (играть каким-то индейцем? фуууу!), но потом оказалось, что каждый из персонажей силен по-своему. Поэтому вдвоем играть даже интересней: Лариска помогает Стражу перебираться через пропасти, тот кидает копья и подставляет свой немалых размеров щит, чтобы ей было удобней карабкаться по стенам, в битвах они также обеспечивают друг другу поддержку. Впрочем, порой

взаимопомощь заканчивается – стоит только проявиться дефициту патронов или «аптечек», но это только поддает в игру драйв.

Изначально я был далеко не самого лучшего мнения об этой игре. Замена акробатических трюков большим количеством сражений с монстрами, перемена жанра, возвращение молодой Лары Крофт – все это выглядит странно. Тем не менее, игра получилась настолько качественной и продуманной, что все нехорошие мысли о Lara Croft and the Guardian of Light исчезают после первого же часа в ее компании. Качественные кат-сцены и ролики, проработанная и детальная графика, достаточно разумные и интересные монстры, наличие простых, но эффектных комбо с прыжками и пробежками в процессе уничтожения противника, а также проработанный мультиплеер делают игру едва ли не более интересной, чем были последние несколько частей серии. В общем, пропускать Lara Croft and the Guardian of Light не рекомендуется. Правда, так как количество шедевров от игроделов в этом месяце превышает все разумные рамки, можно ее просто оставить на зиму, чтобы наслаждаться Ларой, не думая о «Готике» или чем-то еще.

Rabbid



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

ОЦЕНКА

9



Три и одно удивление, или убей разраба – спаси гоблинов

Жанр:

RPG

www.kingsbounty.ru/crossworlds.php

Разработчик:

Katauri Interactive
www.katauri.com

Издатель:

«1С-СофтКлуб»
www.1c-softclub.ru

Системные требования:

Процессор: 2,6 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб, DX9c
5,5 Гб на жестком диске



Помню, когда Katauri выпустила «King's Bounty: Легенда о Рыцаре», я радовался, как ребенок. И ведь было чему – игра оказалась более чем удачная. С одной стороны, это был римейк «Героев», с другой – абсолютно новая игра со своими собственными фишками. Благо-склонно я воспринял и дополнение к «Легенде», «Принцессу в доспехах». Несмотря на то, что «Принцесса» привезла с собой совсем немного инноваций, игра все равно была неплохим поводом вновь окунуться в мир «Королевской щедрости». Честно говоря, я думал (и даже надеялся!), что на этом и закончится история, но нет – на прилавках и страничках интернет-магазинов появилась знакомая обложка с новым названием «Перекрестки миров».

В свое время фанаты ругали GSC за то, что они «штампуют» своего S.T.A.L.K.E.R.'а, да еще и такими словами, что аж ушки в трубочку скручивались. Но это был скорее благой мат фанатов, которые обожали своих кумиров и своего идола – «С.Т.А.Л.К.Е.Р.'а». А ведь несмотря ни на что, там была и хорошая сюжетная линия и множество нововведений: GSC не боялись экспериментировать со своим творением. А что мы видим тут? Дополнение к дополнению? Как

и ожидалось, ничего выдающегося из этого не получилось, да и вообще – вышло это нечто, мягко говоря, странненько.

Удивление 1

«Перекрестки миров» предлагают нам пройти три новые кампании, абсолютно друг с другом не связанные. Именно тут я и обнаружил первую странность – прямо в главном меню. При выборе миссии меняется фоновое изображение, и мы видим на нем рекламу; вроде той, что обычно пишут на упаковках дисков: «Только у нас Вы встретитесь с адреналиновыми орками, и так далее и тому подобное». Интересно, насколько эффективно такое маркетинговое решение? Ну, да ладно, оставим это недоразумение на совести маркетологов и заглянем глубже.

В первой кампании, «Чемпион Арены», нам предстоит играть за Артура – рыцаря, который оказался в некоем подземе-лье и вынужден сражаться за свою свободу. Из всех трех кампаний эта показалась мне самой интересной. Как ни банально звучит, но нам предстоит именно сражаться на арене, а в перерывах между битвами бродить по подземелью в поисках войск, предметов и союзников. В туннелях есть множество

гильдий, которые дают герою задания и в которых можно приобретать войска. Правда, заключив союз с одной, можно ненароком поспорить с другой. Например, Рыцари не захотят сражаться плечом к плечу с Нежитью. Жаль только, что разработчики поленились создавать что-то новое, и в этой кампании нам придется сражаться с уже знакомыми нам боссами. Зато конкуренты на арене радуют оригинальностью и слабоумием. Так, Траппер вечно забрасывает все поле ловушками и потом сам в них попадает, а Маг-иллюзионист превращает все свои войска в «финских» рыцарей, и те мееедленно ползут, пока игрок, сгибаясь от смеха, расстреливает их лучниками и магией.

Удивление 2

Вторая (и самая странная, кстати) кампания, «Защитник престола», судя по всему, призвана продемонстрировать новые боевые фишки. Арены тут снабжены всякими необычностями вроде магических зеркал, дублирующих проходящий через них отряд, различных преград и сооружений, дающих бонусы противникам. Сюжет этой кампании просто поражает воображение – от Амели, которая недавно спасла королевство (и весь род людской в



его лице), требуют каких-то доказательств крутости и высылают неведомо куда на остров (похоже сценаристов не ознакомили с событиями «Принцессы в Доспехах»). Тут можно запросто снять видеорецензию под названием: «Последний герой: неведома версия». Так или иначе, в новых условиях работают старые тактики, и только мы входим во вкус и легко разделяемся с противниками... как вдруг видим титры. Да, кампания заканчивает почти так же быстро, как и начинается, и мы несколько минут пытаемся понять, что это вообще было за недоразумение. Что это, шесть битв, и все что ли – конец?

Удивление 3

Сейчас вы можете подумать, что меня удивила третья кампания, но, поспешу вас разочаровать, это не так. Меня удивил тот факт, что две кампании я уже прошел, а вечер еще не закончился.

Удивление 3+1

И только теперь меня удивила третья кампания! Мне начали рассказывать о том, как Баал навалал в королевском замке, что-то про рыцаря Билла

Гилберта, а потом Амели телепортировалась в параллельный мир... Нет-нет, не бросайте в меня камнями, все так и было. Я понимаю, что где-то мы уже это видели. Я даже могу сказать где – это кампания «Принцессы» точь-в-точь, с некоторыми незначительными изменениями. Теперь в ней есть Красная Армия! Дело в том, что орки испокон веков перекрашивают себя в зеленый цвет, чтобы прятаться в капусте – у них так принято. И вот случилось несчастье: орк, отвечающий за посадку капусты, перепутал семена (и был съеден, естественно) и вместо капусты посадил помидоры. Поэтому Амели предстоит пройти дополнительную сюжетную ветку, выполняя задачи теперь уже краснокожих орков. Понятное дело, они будут примыкать к нашей армии, и, конечно же, у них есть оригинальные способности. Почти все они завязаны на оркской расовой черте – адреналине. По мере его накопления, у отрядов открываются умения, повышается урон и т.д. и т.п. Стоит заметить, что среди навыков есть довольно занятые – вроде приношения в жертву гоблина, чтобы при-

бавить адреналинчику. Поправьте меня, если я ошибаюсь, но почему-то мне кажется, что подобное я уже где-то видел... подождите-ка... а не в пятой ли «Героях» циклоп швырял своих мелких собратьев? Ну что ж, не будем за это судить разработчиков, в конце концов, плагиат – дело обычное...

Подведем итоги: побил всех на арене, всем боссам навалал в подземелье, а потом еще на острове (правда, мало) и оркам тоже навалал с гневом. В рояле тихо плавают шпроты. Ну что еще сказать? Платить 100 гривен за это я не советую. Разве что, если вы не играли в «Принцессу», и почему-то решили это сделать. Редактор карт, который прилагается к игре, вряд ли способен спасти ситуацию; думаю, он потребуется только заядлым фанатам, и то, далеко не всем. Со стороны 1С было бы логичнее закинуть все три игры на диск, добавить туда редактор и назвать это Gold Edition – то, что понял бы даже ребенок, почему-то не поняли в маркетинговом отделе издателей.

Wolf и организация защиты гоблинов



Графика:	10
Геймплей:	8
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	3
Ценность для серии:	5

ОЦЕНКА

6

SPORTS



FIFA УМЕРЛА, ДА ЗДРАВСТВУЕТ FIFA!

Жанр: sim, soccer

www.ea.com/intl/football/fifa

Разработчик: EA Canada

www.easports.com

Издатель:

Electronic Arts

www.electronicarts.ru

Системные требования:

Процессор: 3 ГГц, двухядерный

ОЗУ: 1,5 Гб

Видео: 256 Мб, DX 9.0c

6,5 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3 | Wii | PS2 | NDS



Очередная встреча с FIFA не предвещала ничего нового. За пылкими обещаниями мастеров электронного искусства, повторяющимися уже семь лет, по идее, должна была скрываться все та же проверенная временем игра без каких-либо видимых изменений, кроме цифры, следующей за надписью «FIFA». За долгие годы ожидания развития серии это уже стало недоброй традицией.

Первые минуты знакомства с FIFA 11 позабавили и даже подтвердили предположение о том, что и в этот раз перемены не произошло, но стоило только прикоснуться к геймплелю, как почва ушла из-под ног.

Каждый пиксель картинки воссоздает качественно новый мир, который увлекает, захватывает и не отпускает. Куда-то подевались те самые семь лет лживых обещаний, о которых нередко отпускали в адрес Electronic Arts неприличные шутки, постоянные сравнения с Pro

Evolution Soccer... Все это просто утратило смысл. Игровой процесс пропитан изменениями и новшествами. Виртуальных спортсменов обучали «с нуля», их взаимодействие с мячом даже рядом не стояло с тем, что мы видели в прошлых играх серии. Кожаный шар как будто зажил собственной жизнью. Нити кукловодов из EA Canada обрезаны, и игра уже не напоминает заскриптованую беготню по виртуальному газону, где великие умы из EA заготовили несколько десятков развязок для той или иной ситуации. Наконец-то появилось чувство свободы!

Но самая серьезная перемена произошла с графической составляющей игры. Гуманитарная помощь, поступившая от консольной версии FIFA 10, пришлось как нельзя кстати: главным достоинством свежей части игры стал новый движок, который переключался на персональный компьютер с прошло-

годней версии FIFA для приставок. И это вдвойне приятно, так как старенький графический движок уже не выдерживал никакой критики. Картинка стала не просто другой, а куда более реалистичной и живой; теперь она позволяет получить истинное эстетическое удовольствие от происходящего на экране. Само собой, если внимательно всматриваться, местами все-таки можно заметить косяки, но общую картину они испортить не в силах.

Игровые режимы – на своих местах. Тут вам и карьера, и прижившийся Be a Pro, и обычные чемпионаты, и прочие вкусы для комфортного времяпрепровождения с виртуальным противником. Ну, а если искусственный интеллект уже слегка поднадоел, добро пожаловать в онлайн, где местные завсегда-таки сразу покажут, что компьютер – это не противник, а настоящий футбол – человек против человека.





LARA
CROFT
AND THE
GUARDIAN OF LIGHT



VANGUISH™





FIFA 11 еще только начинает осваиваться в своем новом облике. Несмотря на то, что PC-геймеры получили всего лишь портированную прошлогоднюю версию игры для консолей, она вернула доверие общественности и даже начала обращать в свою веру тех, у кого еще не было наколки «Pro Evolution Soccer» или «FIFA» на плече. Свежий геймплей, переработанная физическая модель и более или менее реалистичная графика возносят игру на новую ступень развития и пишут первые строки на новой странице истории игры. Какой будет в итоге эта страница? Неужели нас снова ждет семилетнее ожидание чего-то нового? Или, быть может, каждый год будут портировать предыдущую версию игры с консолей? А может... ну, вы уже тут как-то без меня закончите, а я с вашего позволения пойду, у меня через пять минут матч ☺.

**Виталий «Блиндушка»
Полищук**

Традиционно, мы спросили, что думает о новой версии игры один из лучших украинских киберспортсменов в этой дисциплине Евгений Мостовик.

FIFA 11 намного лучше предыдущих версий. Графика и движок полностью перенесены с PlayStation 3 и действительно красивы. Наконец-то каждый игрок получил реальную возможность управления игроками на 360 градусов, причем в каждом пасе, навесе или ударе... Можно смело сказать, что геймерам, предпочитавшим ранее играть с клавиатуры или цифровыми кнопками джойстика, стоит серьезно задуматься о покупке геймпада с аналоговым стиком, который дает возможность поворота на все 360 градусов. Потому что, управляя стрелками на клавише или «крестиком» на геймпаде, вы ограничиваете свои действия углами в 45 или 90 градусов, а в таком случае сопернику значительно проще просчитать ход вашей мысли и, как следствие, завладеть мячом...

Борьба за мяч внизу или «на втором этаже» также решает немало, грамотное расположение игрока, толчки – все это дает возможность играть, что называется, на каждом квадратном метре поля...

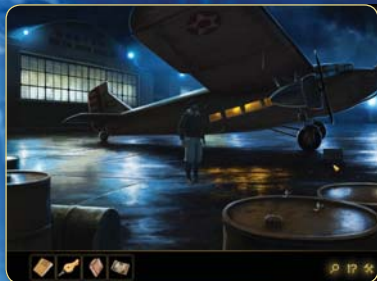
Сложно отнести к минусу или плюсу то, что в FIFA 11 голкипер управляется компьютером. В новой версии игры нельзя переключиться на контроль вратаря вручную, как это было в восьмой по десятую версию. К слову о тех же частях игры, там был полубаговый навес, так называемый *sideline*, который под определенным углом подавался с фланга и залетал в дальнюю от вратаря девятку. В новой версии игры таких багов пока не было замечено, и это тоже не может не радовать.

Нередко любят сравнивать FIFA и PES... В плане графики и движка – да, PES выглядит вкуснее, но там присутствует рандом, то есть даже при выходе «один на один» до конца не знаешь, сможешь ли реализовать его, несмотря на свое умение это делать... В FIFA, – напротив, если умеешь решить голевой момент, то можешь это сделать спокойно... Еще к минусу PES'a можно отнести тот факт, что в нем всегда отсутствовал режим игры по *lan*'у, то есть, если, к примеру, где-то проводится турнир по этой игре, то два соперника должны садиться за один компьютер, а это не очень удобно...

В общем, играйте в FIFA 11, всегда забивайте в девятку и никогда не попадайте в оффсайд :D

Графика:	10
Геймплей:	11
Звук:	10
Управление:	10
Атмосфера:	11

ОЦЕНКА 11



LOST HORIZON™

КИНО ДЛЯ ЛЕНИВЫХ

Жанр:

adventure

www.lost-horizon.deepsilver.com

Разработчик:

Animation Arts

www.animationarts.de

Издатель:

Deep Silver

www.deepsilver.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 512 Мб

Видео: 64 Мб, DX 9-с

4,5 Гб на жестком диске



На какие только ухищрения не идут разработчики, чтобы игра могла выделиться в современных достаточно жестких конкурентных условиях. Для того чтобы она хоть чем-то зацепила потенциального игрока, используются сюжеты из известных книг и фильмов, исторические и вымышленные, героев то забрасывают в тюрьму в Арканзасе, то окунают в Атлантический океан, то заставляют угонять машины ради преступной карьеры. Да и временной размах действий впечатляет: один блуждает по темному средневековью, а другому приходится катать на «Жучке» местного мафиози. Естественно, все должно выглядеть аппетитно, звучать оригинально, заставлять дрожать, переживать и скрипеть зубами от досады.

На фоне такого огромного желания слепить что-то захватывающее и оригинальное, а также нежелания игроков напрягать свой мозг лишними движениями нейронов появился новый жанр: вроде бы авантюра, но достаточно весомую ее часть мы просто просматриваем, словно кинофильм. Идея не так уж и нова, но далеко не всем удастся сохранить динамику и не превратить задуманное во второсортную тянучку.

Animation Arts подошли к делу на полном серьезе и обыграли старую, но очень эффективную фишку. Берем достойного героя: ловкого, смелого и умного, желательно, какой-нибудь экзотической профессии – археолога

например, и отправляем его в далекие края спасать мир. Для интриги неплохо добавить бы какой-нибудь магический артефакт типа святого Грааля и врагов, умных и не очень. Скажем, пусть это будут фашисты и еще один археолог. Домешаем к этому немного любовной интриги – и вуаля, получена гремучая смесь под этикеткой «приключенческий сюжет».

Стоп, Джордж Лукас и обидеться может. Тогда заменим археолога на летчика, бывшего военного, а Святой Грааль – на Глаз Дракона и отправим героя дальше от следов Индианы Джонса – в Тибет, к примеру. А по пути и в Гонконг закинуть можно, и в Берлин – да куда угодно. А вот фашистов можно оставить – так интереснее.

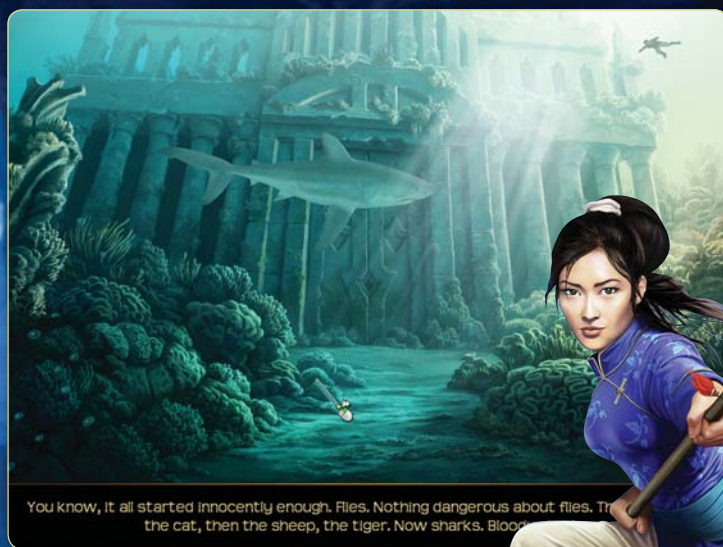
Вот так и появился на свет Фентон Пэддок, которого разработчики без малейшего следа жалости и человечности в угоду игроку то макают в прибрежные воды Гонконга, то под фашистские пули подставляют, то заставляют красть у законопослушных граждан и жульничать на соревнованиях. И, что характерно, уловка срабатывает. Да, пускай шаблон избит и поеден молю – все равно интересно, куда судьба (и «добрые» Animation Arts) закинет героя в следующий момент, с какими яркими персонажами предстоит ему познакомиться и чем все закончится для нашего бесстрашного Фентона.

И уже не обращаешь внимания на то, что взбираешься на крышу с кастрюлей воды в кармане или ходишь по городу с венчиком сухих цветов и перепачканной кетчупом салфеткой в кармане. И, как ни странно, ей тоже находится применение. А чего вы хотели от игры, в которой даже меню напоминает о том, что это – всего лишь кино?

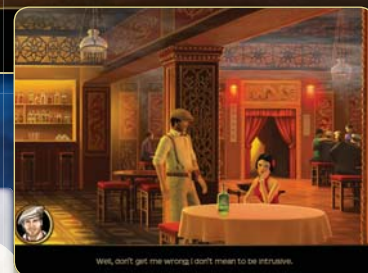
Искусство требует жертв

Причем жертвы бывают абсолютно разные. Для сохранения динамики в Lost Horizon на жертвенный алтарь положили... все трудности. Напрягать серого обитателя черепной коробки не приходится. На поиск выхода из трудной ситуации (а она трудна практически постоянно) уходит совсем мало времени: уж очень все логично и едва ли не очевидно. Первый эпизод не блещет особой оригинальностью, практически сводясь к привычному «принеси-подай-получи-отдай», но дальше решения хоть и даются без особого труда, банальными назвать их не получится.

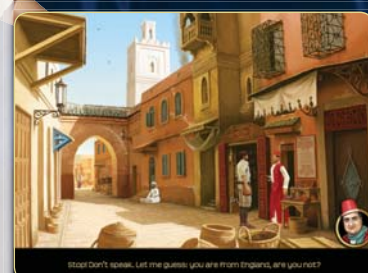
Застрять где-то посреди событий практически невозможно. В помощь самым ленивым даны разнообразнейшие методы. Во-первых, есть напоминание текущей задачи для тех, кто отвлекается или не понял с первого раза. Во-вторых, все активные точки на экране можно подсветить. В-третьих, можно использовать банальный метод перебора – благо,



You know, it all started innocently enough. Flies. Nothing dangerous about flies. Then the cat, then the sheep, the tiger. Now sharks. Blood.



Well, don't get me wrong. I don't mean to be intrusive.



stop don't speak. Let me guess, you are from England, are you not?



And perhaps, after all that, you will see something that was never meant to be seen. This search is a task. If you pass it, you will find what you are looking for.



локации обычно весьма ограничены, да и предметов не так уж много.

Что касается головоломок, можно считать, что их как таковых нет. Те, кому приходилось делать сложные дешифровки, работать с числовыми рядами и управлять сложными механизмами, просто не заметят то, что разработчики назвали «настоящим вызовом приключенцу». Головоломка в стиле «запутанные проводки» не оставляет ни следа эмоций. Страшно подумать, что же предлагается пройти игроку под видом «облегченного варианта».

Не столько времени тратится на поиск решений, сколько на просмотр роликов и выслушивание диалогов и монологов, так что если вы надеялись как-нибудь спасти планету молча и без посторонней помощи — увы, это кино не в вашем вкусе.

Приятно, что игру не стали резать и продавать кусками, и ее «просмотра» хватит на несколько вечеров.

А у вас горизонт завален...

О графике все могут сказать скриншоты. Тут вам и красиво отрисованные двухмерные локации, передающие весь колорит экзотических стран, в которых доводится быть герою, и весьма специфические 3D-модели персонажей. Не самый страшный вариант — выдали и хуже. Да и вглядываться в не особо детализированные лица странно, когда вокруг такие локации, а впереди — спасение всех и вся.

Лучше уж слушать. Тем более, что на озвучке явно не сэкономили, пригласили хороших актеров. Акценты, манера говорить — ни о чем не забыли, за что большое спасибо разработчикам. Более того — ребята не сэкономили и на музыке, чем внесли львиную долю атмосферности. Героические рулады в меню настраивают на приключенческий лад, сладкий голос новой певицы окунает во все прелести и опасности вечерней жизни Гонконга, ветер задувает в уши в Тибете, посторонние звуки держат в напряжении в лагере фашистов, а звук падающей воды, крысиный писк и неопознанные звуковые эффекты в подземелье убеждают в самой что ни есть мрачности обстановки. Всегда бы так.

**Будь проще — и люди к тебе потянутся
Будь сложнее — и люди от тебя потащатся**

О том, что с предметами можно проделывать самые разные

вещи, а не только рассмотреть и использовать, современные девелоперы с успехом забывают. Впрочем, с заданным курсом на динамизм странно было бы обвинять создателей «Потерянного Горизонта» в отсутствии возможности выбрать между «потянуть», «толкнуть» и «попробовать». Все сводится к двум кнопкам мыши: одной осматриваем предмет или человека, другой — взаимодействуем с ним. Если что-то можно взять, оно тут же оказывается у нас в инвентаре.

Уж неизвестно, куда все найденные предметы прячет герой — то ли в какую-то невидимую сумку под курткой, то ли распахивает по карманам, но далеко лезть за подобранным не нужно: весь инвентарь располагается сразу под изображением. Его тоже при желании можно осмотреть, ощупать и с чем-нибудь скомбинировать. Правда, только если это предусмотрено сюжетом.

Билет в один конец

Для тех, кому не хватает приключений, но кажется, что его достаточно напрягают в реальной жизни, поиск «Потерянного Горизонта» может стать бальзамом на рану. Тем, кто ищет настоящий вызов своим умственным способностям или графический шедевр, пожалуй, даже попробовать не стоит. В любом случае, этот экспонат заслуживает внимания как один из ярких представителей интерактивных фильмов.

Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА 10



BLADE KITTEN

HELLO, KITTY!

Жанр:
arcade

Разработчик:
Krome Studios
www.kromestudios.com

Издатель:
Atari
www.atari.com

Системные требования:
Процессор: 3,2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб
3 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

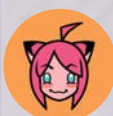
Комиксы о мисс Баллард, милой девушке с кошачьими ушками и хвостиком, не очень хорошо знакомы отечественным геймерам, зато достаточно популярны на Западе. Да, именно там, хотя склонность к некам – в большей степени прерогатива японцев. Это именно западная героиня, со всеми присущими ей способностями – милыми ужимками, повышенной прыгучестью, а также большим массивным мечом и кучей забавных моментов на протяжении всех приключений. В общем, нечто типа «марвелловских» комиксов в облегченном варианте.

И вот, Кит Баллард добралась до игровой платформы. Логика говорит о том, что среди игр «по мотивам» слишком мало удачных проектов, чтобы какая-то там аркада была удачной. На самом деле, удачные игроизации чего-либо можно пересчитать по пальцам, даже будучи черепашкой-ниндзя. Тем не менее, Blade Kitten все-таки оказалась аркадой качественной настолько, что мы решили отдать ей целый разворот – как минимум, чтобы вы могли полюбоваться милой Кит в самых интересных ракурсах ☺.

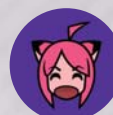
и классический аркадный платформер. Хорошо взболтав этот незатейливый коктейль, Krome Studios получили на выходе качественную игру с изюминкой, которой стали сама Кит и оригинальный комикс о ее похождениях. Все дело в том, как создатели этой кошкодевушки преподносят ее саму и ее приключения – с легкостью, юмором и задором. Будь Blade Kitten чуть менее мультяшной, чуть менее озорной или веселой – игроизация стала бы очередной пафосной и мало кому интересной аркадой, которую после пары часов знакомства стоило бы убрать в долгий ящик, чтобы достать, только если уж совсем не во что будет поиграть. Но с юмором и оригинальной подачей событий Blade Kitten выглядит как интересное приключение, которое понравится не только детям, но и взрослым. Причем взрослым, вполне вероятно, даже больше – естественно, если вы любите аркады и платформеры вообще.

обеих героинь, мы начинаем исследование, попутно отбиваясь от солдат. У них свои причины так относиться к нам, но все не так просто, как кажется на первый взгляд: разработчики закрутили достаточно интересный сюжет, который таковым остается на протяжении всех 19 уровней.

Причем история игры нас будет забрасывать в самые неожиданные места: мы побегаем по городу, по его стенам и крышам – мисс Баллард легко и задорно карабкается по ним и умеет быстро перебираться цепкими лапками по потолкам, а также побываем в подземной части поселения, где творится что-то неладное. Оказавшись замешанной в этих событиях, Кит вынуждена со всем разбираться. Но она отнюдь не пафосный герой типа Супермена, который приходит на помощь всем и каждому, просто она добрая и милая девушка со своими бзиками (а у кого их нет? ☺). Собственно, на таком восприятии героини строится большая часть сюжетного повествования, что делает его более живым и приятным, чем во многих серьезных играх.



Смешать, но не взбалтывать
Для того чтобы сделать качественную игру, создатели Blade Kitten взяли в равных долях оригинальный комикс



Ищите женщину
Именно так, но только искать мы будем не Баллард, а некую блондинку. Фанатам комиксов она известна, а вот для рядовых геймеров это просто вредная красотка, которая украла у нашей героини важную вещь, попутно взорвав ее корабль. После недолгой сценки с забавными ужимками



Гуртом и батька бити легше (с)
В свое путешествие Кит отправляется не в одиночестве – ее всюду сопровождает летающий меч, помогающий в ближнем бою и на





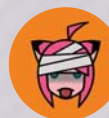
дальних дистанциях. Управлять им предельно просто: зажимаешь левую кнопку мыши – и меч-летунец атакует противника, подобравшегося к мисс Баллард почти вплотную, правую – и он на полной скорости летит к находящемуся пока что на относительно безопасном расстоянии врагу. Если надо собрать бонусы, до которых так просто не доберешься, то в них тоже можно запустить мечом.

В прыжках и преодолении препятствий меч не участвует, но об этом жалеть не приходится: Кит и сама великолепно с ними справляется. Вот она прыгает с крыши на крышу, скользит под нависающими плитами или ускоряется, чтобы пробежать или вскарабкаться по стене, пока оттуда не вылетело пламя, а вот и вовсе прыгает по крутящимся шестеренкам. Технических новшеств разработчики в мир платформ и аркад не привнесли, зато хорошо разнообразили препятствия и локации в целом. Подземелья и город лишь местами кажутся знакомыми, вообще же они достаточно разнообразны, чтобы не наскучить.

Чуть позднее вместе с милой «кошкой» путешествовать будет еще несколько персонажей. Первым из них, меньше чем через час игры, станет Скиффи – летающий зверек, немного напоминающий покемона, который при необходимости может сломать или починить механизм. Управляется он кнопкой действия, но только тогда, когда на экране появляется соответствующая иконка. Если значок есть, а механизмов нет, значит, пора отправить Скиффи собирать бонусы. Чаще всего это красные «полоски», которые дают больше всего местных денег. А вот открыть сундуки, в которых спрятаны немалые финансовые

сокровища, Кит может только собственноручно – с этим не справится ни меч, ни летающий зверек.

Второй спутник мисс Баллард появляется, когда ей надо преследовать врага или путешествовать на большие расстояния. Это некий быстроногий ящер, который нехило умеет прыгать, быстро бежит (особенно, если вы зажмите Shift) и пробивает башкой стены. Бронетранспортер, может, был бы выносливее, но зато такой транспорт хорошо вписывается в игровой мир и имеет нехилое превосходство в скорости.



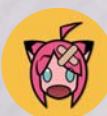
Наших быют!

Что касается врагов, то тут все обстоит так же классически, как с преодолением препятствий. В самом начале нам предстоит сражаться аж с двумя видами солдат в красных доспехах. Отличаются они оружием: более слабые враги атакуют огнестрельным, вторые – быют током. Они страшнее на близкой дистанции, хотя могут атаковать и на расстоянии. Совмещая прыжки, близкую и дальнюю атаки, а также зависая на стенах и потолке, их можно одолеть даже в больших количествах, так что к трюкачеству стоит привыкать с первых же локаций.

Через несколько часов напряженной и веселой игры вам встретится еще один вид врагов. На сей раз в бежево-серых доспехах; они чуть более устойчивы к атакам Кит. Впрочем, смысл и вариации оружия остаются такими же, как и у «красных».

Позднее еще добавляются редкие боссы и враги покрупнее, но серьезного разнообразия ожидать не стоит. Это самый большой промах игры, потому что, несмотря на портированность, даже камера

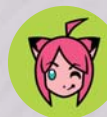
и управление ведут себя вполне прилично и цивилизованно.



Зачем мне это?

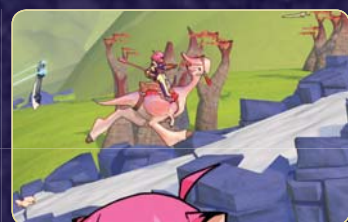
Сбор бонусов в аркадах для меня всегда был загадкой. В некоторых играх после каждого уровня подбиваются итоги – мол, ты прошел хорошо, даже отлично, так держать! Вторые подразумевают открытие каких-либо медалек или достижений. Не наш вариант. В Blade Kitten всего этого нет, зато ты можешь покупать на собранные финансы что-то для своего персонажа. Например, новый (естественно, более мощный) меч, возможность увеличения хитпоинтов или просто красивые одежды. Если не особо заморачиваться сбором бонусов, то их с лихвой хватит... примерно на половину ассортимента. В том смысле, что купить все и сразу не получится. Даже для того, чтобы к самому концу игры приобрести все вещи, надо собирать почти все бонусы.

Последнее, о чем стоит еще рассказать – это техническая сторона игры. Blade Kitten не требовательна к компьютеру, так как обладает достаточно простой графикой. Не навороченной, а просто стильной и красочной, как и надлежит качественной аркаде. То же самое, в общем-то, касается и звука: приятная, не напрягающая музыка, качественная эмоциональная озвучка – большого для такой игры и не требуется.



Вывод

Какой после этого может быть еще вывод? Только один: если хотите развлечься, если любите действительно хорошие аркады и комиксы – вы просто обязаны поиграть в Blade Kitten!



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

ОЦЕНКА 10

Pantera sis



**FRONT MISSION
EVOLVED**

О БОВЕВЫХ СОЛОМОРЕЗКАХ

Жанр:
action

www.frontmissionevolved.com

Разработчик:

Double Helix Games

www.doublehelixgames.com

Издатель:

Square Enix

www.square-enix.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц,

двухъядерный

ОЗУ: 2 Гб

Видео: 512 Мб, DX 9.0c

11 Гб на жестком диске



PC | X360 | PS3

Бывают в жизни вещи красивые, лебедь например. Бывают вещи страшные, тот же граф Дракула. Первыми мы любим, вторых боимся. Но вот когда нам на глаза попадает гибриды первого и второго (лебедь с клыками или Дракула в перьях), мы сосредоточенно чешем в затылке с чувством, в русском языке именуемым «замешательство». Вот именно оно в данный момент ощущаемо вашим покорным слугой в отношении сегодняшнего пациента – игры Front Mission Evolved.

Данный продукт категорически напоминает гибриды богомерзких одноклеточных аркадных актоев калибра Hulk и Transformers, с одной стороны, а с другой – содержит элементы, достойные благословенного в веках Battle Tech'a с его Mechwarrior'ом. От первых здесь присутствует геймплей, породивший у меня еще на первой миссии мысль «Что подсунул мне БондД??», от второго – все остальное. В итоге, игра просто начинена парадоксами.

Впечатление первое

(Удары головой об стену в предвкушении того, что ради статьи придется пройти ЭТО).

Руля гибридом кухонного комбайна и механической курицы, мы рассееаем по отвратней-

шему убоготекстурному линейному городу, изничтожая такие же агрессивные сельхозорудия, на которые смея ради разработчики навесили камуфляж, вундервафли и (о_О) нитрос. Помимо этого, многие оппоненты раскрашены так, будто их путь со свалки металлолома на мой винчестер пролегал через североамериканское гетто, где охочие до баллонной живописи обитатели разрисовали их во все цвета радуги. Пестрые, как грезы любителя ЛСД, солломорезки, именуемые в игре «ванзерами», бодро выскакивают по скриптам навстречу игроку. Иногда к ним присоединяется пехота, вертолеты и ховертанчики, нагло спертые все из того же Mechwarrior'a. Чего, к сожалению, не скажешь о стилистике самых главных солломорезок – они больше всего напоминают выходцев из Evangelion'a и Appleseed'a. Увы.

Впечатление второе

(Миссия заканчивается, открывается «Ангар», и на моей физиономии появляется выражение удивления. Причем приятного.)

Видимо, погнав в первую написанную ими же миссию, разработчики сами ужаснулись и решили, что для того, чтобы избежать вечного позора, им срочно нужно что-то менять. К

тому моменту, как я уже радостно потирал руки в предвкушении глумления над этим актоем, миссия ВНЕЗАПНО закончилась, и на экране появилось меню тюнинга нашей солломорезки. Такое впечатление, что 95% пороха девелоперов ушло на создание той самой системы апгрейда ванзера, то есть металлокурицы. Как по мне, система эта замечательна и вполне могла бы украсить собой любую игру серий Mechwarrior и Mechcommander. Оружие, апгрейды для него, джамппаки, выбор системы компоновки – все это, конечно, было и раньше. Но вот выбор типов корпуса для каждой части отдельно, шасси (двухное/четырёхное/ховерподушка) и соотношение «броня-мощность-скорость-цена» в таком масштабе ранее как-то не наблюдались. Правильный тюн здесь действительно решает, и это было бы круто, если бы и все остальное было бы таким же. Но, в итоге, хороший и проработанный тюнинг просто притормаживает рвотные рефлекс, вызванные впечатлением первым.

Впечатление третье

К четвертой-пятой миссии мне показалось, что ничего нового я уже не увижу, а нет – у меня появился еще один повод для глумления над Front Mission.



Итак, гоп-компания соло-морезок прибегает на базу врага, рвет всех на запчасти и собирается навалить тем, кто законсервировался от них в недрах базы. И тут, к моему (вначале приятному) удивлению, начинка ванзеров (то есть пилоты во главе с протагонистом) вылезает из их железных недр, хватается автоматы и идет вглубь комплекса раздавать супостатам магические пенделю. Тут-то, казалось бы, у девелоперов появился шанс реабилитироваться за одноклеточный геймплей комбайновых войн... И этот шанс они... Как бы это литературнее сказать, чтобы не вырезали... Упустили. Если раньше мой желудок еще кое-как крепился в свете увиденного на экране монитора, то теперь мне уж точно понадобился вместительный герметичный пакет. Причиной этого было то, что со мной случилось дежавю в направле-

нии жесточайшего, брутальнейшего, дичайшего акта из всех, когда-либо мною обозренных – Terminator: Salvation. Пользуясь по ходу миссии аж ТРЕМЯ стволами, я пробивался к концу задания через орды тупых противников на пару с не менее тупыми (но зато бессмертными!) союзниками. Нет, я не имею в виду, что одновременно можно носить с собой три ствола. Я говорю о том, что в пешеходных миссиях **ВООБЩЕ** есть всего три ствола: ракетница, автомат и дробовик. Ну и еще гранаты. Перепрыгивать препятствия нельзя. Запас ХП восстанавливается, как только по нам прекращают стрелять. О линейности и скриптовости я вообще молчу. Вот такой вот суровый расклад, допишу статью и пойду к психиатру – залечивать надорванные в процессе прохождения нервы.

Впечатление четвертое

Но было все-таки в игре кое-что, что все же заставило меня пройти ее до конца – схватки с боссами. Нет, они не отличаются особой оригинальностью или красотой. Скажу больше – сюжеты этих битв просто-таки заставляли меня ругаться нехорошими словами, ибо исполнены они в лучших традициях фильмов про борьбу Бобра с Осом. Главного редиску мы по ходу прохождения побеждаем раза три, остальных – ненамного реже. И, само собой, в конце схватки, получив последний заряд из ракетницы, они с сакра-

ментальным «Я еще вернусь!» или «На сегодня тебе хватит!» позорно сваливают с поля боя. Это раздражает. Но зато эти сражения в разы тяжелее, чем весь остальной геймплей. Без правильного тюнинга и рефлексов, тренированных годами практики в Quake, победить их как непросто. Олд-скул, школоты будет расстроена.

Впечатление общее

В игре даже есть сюжет. Заезженный и заштампованный до ужаса. Судите сами: папа главгера разрабатывает для военных дядей убер-апгрейд для соломорезок, Очень Нехороший Дядя делит папу на ноль, главгер прыгает в соломорезку и мчится нести возмездие во имя Луны. По ходу дела ему помогает симпатичная водительница комбайнов, в которую он влюбляется. Соотношение упомянутых в игре воинов и вительниц на соломорезках примерно 50/50, в лучших традициях мультфильмов об Очень Крутых Ребятах. Анимуфаги ликуют, не относящиеся к ним – зевают. Хр-хр-хр-хр-хр-хр... Извините, отвлекся.

В общем, если тебе уж совсем не во что играть или тебя не смущают одноклеточные аркады – играй, на здоровье. А я жду пятый Mechwarrior, что, впрочем, заметно по количеству упоминаний этой серии в статье. Вот такие пироги.

Михаил «Фокс» Лисица



Графика:	5
Геймплей:	4
Звук:	8
Управление:	10
Сюжет:	6

ОЦЕНКА

4



NyxQuest

KINDRED SPIRITS

МИФТать не вредно

Жанр:
arcade
www.nyxquest.com

Разработчик:
Over the Top Games
www.overtthetopgames.com

Издатель:
Over the Top Games
www.overtthetopgames.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб
300 Мб на жестком диске

PG | Wii



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

ОЦЕНКА

9

Не знаю, как вас, а меня вечно раздражает тот факт, что современные игры занимают очень много свободного пространства на компьютере. Понятное дело, что для какой-нибудь супер-пупер-мегагамезы не жалко этих 5-10-20 гигабайт, но для игрушки, в которую хочется пару часов расслабиться – это уже слишком! Так что, когда я выбираю аркаду, одним из важных требований, наряду с геймплеем и графикой, является миниатюрность. В этом плане NyxQuest: Kindred Spirits мне понравилась куда больше навороченных и разрекламированных проектов.

Что можно уместить в 300 мегабайт? Много. Например, целый мир Древнегреческих мифов. Завязка у игры простая, да и сюжет не очень развитый: крылатая богиня Никта спускается на землю в поисках Икара (миф о Дедале и Икаре) и на протяжении дюжины уровней летает и уничтожает различных монстров, попутно решая логические задачки по преодолению препятствий. Интересных и нестандартных сюжетных поворотов ждать не стоит, хотя в целом история неплоха.

На нашем пути будут возникать песчаные «фонтаны» и «водопады», опускаться колонны, летать файерболы и опасные для маленькой крылатой богини

птицы. Сначала нам предстоит просто перепрыгивать с одного места на другое, не опускаясь на раскаленный песок – он для Никты смертелен. Дальше препятствий станет больше, но и возможности тоже появятся новые. Одной из них, например, будет умение двигать предметы.

Естественно, что делать это предстоит игроку. С помощью левой кнопки мыши мы будем поднимать колонны, чтобы крылатая богиня могла пролететь под ними, кидать огненные шары в разрушаемые камни или птиц, подставлять вовремя ящики и поднимать героиню с их помощью повыше, чтобы Никта могла взобраться на высокие здания. Несмотря на то, что разработчики использовали не очень большое количество преград как таковых, они применили все возможные их вариации. Например, опускающиеся колонны тут встречаются поодиночке или целыми грядами по шесть, а то и девять штук, а также могут обрушиваться на пролетающую богиню в самый неожиданный момент. Ящики и куски зданий тоже можно использовать разными способами – в зависимости от ситуации и собственного ее видения. В общем, скучно и однообразно точно не будет. Кроме того, периодически на пути крылатой Никты будут встречаться враги. Сложными или очень длительными бои с

ними назвать нельзя, а вот интересными – вполне. Противники в игре аутентичные, взятые из все тех же Древнегреческих мифов. Сразу видно, что с темой разработчики были знакомы весьма и весьма неплохо. Вообще, битвы вносят разнообразие в рутину игрового процесса, превращая размеренное заклинание мышкой в ускоренное.

Единственным недостатком игры можно назвать систему сохранений: даже если вы застейвились в середине уровня, загрузится игра в его начале, так что придется перепроходить все препятствия заново. В этом плане NyxQuest стала очередной жертвой консолей.

Что касается графики и звука, тут разработчики не стали сильно заморачиваться – все просто и приятно, без излишеств. Музыка создает фоновое настроение, без диссонанса с игровым процессом, а визуальными местами, особенно в роликах, даже умудряется вызвать приятные чувства. К тому же, пойдет игра практически на любом компьютере – она совершенно не требовательная. Так что если вы хотите немного отвлечься и расслабиться, попутно потренировав внимательность, то NyxQuest: Kindred Spirits подойдет для этой цели очень хорошо.

Pantera sls

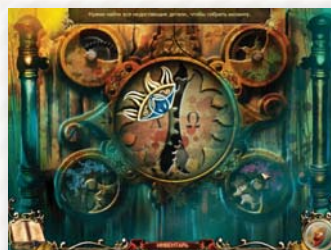
ТЕАТР НАЧИНАЕТСЯ С... ТРУПОВ

Любители мрачных игр, рассказывающих страшные, холодающие кровь истории, просто не могут пройти мимо казуалки «Под покровом ночи. Проклятие оперы». Одно название чего стоит! А уж если взглянуть на скриншоты с обмороженными трупами, скрюченными странными обитателями городка, в котором разворачиваются события игры, сразу появляется мысль о том, что разработчики решили брать игроку атмосферой.

На самом деле это не совсем так. Атмосфера у «Проклятия оперы» действительно есть, но вовсе не такая сильная, как можно было бы подумать. Мес-

тами она теряется из-за поиска предметов и 1001 пробежки по уже изведанным локациям: периодически там появляются новые, необходимые для прохождения квестов предметы. Правда, учитывая жанр игры, записывать это в недостатки не стоит. Тем более что и загадок разработчики добавили в игру немало: шевелить мозгами игроку приходится часто и весьма активно, так как задачи часто оказываются далеко не такими простыми, как в других подобных играх. Отличается «Проклятие оперы» и временем прохождения – она достаточно длинная. И это хорошо, потому

что оторваться от запутанной и красивой с визуальной точки зрения истории с большим количеством убийств и странными, интригующими фактами достаточно не просто. Жаль только, что концовку разработчики фактически «слили»: она может понравиться разве что любителям бульварных детективов.



To play or not to play

Жанр:
казуальная,
поиск предметов

Разработчик:
Vast Studios
www.vaststudio.com

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

ПОД ПОКРОВОМ НОЧИ
Проклятие оперы

ОЦЕНКА **9**



СТАРАЯ ДОБРАЯ СКАЗКА

«Принцесса Изабелла. Проклятие ведьмы» – это вовсе не история сугубо для девочек, как может показаться, хотя в большей степени она, конечно же, понравится именно им. Это игра приглашает нас прогуляться по заколдованному замку с большим количеством загадок разной сложности. Местами будет достаточно просто найти предметы, а кое-где придется применить всю свою смекалку (или хотя бы часть ее), чтобы понять, что и как надо использовать. Слишком сложной игру не назовешь, поэтому она хороша для детей и тех, кто не очень любит ломать голову, а хочет просто поучаствовать в интересной истории. Например, игроку придется найти рецепт, собрать упомянутые в нем продукты, сварить зелье и применить его, чтобы прогнать призраков. Или собрать мух, чтобы сделать ловушку для голодного плотоядного цветка. Все просто, логично, но при этом интересно и увлекательно.

Рядом с главной героиней – принцессой, которую ловко обманула злая ведьма – будет летать фея. Несмотря на свои маленькие размеры, она очень помогает главной героине: нашей крылатой спутнице под силу разбить вазу, зажечь огонь, полить цветы или даже сдуть пыль. С помощью этих способностей она изгоняет призраков и злых духов, сражается с врагами, собирает полезные предметы и помогает использовать их. В общем, без нее мы, как без рук.

Сюжет у игры достаточно предсказуемый, особенно, если в детстве вы читали истории о заколдованных принцессах и их приключениях. Но разработчикам удалось органично вплести в эту канву поиск предметов и, что еще важнее, придать своему детищу атмосферу сказки. В итоге, у них получилась хорошая и добрая игра: не каждому она понравится, но тем, кто любит сказки, проходить мимо нее точно не стоит.

Жанр:
казуальная,
поиск предметов

Разработчик:
Opal Games
www.opalgames.ru

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

Принцесса
ИЗАБЕЛЛА
Проклятие Ведьмы

ОЦЕНКА **9**



Мобильная ТИРания

Defend or Die

Жанр: shooter, тип
Разработчик: QPlaze
www.qplaze.com
Издатель: NOMOC
www.nomoc.com

Для зачки отправить
 код на номер 7900:
 007470686 (ЦЕНА 9 ГРН)



Дefend or Die представляет собой не что иное, как тир с отстреливающимися мишенями. Как бы глупо это ни звучало, это действительно так. Вы стоите в укрытии за забором, а на вас идут – то по одному, то целыми толпами – вооруженные враги. Цель – быстро перемещаться вправо-влево, отстреливая их и уклоняясь от выстрелов. Иногда противники будут использовать гранаты, которых тоже надо избегать, а если подпустите вражину слишком близко, он перелезет к вам за заборчик, и тогда разбираться придется в ближнем бою. Как бы там ни было, атаковать все равно приходится одной кнопкой (центральная навигатора или «5») – их у телефона не так много, чтобы можно было усложнять управление без потери удобства.

Сюжета, который был бы способен объяснить происходящее на экране, тут нет, уровни четко отделены один от другого, на каждый из них дается определенное задание. Учитывая тип игры, не удивительно, что они не блещут оригинальностью: чаще всего надо уничтожить всех наступающих врагов, а иногда – просто продержаться отведенное время. От уровня к уровню возрастает число противников на экране, их проворство и скорость передвижения. Естественно, игроку тоже приходится двигаться быстрее. Собственно говоря, именно этим игра и берет, не считая достаточно приятного звука и проработанной картинки.

Кому можно посоветовать Defend or Die? Любителям тира и простых аркадных шутеров, для которых количество уничтоженных мишеней является поводом для радости и гордости. Их эта игра точно не разочарует.



ОЦЕНКА

9

Танчик-Х

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

Для зачки отправить
 те код на номер 7900:
 007470682 (ЦЕНА 9 ГРН)

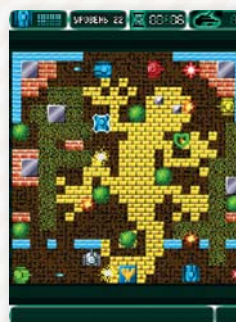


ОсТАНКИнская колбаса

Если в прошлом вы любили Battle City и до сих пор вспоминаете его с легкой ноткой ностальгии (а может, еще иногда и играете), то игра «Танчик-Х» вам должна понравиться. Фактически, это клон классической игрушки – вместе с танками, лабиринтами из кирпичных стен и перестрелками. Естественно, суть осталась прежней: вам надо уничтожать противников, прежде чем они убьют вас, и собирать бонусы, пробираясь по лабиринту. Помимо кирпичных стен, разработчики также позаимствовали из оригинала реки и непробиваемые укрепления (серо-серебристого цвета), чтобы сделать игру более сложной в прохождении. Такие препятствия дают возможность обойти врага с тыла, не боясь, что он сделает то же самое, пробив стену за вами. Впрочем, даже если спрятаться толком не за чем, не стоит расстраиваться: на то, чтобы «выбить» кирпичную кладку, нужно потратить некоторое время, а значит, вы вполне можете успеть развернуться и уничтожить вражеский танк первым.

Не стоит думать, в игре есть некая доля логики или стратегии. Нет, «Танчик-Х» – это простая аркада, которая способна развлекать долго благодаря одному лишь своему процессу и приятной, классической для игр такого рода графике. Эта небольшая игра вряд ли придется по душе любите-

телю новомодных игрушек, зато тем, кто ценит простые и увлекательные развлечения, она уж точно понравится.



ОЦЕНКА

9

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2011



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, «132 грн 00 коп.», а ниже – сто тридцать две грн. 00 коп.).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на двенадцать месяцев: «Шпиль!» – 132,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 216,00 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» ноября 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2011	Декабрь 2011	1	132,00
Шпиль! С диском			1	216,00
			Всего к оплате	

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

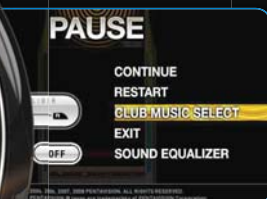
Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

Улица _____ Дом _____ оф./кв. _____ Корп. _____

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____



Я УГАДАЮ ЭТУ МЕЛОДИЮ С ОДНОЙ КНОПКИ!

Жанр:
arcade, music
www.djmax.co.kr/portable3

Разработчик:
PM Studios
www.pm-games.com

Издатель:
PM Studios
www.pm-games.com



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

ОЦЕНКА 11

Пока одни разработчики «берут» игрока зубодробительными драками и приключениями, другие предпочитают бить по пальцам. В переносном, конечно же, смысле. Хотя после пары часов, проведенных в DJ Max Portable, может показаться, что и в прямом тоже. Вышедшая в прошлом году вторая часть игры очень понравилась игрокам, так что разработчики не стали тратить время даром и быстро подогнали свежую, третью часть. Само собой, центровое место среди обновлений занимают новые треки: за год все фанаты успели пройти и перепройти DJ Max Portable 2 столько раз, что выучили каждую из мелодий наизусть. Однако на одних только композициях разрабы не остановились. Они поменяли интерфейс игры, сделав его более современным, но при этом не менее удачным, чем был во второй части.

Но давайте все-таки, прежде чем детально говорить об изменениях, я расскажу, что же собой представляет эта пальцеломка, потому что, уверен, далеко не все игроки близко знакомы с ней. DJ Max Portable 3, а также предыдущие части и многочисленные аналоги – это некий «симулятор» диджея, в котором игроку надо успевать вовремя нажимать нужные кнопки, чтобы миксовать мелодии. Звучит просто, но порой клавиши под пальцами просто «горят» от скорости и напряжения. И это – без увели-

чения темпа игры! В ускоренном варианте пройти такую игрушку может только самый настоящий виртуальный диджей.

Если это вам кажется простым делом, вперед – докажите это, пройдя режим «миссий». Начинать придется с относительно простых тренировочных мелодий, дальше будет все сложнее и сложнее. Всего тут есть 70 разных треков, которые будут открываться по мере прохождения. Победив, можно получить звание Гранд-мастера и самого кульного среди всех клубных диджеев виртуального мира. Как можно было уже догадаться, сюжета как такового тут нет – простой соревновательный интерес. Впрочем, игровой процесс настолько захватывает, что большего и не требуется.

Если участвовать в «чемпионате» вы еще не готовы, можете попробовать себя в аркаде, замиксав последовательно три мелодии с повышающейся сложностью. Первый круг аркады пройти относительно легко, а вот дальше... У тех, кто встретился с DJ Max Portable впервые или играл в игры этой серии очень давно, уже на втором круге начинаются проблемы: треки стали ощутимо сложнее по сравнению с предыдущими играми. И здесь проявляется главное преимущество игры: несмотря на заплетающиеся пальцы и переигрывание треков по-надцать раз, игру не хочется забросить, наоборот – просыпается жела-

ние прокачаться, пройти ее во что бы то ни стало.

Оценить свои достижения можно в меню Lounge. Здесь собирается статистика по всем исполненным трекам в каждом из режимов игры, так что можно оценить, над чем еще стоит поработать, чтоб открыть новое оборудование, клип или обложку. Кстати, просмотреть открытые видеоролики и поставить на заставку одну из заработанных картинок можно также в этом меню. И тем, кто во всем стремится к мировому господству, даже в таких играх, будет интересно сравнить свой ранг с другими виртуальными диджеями, просмотрев свои позиции в онлайн-рейтинге.

Что касается технических изменений игрового процесса, в третьей части можно выбрать режим микширования треков в реальном времени с помощью дополнительных боковых гиров (3.2t, 4.2t, 6.2t) и аналогового стика. И все это – в дополнение к уже существовавшим ранее режимам управления. В итоге, возможностей в третьей части игры намного больше, от чего она стала еще увлекательнее. Правда, DJ Max Portable 3, как и ее предшественницам, сложно увлечь казуального геймера – она куда лучше подходит для хардкорщиков, которыми, я уверен, и являются многие читатели «Шпиля!».

DJ Telo

InGame

фестиваль видео- и компьютерных игр

10-11 декабря 2010
«КиевЭкспоПлаза»



Технический
партнер



Генеральный
информационный спонсор



Возможность пощупать свежее игровое железо • Радость увидеть новые игры
Шанс познакомиться с разработчиками любимых проектов

ПРИХОДИ! БУДЕТ ВЕСЕЛО

В РАМКАХ ФЕСТИВАЛЯ ПРОЙДЕТ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

InGamePRO
конференция разработчиков видео- и компьютерных игр



Time to hit hard and make them regret on it
Сэм Гидеон

КУПИТЕ ХОМЯКА, ВЕДЬ ОН МОЖЕТ СТАТЬ БАТАРЕЙКОЙ

Жанр:
TPS

www.sega.com/vanquish

Разработчик:

Platinum Games

www.platinumgames.com

Издатель:

Sega

www.sega.com

Дата выхода:

октябрь 2010



PS3 | X360

Синдзи Миками – человек, которого, возможно, помнят те, чьи руки потели от игры на джойстиках первой Sony PlayStation в далеком 1996 году. Именно он является директором Dino Crisis, и именно Миками был ответственен за Resident Evil в то время, когда он еще пугал. Благодаря этому человеку компания Capcom стала известна на игровом рынке (Devil May Cry тоже, кстати, его заслуга). Но последние четыре года «папа» RE не выходил на дневной свет, питался только внутренней силой Земли и держал в заложниках большую часть сотрудников Platinum Games. Синдзи создавал футуристический шутер от третьего лица, о котором сегодня и пойдет речь.

Vanquish покажет нам недалекое будущее, когда на Земле практически закончились все ресурсы, а единственным источником энергии являются «тысячи хомячков» – спутников на орбите, преобразующих энергию Солнца. В этом будущем главенствуют две сверхдержавы (США и Россия), между которыми рано или поздно должен был возникнуть конфликт. Поскольку Platinum Games очень надеются на продажи в «самой демократической стране», они решили плохой стороной сделать Россию. В итоге, Злые Русские (именно с большой буквы) во главе с Самым Злым Русским Зайцевым внезапно захватывают один из американских спутников и, сменив пару болтов, переделывают

его в Звезду Смерти. Не менее внезапно энергетический луч со спутника уничтожает Сан-Франциско, после чего по всем зомбоящикам страны показывают виновника всей шумихи, который с жутким акцентом (наверное, чтобы американские игроки поверили в то, что это действительно русский) предлагает президенту Америки капитуляцию. В противном случае Нью-Йорк постигнет та же судьба. Власти США, которые «не ведут переговоры с террористами», отправляют на орбиту специальный отряд под командованием харизматичного седого вояки с целью помешать планам Зайцева и его «зайчат».

Козырем этого отряда является Сэм Гидеон (наш подопечный) – военный ученый, создатель и единственный обладатель Augmented Reaction Suit, костюма расширенных возможностей. Он не только делает Сэма похожим на Мастера Чифа, но и дает ему возможность передвигаться с огромной скоростью на коленях, словно он – заправский рокер, и замедлять время. А в качестве бонуса и доказательства суровости ученых США Сэм может в любой момент игры остановиться, откинуть шлем, сказать пару [censored] в сторону Злых Русских и покурить – за это отвечает специальная кнопка на геймпаде. Кроме того, вам больше не придется тратить время на поиски оружия, потому что помимо словесных ругательств в нашем арсенале будет чудо-палица, которая, просканировав окружаю-

щее пространство и найдя какую-то пушку, сможет превратиться в нее. Выглядит здорово, да и в хозяйстве такая вещь всегда пригодится ☺. На этом оригинальности игры не заканчиваются – необычным выглядит и геймплей.

А где тут кнопка «стоп»?

Отдаленно игра напоминает десятки других консольных экшенов, скопированных с Gears of War. Вот только стоит присмотреться ближе, и вся похожесть улетучивается. Да, нам приходится скрываться за щедро расставленными укрытиями, выглядывать, отстреливаться, перебежать, снова прятаться и т.д. Но все происходит с такой скоростью, что, посмотрев ролики игры, тяжело разобрать сходство, что же творится на экране. Вот главный герой прячется за ящиком, а в следующую секунду он уже несется на коленях к врагу и эффектным ударом ногой с разворота отправляет того в глубокий нокаут. Уже двигаясь (да что там – скользя!) к следующему укрытию, Сэм сбивает летящие в него ракеты, попутно взрывая шагающего робота удачным броском гранаты. Vanquish постоянно подталкивает вас, не дает сидеть на месте. Будь то враги, обходящие вас со стороны, или какие-то скриптовые разрушения – вам не дадут долго сидеть на месте. Но если вы вдруг не будете поспевать за темпом игры, не сразу разберетесь в происходящем и попадете под пули, привычного game





over'a на экране вы не увидите. Время автоматически замедлится: вам дадут шанс спрятаться за укрытием и «отдышаться». Кстати, скорее всего, наш подопечный, помимо разработки костюма, по утрам делал зарядку, иначе как объяснить то количество акробатических трюков, которые он вытворяет на экране? Даже чтобы перепрыгнуть через препятствие, Сэм делает эффектное сальто, а часто его вообще можно наблюдать вверх ногами.

И вы зря волнуетесь, если думаете, что для всего этого попросту не хватит места. Пусть Vanquish – коридорный шутер, уровни предоставят игроку частичную свободу и будут отличаться разнообразием. Нам предстоит защищать друга-ученого и мчащийся на огромной скорости поезд, штурмовать здания под прикрытием тяжелой артиллерии, помогать очищать город от Злых Русских, забравшись в итоге на небоскреб, мы даже сможем познать красоту природы в каком-то лесу ☺.

Помимо необходимости свободы для трюков Сэма, территории делают большими еще по одной причине: иначе финальным боссам и просто крупным вражинам попросту негде было бы развернуться – они тут действительно большие. Хотя, нет –

они БОЛЬШИЕ! Причем не только по размерам, но и по количеству проблем, которые они могут доставить игроку. Жаль, тактика их убийства не отличается разнообразием. Конечно, для каждого босса нужен свой подход, мало того, во время боя они могут трансформироваться (и, соответственно, сменится тактика), но в итоге все сводится к нахождению уязвимых мест (обозначенных красным, на манер Lost Planet) и поэтапному доведению энергии противника до нуля. А под конец нас ожидает зрелищный Quick Time Event. К примеру, в первом акте здорового робота-паука мы прикончим, нажимая определенные кнопки на геймпаде. В это время Сэм, с замедлением времени и голосом футбольного комментатора на заднем плане, будет уворачиваться от ракет; поймав одну из них, наш герой ловко засунет ее туда же, откуда она вылезла... В итоге – суровый главный герой и груда металлолома у него за спиной.

А для того чтобы у игрока было время на перекур, игровой процесс то и дело прерывается роликами. В них нам показывают текущие новости, дальнейшие указания от командира или помощницу, которая по ходу дела посвятит во все тонкости игры. Кстати, зовут ее Ивано-

ва. Кто она такая, и почему у нее русская фамилия – пока не ясно, но очевидно, что с ней не все «чисто».

WIN or FAIL?!

Казалось бы, классная должна получиться игра, правда? Но, к сожалению, нет острого желания пойти и купить ее. Изначально она разрабатывалась для европейских и американских игроков. Но сейчас, когда Vanquish отправилась «на золото», она выглядит слишком уж японской. Утомляет, что все наши враги – это или роботы, или люди в костюмах, а вместо крови – мельтешащие разноцветные искры, которые попросту забивают экран. Все, что мы получили от разработчиков за последние полгода – пару десятков роликов, в которых показан один и тот же уровень, только по-разному нарезанный. И более того, демка, которая вышла в августе, ничего нового нам не принесла – все тот же пресловутый уровень. Несмотря на это, мы очень надеемся, что у Синдзи Миками получился чертовски хороший шутер. Тем более, что сейчас, когда вы читаете журнал, игра уже поступает в продажу.

Falco





ШЕРУССКИЕ СКАЗКИ

Жанр:
фэнтези MMORPG
www.dragongame.ru

Разработчик:
Snail Game
www.snailgame.net

Издатель:
Mental Games
www.mentalonline.ru

Системные требования:
Компьютер с подключением к сети интернет

Дата выхода:
конец ноября 2010 г.

С каждым днем популярность онлайн-игр растет: оно и понятно, в ритме современной жизни сложно найти время отдельно для развлечений и общения – так почему бы их не совместить? А раз игроков становится больше, требуется больше игр – желательно, разных и, по возможности, бесплатных. Причем происходит это не только в теории, но и на практике, вот только стараниями разработчиков онлайн-миров стало так много, что в них можно напрочь запутаться. Ну не будешь же ты пробовать все и каждый, чтобы найти что-то действительно стоящее? Особых извращенцев, желающих потратить на это долгие годы, мы оставим в покое, а всем остальным советуем обратить внимание на недавно обнаруженный нами мир игры под названием «Дух дракона».

В момент знакомства игры в свободном доступе еще не было – только сайт с пробным боем с бадабумом, в раз устроенным местным драконом, и красивыми скриншотами. Но этого оказалось достаточно, чтобы вызвало в крови геймерское любопытство: что это за красота такая, о которой мы еще ничего не знаем?

Демииург Шерус, открыв глаза, понял, что совсем одинок в этой мгле без света и тепла. И тогда он пожелал красок и создал мир, который назвал в свою честь – мир Шерус.

Разработчики «Духа Дракона» демиургами не были, поэтому они пошли немного другим путем, создав игру, в которой мы с вами можем прийти к власти более разумными методами. Они не делят нас на Силы Света и Тьмы, а просто дают возможность пожить в мире Шерус. Как и что вы будете делать, каким образом и способом добиваться своих целей – ваше личное дело. Разработчики будут только подкидывать задания и квесты, решение которых окажет влияние на процесс игры. Например, игрок сможет подобрать себе профессию и стать фармацевтом, писцом, учеником, ополченцем, исследователем, рудокопом, батраком или служителем. С какого бы рода деятельности вы ни начинали – это только самые первые шаги. Дальше вы сможете завоевывать авторитет, прямо как в «Гильдии», в прямом смысле слова пробираясь «из грязи в князи», а точнее – в герцоги. Путь этот будет долгим: сначала надо совершить множество подвигов, сделать немало важных дел и завоевать как можно больше близлежащих (а потом и дальних, если повезет) земель.

В 4921 году Отто погиб в эпической битве за столицу людей. Эта война вошла в историю как Первая Драконья Война.

Бои в «Духе дракона» пошаговые, PvP и PvE, с применением холодного оружия и магии – классических способов борьбы в

фэнтезийных мирах. Необычным тут можно назвать скорее то, насколько эффектно это выглядит на экране.

Чтобы вы лучше себе представляли, какими будут бои, расскажем об одном из интересных противников, Короле Пантер. Его вы встретите в сопровождении четырех больших кошек – каких именно, я думаю, вы уже догадались ☺. Сложность состоит в том, что маленькие пантеры восстанавливают по 25% здоровья большой, а при необходимости еще и воскрешают друг друга. Поэтому для победы нужна будет определенная тактика. Просто убить маленьких, а потом – большую будет недостаточно, так что придется размять не только мышцы игрового персонажа, но и собственный мозг.

Дело нелегкое, скажу я вам. Особенно, если отважиться на него в одиночку. С четырьмя друзьями сделать это проще. В вашем распоряжении в таком случае оказывается девять ячеек, чтобы можно было выбрать наиболее удобные позиции для каждого из воинов в зависимости от его класса и умений.

Кстати, о классах. Их в игре не так мало, как это обычно бывает в онлайн-играх и уж тем более браузерных играх. Скорее даже наоборот. Для светлых рас предлагается семь вариантов – Знахарь, Маг, Жрец, Рыцарь, Воин, Вор, Охотник; о профессиях «темных» жителей Шеруса разработчики пока что молчат – говорят, это будет приятным





сюрпризом (наравне с несколькими еще более интересными приятностями ☺). Разница в профессии, уровне мастерства и амуниции тоже играет немалую роль. Так что даже если у вас в отряде будет два Воина, их нельзя считать целиком и полностью равными. Само собой разумеется, набирать отряд только из воинов не стоит – чтобы оказывать друг другу максимальную поддержку, без разных классов не обойтись: один сильнее бьет, другой лечит, третий магией всех завалит сразу.

Обитали они [отрекшиеся] на опасных землях южного Пувура, усердно стараясь построить жизнь в новом мире. После войны, в которой погибли многие старейшины, эльфы неожиданно напали на орков, своих недавних союзников. Причины этого до сих пор неизвестны. Люди поддержали эльфов, и орки были вынуждены вернуться на Пувур.

Карта Шеруса (обладающая немалыми размерами, кстати) поделена на отдельные зоны, в каждой из которых проживает та или иная раса; есть также и смешанные земли. В начале игры необходимо сделать выбор – где вы будете обитать. Естественно, что эльф не может в одиночестве жить среди орков, человек – среди эльфов и т.д. Ресурсы и базовые характеристики у них равные, так что ориентироваться игроку придется только на свой вкус – визуально замки сильно отличаются, хотя каждый из них по-своему красив. В дальнейшем замок, в котором живешь, надо будет развивать, получая

это бонусы и титулы. Таким образом мы продвигаемся не только к вершине рейтинга замков, но и к титулу герцога и статусу министра, который дает возможность принять участие в выборах короля. Правда, будет это совсем нескоро – как минимум, придется прожить в Шерусе несколько месяцев. А пока что можно заняться всеми теми квестами, которые будут добавляться по мере существования игрового мира (хотя и уже сейчас их весьма и весьма много), а также разкупить и продать артефактов, свитков и прочей необходимой в фэнтезийном мире амуниции.

Кроме того, игрок сможет добывать ресурсы, для чего нужны земли. Так как на каждой территории есть только несколько определенных видов ресурсов, необходимо захватывать новые земли и смотреть, чтобы никто не покушался на ваши собственные угодья. Чтобы жилось проще и интересней, можно объединяться в кланы, но все равно надо следить, чтобы с вами не произошло того же, что с Орками и Эльфами – любой союз существует только до тех пор, пока он выгоден обеим сторонам. Ну, или если в реальном мире эти стороны являются закадычными друзьями.

Друзья будут нужны и для того, чтобы сражаться с мощными противниками. Например, соваться в пещеры с боссами в одиночку ни мы, ни разработчики не советуем: там достаточно опасно, даже несмотря на обладание мощными заклинаниями и оружием. Случайно наткнуться на эти самые пещеры новичку не светит – его туда просто не пустят, чтобы не испугал судьбу лишним раз.

Сама история, словно нарочно, не хочет раскрывать перед тобой все карты и скрывает от тебя нечто очень важное.

Кажется, это произошло в 5414 году...

Пожалуй, стоит еще раз сказать о том, на что мы намекали в начале статьи, но так и не раскрыли целиком и полностью – о визуальной стороне игры. Среди прочих бесплатных игр «Дух дракона» выделяется качественной графикой и действительно впечатляющими фигурками драконов и воинов. Как только вы наденете на героя новые доспехи – это сразу же отразится на его внешности. Это не редкость в платных играх, но во «фришних» выглядит приятно и удивительно. Фоновые изображения и вовсе похожи скорее на картины, чем на обычные для браузерных бесплатных игр «подложки», что внушает уважение к разработчикам и желание играть хотя бы ради того, чтобы наслаждаться видами. В общем, если вы любите фэнтези и пошаговые бои, если мечтаете отправиться в интересное и опасное путешествие и обладаете достаточными амбициями, чтобы стать королем, вам стоит посетить мир Шеруса не только ради визуального наслаждения, но и ради многих часов увлекательной игры. А все потому, что эта игра выделяется среди браузерных собратьев настолько же сильно, как «Готика» среди РПГ или Assassin's Creed среди экшенов. Пропускать такие проекты явно не стоит, тем более что, извиняюсь на тавтологию, знакомство с «Духом Дракона» вам ничего не будет стоить.



Magic Box

Mac Mini



Загадку техники, выпускаемой компанией Apple, отгадать едва ли не сложнее, чем найти смысл жизни или святой Грааль: за обладание ею пользователи готовы платить любые деньги. Вот и с Mac Mini та же история.

На первый взгляд, для своей цены устройство обладает далеко не самыми лучшими характеристиками и возможностями, но есть в нем нечто, что делает его практически уникальным.

Во-первых, это Apple. И тут больше нечего дополнить, возразить или противопоставить. Сила бренда – и этим все сказано.

Во-вторых, что намного важнее для тех, кто не стал «жертвой бренда», Mac Mini обладает очень компактными размерами. Он настолько мал, что, получив в руки заветную коробку с ним, сложно поверить, что там находится самый настоящий компьютер. Его даже легче носить с собой, чем ноутбук, да и места для него нужно намного меньше.

В-третьих, Mac Mini обладает просто парадоксальной для своих малых размеров коммуникабельностью: тут есть все, что только может понадобиться современному пользователю – начиная от дисководов и заканчивая разъемами FireWire и HDMI.

Относительно дизайна Mac Mini, равно как и других продуктов этого производителе-

ля, можно спорить очень долго, но нельзя отнять у этого компьютера одного – привлекательности техничного минимализма, который замечен в каждой мелкой детали. Увы, красота требует жертв. И речь сейчас пойдет не о жертвах из кошелька, а о логичности размещения разъемов. Большое количество слотов на передней панели могло бы убить на корню дизайн устройства, так что все они (за исключением щели дисковода, индикатора питания и ИК-порта) вынесены на заднюю панель. Все хорошо, пока дело не доходит до использования кардридера. Впрочем, одного слота для карт SD-формата все равно маловато для полноценного использования, да и четыре гнезда USB намекают: можно приобрести кардридер и пользоваться устройством станет намного приятней.

Учитывая оригинальный дизайн устройства и некую «монолитность» конструкции, сразу же возникает вопрос – как залезть при необходимости во внутренности «пациента»? Все просто – на нижней панели находится удобная крышка, на которой даже есть упоры для пальцев, чтобы было удобней ее снимать. Правда, получить таким образом доступ можно только к ОЗУ. Заменить винчестер на более емкий или в случае поломки самостоятельно не получится.

Технические характеристики:

Процессор: 2.4 ГГц Intel Core 2 Duo

ОС: Mac OS X v10.6 Snow Leopard

ОЗУ: 2 Гб 1066 МГц DDR3

Винчестер: 320 Гб Serial ATA

Графика: NVIDIA GeForce 320M 256 Мб DDR3 SDRAM

Коммуникации: DVD±R DL/DVD±RW/CD-RW, 10/100/1000BASE-T Gigabit Ethernet, SD-кардридер, FireWire 800, 4xUSB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth 2.1 + EDR, HDMI port, Mini DisplayPort, HDMI to DVI

Размеры: 197x197x36 мм

Вес: 1,37 кг

Цена: \$999

Плюсы

- Дизайн и компактность
- Развитые коммуникации
- Малое энергопотребление
- Мощный

Минусы

- Не очень удобное размещение портов



Учитывая, что перед нами Mac с родной ОС, тестировать игры особо смысла не было: не слишком много их выходит для этой платформы. Тем не менее, мы это сделали. Особо высокими результаты Mac Mini назвать нельзя – это, скорее, крепкий середнячок, который подойдет в большей степени для работы, просмотра фильмов и не самой тяжелой графики. Установив Windows, вы получите не только -10 к морали и логике, но и возможность играть в большее число игр. Правда, производительность при этом все равно остается посредственной: около 40-50 fps. К сильным сторонам можно отнести и практически полную бесшумность его работы, что будет заметным плюсом для любителей поработать в спальне.

Что можно сказать напоследок? Mac Mini – это самый дешевый в своем семействе и, безусловно, один из самых компактных компьютеров в мире. Не самый мощный, конечно, но весьма интересный вариант для использования одного компьютера на работе и дома, например, или в качестве второго ПК.

Hemul

Устройство предоставлено компанией Apple

Ушастики без ужастиков

Sony NWZ-W252

Как любитель активного образа жизни, я достаточно долго думал, куда мне деть плеер, чтобы он не мешал движению, а я не задевал провода. Крепление на руку, на пояс, на футболку – в каждом из них я находил недостатки. Видимо, не я один. Потому что производители плееров постепенно начали выпускать устройства, конструкция которых состоит из одних только наушников. Удобными и практичными они стали не сразу, но все-таки это произошло. И сейчас я расскажу вам об одном из самых совершенных таких гаджетов.

Sony NWZ-W252 тяжелее обычных наушников, причем значительно. Но, фактически, эти 43 грамма на ушах не ощущаются: конструкция сделала очень грамотно, вес распределяется равномерно благодаря тому, что держится плеер не только самими «наушниками», но и пружинящей дужкой, которая их соединяет. Правда, тут есть один момент, о котором я не могу не упомянуть и который, по сути, является единственным недостатком этого устройства. Размер у него фиксированный, поэтому, если голова обладателя Sony NWZ-W252 меньше некоего определенного «стандарта», плеер будет держаться не очень надежно. Как это проверить? Достаточно просто. Если шапку найти на вас тяжело, то этот плеер не для вас ☺. Всем остальным можно расслабиться и сразу же отправляться в магазин за покупкой. Потому что даже помимо удобной конструкции у W252 есть множество достоинств. Первое и самое очевидное из них – удобное управление. Несмотря на то, что кнопки не самые крупные, их легко можно найти пальцем (клавиши находятся на нижних панелях «наушников»), размещены они очень грамотно: крайний элемент на правом «ухе» отвечает за воспроизведение/паузу и пролистывание списка композиций, две клавиши рядом с ним – за громкость.

Отдельно, на левый наушник, вынесена кнопка управления порядком воспроизведения (впередешку или по порядку). В общем, перепутать практически невозможно, а нажимаются они легко и четко – именно так, как требуется, чтобы работать с плеером можно было без зрительного контакта.

Второе достоинство – это качественное воспроизведение. Естественно, не стоит ожидать от этого малыша таких басов, какие выдают большие наушники, но диапазон у него проработанный и широкий. Как любитель так называемой «тяжелой» музыки, я не мог не отметить, насколько хорошо с ней справляется Sony NWZ-W252, а моя сестренка, предпочитающая ОСТы к аниме, была в восторге от «легкости» и «яркости» звучания.

Третье достоинство заметят те, кто, как и я, постоянно забывает с вечера зарядить плеер. За три минуты можно обеспечить себе полтора часа музыки на среднем уровне громкости (максимальный у этого плеера такой высокий, что выкручивать его не придется). Этого хватает для пробежки или чтобы добраться до работы и там зарядить плеер полностью. Причем можно даже не брать с собой родную подставку – достаточно будет обычного кабеля мини-USB. Хотя на док-станции плеер смотрится очень красиво, и этого не заменит ни один провод.

Четвертое достоинство – то, как в NWZ-W252 «вылечили» вечную «болезнь» плееров, у которых нет экранчика, а значит, и возможности быстро найти нужный трек. Если нажать и удерживать рычажок воспроизведения, включится режим зарпин, в котором плеер «скачет» по композициям, воспроизводя каждую по несколько секунд. Повторным длинным нажатием кнопки можно запустить его по списку в обратную сторону, а короткое переведет плеер в режим обычного воспроизведения выбранной песни.



Ну и последнее – по счету, а не по востребованности – достоинство Sony NWZ-W252 состоит в том, что он не боится воды. Дождь, снег, слякоть или даже душ – ему все нипочем. В общем, с ним уж точно не будет плохой погоды ☺.

Hemul

Технические характеристики:

Память: 2 Гб
 Форматы файлов: MP3, AAC, WMA (не DRM)
 Битрейт: 8-320 Кбит/с
 Коммуникации: USB
 Дополнительно: влагоустойчивость
 Наушники: 13,5 мм
 Время работы: 11 ч
 Вес: 43 г
 Цена: \$96

Плюсы

- Не мешает движению
- Не боится воды
- Быстрая зарядка за 3 минуты
- Удобное управление

Минусы

- Не регулируется размер



Устройство предоставлено компанией Sony (www.sony.ua)

Терабайтов много не бывает

Жесткий диск Seagate Barracuda LP 2TB (ST32000542AS)



Технические характеристики:

Номинальная емкость: 2000 Гб
Фактическая емкость: 1863 Гб
Форм-фактор: 3,5"
Интерфейс: SATA II
Объем кэш-памяти: 32 Мб
Скорость вращения шпинделя: 5900 об/мин.
Потребляемая мощность в рабочем режиме: 6,9 В
Количество пластин/головок: 4/8
Цена: \$130

Плюсы

- Низкое энергопотребление
- Хорошая производительность
- Низкий уровень шума

Минусы

- Значительных не обнаружено



Устройство предоставлено компанией Seagate (www.seagate.com)

Новая серия дисков Seagate Barracuda LP насчитывает три модели разной емкости – один, полтора и два терабайта. Мы расскажем о старшей из них, с маркировкой ST32000542AS. Диски серии LP (lower power) отличаются пониженным энергопотреблением, низкими тепловыделением и шумностью при работе.

Все эти показатели очень хорошо влияют на продолжительность жизни HDD, а также позволяют снизить общий уровень шума компьютера и сэкономить расходы на электричество, поскольку не нужно устанавливать дополнительное охлаждение. Производитель заявляет, что траты на энергию в течение всего срока службы накопителей

могут быть снижены на 50% по сравнению с обычными HDD.

Особенностью тестируемого жесткого диска является нестандартная скорость вращения шпинделя – 5900 об/мин. Это на 500 об/мин больше, чем у экономичных HDD других производителей, и всего на 300 об/мин меньше, чем у стандартных жестких дисков. Такое решение позволяет добиться наибольшей производительности данного устройства в своем сегменте и не сильно отставать от жестких дисков со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, оставаясь при этом гораздо тише и прохладнее (см. результаты измерений).

Такие диски идеально подойдут для

использования во внешних накопителях, создания на их базе домашних серверов или использования в стандартном ПК для хранения большого объема данных – фото, видео, музыки и т.п.

Результаты измерений

Максимальный уровень шума	29 Дб
Рабочая температура	38° С
Измеренная скорость записи, мин./макс./сред.	51,4/105,5/84,3 Мб/с
Измеренная скорость чтения, мин./макс./сред.	50/109,2/86,1 Мб/с
Среднее время доступа (чтение)	12,5 мс
Пропускная способность интерфейса	98,5 Мб/с
Загрузка ЦПУ	2,1%

Новый игрок

Блок питания Frisby FR-PS45F12 450W(ST32000542AS)



Технические характеристики:

Мощность БП: 450 Вт
Входное напряжение: 180 ~ 264 Вольт
КПД: 90%
Охлаждение: вентилятор 120x120 мм
Длина кабеля: 0,56 м
Коннектор питания мат. платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)
Коннектор питания видеокарт: 1x6+2pin
Разъемы для подключения Molex/FDD/SATA: 2/1/4
Размеры: 150x86x140 мм
Цена: \$43

Плюсы

- Качественная сборка
- «Тихоходный» вентилятор
- Высокий уровень КПД
- Доступная цена

Минусы

- Один коннектор для питания видеокарты



Устройство предоставлено компанией BPG (www.bpg.in.ua)

Продукция компании Frisby уже давно известна на мировом рынке, пришлось время оценить ее качество и украинскому покупателю. Сегодня мы расскажем о блоке питания Frisby FR-PS45F12 мощностью 450 Ватт. Сразу отметим, что в арсенале производителя присутствуют и более мощные БП, которые мы протестируем в следующих номерах.

В нашем случае выбор пал именно на модель FR-PS45F12 по двум причинам. Первая – доступная цена; вторая – мощности 450 Ватт вполне достаточно для современного среднестатистического ком-

пьютера. По заявлению производителя КПД устройств составляет 90%, при таких показателях данное устройство можно смело использовать для питания более производительных системных блоков.

БП отличается очень хорошим качеством сборки всех компонент. При большой нагрузке FR-PS45F12 не издает посторонних звуков, чем иногда отличаются устройства даже более именитых производителей.

Для охлаждения используется большой «тихоходный» вентилятор – 120 мм, шум от такой системы охлаждения минимальный.

Блок питания имеет очень широкий

выбор коннекторов для питания процессора, а вот для видеокарты есть лишь один разборной восьмипиновый разъем, который при необходимости легким движением руки превращается в шестипиновый. Если ваша видеокарта требует более серьезного питания, придется использовать специальный переходник.

Совсем не лишним в реалиях украинских электросетей будет и то, что компания Frisby дает два года гарантии на свои блоки питания.

Александр Денисюк

Большие возможности маленькой системы

Процессор Intel Core i5-660, системная плата Intel DH57JG



Этот комплект компании Intel выделяется, в первую очередь своими размерами. Системная плата Intel DH57JG выполнена в формате mini-ITX, по размеру она лишь немного больше коробочки от компакт-диска (170x170 мм). При этом плата полноценно поддерживает процессоры, предназначенные и для полноразмерных собратьев формата ATX. По функциональности Intel DH57JG практически ничем не уступает платам старшего эшелона (см. таблицу тех. характеристик), благодаря чему такой комплект можно установить в очень компактный и малозумный корпус, который способен значительно увеличить полезную площадь рабочего места.

Наша плата работает в паре с новым двоядерным процессором Intel Core i5-660, особенностью которого является то, что помимо вычислительных ядер на его площади расположено еще одно, отвечающее за графику. В нашем случае частота видеопроцессора составила 733 МГц, но в линейке компании Intel есть ЦПУ Core i5-661 с большей частотой работы графики, 900 МГц.

Кстати, отметим, что процессор Intel Core i5-660 штатно работает на частоте 3,33 ГГц, но благодаря технологии Turbo Boost может автоматически разогнаться до 3,6 ГГц.

Все тестовые измерения проводились под управлением операционной системы Microsoft Windows 7 Ultimate (32-bit) и показали, что запаса производительности такого ПК вполне хватит для всех повседневных задач; на основе такой системы можно построить отличный медиacentр и наслаждаться просмотром видео высокой четкости, слушать музыку, редактировать фотоальбомы.

Кроме того, согласно нашим тестам, производительности новой встроенной графики достаточно не только для стремительно завоевывающих рынок и внимание игроков казуальных игрушек, но и для того, чтобы расстреливать врагов в таких хитовых играх, как Unreal Tournament 3, Wolfenstein, Serious Sam 2 и т.п.

Правда, не стоит ожидать, что встроенная графическая карта позволит комфортно играть в самые современные игры. Хотя, если очень захотеть, все обязательно получится: даже на такой миниатюрной плате, как Intel DH57JG, предусмотрен полноценный слот PCI-E x16, позволяющий при необходимости установить дискретную видеокарту.

Александр Денисюк

Результаты тестирования

Unreal Tournament 3, fps	
1024x768, AA4	42,19
1280x1024, AA4	28,7
Serious Sam, all max, fps	
1680x1050, AA0	57,3
PCMark Vantage, общий балл	6257
Memories, баллы	3422
TV and Movies, баллы	4101
Gaming, баллы	3611
Music, баллы	6211
Communications, баллы	9040
Productivity, баллы	4947
HDD, баллы	2905

Технические характеристики процессора Intel Core i5-660:

Сокет: LGA 1156
 Технология изготовления ядра ЦПУ: 32 нм
 Штатная тактовая частота ЦПУ: 3,33 ГГц
 Частота ЦПУ в режиме Turbo Boost: 3,6 ГГц
 Количество ядер/потоков: 2/4
 Кэш память 3 уровня: 4096 Кб
 Максимальное тепловыделение ЦПУ: 73 Вт
 Частота графического ядра: 733 МГц
 Технология изготовления видео ядра: 45 нм

Цена: \$200

Технические характеристики системной платы Intel DH57JG:

Форм-фактор: mini-ITX (170x170 мм)
 Сокет: LGA 1156
 Чипсет: Intel H57
 Поддерживаемая память: DDR3 1333/1066 МГц (до 8 Гб)
 Видео выходы: DVI-D, HDMI
 Сетевой адаптер: Intel 82578DC (10/100/1000 Мбит/с)
 Аудио: Intel HAD, Realtek ALC889 (десятиканальный)
 Графический интерфейс: 1xPCI-E x16
 Serial ATA: 4x
 eSATA 2.0: 1x
 USB 2.0: 6x

Цена: \$127

Плюсы

- Производительность ЦПУ
- Компактные габариты системы
- Выходы DVI-D, HDMI
- Полный набор разъемов на задней панели платы
- Хорошая основа для создания мультимедийного ПК

Минусы

- Отсутствие USB 3.0



Комплект системная плата + процессор предоставлен компанией Intel (www.intel.com)

ЧЕМПИОНЫ ВСЕЯ ЗЕМЛИ



Прошли те времена, когда мы начинали наши киберспортивные обзоры с жевания соплей и философских размышлений о том, почему же у нас все так плохо с виртуальным спортом. На протяжении целого года в своих сводках с киберспортивных фронтов мы радуем вас результатами команды NaVi. Все мы помним их победу на Extreme Masters и, конечно же, триумф на ESWC 2010. Последним рубежом и главным испытанием в этом году для ребят должен был стать World Cyber Games 2010, ведь только победа на этом ивенте отделяла их от звания полноправных чемпионов мира. Именно отделяла! Потому что они это сделали! 4 октября 2010 года своей победой в Лос-Анджелесе украинская киберспортивная команда NaVi на весь мир заявила, что мы лучшие в мире! Впервые за историю киберспорта одной команде удалось выиграть все три самых громких чемпионата за год. Не теряя времени, мы взяли мини-интервью у Арсения Триноженко, одного из тех ребят, которые вписали свои имена золотыми буквами в историю киберспорта.

«ШПИЛЬ!»: Привет! Это просто невероятно: всего лишь за год вы сделали то, что мировое Counter-Strike-комьюнити не смогло сделать за всю историю киберспорта. У вас есть волшебный Desert Eagle, или причина более приземленная?

Арсений Триноженко: Привет всем читателям! Да, меня переполняют эмоции, я очень горд, что украинцы победили, а я являюсь частью команды, которая впервые за десять лет выиграла золото на самом знаменитом киберспортивном турнире! Ну, а если говорить о причинах, то их было очень много, но самая важная, наверное, это то, что мы являемся одним механизмом и вместе берем на себя всю радость побед и горечь поражений!

«Ш!»: Это твой первый турнир WCG, какие вообще впечатления от организации ивента по сравнению с другими громкими соревнованиями?

А.: Да, ты прав, это был первый в моей жизни выигранный национальный «Украинский финал» и первое место в чемпионате мира. Однако для моей команды это уже третий мировой турнир, ведь до этого NaVi выиграла не менее престижные турниры по Counter-strike – Extreme Masters и ESWC 2010.

WCG – это всемирная олимпиада по киберспорту, победив в которой мы стали абсолютными чемпионами мира. Организация турнира была на очень высоком уровне, включая огромное количество техники, судей, зрителей, шоу, телевидение. Поэтому этот чемпионат по праву остается жемчужиной среди геймерских соревнований.

«Ш!»: Ты уже, наверное, привыкаешь потихоньку к громким победам. Подниматься на пьедестал победителей становится чем-то обыденным, или чувствуешь такие же яркие, как в первый раз? Что ты почувствовал и сразу ли осознал, что вы на данном этапе лучшие в мире?

А.: Признаюсь, от турнира к турниру все тяжелее находить в себе мотивацию, но на данном этапе моей жизни компьютерный спорт – это дело, которое меня одевает и кормит. Поэтому я отношусь к этому уже более профессионально и стараюсь каждый раз выкладываться по-максимуму, так как всегда найдутся более молодые спортсмены и, проиграв однажды, будет намного тяжелее вернуть себе этот пьедестал почета. Однако WCG для нас являлся последним и самым важным чемпионатом 2010 года: выиграв его, мы стали самой лучшей командой этого года. mTw, против которой мы играли финал, изрядно потрепала нам нервы, и мы выиграла лишь на овертайме третьей кар-





ты, что и сделало эту победу такой эмоциональной!

«Ш!»: Ты далеко не первый год в киберспорте и десяток из них полностью отдавал себя движению, не получая нужной отдачи. Помню, однажды даже сделал громкое заявление, что покидаешь киберспорт. И вот, теперь ты на вершине, что бы ты сказал тем, кто восхищается вами и стремится пойти по вашим следам? Стоит ли оно этого? Ведь 99,9% никогда не дойдут до вершины.

А.: Да, это удивительно, я занимаюсь киберспортом с 12 лет, восемь из которых я был чемпионом западной Украины, максимальная позиция в украинском рейтинге – третье место. Однако, в итоге, я стал многократным чемпионом не только Украины и СНГ, но и мира. Я думаю, что это связано, прежде всего, с развитием в Украине быстрого интернета, ну и, конечно же, моим упорством. Я никогда не переставал играть и верить в светлое будущее начатого мной дела. А мо-

лодым ребятам хочу сказать, что оно того, конечно, стоит. Увы, как уже ты сказал, всего лишь одна десятая процента игроков добьется успеха, но так везде: можно взять любой спорт, и везде будет все тот же 0,1% людей, которые стали знаменитыми.

«Ш!»: За год вы выиграли три самых престижных чемпионата в мире, полагаю, титула выше уже нет ☺. Каковы планы на будущее?

А.: Планы на будущее – защищать эти титулы, активно принимать участие в разных европейских лигах, ездить на соревнования. К примеру, следующий наш турнир – это WEM (World Esports Masters), который проходит в Китае, где восемь самых лучших команд мира будут бороться за внушительный призовой фонд в 69 000\$. Мы все очень долго шли к мировому лидерству в этой игре, поэтому сейчас хотим максимально насладиться им.

Виталий Полищук





Успеть до 31 декабря



Мандарины в этом году появились рано. Еще листья на деревьях висят, еще ни разу не пролетело даже самой мелкой снежинки, и никто не пытался поздравить с первым снегом, а продавцы в торговых палатках и магазинах красноречиво напомнили нам о том, что скоро Новый год. Мандариновый запах – самый верный признак того, что осталось совсем немного.

В принципе, есть еще две не менее яркие приметы приближения самого чудесного праздника в году. Первая – осеннее-зимний шквал игровых новинок, начало которого вы как раз могли заметить по страницам вот этого самого номера «Шпиля!». Вторая – это предновогодние анонсы кинотеатров и фильмопрокатчиков. И они тоже уже имели место быть.

В общем, как ни крути, а пора начинать готовиться к Новому году: завершать все незаконченные дела, выбирать подарки друзьям и родственникам, а также думать о том, как и где встречать этот праздник. В прошлом году мы писали о фильмах, под которые резать и уминать «Оливье» не менее, а может, еще и более увлекательно, чем под «Иронию судьбы». Если вы пропустили предновогодний «Шпиль!»-2009,

можете поискать на сайте: www.shpil.com. Повторяться мы не будем, тем более что список там немалый. Лучше уделим время и место рассказу о фильмах, которые надо обязательно успеть посмотреть до окончания этого года. Почему мы это делаем не в двенадцатом номере? Потому, что в нем мы хотим рассказать о том, к чему еще тебе, дорогой читатель, надо готовиться, кроме сессии.

Начало ноября ознаменуется появлением триллера «Паранормальное явление 2». Его не стоит пропускать сразу по двум причинам. Во-первых, потому что это продолжение одного из самых интересных и неоднозначных фильмов ужасов последних лет. Впрочем, об этом уже знает каждый постоянный читатель – в прошлом номере этому фильму был посвящен целый разворот. Во-вторых, что не менее важно, потому что в этот раз наш киноконкурс будет именно по «Паранормальному явлению», а призы в нем такие, что нам и самим их очень хочется (вот только ответов, увы, мы не знаем... ©).

Продолжат череду осенних фильмов комедия «Впритык», рассказывающая о папочке, которому необходимо успеть к

рождению своего чада, и боевик о том, как группа людей пытается догнать идущий на полном ходу локомотив, «Неуправляемый». Помимо этого «высокохудожественного» и оооочень серьезного сюжетного замысла интерес в киноленте представляет Дензел Вашингтон. Впрочем, возможно, мы ошибаемся, и «Неуправляемый» окажется действительно захватывающим боевиком с примесью триллера, как нам и обещают. Но, если что, нас тапками не бить и мы вам этого не говорили ☺.

На следующий фильм стоит обратить внимание любителям истории. «Ярослав. Тысячу лет назад» рассказывает о жизни молодого Князя Ярослава, которому предстоит объединить земли и народы Ростова и остановить работорговлю. Зрителю, который уже знает исход всего, остается только наблюдать за тем, как будет все это поставлено и сыграно. Тоже, в общем-то, достаточно интересная задача.

Для любителей истории предназначена еще одна осенняя кинолента, «Король говорит!». Англо-австралийский фильм с Хеленой Бонем Картер (Helena Bonham Carter) в одной из главных ролей расскажет о герцоге, который готовится вступить в



должность британского короля Георга VI, отца нынешней королевы Елизаветы II.

Если историю вы любите, но не настоящую, а фантастическую, тогда вам не стоит пропускать «Скайлайн» и «Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 1». Последнюю представлять не надо – все и так знают, кто в ней главный герой и чего от нее можно ожидать, а вот о «Скайлайне» стоит сказать пару слов, так как лента пока что кажется достаточно неоднозначной. После вечеринки компания друзей просыпается от ярких лучей света в окне. Нет, это не утро пришло неожиданно, это людей на улице затягивает в столп света, и они поднимаются куда-то вверх. Вскоре после этого на планете начинается зачистка инопланетянами оставшихся людей. Сюжет, как видите, достаточно спорный: с таким можно создать и действительно интересное кино (уровня «Округ 13»), и очередной опус о «группе студентов». О том, что фильм все-таки смотреть стоит, говорит трейлер с просто офигенным количеством спецэффектов. Остается только ждать и верить – истина где-то рядом, а хорошие фильмы действительно существуют.

Любителей триллеров и боевиков на волне «Неуправляемого» и «Скайлайна» несет дальше – прямоком к фильму «Три дня на побег», в котором главный герой будет пытаться доказать себе и

всему миру невинность собственной жены. Привлекает внимание он не только трейлерами, но и, что куда важнее, Расселом Кроу в главной роли.

Декабрь обещает нам продолжение еще одной многосерийной сказки, снятой по мотивам книги – «Хроники Нарнии: Покоритель Зари». Этого фильма мы ждем с замиранием сердца, так как от первых двух были просто в восторге. Очень надеемся, что эта часть окажется не хуже. Однако, как говорится, до этого еще дожить надо. А чтобы жить не было скучно, можно посмотреть итальянскую комедию

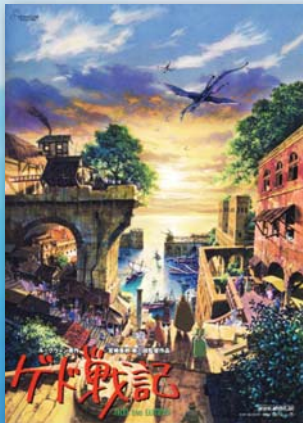
«Прости, хочу на тебе жениться» (первая часть была милой и очень смешной одновременно), а также криминальный триллер «Город воров» с Беном Аффлеком в главной роли.

Конец года, как водится, порадует нас мультфильмами и волшебными историями. Самым ярким и ожидаемым из них будет «Рапунцель: запутанная история», но не стоит пропускать новую интерпретацию «Щелкунчика» и комедийные приключения «Гулливера».

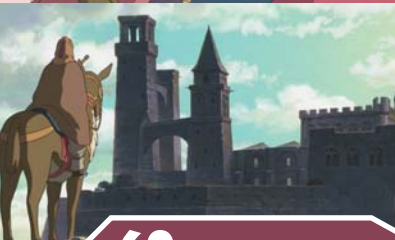
Полный список новинок с датами их выхода, как обычно, смотрите в конце статьи ☺



Вприцк (Due Date)	4 ноября
Паранормальное явление 2 (Paranormal activity 2)	4 ноября
Неуправляемый (Unstoppable)	11 ноября
Ярослав. Тысячу лет назад	11 ноября
Скайлайн (Skyline)	12 ноября
Гарри Поттер и Дары смерти: Часть 1 (Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1)	18 ноября
Три дня на побег (The Next Three Days)	18 ноября
Король говорит! (The King's Speech)	25 ноября
Дьявол (Devil)	25 ноября
Город воров (The Town)	2 декабря
Прости, хочу на тебе жениться (Scusa ma ti voglio sposare)	2 декабря
Быстрее пули (Faster)	2 декабря
Чудаки (Jackass 3D)	2 декабря
Хроники Нарнии: Покоритель Зари (The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader)	9 декабря
Рапунцель: запутанная история (Tangled)	16 декабря
Путешествия Гулливера (Gulliver's Travels)	23 декабря
Щелкунчик и Крысиный король 3D (Nutcracker and the Rat King)	23 декабря
Знакомство с Факерами 2 (Little Fockers)	30 декабря



СКАЗАНЬЯ СРЕДИЗЕМНОМОРЬЯ: ГОРО VS ХАЯО



Когда это аниме только вышло, вокруг него было столько шумихи, что я твердо решила не писать на него рецензию. Во-первых, потому что часто она раздувается из ничего, а на деле оказывается, что предмет восхищения – вовсе не высокохудожественное произведение. Конечно, очередное творение студии «Гибли» вряд ли могла бы постигнуть такая судьба, но я все равно предпочитаю переждать период шумихи, чтобы, когда нагоняемая журналистами и публикой пыль осядет, спокойно и неторопливо (вполне по-японски) взглянуть на очередное творение рук талантливых аниматоров. Общая волна критики и обсуждения больше склонялась в сторону «плохо», чем «хорошо». Процесс создания этого аниме великий и ужасный Миядзаки отдал своему подающему надежды сыну Горо. Судя по отзывам, тот напортил «по самое не могу», да еще и так, что Хаяо сам на него обиделся и теперь уже несколько лет с ним не разговаривает. Многие склонялись к мнению, что это смотреть вообще не стоит.

А теперь продолжение истории. Совсем недавно я увидела по ТВ трансляцию чего-то очередного миядзаковского, но долго не могла вспомнить, что же это и почему я его раньше не видела. Это было вдвойне удивительно, так как я смотрела практически все, что вышло из-под рук дедушки Хаяо. Поэтому сначала я грешила на провалы в памяти и только потом вспомнила про Горо и компанию, о которой мне так не хотелось писать раньше.

К моему удивлению, аниме «Сказанья средиземноморья»

мне очень понравилось. И я ему ставлю твердую «пятерку». Есть такая байка, что Миядзаки очень много лет горел идеей экранизировать бессмертное детское произведение «Пеппи Длинный чулок», а добравшись в итоге до владельцев прав на него, не смог с ними договориться. Как вы понимаете, сейчас все подтверждается юридически; не заплатив денежку автору или владельцам прав на произведение, экранизировать его не удастся. А если сделать это без предварительной договоренности, владельцы быстренько подадут в суд, и вы не только вынуждены будете заплатить огромный штраф, но и, возможно, отсидеть в тюрьме; картину, само собой, снимут с проката. Поэтому Миядзаки не оставалось ничего иного, как найти более доступное в плане авторских прав произведение.

Урсула Ле Гуин – одна из первых знаменитых писательниц в жанре «фэнтези», ей сейчас уже за 80, тем не менее, она не прекращает работу как писатель и критик. На ее счету множество интересных произведений, и «Волшебник земноморья» – одно из них. По слухам, писательница осталась недовольна сюжетной переработкой Миядзаки, и аниме ей не понравилось. Хотя некоторые приводят ее дословный ответ на вопрос, понравилось ли ей аниме так: «Да. Это не моя книга, это ваш фильм. Фильм хороший». Главный герой ее книг – Гед. Именно он вырастает из мальчика, обладающего способностями к магии, в прошедшего многие испытания и лишения волшебни-

ка. У Миядзаки он выступает в качестве второстепенного персонажа, а главная роль отдана Аррену – ученику Гед, которому тоже досталась далеко не самая простая жизнь. Он становится неким маятником между Гедом и его главным врагом, магом Пауком (в японской версии – Ведьма Кумо), из-за того, что страдает от разделения личности на темную и светлую стороны.

Основные нападки критиков касались некоторой затянутости сюжета и его нелогичности. Соглашусь: есть такое. Слишком много философских изречений персонажей, события плохо складываются в общую канву в конце фильма. Многие также отмечают некоторую бедность в описании мира, пустые ландшафты и плохо проработанных персонажей вне действия и сцены. В принципе, это можно объяснить сюжетной предысторией: «Для жителей архипелага Земноморье настали трудные времена: нарушено равновесие в мире, взбунтовалась природа – засуха, плохие урожаи, загадочные болезни скота».

Зрители и критики разделились на два противоборствующих лагеря. С одной стороны, аниме демонстрировалось на внеконкурсной программе 63 кинофестиваля в Венеции, и по окончании его показа зрители устроили овацию, продолжавшуюся более шести минут. С другой – в Японии аниме получило «Малину года», а Горо стал «Худшим режиссером года». И хотя лента собрала в японском прокате более 70 млн., это говорит только об интересе со стороны обычного зрителя.



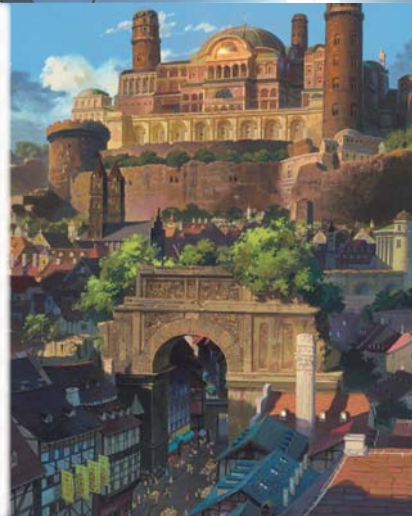
В общем, бедному Горо досталось больше всего. Ведь критиковать самого Хаяо мало у кого из критиков «рука подыметься», а вот сын, который с легкой подачи отца стал режиссером, а кроме этого в жизни сам пока ничего не добился – гораздо более легкая цель. Конечно же, его упрекали в том, что у него нет своего стиля, что он полностью копирует приемы отца. Но подумайте сами: это же студия «Гибли», и у всех ее аниме-лент очень характерный и узнаваемый стиль. Подозреваю, что, если бы Горо сделал что-либо

кардинально другое, его критиковали бы точно так же: мол, отступил от отцовской линии, нарушил традиции и приемы!

К тому же, визуальная сторона на диво хороша. И как не придирайся, хуже она от этого не станет: отличная прорисовка и детализация, восхитительная живая природа, небо – да вы и сами все знаете. Несмотря на затянутость некоторых моментов, действие приковывает все внимание, и смотреть хочется безотрывно. Колоритные злодеи (Паук, Заяц-работоговец) и хорошие герои – каждый со своей историей,

со своими шрамами (душевными и физическими), все они не просто плоские нарисованные картинки, а настоящие личности со своими судьбами и трагедиями. И разрушающийся мир – традиционная миядзаковская декорация к таким личным перипетиям. Музыка, которую, кстати, отметили только с положительной стороны, идеально дополняет сложившуюся картинку. Качество анимации тоже на высоте, так что смотрите, наслаждайтесь и выносите свой собственный вердикт.

Happynews



Дмитрий VENATOR
Кияница



Makoto



Олег Швиگار



SAKURA



Марченко Иван



Кленова Елена



ASKA SHINJI REI
EVANGILION

Результаты конкурса смотри на стр. 63

→ Здравствуй, любимый «Шпили!» и вся его редакция!

Пишу я вам не впервой (та история про людей в пещере «Шпиля» - моё творенье). Да, к сожалению, в этот раз моя фантазия улетела где-то там, а не здесь, поэтому рассказов нет :(. Но есть пару тысяч просьб и вопросов :) . Если можно, то, пожалуйста, выполните их.

1) Недавно вышла бессмертная-2 (ну, вы поняли, что я про «Мафию 2» :)). К ней сейчас выходит полно загружаемого контента. (костюмы, машины, доп. миссии и т.д.). Он же вроде бесплатный, верно? Если можно, выложите их на диск. (Не, я не прошу добавить к журналу 100 дисков с дополняшками, но можно ведь выложить на диск, например, одну историю или три-четыре дополнения. И делать так каждый месяц...)

2) Почему у меня меню диска не запускается?!

3) Известно ли что-либо о дате выхода второй части Старкрафта-2? :

4) А насчёт Мафии – 3 – она вообще планируется? (ну, побудьте экстрасенсами :) !) И что говорят разработчики насчёт Джо? Не оказалось ли у него пушки в кармане и не остался ли он жив?!

5) Что слышно о Left for Dead 3?

6) А насчёт Resident Evil 6?

7) Почему вы не можете выложить коды в виде программы Chetax?

8) Может, вопрос покажется вам рекламным, но... являются ли распространители типа «Прогресс-М» и ему подобных – пиратами? Просто у нас в магазине лицензия стоит рядом с вышеуказанным распространителем и отличается только стоимостью. Если не хотите отвечать – можно не отвечать :).

9) Известно ли что-нибудь про продолжение «Collapse»?

10) (МЕГОскромная просьба :)) Опубликуйте меня в журнале. Я вас очень прошу! Я буду ещё с большей яростью выбивать окно в школе, чтобы поскорей добраться до киоска со «Шпилом»!!! Прошу Вас!!!

Ну, мои просьбы закончились. Спасибо за то, что прочитали моё письмо! Благодарю вас даже за это :)... И спасибо за то, что вы были, есть и будете!!!

Ваш яростный читатель Кирилл.

← Контент к «Мафии» платный, как и к большинству хороших игр. Выгодно разработкам и издателям так подрабатывать на хороших играх, и тут ничего не попишешь. А что касается дополнений от пользователей, то их пока что не так уж много, чтобы можно было сделать выборку качественного.

О третьей части «Мафии» ничего не слышали, но если думать логически: игра удачная, всем нравится – разработчикам выгодно делать продолжение ☺. Об остальных играх: «Резидента» делают, собираются выпустить как можно быстрее (пока пирожки горячие, как говорится), Left for Dead 3 анонсировали, только если верить слухам, но так как даже в кулуарах интернета наступила гробовая тишина, то надежды мало, о новом «Коллапсе» разработчики пока что ничего не сообщали. Зато «Старкрафт 2» собираются продолжить второй кампанией уже в следующем году.

Увы, не на все вопросы получилось ответить, потому что часть из них поставила нас самих в тупик, а на остальные хочется сказать, что мы читами не пользуемся ☺.

← В то время, как власти говорят о том, что в Украине каждая (даже сельская) школа оборудована компьютером, а все школьники имеют к ним доступ, наш внештатные корреспонденты докладывают о совсем иной ситуации:

→ Сиджу я у класі
І думку гадаю -
Чому я не дома,
Чому не іграю ?

Є Borderlands, є Mafia2,
Є Assassins, є в мене "Контра".
Є в мене ігри,
А поруч компа,
Як не крути,
Ніде нема.

Хочу я грати в ігри чудові,
Бо приціл між очима не вимкнеш ніколи!
Весь день я по школі блукаю,
Щодня я у школі комп'ютер шукаю.
Але поруч компа,
Як не крути,
Ніде нема.

І ось після школи прийшов я додому.
І ось він стоїть, в кімнаті чудовій!
На нього я сяду години на дві,
І шпилити буду в ігри свої!

Здравствуйте! Вот такой стих пришел мне в голову на уроке Украинской Литературы, и мне захотелось поделиться им с редакцией лучшего игрового журнала! Мне кажется, подражание Т.Г. Шевченко здесь уместно, так как теперь стих отображает ещё и "Думку" любого современного школьника. С вами был Паутов Ярослав из Днепрпетровска (Уже не надеюсь что меня опубликуют...).

→ Приветствую Редакцию любимого журнала.

И сразу к вопросам к вам:

1) Всегда интересовал вопрос: "Каким образом разработчики игр, к дате выпуска игры, выпускают продукт, который в лучшем случае будет без так называемых 'тормозов' запускаться лишь на машинах вышедших не так давно, если игра разрабатывалась пол года и больше? Разрабы - видят будущее? =)".

2) Как вы могли не упомянуть на страницах журнала о релизе Darksiders на ПК?(я, наверное впервые, узнал о Грандиозной игре, не со страниц журнала, а в сети, чисто случайно=)

3) Тяготя к такому жанру как "slasher", прошёл такие игры как: Devil May Cry 3,4, NinjaBlade, Darksiders, серии Dynasty Warriors (Warriors Orochi, в том числе так, как жлемент мясорубки тоже присутствует), Prototype - ещё то рубилово =), в общем прошу помощи, что посоветуете поиграть в этом же духе? З.Ы. Я простой смертный обладающий лишь ПК, такие вещи как GodOfWar и Bayonetta, мне не доступны, презираю разрабов и хозяина Милкософта =)

4) Спасибо вам за рубрику Anime, вы подвели меня к "невиданному" ранее =) и огромная благодарность за приписку "Если вам понравилось это, посмотрите ещё: ...", вопрос: прочитав 10 номер огорчился что нет фестивалей в Одессе, или вы забыли о них упомянуть? Можете ли вы намекнуть Одесским киношникам что раз в год устраивать в кинотеатре фестивали Анимации - выгодно и забавно? =)

Спасибо вам за всё, не вздумайте прекращать выпуск журнала как минимум до конца света, а там сами решайте =)

Вечно ваш, Рустам, Одесса.

← Ответ на первый вопрос предельно просто и логичен: всем хочется зарабатывать денюжку – и разработчикам игр, и производителям техники. Так что «гонка вооружения» имеет под собой финансовую основу. Правда, только отчасти. Потому что вторая причина состоит в том, что для выполнения всех игровых процессов и улучшения графики требуется больше мощностей компьютера, и тут уже производителям банально приходится поспевать за разработками. Такая себе круговая порука ☺.

Заигрались мы, забыли о Darksiders. Но исправляемся уже в этом номере, честное слово ☺. Что же касается других слэшеров, то ты, в общем-то, уже перечислил все культовые и интересные проекты, разве что «Блад Рейн» и Collapse к ним можно добавить. Так что остается только эмулятор юзать...

Об одесских фестивалях не слышали, но попросим Happyness к ним присмотреться: если что, свиснем со страниц журнала ☺.

Здравствуйте редакция шпиль я хочу выразить благодарность с великим поклоном за веселые видео про игру rawing rabbits мне они очень понравились пришлите пожалуйста еще в следующем номере и скажите мне пожалуйста выйдет ли

- 1) выйдет ли прототип 2
- 2) сделайте биографию одного из редакторов :-):-):-):-):-):-) если можно??
- 3) побойтесь бога и покормите кота у вас в редакции про которого вы писали в 2008 г.

«Кота? Какого кота?» – спросил BondD, доставая бесформенный сверток из-за батареи и выкидывая его подальше.

О втором «Прототипе» мы знаем еще меньше, чем о коте, пока что его даже не анонсировали, но слухи о нем все же есть, и, возможно, он таки будет.

Ну и последнее: клятвенно обещаем написать биографию того автора, кто первым проштрафится или добровольно согласится на такое издевательство ☺. Правда, вряд ли кто из них согласится...

Опять Привед Великой редакции Великого Шпиля! У меня к вам несколько вопросов:

- 1) Играете в Bad Company 2? Я бы не против 1 раз сыграть с вами ^^
 - 2) APB. Миф или реальность про работающие про пиратские сервера?
 - 3) Играете в BFH? У меня главный вопрос - там ставят баны? А то у меня взлом игры (просто я жадный и на "поддержку разработчиков" кучку евро не очень хочу тратить) на примете.
 - 4) Assassin's Creed Brotherhood летом 2011 выйдет?
 - 5) Какую игру мне стоит попытаться описать? (не казуалка а что-то типа РПГ и Акшена)
- Просто когда-то ранее вы говорили мне что писать надо про то что выйдет.
- 6) Кто на мнение авторов круче в Айоне - Асмодиане или Элийцы?
 - 7) Mafia 2 на Сервис паке 3 работает?
 - 8) Я конечно молюсь на мой ПК ^^ но у меня почему-то кажется что надо-бы коробку купить.

Стоит это делать и если да то PS3 или Xbox360?

9) Есть какой-то способ чтобы вас утвердили лучшим игровым журналом в Украине? Если да, то чем я могу помочь?

Ваш вечный фанат Павел Чеканов.

P.S. Мы с вами одной крови!

С пиратскими серверами не подскажем, так как предпочитаем или пресс-версии, или лицензионки ☺. Да и в Айон мы сейчас не играем – «пересели» на другие миры... А вот по остальным вопросам постараемся в меру сил помочь.

Assassin's Creed: Brotherhood обещают выпустить не летом, а в марте следующего года (для ПК), так что ждать не так уж и много осталось. Писать о ней, как ты понимаешь, уже смысла нет – статья уже написана и опубликована, лучше писать превью о какой-то не очень крупной/именитой, но интересной игре, которая выйдет через пару месяцев или полгода. Дальше загадывать смысла нет, так как мало информации.

На вопрос, что лучше PS3 или X360, ответить сложно – тут скорее зависит от того, какие игры нравятся, ведь на каждой из платформ есть свои эксклюзивы ☺.

Подводим итоги «Игроскопа» №9, который был посвящен StarCraft 2. В этот раз мы получили очень много правильных ответов (оно и не уди-

вительно ☺), так что счастливых было брать достаточно просто.

Наши победители:

1. Носова Яна, с. Нова Буда
2. Лой Павел, г. Белая Церковь
3. Кузьменкова Екатерина, г. Северодонецк

Правильные ответы:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Бел-Шир | 3. Донни Вермиллион |
| (Зов джунглей) | 4. Два |
| 2. Валериан Менгск | 5. Пять |

Результаты конкурса Huawei

Подводим итоги совместного с компанией Huawei конкурса, вопросы которого были опубликованы в «Шпиль №10».

Наши победители:

- Виталий Мороз, г. Киев
- Федоришин Олег, г. Днепропетровск
- Сергей Шкодкин, г. Киев

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 Frisby

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Конкурс «Паранормальная активность 2»

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

№1
2010

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демoversии

Civilization V

Arcania: Gothic 4

Полные версии

Handball Challenge Trainingscamp

Dubloon

Cut It

Shareware

Приключения Робинзона Крузо. Проклятие пирата

Тайна Немо. Наугилус

Под покровом ночи. Проклятие оперы

Построй-ка 3. Евроремонт

Принцесса Изабелла. Проклятие

ведьмы

ПАТЧИ

Fallout: New Vegas v1.1 G.E.C.K. Editor

Arcania: Gothic 4 Hotfix (рус.)

ВИДЕО

The Witcher 2

TRON Evolution

HomeFront

Assassin's Creed: Brotherhood

Bioshock Infinite

и другие

ПРОГРАММЫ

Драйвера NVIDIA

Xbox 360 Controller Emulator 2.0.2.76

Keyboard Leds 1.1

БОНУС

Обои для рабочего стола

Музыка

The Settlers 7: Paths to a Kingdom v1.01

to v1.10 Patch

Borderlands v1.40

Amnesia: The Dark Descent v1.0.1

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Симулятор Весела ферма Веселюнь відома гра, лідер всьогі карти! Хіт-парад! Ферма з кривою, відами, пекарнями провадитиме тебе на радість! 007470738	Аркада Ну, пострівай! Легендарна радянська гра, мрія всіх піонерів! Хто не пам'ятає гру Електроника з Вовком, що ловить яйця у кошик? 007470741	Вікторина Хто хоче стати мільйонером? 3 У 3-му виданні це більше можливостей відіграти азарт у боротьбі за мільйон! 007470439	Аркада Шахрай Вони дуже люблять гроші. Але ще більше вони люблять красти гроші! Стрибай, лови, хатай мишки з грошима! 007470752	Перегон R.U.S.H. EX Божественна гонка повертається – з новими автомобілями, катастрофами, що змушують зупинити навіть маневри для крадіжки! 007470668	Додаток Уроки заваблення дівчат Компліменти, фрази для знайомства, безліч корисних порад – все, що потрібне справжньому пикаперу! 007470755	Стрілялка Ліквідатор ЧАЕС 2 Під час зв'язу пошукала автоматна черга і крик, що ледве не помри, тварока! О Боже! Вони вогні! 00747643
Карткова Дурень 3 Зіграй з красунею в підходячу Дурень! Вона не лише красива, але і розумна та любить вигравати. 007470750	Пригоди Spiderman 3 Людина-павук проти злодіїв. Мого здібності тобі відомі, але злодіїв більше. Хто переможе? 0074776	Шутер Counter Strike Легендарний шутер тепер у твоєму мобільному! Ареал азарту, гранати, карти, боти – це справжня Контра. 00747447	Додаток SMS-пошлунок Пишіть коханим красиві SMS! Величезна колекція теплих слів: привітання, вибачення, вітти, жарти і навіть натаки. 007470756	Стратегія Відродження цивілізації 2 Розвинена політична система та кількість дипломатичних важелів, більше 2000 ігрових карт! 007470623	Секс гра Sex Sutra 3 SexSutra Baul партнери Вас не забудуть! Посікник містить детальні картини та опис усіх поз, їх сильні та слабкі сторони. 00747665	Еротичний комікс Хентай-іконікс Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гострі сцени, мега-відверто і мега-запально. Німецькі режисери відпочивають! 007470001
Секс гра Хамасутра: за менею Кевін вирішив похитати кохання за межами стін дому. Відпочи разом з Кевіном на пляжі, в ліфті, або парку. 00747571	Секс гра Секс Двайс Хентай Ви любите похитати своїм таємним бажанням? Відверті, професійні шедеври хентаю не залишать байдужим жодного. 007470609	Секс гра 3D Реал Камасутра: офіс Сучасна камасутра не просто вчить мистецтву кохання – вона вчить отримувати насолоду в звичайному офісі! 007470023	Азартна SEX-Дурень: Гарячі студентки Спокійні студентки почнуть зіграли з тобою в карти на роздільні! «Секс-дурень» – це дві гри. 007470673	Головоломка на розгадка Роздільні Червону Шапочку У шкільній вівка пройди 6 епізодів, граючи у 4 види азартних паїзів. 007470516	Посібник Камасутра Манга Відмінний набір еротичних порад у форматі манги. Загляни в ілюстровану підбірку сексуальних поз. 007470292	Секс симулятор Tantra Посібник тантричного сексу – як пробудити сексуальну енергію, подолати організм і ерекцію. 0074789

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 5900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Стрілялка Вторгнення Постріляти по чужорідних створінням з кулю зовів і кинув з різкої зброї, яку можна придбати за гроші та поповнити її. 00747900337	Космічний шутер Тріада Оновлена версія класичної гри повністю зберігла геймплей, що поєднує простоту аркадних стрілялок і хитрощі-нуліки. 00747900341	Стрілялка Робобомбо У гри 2 види літальних апаратів, 9 рівнів, більше 15 різноманітних ворожніх планів, 6 босів і можливість гри по Bluetooth ударю! 00747900355	Аркада Шалені стрибки Друзі мавпочки! Моно викрас Натягну зоспарку. Все що потрібно: стрибати, халати банани, битися з босами. 00747900351	Бійки. Пригоди Великі Легенди: Вікінги У ролі королів Олів! Одна перемагати гравця та гоїліні – все це лише підготовка перед битвою з синами Лок. 00747900356	Гонки Cannonball 8000 Ці екстремальні вуличні гонки! Будь-яка машина – реальний ураз – з мотуїлним, як дракон, мотором! 00747900357	Гонки Контроль швидкості Драйв і швидкість у тебе в руках. Вибери один з швидких автомобілів і "політай" по захоплюючих міських круговоротках. 00747900360
Аркада Футбол Форева Ти – футболний фанат та обожнюєш гарненьких дівчаток? Мрій зовується! В цій гри ти знайдеш і те, і інше. 00747900345	Навст Обман Вампірів еретиків Деякі з вампірів, здається, допомагають Церкві? Вінсент і його друзі вирішили розібратися у цьому. 00747900347	Логічна Гола логіка Ці дівчатка обожнюють розумних чоловіків. Проведи кмітливості і красу роздільні для тебе. 00747900333	Посібник Мобільний секс-тренер Вирішите все, про що ви ніколи не посміли б запитати. Еротичні іграшки, секрети орального сексу та багато іншого. 00747900363	Навст Мобільна кохання Подружка, яка завжди до твоїх послуг. Будь до неї уважний. Якщо ти не приділиш уваги, вона тебе покине. 00747900364	Гонки Шалений картинг 39 гонки на 12 трасах, у різних кутках планети. Використовуйте зброю. Усі суперники – знайомі персонажі із ігор. 00747900349	Азартна Гральний автомат Симулятор одногокго бандита! Відпочи адреналін азарту без ризику втратити гроші. 007470010
Секс гра Брудний Джек: Дівчатка по викилку Обери дівчину, пиди з нею на побачення і розважайся по повний. 00747900313	Секс гра Брудний Джек: Секс Табір Увіль Ува, що ти – воїтин в студентському таборі. Обери одну з дівчат і покаяй, як Джеку може стати Брудним Джеком! 00747900253	Секс гра Брудний Джек: Секс Лікарня В ролі Брудного Джека, ти потрапивши в клініку для... рабів сексу! Проведи час сексуальних зблудень. 00747900254	Секс гра Казанова: Секс Зірпа Перевер, як насправді займаються еротичні знімки! Відпочи знімальний майданчик і знайомі в найгарячіших сценах. 00747900285	Секс гра Казанова: Секс Концерт Фліртує з привабливою співачкою, сексуальною гітаристкою або розважайся з відчайдушною ударницею. 00747900284	Секс гра Казанова: Секс Детектив У пошуках ідеальної коханки тобі допоможе сексуальна детектив. Флірт лише для справжніх секс-детективів! 00747900286	Секс гра Нічні ігри з Вікторією Вікторія та її подружки бажають зіграти з тобою. Це твій шанс провести ніч з супермоделлю! 00747900334

БЕЗКОШТОВНА ГРА

ROBO DEF

Рободер – ти воїн 21 століття, солдат приватної армії РОБОДЕД. За кожен знищений об'єкт ти отримав гроші на новий бойовий комплекс!

Відправ 007470753 на 4567

БЕЗКОШТОВНА ГРА

«Танчики Pro» – продовження легендарної Абсолютно нові 3D рівня, нова техніка, гаряча танцювальна можливість гри по Bluetooth та ще косякова грабля!

Відправ 007470683 на 4567

заходь з мобільного!

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

кліпи TV програма теми фото анімації MP3 реалтони приколи

гороскоп ЕРО відео

Відправ SMS CYBER 7500 на номер 2,5 грн та поповниш на 7900 10,0 грн

Інструкція: Відправ SMS з кодом на відповідний номер та дочекайся SMS з відповіддю. Перебій: за наявності інтернет-адреси. Увага: для користування послугою у Вас повинні бути активовані та настроєні WAP (Інтернет) GPRS. Послуги надаються повноцінним 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 1033 складає 14 грн, вартість відправлення SMS на номер 4567 складає для Київстар, Дікс – 0,39 грн, Ліф – 0,39 грн, Воєле – 0,35 грн, МТС – стандартна вартість в мережі. Во ціні вказані з ПДВ без ПДВ, утримуються збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,2% від суми послуги без урахування ПДВ. Після кожного місяця і дати виходу цієї розкладки можливі зміни в умовах надання послуг, та забороняється коментувати на доступності розкладання. Актуальна інформація про вартість та умови надання послуг на www.hiton.ua. Винятки питання? Телефонуйте негайно: (044) 585-52-99 з 9:00 до 18:00 у будні дні. ТОВ «Гітон Інтернет Україна», м. Київ, 61010, вулиця 34, оф. 425. У разі помилкового запиту Ви не отримуєте грошей, Оберіть будь-який контакт на цей сайт.

Перевер, чи підтримує твій телефон код? - заходь з мобільного на info.hiton.ua



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™.



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

Комп'ютери BRAIN в Інтернет-
магазині ITbox.ua



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 cache 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, mATX
- 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 зв'язку. **Пентіум, Геймбокс B30, 2.93 ГГц, Джиті/с, L2 кеш 4 Мб, Ейч55, Гігабайт ДжиА-Аш55Эм-Эс2Аш ийАш55, ДДР3, 2хПисАй-Ейкс, САТА2, ІДЕ, 1Гб, ЕсБє8Чє, ЕмАТейкс, ДДР3, 2048Мб, ПисСіз-10600, 1333Мгц, АшДД - 500Гб, САТА-2, 7200 АрПіЕм, 16Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс 250ДжТікс, 512 Мб, ДіВіДієРВ, 1 Гб Лан, ЮСБ 2.0, ЛАН, Аудіо, АТейкс 450 Дабл Ю. Професіонал Б50, ЕсІ156, 3.2 Гц, Ейч55, Асус Пис77Аш55-Эм ЭсАй АйАш55, эс 1156, ДДР3, ПисАй-Е 1бикс, САТА2, ІДЕ, 1Гб Лан, 8СіЕйч, юАТейкс, ДДР3, 4096Мб, 1333Мгц, ПисСіз-10600, шДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПіЕм, 32Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс ДжТікс460 768Мб, ДіВіДієРВ, 1Гб Лан, тиксПіЕс/2, АТейкс 500 Дабл Ю. Ціни наведено станом на 23.06.2010р.