

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

ИГРОВЫЕ ДИСКОВЫЕ ИГРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



№12
2010

**NEED FOR SPEED:
HOT PURSUIT**

Гонка раздора

**GOD OF WAR:
GHOST OF SPARTA**

Охотник
на привидений

**CALL OF DUTY:
BLACK OPS**

Черный
пиар

НА ДИСКЕ:

Полный Привод 3 •

Eternal Dusk •

Deus Ex 3 •



ПОСТЕРЫ:



В НОМЕРЕ:



Saitek X52 Pro



Zotac GeForce GTX580

www.shpil.com

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС - 01727

9 771609 900015





з 12 грудня о 15:00

БОЇ НА ВИЖИВАННЯ



САМЦІ-ССАВЦІ
ДИВИСЬ НА QTV

подробиці на сайті www.qtv.ua

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Конец осени в Киеве в этом году выдался очень непривычный: туман накрыл город, скрыв за собой солнце и ограничив поле зрения несколькими десятками метров. Это даже не туман, а тучи, легшие на землю и неспешно ползающие по лабиринтам городских улиц. В общем, очень жизнеутверждающая погода: одного взгляда за окно достаточно, чтобы вспомнить целую кучу хорроров, начиная с незабвенного Silent Hill, и подумать о том, что разработчики экономят ресурсы видеокарты, при помощи тумана ограничивая дальность видимости. Ну, в Silent Hill это было понятно, а в Кие-ве-то что не так?..

Единственный верный способ отвлечься от злополучных клубов влаги, парящих за окном – свежие игры и работа/учеба. Конечно, последний вариант тоже не сильно веселый и может нагнать пессимизм, покруче любого тумана, но вот игры – совсем другое дело. Тем более что разработчики сейчас как раз ведут арт-подготовку к католическому Рождеству, забрасывая рынок громкими, ожидаемыми проектами, и грех этим не воспользоваться. Собственно, обзоры самых интересных игр, на которые стоит обратить внимание, ты найдешь дальше. А для этого нужно перестать читать этот туманно-облачный опус и перевернуть пару страниц.

За сим откланиваюсь.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Fallout: New Vegas. Американская рулетка 6
Call of Duty: Black Ops. Ops'ы черные, Ops'ы страстные 10
Need for Speed: Hot Pursuit. Жизнь по счетчику 14

To play or not to play

Kings' Crusade. Львиное Сердце. Еще один Крестовый поход 18
Two Worlds 2. Работа над ошибками 20
Lost Planet 2. Глобальное потепление 22
Pro Evolution Soccer 2011. Про эволюцию виртуального футбола. Часть 2011 24
Star Wars: The Force Unleashed 2. Не распускайте силу 26
Cities XL 2011. Игра в города 28
Deathspank. Эпическое РэПэГэ 30
Shank. Мясо по-мексикански 35
James Bond 007: Blood Stone. Серые будни серого агента 36
Borderlands: Game of the Year Edition. GOTY, GOTY, на руках колготы 38
Казуалки. 40

Cell-O-fan

Молекулы. Микроигры 41
Runes Quest. Рунная грамота 41

InDus3

Облака – это бывшие лошадки 42

Карман-и-я

God of War: Ghost of Sparta. Божественная расчлененка 46

Железный бум

Тест-обзор видеокарт. Предновогодний видеосюрприз 48
BRAIN TOP GAMER C1000 (C1000.05). В стиле X 50
Roccat Pyra. Найди десять отличий 51
Sony NWZ-A845. Отсекая лишнее 52
Saitek X52 Pro. Ближе к небу 53
MSI GX740. Жар-птица 54

Columbia Brothers

Devil: Дьявол ездит в лифте. 56
«Папунцель»: Tangled с конем. 57
«Трон: Наследие»: Повезло с наследством. 58

Анимания

Отвязная троица, или Панцумания наступает. 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

P. S. 12-балльная система оценки игр:

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

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (106), грудень 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 22.11.2010.
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 60х90/8

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. Щербакова, 45-а

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

Свідоцтво № 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



ДВА
МИРА II

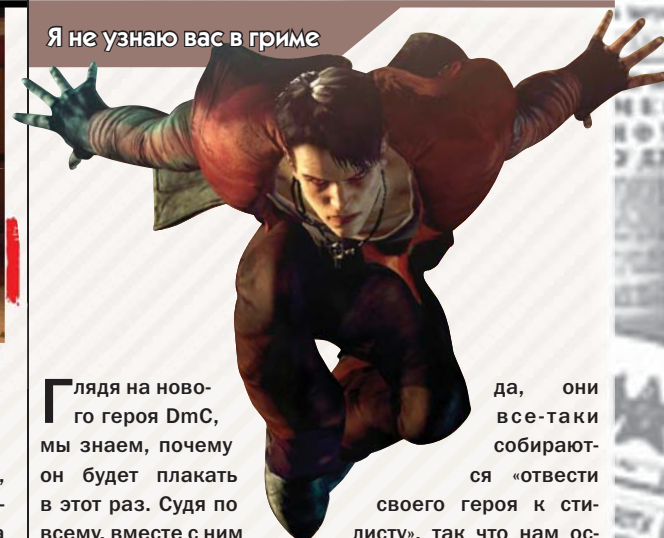
МИСС
«ШПИЛЬ!»
ДЕКАБРЬ

Возвращение великого чувака



Начало следующего года ознаменуется возвращением самого любимого и самого отвратительного героя всех времен и народов, известного своими пакостями и использованием котят в качестве глушителя. Как вы уже могли догадаться, речь идет о Postal 3. Выйдет она на Xbox 360, PlayStation 3 и ПК. Игроку будет предложено спасти мир или уничтожить все, что только возможно. Надеемся, способы и методы для выполнения этой великой цели у главного героя будут не менее оригинальными, чем раньше.

Я не узнаю вас в гриме



Глядя на нового героя DmC, мы знаем, почему он будет плакать в этот раз. Судя по всему, вместе с ним в рыданиях сотрясаться будут и игроки, так как компания Sarcom не желает прислушиваться к общественному мнению и менять образ Данте на более привычный. Прав-

да, они все-таки собираются «отвести своего героя к стилисту», так что нам остается только верить, что после этого герою и нам с вами не поплохееет. На фоне этого новость о том, что игра выйдет только на консолях кажется уже не такой страшной...

Чудный новый мир



Видимо, устав клепать бессмысленные и беспощадные аддоны к King's Bounty, Katauri Interactive взяли за ум и решили вернуть себе любовь геймеров новой MMORPG Royal Quest. Правда, познакомиться с ее миром мы сможем очень не скоро, аж в 2012 году, но зато уже сейчас известны некоторые подробности.

Игрокам необходимо будет уберечь некий ценный элемент от

рук алхимиков. В процессе выполнения этой нелегкой миссии геймеры смогут не только «грабить корованы», но и захватывать замки, участвовать в PVP-соревнованиях, использовать магию и даже выращивать собственного виртуального питомца. Уверены, это далеко не весь список, и он будет со временем пополняться новыми возможностями, ведь до выхода игры еще далеко.

Племена возвращаются



Вскором или не очень времени на компьютеры вернется еще один старый, хоть и не очень добрый, виртуальный мир: Hi-Rez Studios разрабатывают продолжение выпущенной в 2004 году Tribes – одной из популярных и любимых мультиплеерных игр. Помимо замены движка на более современный, разработчики собираются привнести в Tribes Universe еще несколько новшеств, среди которых новый пользовательский интерфейс, мощные визуальные эффекты, акцент на сетевых перестрелках и масштабные битвы с сотней пользователей на одной карте.

Добавка для зомби

Спасение горожан от нашествия зомби, сопровождающееся смачным уничтожением этих самых мертвяков, в скором времени обзаведется продолжением: Exor Studios приступила к разработке бесплатного аддона Zombie Driver: Blood Race. В нем игроки смогут не только спасти еще больше людей и уничтожить еще больше зомби, но и посоревноваться друг с другом в скорости и умении справляться с ролью героя в условиях зомби-апокалипсиса.



Вы не видели лысого?

Похоже, разработчики всерьез обратили свое внимание на старые игры. По крайней мере, они все чаще радуют нас возвращением старых и любимых проектов. Вот и лысый дядька, с которым хорошо знаком каждый геймер, кажется, скоро может вернуться к нам. Прошло уже четыре года с выхода последней части Hitman, но, может, разработчики просто ждут круглой даты, чтобы выпустить пятую игру в серии. Помимо собственных надежд и мечтаний, мы можем полагаться на информацию от бессменного «голоса» главного героя, Дэвида Бэйтсона (David Bateson), о том, что он снова приступит к работе над «Хитменом». Официальной информации пока что нет, но мы ждем и верим.



Даешь NFS!



Компания Electronic Arts решила выдавать каждый год по NFS, чтобы каждый игрок мог выбрать именно то, что ему надо. Еще не все украинские геймеры успели распробовать Need for Speed: Hot Pursuit, а разработчики уже анонсировали Shift 2: Unleashed. Выйдет она уже весной следующего года и продолжит головокружительный реализм «Шифта» 2009 года выпуска. Думаю, не стоит лишний раз говорить о том, насколько сильно мы ждем ее выхода ☺.

Скоро в космос

Любители творить, а не разрушать могут принять участие в бета-тестировании ролевой игры Darkspore. Оно еще не началось, но зато уже можно оставить заявку на страничке http://darkspore.com/newsletter_home.php и ждать этого приятного момента. А ждать, судя по всему, действительно есть чего: игра расскажет



достаточно интересную историю о том, как некая чужеродная субстанция-организм захватила власть почти над всеми планетами; геймеру же предстоит воплотиться в роль пришельца, которому необходимо собрать армию самых сильных воинов и изгнать вселенную от паразитов. Да и выглядит это все действительно привлекательно.



Этот город – самый странный город на Земле

Долгое время для нас было загадкой, почему на основе «Резидента» сделали несколько фильмов, а вот по не менее раскрытому Silent Hill – только один. Видимо, киношники и разработчики ждали прихода в мир кино 3D-технологий, чтобы запугать игрока как можно сильнее, и теперь Майкл Дж. Бассетт (Michael J. Bassett) приступил к созданию сюжета для фильма по третьей



части игры. Более подробной информации о киноленте пока что нет, но уже то, что для

его создания выбрали одну из самых удачных частей игры, заслуживает внимания.

Имперские войны

На просторах интернета появилась новая браузерная стратегия «Войны Империй» (Ministry of War), представленная для нас с вами российской компанией Mental Games. Совсем недавно эта MMORTS проходила бета-тест, и вот теперь она уже доступна любому геймеру.

«Войны Империй» переносят игроков в далекое прошлое, предлагая возглавить Китай, Египет, Рим или Персию и создать собственную могущественную империю. Каждый может вы-

брать свой путь. Кто-то сделает ставку на завоевания и экспансию, а другой предпочтет экономическое подавление оппонентов. Впрочем, без сражений не обойдется в любом случае. Все битвы в «Войнах Империй» происходят в реальном времени, что довольно редкое явление для браузерных игр. Механика рассчитана на сражения между игроками, хотя в «Войнах Империй» есть множество заданий и разнообразных миссий с компьютерными оппонентами.

Узнать подробнее о новой MMORTS можно на странице <http://emgame.ru>.





Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ
750W

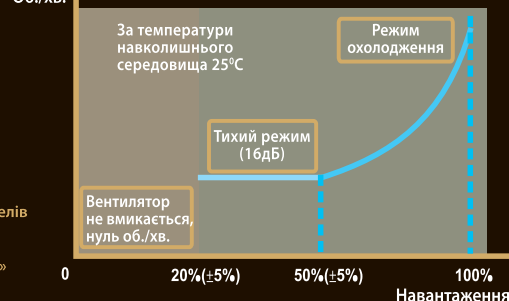


*Seasonic Leads the Efficiency Race!!***

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» |

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



* Сісонік
** Сісонік – лідер перегонів з ефективності

Блоки живлення Seasonic сертифіковані в Україні

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



«Мы будем жить плохо, но недолго»

известный белорусский политик

«Пустошь — мой наркотик»

констатация мною факта

Fallout
NEW VEGAS

АМЕРИКАНСКАЯ РУЛЕТКА

Жанр:

RPG

[www.bethsoft.com/
eng/games/games_
falloutnewvegas.html](http://www.bethsoft.com/eng/games/games_falloutnewvegas.html)

Разработчик:

Obsidian Entertainment
www.obsidianent.com

Издатель:

Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»
www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц,
двухъядерный
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 128 Мб
10 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

Без предисловий

Не очень приятная у курьеров работа. Сам знаю, пробовал. Бывало, везешь в налоговую отчет какого-то предприятия, а там тебя уже встречает злобный дядя в пиджачке с прокурорским удостоверением, и поди ему докажи, что ты не при делах.

Вот примерно так же не подфартило главгеру Fallout: New Vegas. Вручил ему серьезный мээн платиновую казиношную фишку да и отправил по адресу. А по дороге повстречался ему неслучайный пижон в клетчатом пиджачке, который фишку конфисковал, а организм ее перевозчика одарил свинцом из своего хромированного кольта.

На этом сюжет, по идее, должен был бы закончиться, ан нет — судя по всему, в роду у нашего протагониста имелся старичок Логан, который Росомаха, потому как очнулся герой на приеме у местного эскулапа да и стал ему рассказывать, что он и кто он (вот вам и генерация персонажа). Послушав, дохтур выдает вчерашнему покойнику шмот и лут и отпускает на все четыре стороны, чем мы тут же и пользуемся, отправляясь в Пустошь искать нашего обидчика, дабы в доступной форме объяснить ему, почему в Зимбабве по мидоры. А заодно утяжелить его

на дополнительных девять, восемнадцать или двадцать семь грамм свинца.

Прогресс

Как видим, от глобальных проблем спасения всяких там Убежищ, деревень и любимых пап сюжетогрфия «Фолла» наконец-то перешла к обыкновенной жизненной дрязге одинокого человека. Но чем всегда славился Fallout? Правильно: первое задание — это всегда лишь прелюдия к тому, зачем мы на самом деле бороздим отведенный нам разрабами кусок Пустоши. Обзову этот незадачливый спойл интригой и оставляю за читателями-геймерами право самим вкусить прелести всех перипетий сюжетных поворотов аддона.

А аддон, не побоюсь этого слова, шикарен. Давненько я при сдаче статьи без колебаний не утверждал: «Это — железно в мегагейм». А вот тут позволил себе это дело. Вот, например, моего малого в оригинале все устраивало, кроме одного: квестов было не то чтобы совсем мало, но как-то не хватало их — как по количеству, так и по разнообразию. Здесь же, боюсь, даже сами разработчики не в курсе того, сколько именно основных и второстепенных заданий они щедро рукою напихали в игру.

Есть, кстати, у квестов интересная особенность, которая к середине игры перестает доставлять и начинает несколько напрягать. Вот как было раньше — получил задание, пошел, выполнил, вернулся, доложил, PROFIT! А сейчас не так все просто: практически каждый квест тянет за собой еще несколько, просто в качестве побочного эффекта. Собственно, мне это надоело во время выполнения основного квеста (который, кстати, аккуратно проводит нас по кругу игрового мира). Вот нахожу я организм, который в курсе, где мой обидчик. И говорит он мне: «Все скажу, только прогони гулей со станции». Не вопрос — топам на станцию. Кого-то из гулей решит, кого-то обходим, в итоге, приходим к их главному. «Не вопрос, уйдем, только разберись с мутантами в подвале». Решит-обходим мутантов, приходим к главному. «Оки-доки, свалим, только уговори гуля во-о-он в той комнате дать нам ее осмотреть, там железяки для нас интересные». Идешь к гулю. «Да б-га ради, только отвоюй у мутантов мою мадаму». Идешь, валишь охрану, а мадама, как оказывается, уже с арфой по небесам гуляет. И тут уже в обратном порядке идешь по своим квестодателям. С одной стороны, это круто, потому что все как в реальной жизни — одни





проблемы цепляют другие, и ты не просто ходишь по городам, систематично выполняя задания, а действительно живешь в этом мире. С другой стороны, как-то это местами все же надоедает, и возникает желание на очередное «А не мог бы ты...» сказать «Не мог бы! Достали! Нашли самаритянина!». А если серьезно, то квестам в игре конца-края не видно, и в этом вся ее крутость. Чай, в РПГ играем, а не в «дьяблу» какую-то.

А-лайф

Реализма в игру привносит и тру-хардкорный режим, в котором намного сложнее лечиться, а сама жизнедеятельность очень напоминает то, что одна киевская игродельная контора обещала впихнуть в первый «Сталкер». Судите сами: стимуляторы летят не сразу, а со временем, конечности без докторского саквояжа не пришьешь, а уж все остальное – вообще песня. Помимо банальных хитпоинтов, есть у персонажа четыре, так сказать, графы состояния – сон, голод, обезвоживание и облучение. Запустишь какую-то из этих потребностей, и вуаля – характеристики будут падать, усложняя нашу и без того нелегкую игровую жизнь. При этом все потребности разрешено удовлетворять по-разному: можно поспать, а можно выпить колы, от чего спать захочется меньше, но обезвоживание увеличится. Или можно слопать какой-нибудь радиоактивный перец – есть перехочется, зато получим дозу радиации, и еще сильнее захочется пить. Нельзя сказать, что из-за этого вся игра превращается в

поиск жратвы, но при закупках, по крайней мере, всегда стоит заботиться о том, чтобы наш протагонист не склеил ласты по тем или иным причинам, связанным с недоеданием или жаждой.

Флэшбеки

Весьма порадовала парочка приятных флэшбеков в сторону Fallout 2. В частности, еще в третьей части я ожидал увидеть мутанта Маркуса, который, по библии «Фолла», ушел на восток от Калифорнии. Теперь я знаю, почему он не дошел – на юг забрел, редиска радиоактивная, в чем мы можем убедиться, встретив его в New Vegas. Также разрабы вернули нам старых знакомых, служивших в Fallout 2 стартовым источником экспы и денег – простых, золотых и огненных гекко. Еще я обрадовался было, наткнувшись на место с разбитой повозкой с дохлой двуглавой коровой (брамином то есть), гордо названное «Место гибели каравана Кэсседи». Впрочем, дальнейшие поиски этого великого бармена из Волт Сити увенчались разочарованием – Кэсседи оказался некоей мутной девицей, ни разу не напоминающей знакомому нам по второй части остролова.

Но одним из самых приятных флэшбеков однозначно было старое звуковое сопровождение, точнее – музыка. Да, помимо собственных треков, тут нередко звучат старые добрые темы с Военной Базы, Анклава, Нью Рено и многих других мест второй части. И это есть очень даже гуд.

Кроме того, игра похорошела и визуально. Теперь Пустошь больше напоминает саму себя. А виной тому смехотворно малое изменение: всего-то кустиков добавили побольше, а бродить уже стало много интереснее и приятней. Долой голые камни!

Кстати, упоминая о локациях – до сих пор вот слегка озадачен маленькой неувязочкой: вот вроде действие происходит в Неваде, на руинах старого доброго Вегаса. А до Нью Рено отсюда далековато. Но вот загвоздка – помните здоровую вывеску на въезде в Рено? Которая «Рено. Самый большой маленький городок в мире»? Так вот, вообще-то этот транспарант в наши дни украшает, кто бы мог подумать, город-негерой Лас Вегас, штат Невада. Так все же, где тогда Лас Вегас – в Рено или в Нью Вегасе? Надо будет подумать на досуге.

Арсенал

Ассортимент берданок и вундервафель вполне зачетно подкорректирован и дополнен. В частности, теперь я, наконец-то, смог поюзать такое добро оружейного строения, как автоматический гранатомет. Соскучился я по нему с армии, да... Только тут он не станковый, а ручной. Более того, и на него, и на многие другие стволы можно развешивать всяческие приблуды типа ночных оптических прицелов, глушителей, увеличенных магазинов и ет сестера. Жаль только, что снять установленный аттач уже нельзя. А это бывает неприятно, особенно, с учетом того, что некоторые стволы с учетом приблуд разрабы





тупо не успели или забыли нарисовать, так что не очень удивляйтесь, если 10-мм пистолет после установки глушителя станет невидимым – у меня так и было.

Имеется у парка смертоубийственной техники парочка интересных дыр. Самая вкусная из них, которая явно понравится манчкинам, читерам и прочему люду, не стесняющемуся легких путей – возможность валить в режиме укралки в риал-тайме с нереальной для режима VATS точностью и при этом вешать крыты почти так, как при 10й удаче и перке «Снайпер». В сочетании со стартовой винтовкой, оптикой и глушителем этот баг дает возможность почти не использовать в игре остальное оружие. Впрочем, всегда есть выбор – пользоваться багами или нет, но это я уже оставлю на твою, геймер, совесть.

И еще, пожалуй, посвящу всем читающим сие манчкинам один баг, найденный на досуге моим малым. Баг этот следующего свойства: вот приходим мы к торговцу, а у того на столах плазмопушки, огнеметы, пулеметы – ух! А навык вора у нас не прокачан (кстати, теперь за воровство далеко не всегда и не везде отнимается карма). Что делать? Как получить халяву? А вот так – наводимся на аппетитный рулез и нажимаем, если правильно помню, Z. При этом предмет повиснет перед нами, как бы взятый в руки, а-ля «Халва 2». Идем с ним в укромное место, там бросаем и абсолютно спокойно тырим. Вот она, халява! Особенно классно работает в магазине энергооружия в Нью Вегасе.

Гербарий и машинерий

Кроме всего прочего, в игру вернули поиск травок и собираемые различного добра из другого, потенциально бесполезного, добра. Правда, ни одного рецепта для пушки-пылесоса или гвоздемета я не нашел, зато можно приготовить кучу других полезностей – аптекчек, патронов, стимуляторов и иже с ними. Уж поверьте, список таких самоделькинских рецептов в стиле «Сборка плазменной мины для чайника» реально удивляет.

Персоны грата и нон грата

НПЦ весьма неплохи. Они разные, их много, и истории каждого из них интересны. Что понравилось – для убалтывания персонажей далеко не всегда достаточно иметь прокачанный «разговор», часто нужно еще знать, так сказать, предмет дискуссии. Вот хотим у деда-шахтера взрывчатки выпросить – будь добр хорошо ее знать, а то никакого динамита не видать.

Из старых знакомых группировок до Нового Вегаса добралось только две – НКР и Братство Стали. Причем по дороге они не слабо так изменились. Братство трусливо жмется в своем бункере и носа наружу не кажет, НКР же всюду ударились в экспансию и, если можно так сказать, «обомжилась». Вот взять патруль НКР из второй части – это ж сила: комбат армор, автоматические дробовики и парочка шестистволок. А что теперь? Невнятная полукожаная бронюшка, напоминающая о Первой Мировой, да М-16, причем, судя по цевью, довьетнамского периода. Ну и в

конце будет пара-тройка НКРовцев в недо-паверарморе, и все-то. Не впечатляет, честно.

Новые группировки весьма специфичны. Есть Великие Ханы – горный клан полудиких бабуинов в коже. Есть Бомбисты – обвешанные гранатометами буки-отчужденцы, и Легион Цезаря – вообще банда сумасшедших макак с динариями в качестве денег, одеты они в подобие римского армора, с кучей амбиций, комплексов и с лидером-читером, который по сложности убийства хорошо так переплывает старого доброго Фрэнка Хорригана с его плазмопулеметом. Ну и еще имеется целая куча забытых поселений, коммун наркоманов и прочих криминальных, социальных и криминально-социальных структур, которым в срочном порядке придется иметь дело с нашим персонажем, владеющим страшным заклинанием Save/Load.

Аутро

А вообще, о Fallout: New Vegas можно говорить очень долго. Благо, куча квестов, фракций, линий элайнмента и развития обеспечивает ему нереальную реиграбельность. Две недели мне понадобилось, чтобы в жарном порядке пройти игру. Насколько же можно застрять, никуда не спеша и просто лениво бродя по этому миру без конца и края, выполняя задания и исследуя каждый метр территории – я даже боюсь себе представить. А вам порекомендую не представлять, а просто сыграть в это.

Михаил «Фокс» Лисица

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

ОЦЕНКА

11

КОНКУРС

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

Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №2 2011 года

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

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

Disney
ТРОН
НАСЛЕДИЕ
В КИНО, 3D И IMAX 3D
С 30 ДЕКАБРЯ

1 Какой актер сыграл в первой и второй части «Трона»?

- A. Джефф Бриджес
- B. Гарретт Хедлунд
- C. Джеймс Фрейн
- D. Майкл Шин

2 Какая известная группа написала музыку для фильма?

- A. A-HA
- B. Rammstein
- C. Daft Punk
- D. «Руки вверх»

3 Какая марка мотоциклов засветилась в фильме?

- A. Harley Davidson
- B. Dukati
- C. Kawasaki
- D. «Ява»

4 Сколько лет прошло с выхода оригинального «Трона»?

- A. 28
- B. 20
- C. 15
- D. 45

5 В каком году вышла Tron 2.0, игра по фильму?

- A. 2003 г.
- B. 1995 г.
- C. 1983 г.
- D. 2009 г.



Каждый победитель конкурса получит уменьшенную копию одного из персонажей фильма «Трон: Наследие». Фигурки можно рассмотреть подробно на сайте www.tron.in.ua

CALL OF DUTY BLACK OPS

OPS'Ы ЧЕРНЫЕ, OPS'Ы СТРАСТНЫЕ

Жанр:

FPS

www.callofduty.com

Разработчик:

Treyarch

www.treyarch.com

Издатель: Activision

www.activision.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц
двухъядерный
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 256 Мб, DX 9.0c
12 Гб на жестком диске



PS3 | PS3 | WII | X360

Жадность фраера прокормила

Деньги. Много-много-много денег. Еще больше. Плавать в деньгах, есть их и закуривать от них дорогие сигары. Молоть деньги на мелкие кусочки и добавлять по три чайные ложки в чашку кофе. Использовать вместо туалетной бумаги. Построить трехэтажную виллу... из денег.

Возможно, не слово в слово, но приблизительно так выглядит бизнес-план Activision последние три года — с тех пор, как Call of Duty 4 вышел и внезапно стал самым популярным военным шутером на рынке. Заслуга эта принадлежит, безусловно, компании Infinity Ward, которая стала для издателя уткой, несущей золотые яйца. Но это не помешало ему пнуть гордую птицу после некоторых несогласий и отдать флаг серии Call of Duty вот уже в третий раз в руки Treyarch. Перед ребятами стояла невыполнимая задача: повторить подвиг обеих игр Modern Warfare и даже превзойти их. Иными словами — снести яйцо из платины. До самого момента релиза не было полностью понятно, что из него вылупится: прекрасный лебедь, гадкий утенок или омлет на завтрак. После долгого и напряженного высиживания разработчики смахнули пот со лба, встали с гнезда и представили на всеобщее обозрение Black Ops.

После прочтения съест

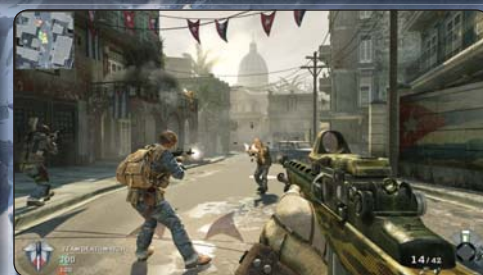
На протяжении своей эволюции серия Call of Duty теряла серьезность по отношению к сюжету. До уровня документальности никогда не доходило, но первые части так или иначе старались вписываться в рамки исторической достоверности. С появлением Modern Warfare сеттинг перенесся в недалекое будущее, что позволило разработчикам дать волю фантазии. В итоге, получилось красиво, но банально: хорошие американцы с британцами убивают плохих парней, спасают мир и переводят престарелых бабушек через дорогу, а злые русские запускают ядерные ракеты, пьют водку и пишут неприличные слова на всех заборах мира. Black Ops же старается совмещать красивую сказку и суровую реальность событий, происходящих в разгар Холодной войны. Получилось весьма удачно, даже несмотря на постоянное желание упрекнуть сюжет в излишнем пафосе и легкой предсказуемости. Впрочем, если ты знаком хотя бы с одной из последних игр серии, тебя это не удивит. Масштабные взрывы и эпические скриптованные ролики здесь правят бал, а уровни блещут разнообразием, заставляя игрока быстро маневрировать между различными местами, персонажами и временными периодами.

Но свежесть в кампанию вносит не столько сам сюжет, сколько манера его подачи. Главный герой Алекс Мэйсон очухивается привязанный к стулу в комнате для допросов, где неизвестные личности пытаются добиться от него информации о неких числах. Отчаянно напрягая все свои математические знания и память одновременно, Алекс пытается вспомнить, что же, в конце концов, произошло. Каждая миссия является одним из его многочисленных воспоминаний, сложив кусочки которых можно увидеть полную картину. Treyarch не постеснялись впихнуть в игру пару-тройку исторических лиц, а также обрадовать ветеранов старыми (и заметно постаревшими) знакомыми из своего предыдущего творения World at War.

Собрав все это в кучу, можно смело утверждать, что перед нами самый интересный сюжет из всей серии. Очень хотелось бы сказать то же самое о геймплее, но не тут-то было...

В черном-черном городе

Когда появились первые приставки, использующие диски вместо картриджей, у разработчиков начался массовый понос глупыми играми в стиле «интерактивный фильм». Все происходящее на экране было предварительно записано на видео, а сам



игровой элемент заключался в нажатии определенной кнопки в нужное время. Игровой процесс Black Ops недалеко ушел от этого принципа и напоминает поездку в туристическом автобусе без остановок. Гид периодически обращает твоё внимание на ту или иную достопримечательность, но у тебя нет возможности толком исследовать, потрогать и понюхать ее. Время от времени нам дают посидеть за стационарным пулеметом, покататься на мотоцикле, поплавать под водой и даже поуправлять отрядом в стиле Commandos. Эти моменты вносят приятные ноты разнообразия в игру, но они слишком коротки и линейны. Вся суть кампании заключается в перебежках от одной скриптованной сцены к другой, с постоянными перестрелками между ними. И все бы ничего, но сами перестрелки совершенно не радуют.

ИИ у противников отсутствует напрочь: они прячутся за одними и теми же укрытиями, совершенно бесцельно высовывая оттуда голову, словно призывая пустить в нее пулю, под открытым огнем перебегают с места на место и совершенно суицидально бросаются в ближний бой. В это время твой напарник может спокойно стоять и смотреть им прямо в лицо, мирно пуская очереди в случайном направлении и думая о зеленых единорогах. В таких случаях от игрока обычно требуется одно из двух: либо убить всех противников, либо добраться до

определенной точки на уровне, после покорения которой все недруги внезапно одновременно умирают от насморка. Это выглядит не менее глупо, чем их постоянные возрождения, из-за которых создается впечатление, что за каждым углом в игре есть машина для клонирования, регулярно натравливающая на тебя орды вооруженных до зубов и тупых до ужаса воинов. Попытки сделать что-либо целесообразное, вроде обхода их с фланга, заканчиваются неудачей, поскольку они всегда знают твоё точное местонахождение и держат тебя под постоянным огнем, даже через стены и дымовую завесу. Особенно ярко эти недостатки проявляются на максимальном уровне сложности, который противопоказан даже самым хардкорным геймерам. Разбитая клавиатура и нервный срыв гарантированы. Более низкие сложности превращают на первый взгляд невозможные в прохождении участки в прогулку по парку и позволяют насладиться происходящим. Было бы веселей, если бы кампанию можно было проходить в кооперативе, но любителям сражаться плечом к плечу остается довольствоваться выживанием в полюбившемся игрокам режиме зомби-нацистов.

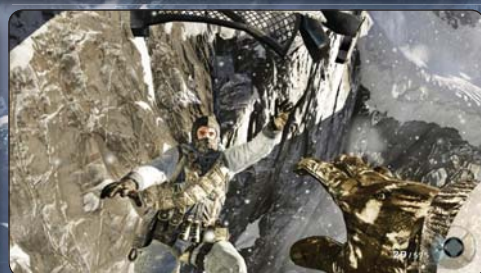
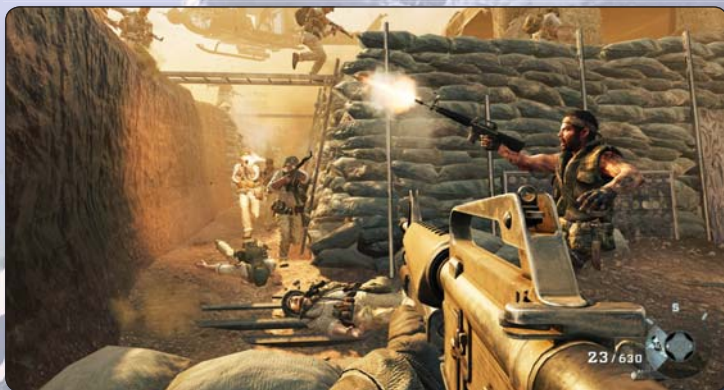
Несмотря на все ее недостатки, нельзя сказать, что одиночная игра здесь плоха. Она лишь шагает по стопам предшественников, спотыкаясь чуть чаще них. Это замечательный интерактивный фильм, но отнюдь не игра.

Lag Ops

Ни для кого не секрет: чем убивать тупых безмозглых ботов в кампании, куда приятней убивать тупых безмозглых людей в мультиплеере. Почему? Для непосвященных: сетевым баталиям Call of Duty разнообразия придает возможность создавать свой класс солдата, выбирая для него оружие, экипировку и три способности, именуемые перками. Также игрок награждается приятными бонусами за серии убийств. Но чтобы получать истинное удовольствие от всего этого процесса, необходим баланс, напроць отсутствовавший в Modern Warfare 2. Treyarch прислушались к советам игроков и не стали наступать на чужие грабли. Изменений много, и они существенны, но разработчикам при этом каким-то чудом удалось сохранить старую атмосферу мультиплеера.

У всех видов оружия существенно повысили отдачу, дробовики перенесли из вторичного слота экипировки в первичный, а за преимущества стрельбы по-македонски придется расплачиваться отвратительной точностью. Перки «Убойная сила» и «Джаггернаут», увеличивавшие в предыдущих частях огневую мощь и сопротивляемость к урону, канули в лету, уступив место более интересным и сбалансированным способностям. Награды за цепные убийства больше не засчитываются в цепь. То есть вызванный тобой за шесть убийств минометный удар не сможет заработать тебе еще





одним убийством вертолет, пока ты вытираешь пузом пол где-то в укромном уголке. Кстати, карты просто божественны. Им, конечно, не хватает того же уровня индивидуальности, который присущ творениям левел-дизайнеров Infinity Ward, но кемперство здесь не приветствуется. Многочисленные проходы и большие открытые территории заставляют игрока постоянно двигаться, тактически используя углы и доступные укрытия. На перечисление всех изменений мультиплеера в деталях ушло бы несколько страниц, но все они, так или иначе, работают на пользу игре.

Пожалуй, самой оригинальной инновацией стала финансовая система. Параллельно с опытом, ты зарабатываешь деньги, которые можно (и нужно) тратить на покупку оружия, модификаций, перков и наград за цепные убийства. При большом желании повыпендриваться и возможности раскошелиться, можно купить себе боевую раскраску, создать собственную эмблему и прилепить ее на оружие или даже поменять цвет и форму коллиматорного прицела. Набравшись денег и уверенности в обычных сражениях, можно отправиться в один из четырех режимов «Пари». Участие в такой игре стоит 500 очков, за которые ты получаешь возможность участвовать в дезматче против пяти других игроков. Суть в том, что игроки, занявшие первые три места, распределяют между собой выигрыш, а последние три ос-

таются ни с чем. Правила каждого из режимов «Пари» оригинальны, изысканы и постоянно прогоняют адреналин по телу.

Если закрыть глаза на дураков и изучить все дороги, в мультиплеере Black Ops на момент написания этой статьи остается три беды: лаги, читеры и ужасная система респы (возрождения). Не удивляйся, если в только что очищенной тобой комнате внезапно появится противник, причем прямо за спиной, а то и у тебя на глазах. Разработчики, правда, бьют себя сапогом в грудь и головой об стол, утверждая, что о проблеме знают и все исправят в ближайшем патче. Если же матч прошел гладко и ты доволен результатом, можешь пересмотреть его в режиме театра, который автоматически записывает демки всех твоих игр. Причем смотреть можно с любого ракурса, даже от первого лица любого из участников матча.

Вопрос, который, скорее всего, мучает всех поклонников серии – превзошел ли Black Ops титана Modern Warfare 2? По правде говоря, дело вкуса. Как по мне, то превзошел, положил на лопатки, втоптал в землю и плюнул под ноги. Treyarch прыгнули выше головы, причем как своей, так и Infinity Ward.

Черный властелин шутеров

Black Ops создан на движке, являющемся модифицированной версией движка World at War, который в свою очередь модифицирован из движка Call of Duty 4.

Бабка за дедку, дедка за репку. Эта очередь выстраивается к технологии трехлетней давности, но ни на секунду не теряет конкурентоспособности. Это тебе, конечно, не Crysis 2, но внимание к деталям, плавность анимации и потрясающие виды на задних планах держат графику на высоте. Причем нельзя сказать, что игра выглядит существенно лучше, чем ее предшественник, так что ничего выносящего мозг здесь не увидишь. Но разработчики надавили не столько на графику, сколько на зрелищность происходящего, и она не подводит. Особенно, в кампании, где сцены жестокости могут заставить особо впечатлительных людей съежиться. Звук здесь – медаль о двух сторонах. Выстрелы и взрывы не особо впечатляют (хотя, возможно, я переиграл в Bad Company 2, где звук просто сносит крышу), зато музыка подобрана в тему и со вкусом.

Что ждет серию в будущем? Никто не знает. Но пока мы ждем следующих шагов от Respawn Studios и Sledgehammer Games, можно смело убивать время в Black Ops. Игра вышла слегка сырой с точки зрения исполнения, но патч-другой сможет исправить все ее нынешние проблемы. Если ты сможешь временно закрыть на них глаза, оторвать от нового Зова Чести тебя сможет разве что зов природы, и то ненадолго.

Дима [Butcher] Язовицкий

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

ОЦЕНКА 11

КОНКУРС

Как и было обещано, публикуем
итоги совместного со студией
Paramount конкурса по фильму
«Паранормальная активность 2»

1 : 41 : 19 AM
NRSRY-6

ПАРАНОРМАЛЬНЫЕ ЯВИЩА 2 3 4 ЛИСТОПАДА

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

ЗЕРКАЛО:



1. **Бабинчук Иван**
с. Медина, Галицкий р-н
2. **Бухно Сергей Сергеевич**
г. Львов
3. **Александр Коваленко**
г. Запорожье



ФОНАРИК:

1. **Шурко Данила**, г. Львов
2. **Панчовская Лариса**,
г. Тернополь
3. **Марик Петр Евгеньевич**,
г. Одесса
4. **Власюк Виталий Владимирович**,
г. Першотравенск
5. **Дмитрийчук Атон Игоревич**,
г. Херсон
6. **Голуб Юра**, г. Киев
7. **Жилкин Владислав Николаевич**,
г. Днепропетровск
8. **Федоришин Олег**,
г. Днепропетровск

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



ЖИЗНЬ ПО СЧЕТЧИКУ

Жанр:
action

hotpursuit.needforspeed.com

Разработчик:
Criterion Games

www.criteriongames.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:

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



PC | X360 | PS3 | Wii | iPhone | iPad

Так как я не вернул джойстик BondD'y со времен Darksiders, у меня была возможность погонять в NFS и на джое, и на клавише и понять, что это «две большие разницы». Пусть можно поменять рагульскую клавиатурную раскладку на что-нибудь более или менее удобоваримое, но никаким шаманством не выйдет получить того кайфа от вхождения в повороты на дрифте, как при управлении аналоговым стиком. А все потому, что на клавиатуре, как ни старайся, не получится удержать идеальную траекторию.

Начало, конечно, для статьи не самое привычное, да и несколько нелогичное, но мне это показалось достаточно важным – не то, что джойстик у меня (хотя чистосердечное признание освобождает от наказания), а то, что играть лучше не с клавиатуры. По двум причинам не стану говорить, что те, у кого еще нет джойстика – лузеры, и им не стоит играть в Need for Speed: Hot Pursuit вообще. Первая – в числе таких геймеров скоро окажусь и я. Вторая – игра доставляет настолько, что готов смириться не

только с огрехами клавиатуры, а даже со стулом, утыканным иголками. Честно говоря, если бы я сам не играл в эту часть NFS, я бы отчасти не поверил: слишком уж много промахов допускали разработчики раньше, чтобы все вышло так хорошо, но на самом деле это так.

Давайте приступим к подробному «разбору полетов», чтобы понять, что же такого пришлось сделать разрабам, чтобы не просто вернуть в серию жизнь, но и сделать ее еще круче.

И начну я, пожалуй, с того, с чего начинают все, кто описывает эту игру – с перемены разработчика. Этой частью занималась студия Criterion, разработчик серии Burnout. И вот на этом месте большинство игроков делают большие глаза, как будто это само по себе дает гарантию – иначе и быть не могло, конечно же. На самом деле, все не так просто. В помощь «Критерионам» были подтянуты ребята из Dise, прославившиеся классной Bad Company, а также помогавшие делать мультиплеер в Medal of Honor. Как не сложно

догадаться, они тут не машиностроительством занимались, а все той же мультиплеерной составляющей игры. Не хочу преуменьшать заслуги основного разработчика («Критериона» то есть), но заруливает всех и вся новый Need for Speed: Hot Pursuit именно своей социальной ориентированностью.

Социальная сеть

По сути, даже сингл завязан на социальную составляющую. Теперь все твои рекорды будут видны друзьям – естественно, если ты добавлен у них в список дружественных лиц. И как только ты проехал какую-то трассу, поставив при этом рекорд, они сразу об этом узнают и смогут его побить. И только самый настоящий социопат в этом месте задаст вопрос «почему?», все настоящие гонщики знают – важна скорость и результат.

За то, что ты поставил новый рекорд, тебе дают тысячу очков опыта, которые приблизят тебя к 20 уровню. Конечно, это немного, но такие соревновательные моменты возникают достаточно час-



то, причем, чем больше друзей, тем чаще тебе приходится с ними соперничать за титул чемпиона. В этой борьбе каждый игрок за каждый новый рекорд получает дополнительную тысячу очков, так что даже если у тебя всего один друг, увлеченный NFS, вам будет, чем заняться.

Кроме того, очки можно зарабатывать за успешно пройденные трассы и навыки вождения. Например, если ты едешь по встречке, дрифтишь или слипстримишь, получаешь очки за то, сколько ты продержался. Также баллы можно получить за уход от аварии или преодоление выставленного полицией барьера. Полицейские получают очки примерно за то же самое (не считая, разве что, последнего пункта), а также за захват и применение силы – чем круче стукнешь гонщика, тем больше очков насчитают. Причем даже ударить можно по-разному – сзади или в борт; последний вариант дает больше баллов, так как таким образом можно нанести намного больше повреждения. Очки опыта зарабатываются не только в сингле, но и в мультиплере. Дают их за все то же успешное прохождение трасс.

Вторая составляющая социальной части Need for Speed: Hot Pursuit – это непосредственно мультиплеер. Тут есть несколько вариантов: например, простая гонка, привычная фанатам серии; дуэль, в которой участвуют только два игрока – полицейский и гонщик (второй убегают, а первому надо разбить машину гонщика «в нуля»); и самый

интересный режим – погоня на восемь машин. В нем игроки делятся на две команды, по четыре человека в каждой, цели у игроков примерно такие же, как в дуэли. И тут возникают нюансы с использованием оружия. Если один из полицейских вызывает вертолет, то остальные не могут сделать то же самое, к тому же, у всех игроков в команде отнимается одно оружие. Так как в этом режиме (да и вообще в игре) число использований оружия, отведенного на трассу, строго ограничено, действия игроков должны быть более или менее слаженными. И это – не говоря уже о том, что водители должны уметь хорошо справляться с реально сложными и неожиданными ситуациями на дороге – начиная от резких поворотов и заканчивая агрессивными действиями противника. В общем, как ни крути, а с мультиплеерной частью у Need for Speed: Hot Pursuit все обстоит куда лучше, чем можно было бы даже себе представить.

Карьера

Единый сюжет в игре как таковой отсутствует, разработчики убрали его, чтобы игрок мог беспрепятственно и без потери логики перескакивать между двумя ветками – полицейским и гонщиком. Несмотря на то, что задания обеих веток вполне мирно соседствуют на карте небольшой, но довольно разнообразной в плане местности страны Сиикрест (Seacrest), для каждой из них ведется самосто-

ятельный рейтинг и выдается отдельный парк машин. По сути, это два разных человека с одинаковыми именами и аватарками, находящиеся по разные стороны закона.

Перед началом каждого нового заезда в сингле демонстрируется завязка – видеоролик, позволяющий вникнуть в суть миссии. Как пример заданий для гонщиков можно упомянуть тест-драйв «Мазератти», выпущенной лимитированным тиражом. Увы, но после прохождения трассы машину нам не оставляют. Расстраиваться по этому поводу не стоит – мы ее все равно потом получим, причем бесплатно. Машины даются в этой части игры не за вечнозеленые знаки, а за рейтинг. Чем он выше, тем больше машин тебе доступно. Тут еще можно было бы сказать и «круче», но на самом деле в Need for Speed: Hot Pursuit все машины достаточно крутые. Более того, создается впечатление, что перед нами NFS с самым большим количеством лицензированных тачек – по крайней мере, их тут больше, чем в любой другой игре серии. Это, конечно, субъективная точка зрения, но она достаточно близка к реальности.

Физика и графика

О том, что с графикой дела обстоят очень и очень хорошо, можно было сказать еще до выхода игры – судя по роликам и скриншотам. Когда Need for Speed: Hot Pursuit оказалась у меня на компе, я в этом еще раз убедился. Выглядит она действи-





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

ОЦЕНКА 11



тельно великолепно, при этом компьютер средне-мощной конфигурации не тормозит. Увы, как будет себя вести новый NFS на более слабых системах, я сказать не могу. Единственным разочаровавшим с точки зрения визуала моментом для меня оказалось фактическое отсутствие системы повреждения машин. Не стоит думать, что они тут отскакивают, как резиновые, без малейших царапин и повреждений – бамперы гнутся, бьется стекло и фары, но более сильных разрушений нам не показывают. Такого, чтобы машина рассыпалась прямо на трассе, тут не бывает. Сравнивать с прошлыми критерионовскими проектами – с тем же Burnout'ом, например – просто не приходится. Но это игры, рассчитанные на разные впечатления, ощущения и даже категории водителей. Need for Speed: Hot Pursuit, в первую очередь, должен приносить драйв и ощущение адреналина в каждую клеточку и частичку тела виртуального водителя, а Burnout был чуть больше нацелен на реальную физику.

Раз уж мы заговорили о физике, то стоит заметить, что на дороге машины ведут себя аркадно, но, вопреки утверждениям некоторых личностей, у разных моделей есть свои особенности

управления. Самая очевидная из них состоит в том, что автомобили с низким клиренсом очень плохо себя чувствуют при срезках по грунтовым дорогам, притормаживают, из-за чего создается впечатление, что они пузом скребут по земле. В то время как машины с высоким клиренсом на грунтовках не теряют ни скорости, ни управляемости. Соответственно, спорткарам лучше не съезжать на грунтовки, зато на ровной трассе они заметно лидируют. Также физика хорошо заметна при изменении погодных условий – на мокром асфальте сложнее держать траекторию, намного больше шансов улететь в отбойники.

Несмотря на то, что машины ведут себя по-разному, есть моменты, в которых они ничем не отличаются. Например, в заносе при дрифте – тут ни клиренс, ни вес машины не имеют значения. На общем фоне это смотрится не только нереалистично, но и немного нелогично.

Еще один технический, так сказать, момент – это музыка и звук. Как обычно, разработчики подобрали множество популярных свежих композиций. Об удачном наполнении плейлиста говорит уже то, что за все время, проведенное в NFS HP, ни разу не возникло желания отключить

музыку и запустить в фоне что-то из своей коллекции. С озвучкой машин и моторов дела обстоят тоже неплохо – качественно воссозданный рев мотора и визг покрышек по асфальту позволяют глубже погрузиться в атмосферу игры и ощутить прилив адреналина.

Один километр до финиша

Настало время подведения итогов. Впервые NFS стал ориентирован не на сингл, а на сетевое взаимодействие. Причем разработчики пошли в этом деле дальше, чем создатели TrackMania, превратив идею обычной рейтинговой таблицы в самую настоящую социальную сеть. Благодаря такому решению, Hot Pursuit получил бешенную реиграбельность и аддиктивность, добавив элемент соперничества между живыми людьми не только в сетевые заезды, но и сингловые миссии. Это маленькая революция жанра, которую не грех подхватить и другим разработчикам гоночных симов. А пока у Need for Speed: Hot Pursuit нет стоящих конкурентов, остается только ставить все новые и новые рекорды на дорогах Сиикреста. До встречи в Автологе!

Страж беспорядка Ehebichi

InGame

фестиваль видео- и компьютерных игр

БУДЕТ В ФЕВРАЛЕ
БОЛЬШЕ!
ЛУЧШЕ!



18-19 февраля 2011
«КиевЭкспоПлаза»

Свежее игровое железо

Новые игры

Звезды киберспорта

Технологический
партнер



Генеральный
информационный спонсор





KINGS' CRUSADE Львиное Сердце

Еще один Крестовый поход

Жанр:

RTS

www.lionheartthegame.com

Разработчик:

Neocore Games

www.neocoregames.com

Издатель:

Paradox Interactive

www.paradoxplaza.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 3,2 ГГц

ОЗУ: 1,5 Гб

Видео: 256 Мб

4 Гб на жестком диске



4 июля 1187 года султан Египта и Сирии Юсуф ибн-Айюб, великий лидер и полководец, прозванный за защиту мусульманских святынь и борьбу с крестоносцами Салах ад-Дином (Защитником веры), разбил в битве при Хаттине войска иерусалимского короля Ги де Лузиньяна, захватив в плен его самого, грандмастера ордена тамплиеров Жерара де Ридфора и множество других знатных крестоносцев. Судьба созданного по результатам первого крестового похода Иерусалимского королевства была решена. Саладин (так европейцы произносили его почетное прозвище) очень быстро отвоевал большую часть Палестины, взял Акру, и уже к октябрю того же года Иерусалим сдался.

Гроб Господень вновь был в руках неверных, к тому же, в регионе не осталось никакой реальной силы, способной удерживать Саладина от завоевания всех прочих захваченных когда-то крестоносцами земель. Такой щелчок по носу Папы и европейские короли просто не могли проигнорировать. Началась подготовка к новому, третьему Крестовому походу. В нем приняли участие четыре могущественнейших монарха тогдашней Европы, но наибольшую славу снискал король Англии Ричард I по прозвищу Львиное Сердце.

Его драматичное противостояние с Саладином стало основой для множества книг, фильмов и игр. Венгерская студия Neocore Games, известная в первую очередь благодаря весьма оригинальной и интересной стратегии «Король Артур» (и более ранней и куда менее удачной «Крестоносцы: во имя короны»), решила вновь перенести эпохальное столкновение двух великих культур, религий и личностей на наши мониторы.

«Kings' Crusade. Львиное Сердце» во многом наследует черты «Короля Артура», в основе ее все та же классическая, добротная и мало чем выделяющаяся на фоне конкурентов тактическая RTS, дополненная, однако, впечатляющим ролевым элементом и рядом оригинальных решений, которые превращают игру в действительно необычное и интересное приключение.

Геймплей двухуровневый и, на первый взгляд, довольно банальный. На «верхнем», стратегическом уровне мы руководим ходом кампании в целом, выбираем, какой регион будем сейчас атаковать и какое задание выполнять, нанимаем и прокачиваем войска. На «нижнем», тактическом, руководим непосредственно сражением, используя преимущества и нивелируя

недостатки разных родов войск и типов местности. Например, лучники дальше стреляют с холма, но хуже поражают цель, укрывшуюся в лесу, кавалерия сметает все и всех на ровной местности, но теряет свои преимущества при атаке в гору и т. д.

На этом уровне игра представляет собой простую в освоении добротную тактическую стратегию. Она очень неплоха, но сама по себе не может сильно увлечь искушенного в жанре игрока. Kings' Crusade, как и «Король Артур», интересна в первую очередь тем, что органично и очень умело сплетает этот классический геймплей с интереснейшим менеджментом армии между битвами и массой различных интереснейших выборов, которые, при желании, можно даже назвать ролевыми.

С менеджментом все, в общем-то, просто. Разработчики отказались от «корольартуровского» раздражающего найма войск в городах. Собственно говоря, стратегический режим теперь вообще лишен таких излишеств как города, строительство, страны и дипломатия. На мой взгляд, все это не очень шло и «Королю Артуру», и Kings' Crusade только выигрывает от такого минимализма, позволяя сосредоточиться на главном — сражениях и развитии армии.



Теперь мы не водим, зевая, войска по глобальной карте между сражениями и приключениями. Достаточно просто выбрать регион для атаки и подготовить армию. Для этого, помимо простого найма нужных подразделений, доступны различные возможности. Например, можно провести тренировки, повышающие характеристики, но стоящие денег, присоединить к отряду командира и целителя, экипировать подразделение хорошим оружием и прочее тому подобное. Потратить на войско деньги со вкусом, интересом и пользой можно всегда, поэтому их всегда и не хватает.

Пережившие сражение ветераны получают ценные очки опыта, которые также можно потратить на улучшение их характеристик. Особо же отличившиеся в боях воины приобретают особые способности: например, разгромившие подряд несколько вражеских отрядов рыцари научатся более эффективному таранному удару, а удержавшие вражескую кавалерию копейщики – наоборот, смогут лучше держать удар. В результате, такие бойцы превращаются в настоящих терминаторов: что творит отряд рыцарей уровня этак девятого – любо-дорого глядеть.

Что же касается упомянутых выше моментов выбора, то стоит помнить, что в крестовый поход выступили воины и знать со всей Европы, все они хотят большей славы и добычи для себя, потому между различными фракциями есть некоторая напряженность, а

единого и согласованного плана действий у крестоносцев нет.

Перед каждым крупным сражением представители четырех крупнейших фракций – Французского королевства, Ордена тамплиеров, Священной Римской Империи и Папства – излагают королю Ричарду и игроку свой план, зачастую диаметрально отличающийся от планов конкурентов. Какой из них выбрать и каким образом добиваться победы, зависит только от игрока. В основном, конечно, планы выбираются согласно тому, в чем хороша ваша армия. Игроку, собравшему войско, заточенное на таранный удар тяжелой конницы, проще выманить противника в поле и разгромить в прямом столкновении, полководцу же, поставившему на лучников и легкую пехоту, лучше навязать врагу бой на холмах, где кавалерия теряет свои преимущества.

Выбор плана, предложенного фракцией, улучшает отношения игрока с ней. В свою очередь, это дает войскам определенные бонусы. Например, становится дешевле наем командиров и тренировки, в меню найма войска появляются новые (превосходящие свои «обычные» аналоги) отряды, на службу Ричарду приходят герои и т. д. Набор бонусов у всех фракций разный, и чем лучше отношения, тем более мощные преимущества союзная фракция предоставит, поэтому выбирать нужно мудро. Также отношения можно улучшить, решая в пользу фрак-

ции различные тяжбы. Например, после захвата Иерусалима возникнет спор, кому теперь быть королем иерусалимским: французы, немцы и Папа предлагают своих кандидатов, но окончательный выбор за вами. Естественно, что та сторона, которую вы поддержите, здорово улучшит о вас свое мнение и, к тому же, предложит и небольшой «подарок» – например, деньги или новых командиров...

В целом, можно выковать свою собственную отборную армию и пройтись огнем и мечом по всему Ближнему востоку. Да, мы знаем, что в реальности Ричард так и не сумел отвоевать Иерусалим... что с того! Игра позволяет поиграть в альтернативную историю и дойти до самого Багдада...

А потом, взяв на себя роль Саладина, отвоевать все обратно. Кампания за сарацинов также весьма интересна и намного более сложна. В ней нет выбора между фракциями (защищающие свой дом мусульмане не отвлекаются на внутренние противоречия), зато присутствует необычная система научных исследований, в которой, выбирая одну из трех веток развития, игрок улучшает свои войска.

В целом же «Kings' Crusade. Львиное Сердце» – хорошая и стоящая игра. Она немного старомодна, но способна очень достойно развлечь любителя тактических стратегий и просто неординарных игр.

Виктор Патрубок



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

ОЦЕНКА 10



РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Жанр:
RPG
www.twoworlds2.com

Разработчик:
Reality Pump
www.realitypump.pl

Издатель:
TopWare Interactive
www.topware.com

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

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

PC | X360 | PS3 | DS

Вышедшая три года назад Two Worlds поразила мое сознание настолько сильно, что я не могу ее забыть до сих пор. Те страшные несколько часов своей жизни я вспоминаю как страшный сон. Поэтому, когда была анонсирована Two Worlds 2, в моей голове промелькнула мысль о том, что это может быть спасение: если вторая часть окажется настолько хорошей, насколько о ней говорят, я смогу забыть о кошмаре и монстры исчезнут из моих сновидений.

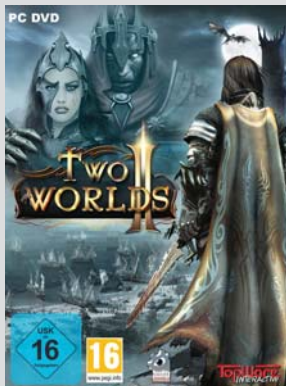
Как и положено РПГ, начинается Two Worlds 2 с генерации персонажа. Есть несколько базовых вариантов, но можно поразвлекаться и самому. Менять можно длину ног и туловища, а также каждую из черт лица — щеки, скулы, глаза, брови и т.д. По идее, тут можно было бы создать что угодно, но на самом деле — только некое человекоподобное существо. Глядя на него после загрузки игры, я с трудом могу назвать его сапиенсом. Но для очистки совести все же замечу, что в сравнении с персонажем, которого можно сделать было в первой части, перед нами предстает высокоинтеллектуальный человек приятной

наружности. А уж то, что он по внешности проигрывает оркам — это такое... Может, разработчики просто питали слабость к оркам, вот и получилась такая ерунда... К тому же, нам ведь не придется смотреть своему альтер эго в лицо — на протяжении почти всей игры, исключая ролики, мы будем видеть его спину, а она у него еще более или менее нормальная, особенно, если на нем нормальные доспехи, а не то рванье, в котором мы бегаем в самом начале.

Выбрать боевые характеристики и навыки персонажа нам не дают: дескать, у нас нет классов четких, и это хорошо. На самом деле, придаться к этому моменту я не могу (даже если бы хотел): на протяжении далеко не самой короткой обучалки нас научат обращаться и с мечами-дубинками, и с луком, и с магическим посохом. Система развития персонажа тоже достаточно неплохо сделана: тут есть достаточно немало разных навыков, каждый из которых можно прокачивать отдельно, некоторые умения открываются только по достижении определенного уровня владения тем или иным искусством. И это действительно хорошо, но только

в теории. Потому что на практике присутствует бешеный дисбаланс. Прокачанный мечник прорубает себе путь легко и просто, он буквально идет по трупам, в то время как лучник или маг получают несколько ограниченными в своих возможностях из-за того, что не могут пятиться и для генерации «выстрела» требуется некоторое время. К тому же, и выглядит ближний бой на порядок красивее.

Прокачать одинаково хорошо несколько умений, чтобы можно было переключаться оперативно с оружия дальнего боя на ближний, сложно, но можно. Потому что есть в Two Worlds 2 нечто от «Диаблы»: количество врагов, например. Пока дойдешь от одного города к другому, если хочешь уничтожить всех монстров, успеешь прокачать столько левелов, сколько ни в одной РПГ не предусмотрено на такой короткий отрезок пути. Ими тут все буквально усеяно. Причем есть как достаточно простые (те же страусы или бегемоты), так и более сложные (человековолки начинающего игрока валят парой легких ударов). В общем, если вы решите стать универсалом, рекомендую вынести постепенно всех «местных





жителей», но начать стоит с четырехногих животных и павианов, а потом уже переходить на прямоходящих врагов. Попутно можно и подзаработать, так как деньги пригодятся – дешевыми местные товары назвать нельзя.

Но освоить систему торговли сложно не из-за разницы в цене продажи и покупки (например, отмычки мы продаем за одну, а покупаем по 13 монет), а из-за не очень гуманного интерфейса. Понять, как именно выбрать несколько товаров сразу – сложно, да и остальные моменты запутаны. Так что велкам на сайт игры, смотреть иконки и их обозначение, в обучалке этого вы не найдете точно.

Что касается боевой системы, то тут помимо отсутствия баланса стоит отметить еще несколько моментов, на сей раз уже приятных. Во-первых, игроку доступны блоки и удары, а также удар прямо из блока. Управляется это двумя кнопками мыши, а также с клавиатуры (спецудары). И это хорошо, потому что красивая драка получается только при некотором усердии и умении со стороны игрока, а не простым заклинанием противника. Это, пожалуй, один из самых сильных моментов.

Вторая очевидная перемена в игре – это графика. Потому что, если отвлечься от морды главного героя, тут все действительно проработано красиво. Стилизовано, правда, по-прежнему под «Готику», но очень качественно, особенно, в отношении архитектуры. При этом особо мощный компьютер вовсе не понадобится – вполне достаточно описанного в системных требованиях. Музыка, кстати, местами тоже хороша, но только когда не переключается

на народные мотивы – они навевают скуку.

От «Готики», кстати, Two Worlds 2 взяла еще несколько черт. Но ругать ее за это не хочется, так как они скорее позитивные. Это реакция местных жителей на взлом сундуков или шкафов с их вещами и сам процесс вскрытия замков при помощи отмычек. Мне это было по душе в «Готике» и нравится тут.

Раз уж мы заговорили о сильных сторонах, то нельзя не упомянуть и того, что на сей раз в Two Worlds 2 есть действительно интересный сюжет. Редко когда разработчикам удается захватить внимание игрока с первого ролика, но это именно такой случай. Да, местами вам будет все надоедать до чертиков, но это не перебивает желания узнать, чем же закончится все это дело. Жаль только, что мешать будет многое и часто. Например, лошадь. Не смейтесь, пожалуйста, меня лично лошадь действительно местами сильно доставала. Она умудряется застревать в камнях, деревьях, оградах и прочих препятствиях, через которые она вроде как должна перепрыгнуть. И если в обычном путешествии это просто треплет нервную систему, то при прохождении «Испытания конокрадов», в котором сильно ограничено отведенное на дистанцию время, это доставит множество проблем.

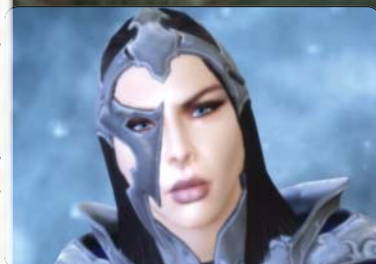
К недостаткам лошади стоит отнести и еще один момент: слезть с нее или залезть в седло надо «пробелом». С его же помощью мы прыгаем (пешком или на коне, неважно). В итоге, периодически игра путает действия: вместо прыжка через толпу монстров мы спешиваемся прямо в нее, и тут главное – быстро достать ору-

жие, пока вы и лошадь не остались лежать на дороге. К тому же, на фоне общего отсутствия тормозов забавно, что игра начинает лагать, как только мы набираем скорость или резко поворачиваем на коне.

К достаточно сильным сторонам относится и мультиплеер. Так как тут нет прокачки, то вполне логично, что игрок волен выбирать расу, класс и умения своего персонажа. Режимов игры тоже достаточно, чтобы можно было получить удовольствие. Не могу сказать, что Two Worlds 2 заточена под мультиплеер, но сделан он тут достаточно сносно, а это среди РПГ все-таки редкость.

Если с первой частью Two Worlds все было однозначно и просто, то Two Worlds 2 вышла куда более спорной. Сказать, что она не лишена глюков – ничего не сказать. Подтормаживания при скачках на лошади, провалы в камни, отсутствие на карте уже открытых порталов, неудобный интерфейс и прочие «мелочи», по идее, должны были бы на корню убить желание играть. Но такого не происходит. Отчасти из-за неплохого сюжета (и прелестной Дар Фа, не скрою ©), отчасти – благодаря тому, что давно уже не было относительно качественных РПГ-мясорубок. То, что Two Worlds 2 понравится далеко не всем любителям ролевых игр – практически аксиома, равно как и то, что ей не конкурировать с той же «Фэйл» или Dragon Age, но достоинств она не лишена. Так что, если вдруг на досуге вы почувствуете, что хотите отправиться в приключение по фэнтезийным землям, попробуйте поиграть в нее.

Alisa



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

ОЦЕНКА

8



LOST PLANET 2

ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ

PG | X360 | PS3

Жанр:
action
www.lostplanet2game.com

Разработчик:
Capcom Entertainment
www.capcom.com

Издатель:
Capcom Entertainment
www.capcom.com

Издатель у нас:
«1C-СофтКлуб»
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб, DirectX 9.0c
13 Гб на жестком диске



Признаюсь сразу – я не любитель командных шутеров, потому что предпочитаю стрелять по любой движущейся или сильно выделяющейся из общего фона мишени. Поэтому я обычно обхожу такие игры стороной, но пройти мимо Lost Planet мне не удалось – слишком уж красивая была игра. Естественно, что пропустить вторую часть, в которой снежные пейзажи сменились джунглями, я тоже не смог – это ж намного интересней, особенно, если учитывать способности художников Capcom и их фантазию.

И действительно, Lost Planet 2 с визуальной точки смотрится просто великолепно. Начиная мы в уже знакомом северном антураже, но долго оставаться нам тут не придется. Не успеешь вспомнить бои с акридами на заснеженных равнинах, как буквально через пару минут оказываешься на борту воздушного транспорта, военного вертолета, и сморишь ролик с объяснением появления на планете E.D.N. III теплых уголочков. Не стоит ждать долгой и витиеватой истории с научными пояснениями и

теориями – ты солдат, твое дело маленькое.

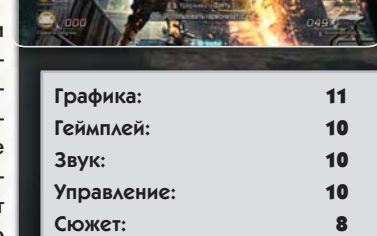
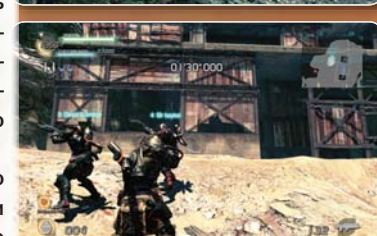
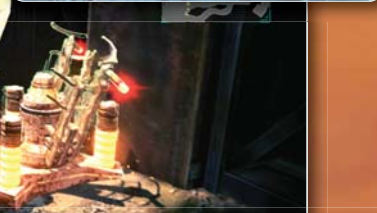
Маленькое, да только вот опасное. И это хорошо понимаешь, когда взбесившиеся от тепла акриды нападают на вертолеты. И тут остается только бороться за свою жизнь и высаживаться на землю как можно скорее. В общем, начало получилось достаточно динамичным и интересным. Причем не только для тех, кто играл и любил оригинальный Lost Planet, но и для новых геймеров.

А еще я не перестаю восхищаться графикой. Во время вот этого самого налета акрид на вертолеты с высаживающимися солдатами я мечтал, чтобы Кэмерон забыл о своем «Аватаре» и снял хороший фильм по LP. Ну, это все мечты, зато посмотреть на акрид в 3D можно – как минимум, игра эту технологию поддерживает. Очевидно, разработчики все-таки делали нехилую ставку на визуал.

Еще большую ставку они делали на мультиплеер. Об этом говорит не только обрывочный и не самый развитый сюжет (не будем придираться – далеко не все хорошие шутеры обладают силь-

ным сторилайном), но и три бота, бегущие у вас за спиной или постоянно умирающие и возрождающиеся на контрольной точке. Назвать их совсем безголовыми я не могу – люди все-таки, хоть и виртуальные, но очень хочется. Первое задание на базе, много пушек. Я постепенно выношу одну за другой, а мимо меня кругами пробегают эти самые три товарища: прибежал, пальнул пару раз, сдох, возродился, прибежал, сдох и т.д. и т.п. Еще веселее смотрится включение буров или охрана контрольных точек: эта троица пристроилась ко мне, вместо того чтобы охранять остальные три точки! И дальше, естественно, ничего не изменится. В общем, как вы уже могли догадаться, играть в Lost Planet 2, как и в первую часть, в одиночку можно, но сложно, точнее – скучно.

Слово «сложно» подходит скорее к другому моменту: к убиению врагов. И дело тут не в том, что на приличном уровне сложности они мрут не очень быстро и охотно, а в том, что прицел, например, нельзя поднять выше определенного уровня.



Это приводит к зависанию геймерского мозга – как, почему, за что? Вместо того чтобы высадить неприятеля, пристроившегося на высоте пары этажей, надо туда бежать ножками. С тросом, который помогает преодолевать препятствия и взбираться на высоты, все обстоит более логично – его можно забросить куда угодно, если только длины хватит. Если вы знаете, что вам надо во-о-он туда, но трос не долетает – ищите площадки поближе, этакий элемент квеста, чтобы мозг не атрофировался совсем уж.

Впрочем, и сложность как таковая у игры достаточно небольшая. Стоит только зазеваться, как приходится проходить все заново с момента последнего сохранения. В особенности это касается уже упомянутых пушек на базах, которые имеют обыкновение быть размещенными в самых неожиданных местах, а также монстров. Мелкие и средние акриды могут нападать со всех сторон, крупные «боссы» зачастую легким движением... эээ... руки/ласты/щупальца/или что там у них еще есть могут вынести весь отряд. Расслабиться можно только при встрече с солдатами противника. Увы, их интеллект ничуть не выше, чем у ваших виртуальных коллег, так что сначала они несколько секунд расчехляются, что и как, а только потом открывают огонь.

Впрочем, если честно, меня такое положение дел – я имею в виду высокую сложность, а не тупых солдат – только раздражает, тем более что при игре с живыми напарниками за их сохранность можно не волноваться – они у меня опытные, ну а виртуальных несколько не жалко. Это, к счастью, не The Thing, в которой без отряда не выживешь никак, да и возрождаются они достаточно быстро. В общем-то, в прохождении с виртуальными напарниками я старался абстрагировать от них и сражаться самостоятельно, тем более что количество и качество врагов, а также выбор вооружения действительно неплохи. Тут есть винтовка, дробовик, снайперка, гранатомет, а также разные гранаты – и это еще далеко не весь список, просто наиболее часто встречающиеся разновидности. В общем, если вы любите веселые пострелушки, то тут вам точно будет, чем заняться даже в гордом одиночестве. Но еще раз повторюсь: Lost Planet 2 – это игра, которую стоит проходить с живыми напарниками, только в таком случае она доставит настоящее удовольствие.

Назвать новое приключение на планете E.D.N. III длинным у меня язык не повернется, и даже пальцы отказываются стучать по клавиатуре это слово в статье о LP 2. Впрочем, если сравнивать с

современными шутерами и экшенами и учитывать ориентированность игры на мультиплеер, то и слишком уж короткой ее назвать нельзя: шесть эпизодов по несколько глав, причем прохождение каждой из них занимает около часа или полутора. Суммарно получается не так уж и мало.

Если честно, изначально поставленные мной оценки были выше, чем они есть сейчас – по крайней мере, я оценил сюжет на «10», но BondD пригрозил мне больше не давать писать ничего, кроме ацтоя в воспитательных целях в течение полугода, и Lost Planet 2 получил более объективные восемь баллов. В свое оправдание могу сказать, что мне обрывочная подача сюжета и отсутствие в боевике-экшене развитого сторилейна не кажутся критичными, а атмосфера боевых действий на далеко не дружелюбно настроенной планете и сюжетная завязка кажутся достаточной подоплекой.

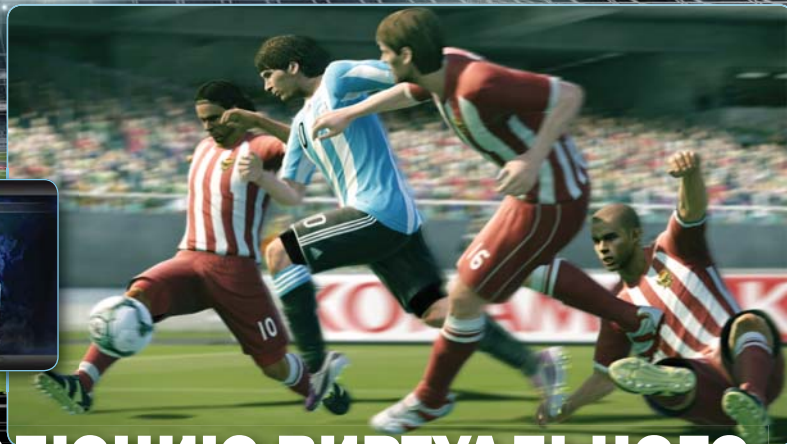
В любом случае, даже если считать сюжет Lost Planet 2 слабым, она все равно остается хорошим командным шутером, который стоило ждать. Некоторые недостатки, конечно, сильно бросаются в глаза, но они не портят итогового впечатления, так что вердикт может быть только один: играть обязательно!

Alisa

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

ОЦЕНКА 10

– Мы ведем репортаж с извечного противостояния FIFA и PES. Только что на первой минуте игрокам FIFA удалось застать вратаря команды PES врасплох.
– Да, такого пенделя он не получал с рождения!



PES 2011
PRO EVOLUTION SOCCER

ПРО ЭВОЛЮЦИЮ ВИРТУАЛЬНОГО ФУТБОЛА. ЧАСТЬ 2011.

Жанр:
sportsim
www.konami-pes2011.com

Разработчик:
Konami Computer Entertainment Tokyo
www.konami.com

Издатель:
Konami
www.konami.com

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

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб, DX 9.0c
8 Гб на жестком диске



Графика: 9
Геймплей: 9
Звук: 8
Управление: 9
Атмосфера: 9

ОЦЕНКА

9

PC | X360 | PS3 | Wii | PS2 | PSP

Эх, и удивили, наверное, японцев мастера электронного искусства, когда внезапно, спустя столько лет, начали работать над игрой серии FIFA для персональных компьютеров. Подобного поворота событий от них уже никто не ожидал, а уж господа из Konami и подавно. Очередное пришествие «эволюции футбола» на компьютеры геймеров больше напоминает прошлые проделки EA. Доработки и новшества, само собой, присутствуют, но общую картину они изменить не в силах.

Первое и главное – вести мяч в игре, отдавать пас или наносить удар по мячу теперь можно под любым углом. Дефолтный девайс персонального компьютера – клавиатура, с этой задачей, увы, не справится, да и тем, кто привык играть на кресте геймпада, тоже не дано будет прочувствовать свободу на все 360 градусов. Выход один – воспользоваться аналоговым стиком на геймпаде. Тут, собственно, и открываются все прелести полного контроля над мячом. Теперь не достаточно указать примерное направление паса в сторону партнера и нажать на кнопку. Кожаный шар можно направлять, куда угодно и с какой угодно силой, и это придает игре небывалый «реализм». Не спешите орать «ГОЛ!», ведь его нужно еще забить, а задача эта теперь и вовсе не из простых. Дело тут

не всегда в опытности игрока, просто, наверное, мнение о реализме у разработчиков не всегда совпадает с нашим ☺. Играть стало намного труднее, и новичков, которые только делают первые шаги во вселенной виртуального футбола, подобный реализм может только отпугнуть. Геймплей PES 2011 стал еще более хардкорным, еще более непредсказуемым и еще более далеким от массового потребления.

Разница с действиями, разворачивающимися на виртуальных газонах PES и FIFA, видна невооруженным взглядом. В FIFA игроки спотыкаются, сталкиваются друг с другом, приминают газон пятой точкой, не успевают на передачу, и все это выглядит естественно за счет плавной и реалистичной анимации. В PES дела с анимацией обстоят несколько иначе. Konami снимали видео настоящего футбола, добавляли в игру новые движения, но все это местами выглядит несколько коряво и напоминает малобюджетный фильм с теми еще ляпами. Да если б только анимация! Визуально FIFA смотрится куда более проработанной и зрелой. Стадион, лица футболистов, погодные условия, эффект подката на мокром газоне – все это радует глаза в FIFA. PES, откровенно говоря, и тут пасет задних.

Однопользовательские ре-

жимы игры монотонные и унылые. Все оффлайновое времяпрепровождение можно обобщить одним словом «мало»: мало лиг, мало футбольных команд, мало чемпионатов, мало лицензий... Благо, не одним оффлайном богат PES: при переносе футбольных сражений в интернет, игра обретает совсем иной облик.

Что еще тут добавишь? FIFA в этом году на голову выше своего конкурента, и проявляется это в различных мелочах и внимании к деталям, будь то картинка выходящая на экран, последовательность звуков с колонок или общее удовольствие от происходящего на поле. Konami в погоне за реалистичностью футбола (во всем своем японском понимании) делают продукт, ориентированный далеко не на массового игрока. К чему они стремятся? Хардкорный геймплей и футбольная идиллия, где за 90 минут давления на кнопки арбитр фиксирует счет 0-0, как в реальной жизни? Этого ли занудства ждет игрок от компьютерной игры, которая сама по себе предназначена для получения удовольствия от игрового процесса? Нет, конкурент PES в этом году куда более динамичный, зрелищный и доступный. Ну а дальше, как в матрице – выбор за вами ☺.

Виталий «Блиндушка» Полищук

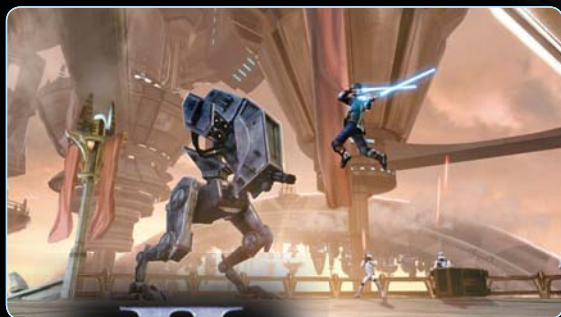


EVANGELION

з 14 грудня по будням о 20:00

ДИВИСЬ на QTV

подробиці на сайті www.qtv.ua



STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

НЕ РАСПУСКАЙТЕ СИЛУ

Жанр:
action, slasher

Разработчик:
LucasArts Entertainment
Company
www.lucasarts.com
Aspyr
www.aspyr.com

Издатель:
LucasArts Entertainment
Company
www.lucasarts.com

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

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



PG 1X360 IPS3 | WII | DS

Давным-давно в одной далекой стране один киношник придумал спецэффект с текстом, медленно уходящим в звездную даль. Прикрутив к нему пафосную музыку, сюжет о звездных рыцарях, принцессе и «силу», он получил фильм, принесший ему славу и огромную армию фанатов. К сожалению, помимо профита, фанаты доставили автору множество головной боли, так как им все время требовалось что-то новенькое: то фильм, то новела, то аттракцион в «Диснейленде», а то и вовсе – игра. И приходится Джорджу Лукасу неустанно трудиться, подгоняя своих работников, чтобы конвейер, клепавший все новые и новые продукты во вселенной Star Wars, работал исправно и постоянно приносил денежку. Конечно, когда производство идет непрерывным потоком, тяжело уследить за всем и не дать некоторым проектам скатиться в ширпотреб. Видимо, именно поэтому появился такой зверь, как Star Wars: The Force Unleashed 2.

Если по финалу предыдущего абзаца вы решили, что LucasArts опустили до ацтца, то спешу заверить, что это не так. На самом деле, выпусти TFU2 какой-нибудь другой разработчик, и будь это игра по другой вселенной, оценка была бы выше. Но все же от такого раскрученного бренда и опытного разработчика всегда

ждешь если не идеальную, то хотя бы максимально близкую к этому игре. И тем больнее, когда ожидаемый возможный хит оказывается очередным проходняком. Но пойдём все же по порядку.

Сюжет игры продолжает события, описанные в Star Wars: The Force Unleashed, поэтому тем, кто в нее не играл и планирует восполнить этот пробел перед прохождением сиквела, лучше пропустить этот абзац. Так вот. Оставалось загадкой, как могла продолжиться эта история после того, как в конце первой части Гален Марек (это настоящее имя Старкиллера) фактически взорвался, высвободив всю накопленную силу, чтобы дать спастись своим друзьям. Но сценаристы нашли лазейку, оживив главного героя в виде клона. Выращенный Вейдером в пробирке, он на удивление живо вспоминает разные важные моменты из жизни Старкиллера, в частности, момент, когда Вейдер живописно насадил его на световой меч. А вспомнив коварство темного лорда, он сбегает из фабрики клонов. Его единственная цель и мысль – снова встретиться с любовью «прошлой жизни» Джуно Эклипс, видения которой будоражат его неустойчивое сознание. Но Дарт Вейдер тоже не лыком шит и, понимая ход мыслей своего ученика, направляет Боба

Фетта найти и похитить Джуно до того, как к ней доберется бежавший клон.

В общем, вы себе можете представить, какой большой простор для качественной мясорубки дает такой сюжет. Но весь этот потенциал пропал зря: фактически, мы галопом проскачем по двум планетам, на пару минут заглянем на третью и маршем пройдемся по внутренностям крейсера повстанцев. Если сравнивать с первой частью, то простор для путешествий нам урезали очень сильно. При этом разработчики не дали раскрыться чувствам клона джедая, не познакомили нас с новыми персонажами и даже не раскрыли образы старых знакомых для тех, кто впервые сел за серию Force Unleashed. Герой, как скоростной электровоз, без промежуточных остановок мчится по прямым рельсам сюжета до конечной станции с титрами, оставляя в финале больше вопросов, чем их было после первой части игры.

Прямым следствием малого количества посещенных планет стало уменьшение разнообразия среди врагов. Фактически, они представленными имперскими вооруженными силами: солдатами, адептами, маленькими роботами, роботами-морозильниками и огнеметчиками, AT-ST среднего и большого размера (шагающие



двуногие сортиры с лазерными пушками и ракетами), живучим роботом-великаном. Эту монотонность скрашивает только гигантский монстр на гладиаторской арене и толпа клонов Старкиллера ближе к финалу игры. В первой «Силе Необузданной» ассортимент врагов был намного более богатым и впечатляющим.

Но в чем сиквел уделывает первую часть, так это в техническом плане. В прошлом году все, кто играл в TFU на компьютерах, смогли оценить подлость разработчиков, сделавших ее не то чтобы неиграбельной, но весьма проблемной в том, что касается управления и тормозов. Отвергательное портирование превратило приключения Старкиллера в муку для геймера, когда он то путался в комбинациях кнопок, то яро ненавидел разработчиков из-за адских лагов во время боя. В новой части разработчики более ответственно отнеслись к портированию и смогли избавиться от постоянных тормозов, ощутимо улучшив качество картинки и анимацию персонажей. Но все же The Force Unleashed 2 поразительно сильно нагружает видеокарту даже при относительно небольшом количестве спецэффектов: это первая игра, на которой система охлаждения выла без умолку все время от старта до финальных титров. С такими талантами разработчикам впору браться за написание собственных бенчмарков.

Управление по сравнению с первой частью стало проще, но

все же иногда тяжело разогнуть пальцы левой руки, ставшие раскорячкой после прохождения некоторых сложных моментов. На джойстике играть, наверное, удобней, но некоторые личности из редакции зажевали мой румблад, дав его на время другому автору, так что это вывод не из личного опыта, а сугубо умозрительный. Единственная проблема, которая может возникнуть с джоем – это управление камерой, особенно, когда нужно отлавливать пролетающих мимо Tie Fighters. Но я уверен на «сто-пситот» процентов, что моменты, когда нужно убежать из-под обстрела, будут проходиться намного проще при помощи аналогового стика.

Прокачка героя практически не изменилась. Можно повышать свои навыки владения силой, тратя заработанные за уничтожение врагов и предметов интерьера очки. Так как талантов у нас не шибко много, то к финалу игры, даже несмотря на небольшую ее продолжительность, мы успеваем поднять до максимума почти все. Осталась также и возможность собирать кристаллы для световых мечей. А так как последних у Старкиллера два, то можно комбинировать преимущества, даваемые разными цветами. Хотя, конечно же, два меча одного цвета дают более выраженный эффект от своего использования. Осталась и возможность собирать в холокранах не только очки опыта и камни, но и костюмы для нашего

персонажа. Помимо различных вариантов самого Старкиллера, можно вырядиться главным героем какой-нибудь другой игры производства LucasArts.

Обидно, что разработчики не стали делать в компьютерной версии The Force Unleashed 2 мультиплеер (в отличие от версии для Wii). Возможно, это улучшило бы общие впечатления от игры. Но они решили добиваться признания другим путем – по ходу прохождения нам будут открываться «испытания». Доступны они из основного меню игры, в соответствующем разделе. Большая часть из них нацелена на проверку умений игрока обращаться с мечами и силой. Что мешало органично вплести испытания в сюжет игры – не понятно, но оставим это на совести разработчиков. Интересней то, чем они заманивают нас взяться за их выполнение: за каждое пройденное испытание мы получаем доступ к видеоролику, раскрывающему подробности происходивших в игре событий. Конечно, я люблю видео, но не настолько, чтобы проходить ради них что-то.

Итог один. The Force Unleashed 2 – это игра для фанатов, с жадностью ловящих каждый новый проект, посвященный вселенной Star Wars. Обычным геймерам кроме нескольких часов любования картинкой, баловства силой и махания мечами (пока не надоест монотонность), она ничего не принесет.



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

ОЦЕНКА

8

Telo

Cities XL 2011

ИГРА В ГОРОДА

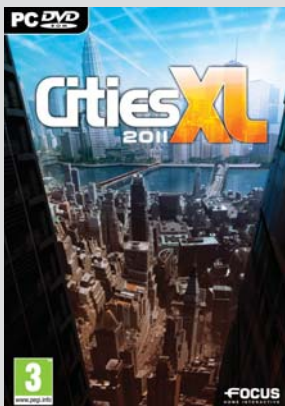
Жанр:
strategy, manage
www2.citiesxl.com

Разработчик:
Focus Home Interactive
www.focus-home.com

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

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

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 512 Мб
8 Гб на жестком диске



PC | PS3 | X360

Год за годом мир игр развивается: появляются новые короли и королевы, «старики» уходят «на пенсию», и мы о них вспоминаем, но не играем. И только в одном жанре королем до сих пор остается серия, первая часть которой была выпущена в конце восьмидесятых. Не сложно догадаться, что речь идет о градостроительных симуляторах и SimCity. Пару лет назад вышла Cities XL, разработчики которой очень много говорили о том, что они делают «убийцу «короля», и собирали информацию и пожелания фанатов, но так и не дотянули, так и не смогли.

Тогда игроки с замиранием сердца думали, что разработчикам просто не хватило немного сил и времени, что следующая часть будет намного лучше. И тут мне бы следовало вас разочаровать, но разве можно это сделать, если и очарован-то не был?..

При первом знакомстве я чуть было не решила, что Cities XL 2011 – это второй блин комом. Обычно так не бывает, но иногда случается. Тем не менее, через несколько дней оказалось, что разработчикам все-таки удалось сделать пару шагов вперед и убрать часть ключевых недостатков. Учитывая, сколько их было в оригинальной версии, игра, конечно же, не стала шедевром, но зато ее можно назвать по-настоящему играбельной. Так что давайте не будем сразу запихивать пациента в мусорный мешок –

может, серию Cities XL еще рано хоронить?

Silent Hill?

Начинаем мы с постройки небольшого городка, в котором есть муниципалитет, несколько домиков и промышленность. Город соединен с внешним миром дорогой, которую игрок проводит до края карты. По идее, когда на «земном шарике» у вас наберется несколько городов, можно торговать с другими поселениями. На практике же перед нами в первой части представал этакий Сайлент Хилл, который вроде бы находится на Земле вместе с другими городами, но связи с ними нет никакой. В онлайн можно было торговать с другими игроками, в сингле возникала ситуация, когда из-за возможности вести торговлю только с одним предприятием город просто загибался от недостатка финансов. Повысив налоги, мы лишь оттягивали момент неизбежной гибели и перехода к постройке и убийству других поселений. В итоге, игра приносила удовольствие только в онлайн-режиме, за который надо было ежемесячно платить дополнительную сумму.

Что же происходит в сингле второй части? По сути, и тут нам разрешено торговать только с одной мегакорпорацией, но теперь можно связать города воедино, используя ресурсы совместно на несколько поселений. Этакая альтернатива «регионам»

из давнего «СимСити». Наконец-то разработчики обратились к первоисточнику!

Газ в машинах, люди по трубам

Что касается особенностей связи города с миром, тут все осталось на прежнем непонятном уровне. Во-первых, как и в прошлой части, всеми ресурсами мы обмениваемся только по дорогам: газ, вода, отходы – все это перевозится в машинах, причем зачастую через жилую зону, и жители города даже не думают этим возмущаться. Даже если вы построите свалку у них рядом с домами, обитатели города не будут протестовать – лишь бы рядом были школа, полицейский участок и больница. Оные заведения, кстати, действуют на строго определенной зоне, что достаточно реалистично, но только в отношении пространства. 20 домов на территории или три – не имеет равным счетом никакого значения.

По-прежнему мы можем торговать людьми. Можно искать обоснования типа «миграции умов» в другие города и компании, но все они получаются нелогичными. Жители города выступают в роли такого же ресурса-товара, как с/х продукция, вода и т.д. и т.п. Наверное, разработчикам хотелось добавить в игру больше параметров, за которыми надо следить, но не таким же образом. Вполне можно было бы расширить промышленность, а то



сельского хозяйства и тяжпрома маловато для реалистичности, вполне можно было бы добавить фабрики и заводы, но этого не произошло.

Большая перемена

Еще одним достаточно важным изменением стало наличие городского транспорта. Не могу сказать, что я сильно сочувствовала стоящим в пробках обитателям этого полумертвого мира, но выглядел город действительно странно. Теперь же, достигнув отметки в 50 000 человек, можно обзавестись автобусными линиями разной протяженности и стоимости. Сам транспорт тоже представлен несколькими разновидностями – начиная от маршруток и заканчивая двухъярусными автобусами. Сделано достаточно логично и удобно, кстати.

В дальнейшем можно добавить в городе и другой коммунальный транспорт, так что с этой задачей разработчики справились достаточно хорошо. Осталось им решить еще одну глобальную проблему, и можно надеяться, что Cities XL превратится в действительно качественную игру.

Жизни.Нет

Самое главное, чего не было в прошлогодней Cities XL и все еще нет в ее наследнице – это жизнь. Создатели игры уверяют, что «люди – это не только цифры в табличках», но самом деле они даже меньше. Обитатели горо-

дов не увольняются просто так, не мигрируют, не развиваются. Здесь нет необходимости отделять промышленные районы от спальных или украшать улицы – помимо эстетического удовольствия для игрока украшательства ничего не дают.

Здания тут не разрушаются сами по себе, не изменяются, не ремонтируются. Один раз построенное стоит веками, а игроку только и остается, что следить за балансом между работниками и вакансиями и уровнем потребления тех или иных услуг. Удовольствия от этого мало.

Геймеры любят глазами

В оригинальной Cities XL графика была хороша. Можно было расслабить напряженные геймплеем нервы, просто приблизив камеру и рассматривая город и местность вокруг, настолько хороши были пейзажи. Новая часть в этом плане стала еще лучше. Отчасти – благодаря проработке анимации, картинка стала не только объемной, но и живой в некотором смысле. Если вам доведется увидеть бредущего по улице человека (а тут это не редкость), он будет двигаться вовсе не как деревянная кукла, а как живой хомо сапиенс. Правда, чтобы компьютер вытянул все это великолепие, он должен быть намного совершеннее, чем оговоренный в системных требованиях. Компьютер, описанный разработчиками и издателем, подойдет только для

минимальных настроек без детализации. Естественно, часть впечатлений будет утеряна. Вполне вероятно, что в таком случае мире Cities XL не сможет зацепить вас, и игра останется всего лишь симулятором города, хотя на самом деле она представляет собой немного больше. Особенно хороши тут ночи у берега – красота, да и только!

Но игра тормозит не только от графических красот. Как только у вас в городе будет больше десяти тысяч жителей с соответствующим образом развитым производством и муниципальными зданиями – готовьтесь к сильным тормозам.

Первая часть серии была похожа на красивую обертку, в которую еще надо что-нибудь завернуть. Изначально разработчики записали в нее кусочек онлайн-игры, теперь же они попытались добавить еще несколько составляющих. Получилось более интересно и достаточно жизнеспособно, особенно, учитывая большое количество карт, зданий и обалденный трехмерный мир. Играть или не играть – решать вам, но ознакомиться стоит. Это уже не тот сырой продукт, которым нас пытались «угостить» в прошлом году, это вполне функциональный игровой мир, в котором можно существовать и развиваться.

Pantera sls

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

ОЦЕНКА

9



Эпическое РэПэГэ

Жанр:

action, RPG

www.deathspank.com

Разработчик:

Hothead Games

www.hotheadgames.com

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Системные требования:

Процессор: 1,7 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 128 Мб, DX9.0c

1,2 Гб на жестком диске



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

ОЦЕНКА

8

Со смертью еще и не такое делали...

Этикет требует сразу знакомить будущего игрока с главным героем эпической саги, с которым предстоит пройти огонь, воду и помет дракона. Но прежде, чем представить вам Смертошлепа, или Шлепка Смерти, хотелось бы отметить одну немаловажную деталь, и я имею в виду не синие трусы на герое. К игре приложил свою руку, мозг, а может и еще что-нибудь Рон Гилберт, создатель Monkey Island. И те, кто знаком с этой древней авантюрой, знают, что от творения Гилберта можно и нужно ожидать в первую очередь юмора и острого сюжета.

Итак, нашему избранному герою с редким именем предстоит искать могущественный артефакт, именуемый Артефактом. Ну и спасти заодно Вселенную, куда уж без этого. Если кто не понял, на протяжении всей игры разработчики жестоко и бессовестно стебуют все то глупое, злое и вечное, что есть в РПГ. Причем не в какой-то определенной, а во всех сразу! Правда, чтобы понять все шутки и остроты, понадобится отличное знание английского языка, в противном случае приключение превратится в обычное клик-рубилово с отвратительной графикой. Хотя даже со слабым знанием языка время от времени не улыбнуться просто невозможно: количество шуток и пародий просто зашкаливает. Даже инвентарь открыть, не похихикав, не удастся.

Что же осталось от РПГ?

Скажем честно, после того, как игру до отказа нафаршировали юмором разной степени

понятности, для элементов РПГ осталось крайне мало места. Ни о каких ветках развития речи не идет, нам доступны только карты с бонусами вроде более быстрой ходьбы или возможности носить армор более высокого уровня. Самих доспехов в игре невероятное множество. Как вам, к примеру, наплечники с попугаями? Старое и ненужное вооружение можно в буквальном смысле слова перемолоть в деньги – при помощи специальной мясорубки. То же самое касается и оружия – чем дальше, тем мощнее и причудливее: полено с лезвием вскоре можно поменять на пушку, стреляющую курицами. Всего в игре четыре активных слота для оружия дальнего и ближнего боя.

Зелья присутствуют, но толку от них крайне мало, разве что мгновенное восстановление здоровья неплохо помогает. В спокойных ситуациях есть альтернатива – перекусить щедро падающей с мертвецов едой.

Квесты делятся на важные и не важные. Для выполнения некоторых даже придется напрячь мозг, хотя тут есть и своя система подсказок: печенье с предсказаниями, которое появляется, как и другие полезные вещи, в виде дропа. От фразы, выбранной в процессе разговора, мало что зависит – квест вы все равно получите, зато можно подобрать шутку, более подходящую игроку по вкусу. Ну а задания готов раздавать буквально каждый – крайне ленивые уж местные. И вообще, не удивляйтесь, если вас попросят раздобыть губы гусей или, например, помет единорога.

Сохранение происходит автоматически, а для быстрого пу-

тешества между точками на локациях можно воспользоваться местными телепортами – будками для уединения и медитаций, в народе именуемыми «нужниками».

Главное, чтоб синий трусель сидел.

Если вы хотите поговорить о графике, то вам нужно к психотерапевту. Она тут, конечно, присутствует, и еще какая! Вы когда-нибудь видели 3D-игру, в которой все объекты нарочито двухмерные, как будто это детская книжка с киригами (бумажными поп-апами)? Теперь считайте, что видели. Ее нельзя назвать однозначным провалом или полным win'ом – она просто слишком оригинальная.

Звук можно описать только одним, но зато наиболее точным словом – эпичный. Смертошлеп говорит пафосно и нараспев, как и положено эпическому герою, который влюблен в себя по самые колготы. Остальные тоже не отстают в своей характерности. Что же касается музыки, то она совершенно не подходит ко всему тому, что происходит на экране. Могу поспорить на треуголку героя, что Гилберт специально заказал нечто, способное идеально дополнить вестерн и вызвать полный разрыв шаблона у игрока.

Результаты вскрытия

Нечто эпичное, сверхоригинальное, пародийное и при этом слабо напоминающее настоящее РПГ – на любителя. На любителя чего? Пожалуй, этот вопрос останется открытым.

Влад Зникеев



GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

МЫ С ВАМИ ЧИТАЕМ ИГРОВЫЕ
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения



ЗДЕСЬ

БЫЛ

ШПИОН

ethic
a world



CALL OF DUTY
BLACK OPS





Мясо по-мексикански

SHANK

Появление нового слэшера на ПК, даже самого аркадного – новость радостная. Но еще более приятной она становится, если игра оказывается по-настоящему хардкорной. Потому что такие слэшеры появляются примерно с той же периодичностью, как снег среди жаркого лета. Правда, иногда заметить выход игры не так просто: вот Shank чуть было не прокрался незамеченным из-за своего небольшого размера и несколько необычной графики. Решив было, что за таким фасадом не может скрываться ничего хорошего, я села играть в Shank просто от скуки. И, как оказалась, не зря. Потому что игра эта действительно заслуживает внимания.

В первую очередь своей хардкорностью. В ней нет простого уровня сложности: только «нормал» и «хард». Отличаются они не столько по сложности прохождения боссов или врагов как таковых, сколько отсутствием в «харде» автоматических сохранений. Проиграл – умер, начинай издалека. При нормальном уровне сложности перед важной дракой или очень уж оживленной в плане прыжков локацией (типа мяскокомбината, где неправильный прыжок заканчивается превращением нашего героя в фарш) игра будет автоматически сохраняться, и в следующий раз вам придется начинать с этой контрольной точки. Учитывая сложность прохождения некоторых (ну, если честно, то почти всех) боссов, это приходится очень кстати.

Сложность убийства главных врагов на каждом из уровней состоит в том, что к каждому нужен свой подход. Первого из них, в клетке, завалить не очень сложно: достаточно просто прыгать. Это в некотором роде разминка. Когда вы дойдете до Мясника, придется намного сложнее, потому что тут недостаточно будет просто орудовать мачете или бензопилой и периодически отстреливаться из пистолетов или дробовика и кидаться гранатами. Придется искать более действенный способ. Точно так же будем убивать и дальнейших врагов – ту же Кассандру, например.

Вообще, игра дает подсказки, но понять, что именно и как надо делать – не так уж и просто. Вроде ты делаешь все, как говорят, а уже -надцатый раз проходишь одну и ту же битву. В итоге руки болят жутко, но и удовольствие получаешь, сравнимое разве что со старыми хардкорными играми, каких сегодня выходит одна на миллион.

В перерывах между боссами, мы будем сражаться с обычными врагами. Среди них солдаты разной маститости (есть быстрые, есть мощные), собаки, чуваки с таранами, которые больно ранят нашего бравого мексиканца, и даже крысы, которые вреда вроде не причиняют, но попадают под горячую руку. Победили врагов – и без остановки и отдыха поскакали вперед: надо забраться сюда, потом туда, после чего пробежать по вертикальной стене вправо и взобраться на крышу... В общем,

даже тут расслабиться не получится ни на секунду, только зазеваешься – проходи все снова. И это очень хорошо, потому что игра бросает нам вызов, принять который – дело чести настоящего игрока.

Правда, даже с точки зрения хардкорного геймера Shank не лишена недостатков. Первый из них состоит в том, что, сюжет, в принципе, смотрится простовато – месть и ничего более. Но зато он выполнен достаточно стильно, в духе мексиканских боевиков, и дает всему тому мясу, которое происходит на экране, вполне логичное объяснение. Второй недостаток – малое время игры. Если не застревать на каждом боссе по часу-два (каюсь, было...), то пройти Shank можно часа за четыре. Если застревать, то хватает на пару вечеров максимум. Маловато будет. И утешением тут может быть только то, что история не затянута искусственно ради лишнего игрового времени, да и клавиатура целее будет, а то ведь лупить по ней приходится достаточно жестко и много.

В общем, казуальщикам, которые вознамерились пройти стильную комиксовую историю в духе «Мачете», тут ловить абсолютно нечего – они могут сразу же идти к мамочке плакаться в жилетку. Всем остальным рекомендуем потратить пару часов и узнать, что такое «мясо по-мексикански» и почему в этой прекрасной стране лучше не есть мясо вообще...

Pantera sis

Жанр:

arcade, slasher
www.shankgame.com

Разработчик:

Klei Entertainment
www.kleientertainment.com

Издатель:

Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования:

Процессор: 1,7 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб
2 Гб на жестком диске



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

ОЦЕНКА

9



BLOOD STONE 007

СЕРЫЕ БУДНИ СЕРОГО АГЕНТА

Жанр:
action

www.bloodstonegame.com

Разработчик:

Bizarre Creations

www.bizarrecreations.com

n-Space (DS)

www.n-space.com

Издатель:

Activision

www.activision.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 256 Мб

12 Гб на жестком диске

PG | X360 | PS3 | DS

В последнее время просмотр фильмов о Джеймсе Бонде доставляет мне море страданий: резкая перемена внешности актера режет по глазам. Но все-таки, как любитель саги в прошлом, я иногда делаю попытки посмотреть или поиграть, но каждый раз терплю в некотором роде поражение. Так и живу, мучаясь и страдая, но продолжая жевать кактусы...

На сей раз, правда, страдать не пришлось, а вот чесать затылок — много раз кряду. Потому что James Bond 007: Blood Stone вышла достаточно странной: среди множества гениальных, провальных и спорных игр она выделяется своей серостью и обычностью. Сейчас попробую объяснить, что я имею в виду.

Bizarre Creations взяли кучу стандартных элементов и соединили их воедино. Тут есть и вождение автомобиля, и гонки на катерах, и перестрелки, а также немалое количество диалогов. В общем, все как в любой игре. И нельзя сказать, чтобы оно было реализовано плохо — наоборот, все сделано достаточно качественно, вот только не хватает

некоего драйва и оригинальности, которая бы сделала из очередного проходного шутера экшена что-то более или менее примечательное. Это может испугать любителей идейных или инновационных игр, но те, кто в свое время умудрился фанатеть от SoF и ее продолжения, могут смело читать дальше, а потом ставить игру на комп.

Потому что, на самом деле, все не так уж и плохо, если отбросить в сторону оригинальность саму по себе. В игре есть сюжет, который не просто представляет собой затравку для похождений самого известного в мире агента, а на самом деле развивается. Делает он это весьма интенсивно. Временами предсказуемо, но все-таки некоторые моменты заставляют удивленно приподнять брови. И, наверное, можно было бы сказать, что перед нами редкий случай, когда у экшена есть проработанный сюжет, если бы не его заезженность, банальность (читай — серость) и глупость. В итоге развития истории оказывается, что русские разрабатывают бактериологическое оружие, а китайская мафия все продает и

покупает. Ну и без красивой главной злодейки и затравки на продолжение не обошлось. В общем, такая стандартная история со штампованными героями. Или вы думали, что тут есть проработанные характеры героев? Ну, если так, то вы сильно ошибались.

Стандартный подход проявляется и в выборе оружия — несколько видов пистолетов типа P99 (с глушителем и без), автоматы, среди которых и АК74, пару винтовок, электрошокер. Снайперки и гранатометы разбросаны в строго ограниченных количествах в не менее ограниченных местах — там, где они необходимы по мнению разработчиков. Гранаты тут есть, но только у врага — мистер Бонд ими орудовать не способен.

Правда, на количество патронов или возможность использовать какое-то оружие жаловаться не приходится. Во-первых, оружие можно добыть у каждого убитого, во-вторых, стрелять агент 007 может из чего угодно, а если ничего нет — и руками справляется неплохо. Тут, кстати, не могу не отметить еще две стандартные «фишки»,





использованные разработчиками.

Первая – «смертельный выстрел», который позволяет снести врага одним патроном. Честно говоря, даже на высоком уровне сложности смысла сего действия я не поняла: враги легко устраняются и без него, а убить пулеметчика на вертолете (в лесах Китая) все равно таким методом нельзя – надо подбираться ближе и делать это несколько иным способом. Понять, каким именно, можно, только если обладать оригинальной логикой. Потому что думать тут не надо, хоть игра и говорит «найдите способ». Вам надо только найти проход в нужную точку и нажать определенную кнопку, вот и все. Дальше остается только посмотреть ролик. О роликах я скажу чуть позже, а пока что вернемся к «фишкам».

Вторая – это сло-мо, которое тут напичкано кстати и не очень. Едешь, бывало, по дороге – игра тормозит, потому что, в отличие от пешеходов походов Бонда, это часть оптимизирована не очень хорошо и требует более мощной системы – тут тебе такое сло-мо выдается, что аж заносит на повороте. Ну и при использовании «смертельного выстрела» за-

медление выскакивает – только зачем, если даже крови толком нет, не говоря уже о мозгах на вылет?! На вопрос этот есть только один ответ – так принято, во всех современных экшенах должно быть сло-мо!

И вот на этой приятственной ноте я перейду к роликам. Потому что это единственное, что есть в игре оригинального и нестандартного. Если вы подумали, что сейчас я буду рассказывать о чем-то хорошем, вы ошибаетесь. Тут все еще «веселее». Вначале (а также в конце) от одной видеовставки или катсцены до другой надо сделать пару шагов или два-три выстрела. Это не просто раздражает, это конкретно выводит из себя! Зачем делать видео там, где игрок мог бы самостоятельно уничтожить неприятеля в ближнем бою? Зачем телефонные переговоры Бонда делать катсценами? В общем, если вы еще не успели возненавидеть казуальщину, у вас есть все шансы это сделать.

Кстати, она проявляет себя нехило еще и в двух миссиях. Первый – возможность лечиться, просто переживая в укрытии. Второй – вождение,

особенно, если вы выбрали минимальную или среднюю сложность. Какая физика поведения на дороге, вы что?!

И даже мультиплеер тут... базовый: стандартные три режима, какие вы можете встретить в каждом шутере, предполагающем сетевую игру. Правда, проходить их можно по локалке или через интернет. Не выдающийся набор, но и не позорный.

Впрочем, несмотря на все эти опусы, я не могу назвать игру провальной. Это однозначно не аЦтой – видали и похуже. Скажем так, игра не лучше и не хуже «Альфа протокола». Вот что-то примерно на том же уровне, но для фанатов походов агента 007. Неплохая, в общем-то, история (и повоевать, и посмеяться), не отталкивающая, а даже местами приятная графика, достаточно качественная озвучка и большое количество противников.

Время прохождения – вы не поверите! – тоже среднее, около 10 часов.

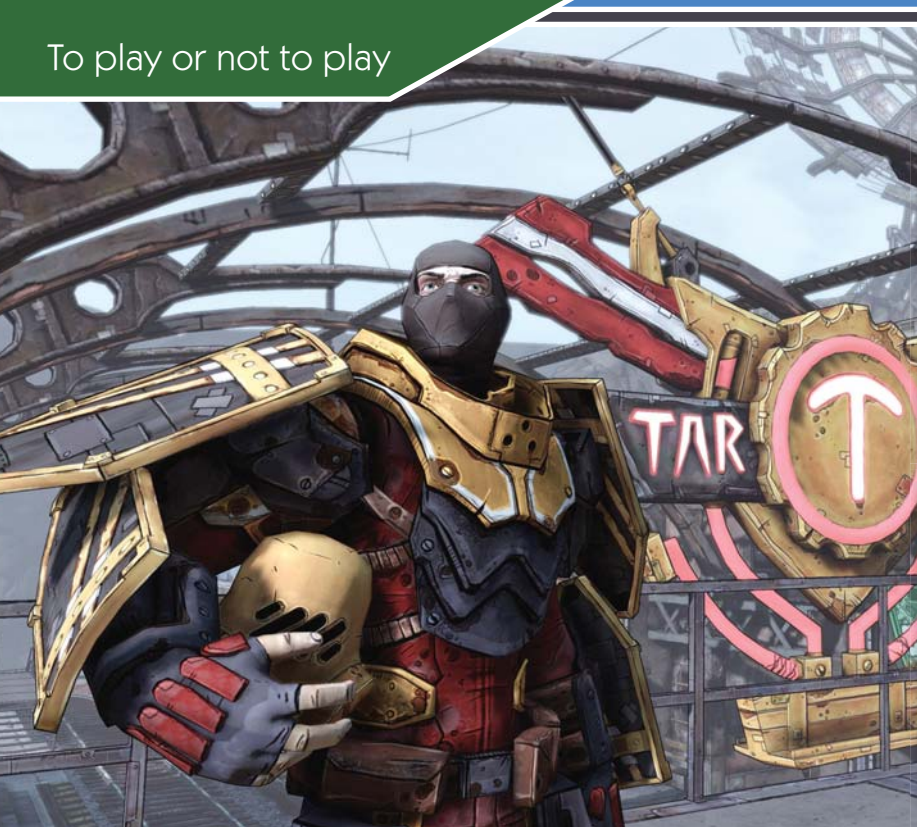
Вам нужен вывод? Агент должен быть незаметным, но не настолько же!

Pantera sis

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

ОЦЕНКА

8



BORDERLANDS GOTY, GOTY, НА РУКАХ КОЛГОТЫ

Жанр:

FPS, RPG

www.borderlandsthegame.com

Разработчик:

Gearbox Software

www.gearboxsoftware.com

Издатель:

2K Games

www.2kgames.com

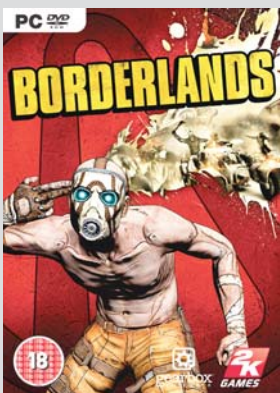
Системные требования:

Процессор: 2,4 ГГц

ОЗУ: 1 Гб

Видео: 256 Мб

10 Гб на жестком диске



PG | X360 | PS3

Сначала было насилие

А помнишь, как год назад мы рассказали тебе о приключениях четверых искателей сокровищ, прибывших на постапокалиптическую планету Пандора? Они углубились в поиски некоего Хранилища, для открытия которого пришлось починить роботов, собрать оружие, помочь слегка тронутой девушке по имени то ли Теннис, то ли Пинг-понг и убить 6210923528 живых существ? Если не помнишь, то не читай предыдущее предложение, потому что оно детально описывает сюжет игры Borderlands. После ее прохождения и двухчасового вытирания пыли со всех клавиш, отдаленных от иконического WASD'a, мы не могли не отметить огромный недостаток игры: она закончилась. Он был настолько вопиющим, что e-mail Gearbox Software был перегружен жалобами от геймеров, которые не успели и каких-то жалких 30 часов провести в игре, как их неожиданно встретили титры.

Разработчики не стали игнорировать игроков и тут же начали думать, как внести разнообразие в игру о жестоком геноциде в целях самообогащения и получения очков способностей. После длительного и очень напряженного двухминутного брейншторма Gearbox

решили, что нужно больше оружия и больше геноцида... а еще зомби, арены, маниакально-депрессивные генералы и толпы борющихся за свое право на независимость тостеров. Четыре совершенно индивидуальных по стилю и характеру расширения крепко держали игру на плаву на протяжении года, а GOTY Edition соединила их воедино. И это было бы очень печально, если бы не было так весело.

Мертвые без кос вдоль дороги размазанные лежат

Zombie Island of Doctor Ned берет некоторые касающиеся ходячих мертвецов стереотипы и переворачивает их с ног на голову. Термин «зомби апокалипсис» обычно ассоциируется с глобальной паникой, концом света и тщетными попытками остатков человечества найти безопасное место, выжить или хотя бы не заразиться. Здесь же получается, что апокалипсис приходит непосредственно к живым мертвецам в виде очередей из автомата, ракет и дробы, летящих им в лицо. Трудно представлять серьезную угрозу кому-либо, когда твои органы находятся на расстоянии пятидесяти метров друг от друга.

По нашему скромному мнению, это практически лучшее из всех дополнений к Borderlands:

оно очень атмосферное, веселое, изобилует интересными квестами, хотя пробежать его можно не особо торопясь всего за два-три часа. Но полностью вымершая локация Dead Haven (модифицированный мегакульный город Old Haven из первой части) заруливает капитально.

Хлеба и зрел... Крови и лута!

Следующий DLC – Mad Moxi's Underdome Riot – дарит игроку возможность продержаться пять раундов по пять волн каждый против полчища разномастных противников на трех различных аренах. Сделал это – получи очко умений. Повторил достижение – получи еще одно. Убивать противников становится противно и скучно уже на второй арене, но возможность лишней раз качнуть умения вдохновляет на любые подвиги. Изюминкой этих сражений выступают модификаторы правил, действующие в течение раунда: низкая гравитация, увеличенный урон из определенного вида оружия, регенерация и т.д. Эти модификаторы влияют как на игроков, так и на противников и могут порой навредить не меньше, чем помочь. Но игра четко дает понять, что безвыходных положений не бывает, а любую проблему мож-



но мирно решить обоюдным насилием за чашечкой чая.

Кишки на резине

The Secret Armory of General Knoch – рай для поклонников Шумахера и по совместительству мародеров. В конце нас ждет уникальная возможность убить огромных роботов, взорвать огромную базу и унести с собой огромную кучу лута. Но всякая охота лучше добычи: долгий путь к оружейному складу проходит через огромные автострады. Два новых вида транспорта помогут скоротать время и прикинуться Мелом Гибсоном, загримированным под Уильяма Уоллеса и оружием «Я ВОИН ДОРОГИ!», а огромные пушки и характерный «чвяк», с которым недруги размазываются по всему периметру бампера, заставят уронить скучную ностальгическую соплю фанатов «Кармагеддона». Правда, разработчики уж слишком сильно увлеклись тем, чтобы заставлять игрока полчаса ехать по дороге с целью в конце за пять секунд выполнить квест и поехать обратно.

Че Геваробот

Claptrap's New Robot Revolution наиболее реалистично показывает, что такое восстание машин. Это вовсе не приход губернатора из будущего или осознание Матрицы, что она может тебя поиметь при отсутствии ложки. Это самая настоящая революция, где маленькие, милые, но, материнскую их плату за

порт, бесящие роботы-claptrap'ы восстают против мешков с мясом. Используя лозунги, пародирующие известных личностей, они роботизируют все вокруг, от бандитов до кактусов. Потому что робокактус – это опасно. По словам девелоперов, это дополнение является самым масштабным, но по времени прохождения оно едва ли догоняет The Secret Armory of General Knoch. Локаций тоже стало меньше, хотя их размеры раздулись до совершенно чудовищных размеров: заблудиться здесь отныне проще простого, а чтобы очистить одну карту от форм жизни, понадобится около часа. Благо, есть возможность убивать клэптэпов в огромных промышленных масштабах, приговаривая «Это тебе за Windows Vista!».

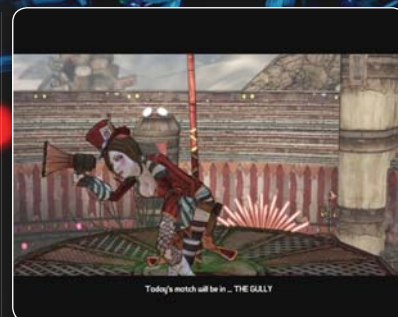
Пандорум

Расширения Borderlands, несмотря на существенные различия между собой, допускают те же ошибки, что и оригинал. Хотя... Да, мир может быть пустым: он безумно красив и сделан с вниманием к деталям, но населен безмозглыми деревянными человечками-NPC, говорящими тебе лишь одну фразу, за которую их даже нельзя убить. Да, квесты слегка однообразны, хотя, если внимательно слушать, что говорит квестодатель и читать информацию о задании, можно замечательно поржать над тонкой смачных шуток. Да, прокачка на более высоких уровнях тут

затянутая и несбалансированная. Но игра докапывается до первобытных инстинктов любителей пострелять и покачаться, причем делает это не без юмора. Единственное и главное правило – никогда не играть в эту игру в одиночку. Командой из двух-трех человек не только веселее бегать по Пандоре, но и эффективнее выбивать более крутой лут. Благо, если с друзьями-геймерами у тебя не срослось, ты всегда можешь найти игроков в онлайн.

Вишенкой на вершине торта под названием Borderlands: Game of the Year Edition является приглашение на бету Duke Nukem Forever. Если это находится за пределами сферы твоих интересов, то ты, скорее всего, отшельник, пацифист или вообще – не геймер, а журнал этот купил, подумав, что здесь пишут о вертикальных остроконечных завершениях зданий в виде сильно вытянутого вверх конуса или пирамиды.

*число 6210923528 отображает лишь приблизительные подсчеты авторов статьи и может не соответствовать действительности. Все расчленения, разжигания, сжигания и взрывания выполнены профессионалами и просто больными на голову людьми. Редакция журнала «Шпиль!» не отвечает за возможные последствия попытки убить такое же количество живых существ в домашних условиях.



Графика:	10
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	11
Сюжет:	да кому он нужен здесь?!

ОЦЕНКА 10+

Clap-Tosin, Butcher-Trap

Жанр:
казуальная,
поиск предметов

Разработчик:
Butterfly iSoft

Издатель: Alawar
www.alawar.ru



ОЦЕНКА 11



Галопом по Европам (а также Америкам)

Те, кто не знаком с «Гурманией», могли бы подумать по названию, что этот обычный тайм-менеджер. Честно говоря, со мной так и произошло. Но, сказать по правде, я совсем не жалею, что установил себе ее на компьютер – даже наоборот, иначе бы я пропустил действительно качественную и стоящую казуалку.

«Гурмания 2. Большие надежды» представляет собой адскую смесь мини-жанров: тут тебе и поиск предметов, и квест, и тайм-менеджер (играть можно на время или просто так). Начинается игра тривиально и неинтересно: девушка осталась без работы и обратилась к дяде. А тот дал ей не деньги, а должность – управляющей в кафе. И вот, наша героиня (не без помощи игрока, конечно же) довела заведение до ума, раскрутилась и смогла купить еще одно кафе. А потом решила отправиться завоевывать кулинарный мир. Для начала –

Францию. В каждом новом заведении у нас есть несколько целей. Самая важная – сделать так, чтобы оно могло работать и приносить высокий доход. Как только она достигнута, можно переходить к другому ресторанчику. Если есть желание, можно добиться максимального дохода, то есть превратить все свои заведения в «пятизвездочные». Это не очень сложно, но достаточно интересно. Дальше – больше. У нас появляются враги, которые не прочь поживиться плодами чужого труда, желательно – бесплатно. Поэтому придется еще и в некотором роде постоять за себя. В общем, сюжет хоть и не самый оригинальный, но достаточно интересный и не без интриги.

Добавьте к этому приятную графику, при которой поиск предметов не превращается в пытку, неплохой звук – и вы получите «Гурмания 2. Большие надежды», игру, которую не стоит упускать из виду.



Жанр:
казуальная, бизнес

Разработчик:
Aliasworlds
www.aliasworlds.com

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

БАНАНОВЫЙ РАЙ



Популярность фермерского хозяйства в нашей стране растет не по дням, а по часам. Вот только в полях виртуальных, а не реальных, так что растут не «овощи, фрукты и прочие продукты», а игрушки.

«Переполох на ранчо 2. Тропический рай» – классический представитель тайм-менеджера, в котором нам придется заниматься развитием собственной

фермы. Правда, разработчики уже поняли, что просто новыми видами животных игрока не заманишь, и перенесли место действия на тропический остров. Соответственно, выращивать мы будем тропические же растения: бананы и кокосы. Тут же каким-то образом затесались коза и гранаты, ну да ладно. Зато есть мартышка. Нет, доить ее, а точнее – его, мы не будем. Обезьянка нам нужна, чтобы не лазить по пальмам, но получать при этом кокосы: за парочку бананов Коко (так зовут мартышку) приносит нам орехи, так что остается их только отнести на склад, где какой-то странный столбик их съест. Видимо, разработчики решили блеснуть оригинальностью...

Несмотря на эти странности, играть действительно приятно. Потому что процесс затягивает, но при этом не слишком напрягает руки, графика радует глаза, а звук – уши. И даже вставки-комиксы, рассказывающие о жизни главных героев, достаточно интересно просматривать. Минус только один – нельзя сразу выбрать хотя бы средний уровень сложности – сначала необходимо пройти легкий, на котором опытный игрок может и заскучать. Но если вы не можете назвать себя чемпионом или просто хотите отдохнуть, а не подкачать мышцы пальцев, то смело отправляйтесь на тропические острова доить мартышек коз.



Переполох на ранчо 2
Тропический рай

ОЦЕНКА 10



Микроигры

Аркадные игры на мобильных телефонах всегда были, есть и остаются самыми популярными и распространенными, наравне с логическими. Причины этого кроются в их невысокой требовательности к особенностям управления: достаточно нескольких основных кнопок, чтобы было удобно играть. Да и делать такие игры разработчикам куда

как проще: не надо особо размышлять над сюжетом, выдумывать персонажей или рисовать оружие и множество разных интересных локаций – достаточно шариков разных цветов и нескольких вариантов фона. И вроде бы год за годом разные издатели предлагают нам все те же «шарики» в другой обертке, но каждый раз они оказываются немного другими и все такими же интересными. Вот и «Молекулы» оказались игрой предельно простой, классической, но при этом очень увлекательной.

Правда, иногда разработчики бросаются совсем не в ту степь. Коснулось это и создателей «Молекул». Они решили сделать в игре сюжет (видимо, чтобы объяснить название игры), но он получился каким-то не очень жизнеспособным. Радует лишь то, что настроения и впечатления от собственно процесса он не портит (да и вполне можно выбрать режим «выживание» – там нет сюжета вообще). Его портит другое – слишком короткие уровни в начале игры. Если в этот момент вы не бросите расстреливать эти самые молекулы, в будущем вас ждут действительно долгие «миссии». А вот изменения заданий ждать не стоит: в итоге все сводится к уничтожению «наступающих» «шариков» разных цветов на время или баллы, а также может ограничиваться только определенной их разновидностью. Такой слегка однообразный процесс способен затянуть только истинных ценителей жанра, а вот тем, кто любит игры более развитые и интересные, стоит обратить внимание на что-нибудь другое.



Молекулы

Жанр: arcade

Разработчик: ShamrockGames

www.shamrockgames.com

Издатель: ShamrockGames

www.shamrockgames.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470678 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

8

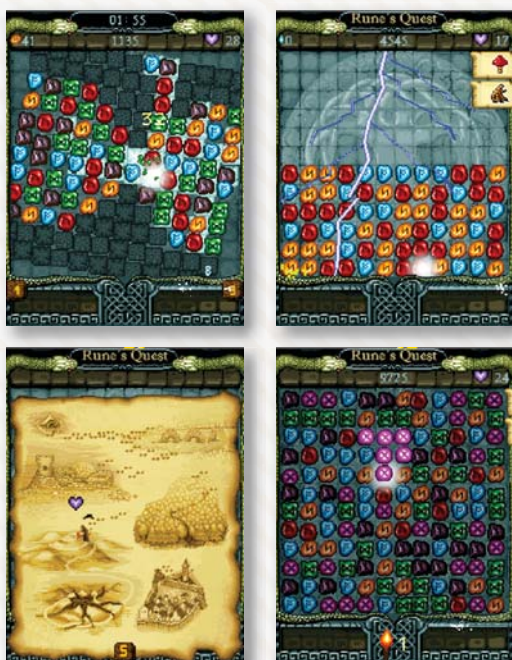
Рунная грамота

В отличие от «Молекул», в Runes Quest есть целых три режима игры, каждый из которых сделан достаточно качественно – аркада, пазл и история. Первая представляет собой классические «три в ряд» (точнее, два, так как именно столько

рун игра позволяет минимально «убрать» за раз), вторая заставит игрока напрячь мозг в попытках уничтожить максимальное число рун (подойдет для продвинутых геймеров), а третья рассказывает не самую запутанную, но достаточно интересную историю и отличается средним уровнем сложности.

Тем, кто ценит «лайнсы» как жанр, лучше сразу попробовать свои силы в режиме «пазл», так как остальные составляющие игры покажутся слишком простыми. Впрочем, если хочется расслабиться, а не задуматься всерьез, то можно побаловаться и ими.

В любом случае, в Runes Quest есть не только увлекательный игровой процесс, но и красивая графика и приятный звук. Это тот редкий случай, когда в мобильной логической игрушке мне не хотелось выключить звук или сделать его тише – он буквально сливается с игровым процессом. Что же касается картинки, то она не только красива, но и функциональна: всегда видно, какие именно фишки будут уничтожены, где находится «курсор», да и сами руны сделаны очень стильно и красиво. Правда, у графической красоты Runes Quest есть и свой недостаток: как только на экране начинают мелькать молнии, игра начинает заметно подтормаживать. Увы, но подойдет она только для аппаратов с шустрой Java. Но зато уж если игра пойдет, то вы точно получите от нее удовольствие.



Runes Quest

Жанр: arcade, logic

Разработчик: Inlogic Software

www.inlogic.sk

Издатель: PlayOnWay

www.playonway.com

Для загрузки отправьте код на номер 7900: 007470687 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

9

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



ОБЛАКА – ЭТО БЫВШИЕ ЛОШАДКИ

Говорят, что нельзя строить воздушные замки, даже если планируешь делать их не просто из воздуха, а из облаков – субстанции чуть более плотной и видимой глазу, но очень уж ненадежной и переменчивой. А вот современные технологии доказывают обратное: из облаков можно сделать много полезного. Но только в том случае, если речь идет не о реальных, а о виртуальных «тучках».

После такого вступления вполне можно было бы ожидать легкой развлекательной статьи с обвинением пиратов в пиратстве, закона – в противодействии свободному распространению игр и интернет-коммунизму (от слова «коммунизмидить», а не

то, что вы подумали), а также разработчиков в том, что они взвинчивают системные требования, заставляя нас с вами продавать последние штаны, рубашку и любимого хомячка ради нового железа. Но это не так – перед вами абсолютно серьезная статья о новых сервисах, которые грозят прийти к нам как обухом по голове среди ясного неба. Впрочем, это вовсе не мешает нам сказать, какие козлы эти казуальщики и насколько вредны издатели, желающие кушать денежку...

Ты, наверное, думаешь, дорогой читатель, что мы сошли с ума, а название статьи такое поставили только потому, что лень было придумывать что-то более интересное. Но это не так, если разобраться в том, что же представляют собой облачные службы и что мы назвали «лошадками». Первые – это удаленные сервисы. Примерно как онлайн-браузерные

игры, которые пойдут даже на доисторическом компьютере с видеокартой в 32 мегабайта, но при этом обладают хорошей графикой. В теории, это немного похоже на почту в онлайн: у тебя на компе нет ни одного письма, но ты можешь отвечать, читать, смотреть вставленные ролики и изображения. Самое лучшее представление о таких сервисах, как «облака», дает Gmail: помимо собственно писем, тут есть возможность работать с календарем, текстовыми документами, таблицами и т.д. Да и графических редакторов в онлайн достаточно много уже стало, так что некоторые пользователи не ставят приложения у себя на компьютере, а обрабатывают снимки уже в онлайн-фото-альбомах.

Легко представить себе «облако» и на примере сети, в которой пользователи работают с одним компьютером. Те же бухгалтера, например, чаще всего используют программу,

Пока нет широкого распространения альтернативных возможностей опробовать игровые «облака», их создатели предлагают использовать компьютер следующих характеристик:

ОС: Windows 7, Vista (32 or 64-bit), XP (32-bit), Mac OS X 10.6

Процессор: Dual-core CPU

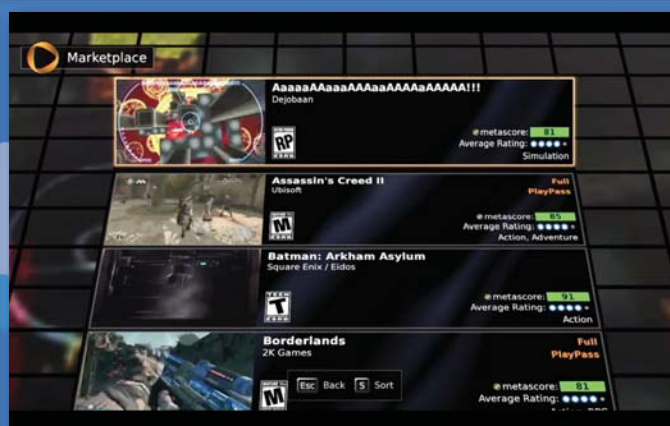
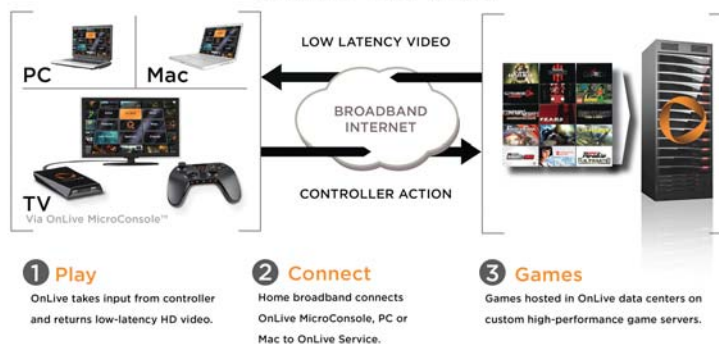
Дисплей: 1280x720

Интернет: 5 Мбит/с





onLIVE™ Game Service



установленную на сервер, заходя под собственным логином и паролем с помощью программы удаленного доступа. Но в «облаке» таких серверов много, и, соответственно, «бухгалтеров» с ним может работать очень много. Правда, мне кажется, что первый пример проще, так как далеко не все знакомы с компьютерными сетями настолько, чтобы представить себе, как это.

Конечно, такой взгляд на «облака» несколько утрированный, но суть верна. Где-то far far away стоят мощные компьютеры или сервера, к которым ты подключаешься и работаешь с их возможностями через свой комп, производительность которого не имеет никакого значения. Впервые технология появилась еще в шестидесятых годах прошлого века, но только сейчас она получила свое практическое применение и некое развитие. Пока что наиболее серьезная ставка делается не столько на нас, геймеров, сколько на офисный люд, который использует «облака», чтобы работать с доро-

гими программами, не покупая их, а в некотором роде «арендуя». Это могут быть, например, антивирусы.

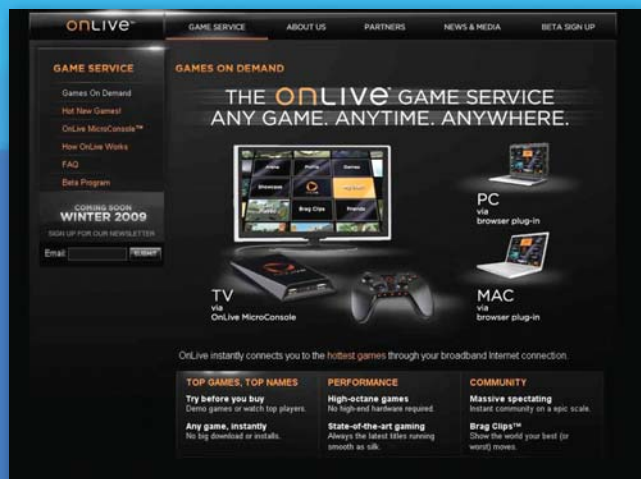
В отношении игр есть еще одна причина, которая подталкивает технологии к развитию. Издатели и разработчики уже поняли, что цифровая дистрибуция как таковая – вещь неудобная, нелогичная, геморройная и, что самое обидное, не особо прибыльная. Потому что все равно игры взламываются и оказываются в более или менее свободном доступе. Поэтому надо лишить ушлых геймеров возможности получать игру в свои руки вообще. И тут есть как плюсы, так и минусы.

Самое главное преимущество заключается в том, что нам с вами не придется тратить на улучшения компьютера и постоянно искать новое, более мощное железо. Более того, компьютер якобы не понадобится и вовсе: достаточно будет телевизора, джойстика и небольшого адаптера. Ну и подключения к сети интернет, естественно. В общем, играть можно

будет со всего, не считая разве что калькулятора. Хотя, если у вас найдется оный с выходом в интернет, может, получится и с него ☺.

Второй плюс менее очевидный. Вот есть у нас игра. А в ней ошибки. Разработчики могут оперативно внести исправления в одну версию на главном сервере, и игрокам не придется следить за обновлениями, качать и устанавливать их.

Что же касается минусов, то (не считая того, что некоторые будут в трауре по пиратским копиям) основной из них кроется в том, что игрок не получает на руки физической копии игры. Я вот, например, люблю лет через 10-15 пройти старые игрушки, поэтому для меня вопрос получается предельно болезненным: разве станут создатели сети хранить на сервере столько информации, чтобы каждый желающий смог поиграть в старые игры по своему выбору? Особенно, если учитывать, сколько новых проектов выходит каждый год и каждый месяц. В общем, это весьма сомнительно.



Заложники интернета

Согласно спецификациям специалистов из OnLive, для видео SD-качества (разрешение 720x480 пикселей или около того, в зависимости от стандарта) необходима скорость 1,5 Мбит/с. А на скорости в 4-5 Мбит/с можно получать видео и более высокого качества (разрешение 1280x720 пикселей, 60 к/с, прогрессивная развертка). По заверениям разработчиков Gaikai, их система будет требовать меньших скоростей, так как технология сжатия видеопотока подстраивается под скорость сети, и используемый битрейт может варьироваться от 500 кбит/с до 2 Мбит/с.

Тем не менее, низкая скорость и передача видео по сети не могут не сказываться на качестве изображения. Получается, что игрока, по сути, переносят в «графическое прошлое» — самые навороченные игры современности получаются похожими на проекты примерно пятилетней давности. Что от этого выигрывает геймер — несколько непонятно, потому как с таким же успехом он может покупать старые игры, либо разработчики могут перестать гнаться за красотой картинки и делать игры более интересными по другим параметрам. Есть и третий вариант — покупать железо раз в пять-шесть лет с «заделом» на будущее, чтобы оно подходило под все игры: сначала на максимальных, а потом на средних или низких по качеству настройках. В конце «срока годности» игрок будет получать как раз то самое качество, которое дает в настоящий момент игровое «облако».

Как видишь, дорогой читатель, полезного для тебя в сервисе пока что мало. Чтобы изображение было качественным, тебе необходима такая скорость передачи данных, какую современные сети предоставить не могут. А когда смогут — тогда и игры будут более «тяжелыми». Такой себе замкнутый круг, в котором геймер все время остается крайним.



Второй минус тоже упирается в память, но уже не в постоянную, а в оперативную. А также в мощности процессора, видеокарты и прочие составляющие сервера, на котором производятся все расчеты. Конечно, можно собрать компьютер, который потянет одновременно пять или даже десять «Кризисов» и «Арканий», но стоит он будет более чем просто дорого. То есть, чтобы он окупился, придется брать с игроков немалую плату, а это не выгодно — никто просто не будет пользоваться таким сервисом. Есть вариант, что нас просто лишат какой-либо альтернативы, но в него пока что не верится. Еще сложнее поверить в то, что создатели системы «игрового облака» станут растягивать возврат вложенных денег на годы: в первых, дураков нет — бизнесмены хотят зарабатывать больше и быстрее, во-вторых, железо все равно придется обновлять (на сей раз уже владельцам серверов), а это требует новых денег.

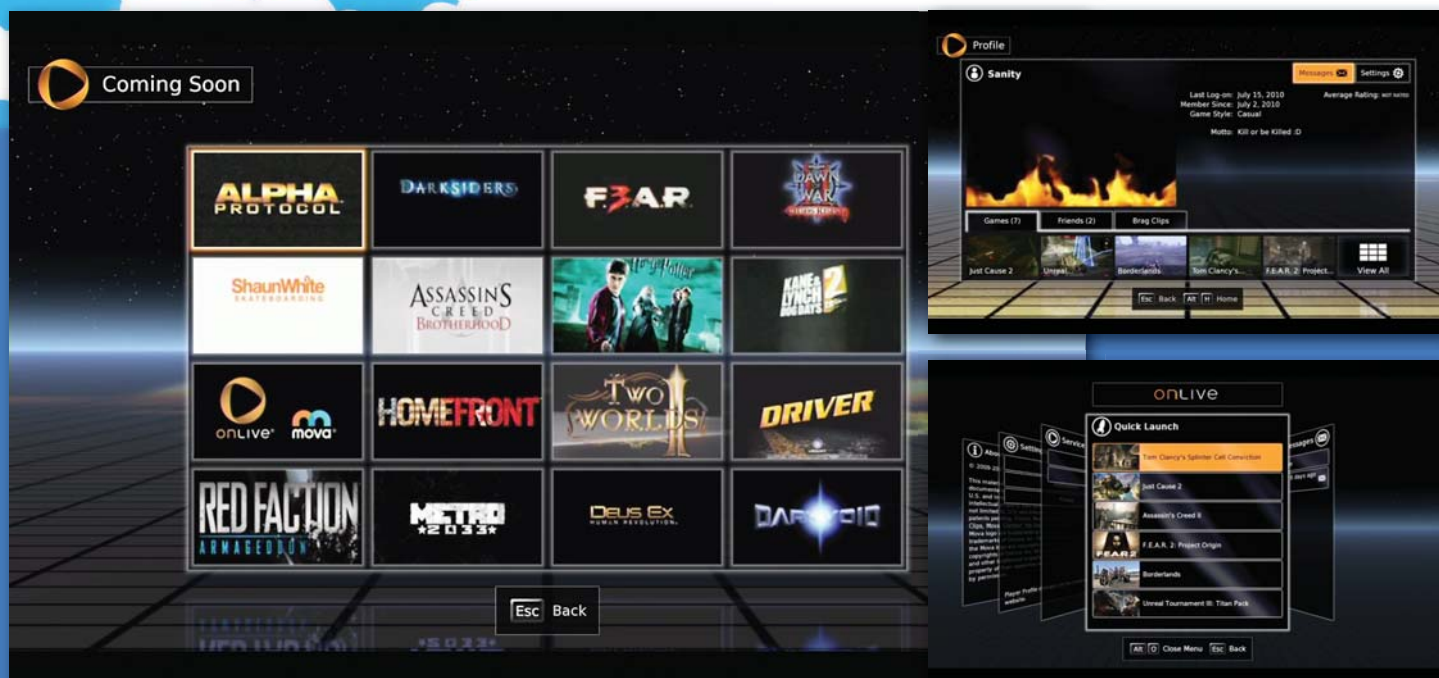
Впрочем, исходя из того, что OnLive не только существует, а еще и приобрел конкурента, этот бизнес все-таки приносит некий доход. Никто не стал бы заниматься заведомо убыточным проектом.

Кстати, тут же выплывает еще один момент — правда, он не минус и не плюс, скорее, замечание. Что будет с компьютерными разработками, обновлением железа и дальнейшим

размножением ядер в процессорах, если игрокам во всем мире будет достаточно самого простого из существующих нетбуков? Впрочем, тут как раз все достаточно просто: у них будут крупные заказчики — те самые, кто делает «облака» для геймеров. А так как «зрителю» будет хотеться еще больше зрелищности, то железо развивать все-таки придется.

Еще один спорный момент состоит в том, что игры станут более доступными. Можно будет играть в метро, в поезде, на работе — да где угодно! Дома прошел уровень на телевизоре, в дороге — еще один с помощью нетбука или компактной приставки типа PSP, а потом на работе с местного ПК еще урывками пару монстрьяк замочил. Звучит хорошо, но мы все знаем, что случилось с играми, когда они стали общей радостью жизни — они оказывались. В плане квестов это уже привело практически к полному исчезновению мыслительного процесса из некоторых проектов, а дальше что? Учитывая, что игры станут, по сути, потоковым видео, игрок рискует превратиться в рядового зрителя, изредка нажимающего ту или иную кнопку.

А для наших с вами реалий это отнюдь не все «радости жизни». Пропадающее подключение к интернету радует нас и в приложениях с защитой через сервер, что же говорить о том, что играть



без сети вообще нереально? Да и как быть геймерам, живущим в отдаленных уголках, где все еще нет мощного подключения с тем самым минимумом в 5 Mbps? Тут стоит отметить, что первые тест-драйвы системы OnLive демонстрируют, что именно это опасение – самое реальное. Потому что стоит только соединению немного ухудшиться, как картинка становится дерганной, движения – менее плавными. В случае с сетевой игрой или даже просто экшеном это может стоить игроку жизни: вы можете плохо прицелиться во врага, а то и просто прыгнуть не туда, куда нужно. Пока что OnLive выглядит привлекательно только в мире идеального интернета, а его у нас нет.

В тот момент, когда впервые было объявлено о создании «облачного» сервиса для геймеров, казалось, что нас снова хотят облапошить, загнать в рамки, как это было почти каждый раз при выдумывании нового метода защиты. И все те два года, что велся разговор об «облачных» играх, мы внимательно следим за событиями и верим, что за всем этим обилием «туч» появится хоть маленький лучик солнца, и будут заметны какие-то подвижки в сторону демократизации сервиса. Конечно, на развитие системы понадобится еще несколько лет, поэтому хорошо, что никто не заставляет нас спра-

зу же использовать «облака», не давая никакого шанса на отступление к «технологиям прошлого». Хорошо это потому, что мы пока что можем знакомиться с сервисами и наблюдать за тем, как они постепенно становятся лучше, а также ждать действительно качественного интернета.

Совершенствуются сервисы тем временем достаточно быстрыми темпами. Еще полгода назад OnLive требовал ежемесячной платы. Она, правда, была не очень большой, тем не менее, 15 баксов на дороге не валяются, тем более – настолько регулярно. Буквально этой осенью абонентскую плату отменили, оставив только необходимость «аренды» самой игры. Все демки теперь доступны бесплатно. Так что теперь говорить о стоимости игры стало проще, ее достаточно сравнить с ценой цифрового издания. Например, LEGO Harry Potter: Years 1-4. За «анлим» требуют \$29,99, за пять дней игры \$8,99, за три – \$4,99. Это дешевле, чем покупать лицензионные версии, но вопрос о том, что игроку может захотеться перепройти игру все-таки остается открытым.

Вторым шагом навстречу геймерам стало открытие OnLive для всего мира, где только есть достаточно мощное подключение к интернету.

Ну, а третий шаг сделали создатели уже совсем другой системы, Gaikai. Они просто взя-

Ловушка для пирата

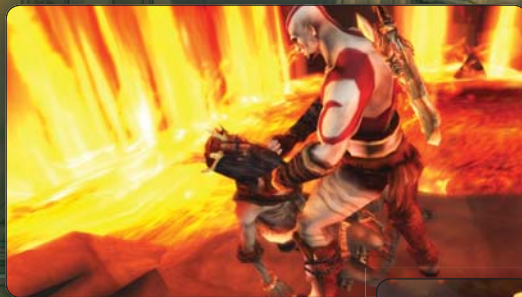
Для чего же тогда нужны «облачные» технологии в игровом деле? Тут все просто: чтобы уменьшить количество пиратов и свести вероятность кражи игры к минимуму. Получается, что красть вообще нечего: никто из игроков не получает в свои руки ни образа игры, ни каких-либо файлов, с ней связанных. Вероятность влияния человеческого фактора – кражи игры одним из работников службы, например – минимальна, так как человека, совершившего «проступок», легко вычислить.

В итоге, получается, что новую технологию в современных условиях можно использовать в большей степени для защиты своего детища, нежели для того чтобы дать возможность игрокам наслаждаться современными играми без покупки дорогостоящего железа.



ли и решили запустить ее. Уже в середине декабря она сразу будет доступна для всего мира. Причем ее разработчики учли опыт OnLive – они обошлись без абонентской платы вообще.

К тому же, главный технический директор компании Эндрю Гаулт (Andrew Gault) утверждает, что к концу уже этого года в системе Gaikai будут доступны все игры. В общем, вполне вероятно, что это далеко не последняя статья, посвященная «облачным» сервисам, и скоро нам придется делать обзор и сравнение как минимум двух таких систем. По крайней мере, нам будет интересно следить за тем, во что все это выльется и какими будут они – игровые технологии завтрашнего дня.



БОЖЕСТВЕННАЯ РАСЧЛЕНЕНКА

Жанр:

action, slasher

www.godofwar.com

Разработчик:

Ready at Dawn

www.readyatdawn.com

Издатель:

Sony Computer Entertainment

www.playstation.com



Трепещите боги, за вами снова идет Кратос! Радуйтесь игроки, к вам снова пришел Кратос! Нет, серьезно. God of War – одна из самых лучших серий игр на PSP, поэтому пропустить ее просто нереально. Равно как нереалистичным было бы и предположение о том, что разработчики могут взять и запустить новую часть, чтобы она оказалась неудачной. В общем, забежав вот так наперед, я сразу скажу, что God of War: Ghost of Sparta – это несомненный портативный «мегагейм». Ну вот, теперь, когда я высказал накипевший восторг хотя бы такими скупыми словами, я могу приступить к более детальному описанию того, что ждет еще не игравших в God of War: Ghost of Sparta.

На сей раз нашему бессмертному герою предстоит зачистить Олимп, чтобы узнать судьбу своего брата. На пути к нему он разрушит все и вся, убьет свою мать и множество божеств, среди которых есть гиганты типа Сциллы и менее габаритные, но не менее интересные персонажи. На протяжении всего сюжета нам будут показывать ролики, рассказывающие о детстве Кратоса и его брата Деймоса, но если вы ждете теплых отношений и слезной встречи давно разлученных братьев – окститесь! Перед вами не история братьев Винчестеров, а God of War! Тут не бывает иначе, кроме

как с кровью, мясом и кишками наружу.

Кстати, о мясе. Уровни практически усеяны им: до прихода нашего главгера – в живом виде, а после этого – в не очень аппетитном мертвом. Способы убийства и боевая система во многом остались такими же, какими они были в прошлых частях: рядовых противников можно убить фееричными комбо или простыми ударами, достаточно просто вложить в них побольше силы и ярости, к более сложным соперникам нужен собственный подход. Например, на одном из уровней вам придется уничтожить «собачек». Если вы будете просто рубить их на мясо – ничего не получится. Надо хватать врагов и закидывать в крутящиеся колеса, чтобы они остановились и открыли проход дальше. Для фанатов серии это логично, но человеку, ранее не знакомому с Кратосом, такой вариант решения проблемы может показаться дикостью. В боях с боссами все обстоит еще забавней: тут важно не только нанести как можно больше повреждений и найти подход, но и вовремя нажать ту или иную кнопку. Система QTE тут развита как никогда. Это один из самых больших плюсов, так как игрок постоянно вовлечен в процесс. Впрочем, это могло бы быть и минусом, если бы не грамотная система чекпойнтов: достаточно пропустить момент нажатия кнопки,

чтобы пришлось перепроходить с последнего сохранения; благо, до этого момента никогда не бывает больше пары минут.

Периодически Кратос прерывает свою мясорубку, чтобы найти путь дальше. На самом деле, в Ghost of Sparta, как и в прошлых частях серии, есть немало загадок. Если сравнивать с квестами, то сложными их назвать нельзя: чаще всего все сводится к поиску нужного рычага или места, куда нужно запрыгнуть. С управлением у игры все обстоит хорошо, поэтому разобаться, что именно нужно делать, не так уж и сложно. Жаль только, что по-прежнему на некоторые веревки или лестницы бывает сложно запрыгнуть.

Среди прочих достоинств Ghost of Sparta, доставшихся «по наследству» – классное звуковое и графическое оформление. Казалось бы, что можно показать на таком небольшом экране, кроме коридора да пары врагов? Но когда камера отъезжает назад, показывая храмы или местные пейзажи – просто дух захватывает!

В общем, как ни крути, а минус у игры только один: Кратос круг за кругом с разными целями истребляет жителей Олимпа. Ей-богу, он уже скоро повторяться начнет, если так и дальше пойдет. А впрочем, пока God of War представляет собой такое сочное рубилово – кому какое дело?

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

ОЦЕНКА **11**

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2011

ПОДПИШИСЬ и выиграй флешку от компании Apacer!



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 **«Плательщик»** свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все
необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала
и пришлите его в редакцию:
по адресу редакции: **ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова,
д.45-А, г.Киев, 04111, Украина**
по факсу: **(044) 592-89-89**
по E-Mail: **podpiska@seti-ua.com**
- ☐ Стоимость подписки на 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» декабря 2010 г.

Плательщик:

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

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

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

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____



Предновогодний видеосюрприз с десертом



Кто хочет сделать себе хороший новогодний подарок? Конечно, геймеры. А какой подарок – лучший для геймера? Конечно, новая производительная высокотехнологичная видеокарта!

Смена поколений

Производители графических процессоров AMD и NVIDIA решили порадовать нас новыми видеокартами в этот предпраздничный период. Компания AMD предложила обновленный средний уровень – ATI Radeon 6850 и 6870, в то время как NVIDIA выпустила флагманский продукт – GeForce GTX 580. В нашем тест-обзоре мы расскажем о возможностях данных продуктов.

В первую очередь хочется отметить, что новые видеокарты ATI Radeon 6850 и 6870 стоят значительно дешевле своих предшественников (Radeon 5850 и 5870), причем разница в цене составляет порядка \$60. Пусть уровень производительности новых продуктов не выше, но при меньшей стоимости они поддерживают самые новые технологии – AMD HD3D, OpenGL 4.1, DirectX 11 (Shader Model 5.0). Кроме того, данные видеокарты оснащены интерфейсами DisplayPort 1.2 и HDMI 1.4.

Технология AMD HD3D позволит поклонникам видеокарт ATI Radeon наслаждаться 3D-играми и просматривать фильмы в стереоскопическом режиме. Кроме того,

эти продукты позволяют создать мультимониторные системы, в один массив можно объединить до шести мониторов.

В нашем тесте видеокарты на новых чипах 6870 представлены двумя моделями от двух производителей – **ASUS EAH6870/2DI2S/1GD5** и **MSI R6870 2PM-2D1GD5**.

Поскольку устройства новые, их дизайн абсолютно идентичен, разница лишь в наклейке на кожухе видеоадаптера. Технические характеристики карт приведены в таблице, обратим ваше внимание, что процессор ASUS EAH6870 штатно работает на более высокой частоте: 915 МГц против 900 МГц у MSI. Но, как видно из результатов тестирования, производительность этих двух видеокарт практически идентична как, собственно, и цена.

Поэтому выбор такой карты будет зависеть в большей степени от комплекта устройства и ваших симпатий к тому или иному производителю, по крайней мере, до того момента, когда начнутся поставки с более продвинутыми вариантами охлаждения и заводским разгоном.

Кстати, штатные системы охлаждения обеих карт неплохо справились с отводом тепла: температура под нагрузкой не превышала 68°C, и шум от турбины был ощутимо ниже, нежели в референсном охлаждении видеокарт серии ATI Radeon 5870.

Комплект поставки обеих карт можно назвать спартанским. Он включает в себя диск с драйверами и переходники видеоразъемов и питания.

Энтузиастам предоставляется возможность немного повысить производительность видеокарт посредством разгона. Для этой цели предлагается специальное ПО: SmartDoctor от ASUS и MSI Afterburner. Отметим, что данные утилиты позволяют не только поднимать частоту памяти и процессора, но и регулировать напряжение графического ядра. Свежие версии утилит можно скачать на сайте компании-производителя.

А теперь немного о меньшем брате, ASUS EAH6850 DirectCU/2DIS/1GD5. Как видно из названия, основой видеоадаптера стал чип ATI Radeon 6850. Данную карту мы сравниваем со схожей по цене

Видеоадаптер	Видеокарты предыдущего поколения			Видеокарты нового поколения			
	MSI N460GTX Hawk	HIS Radeon HD 5870 (H587F1GD)	Palit GeForce GTX 480 (NE5TX480-F09CB)	ASUS EAH6850 DirectCU/2D1S/1GD5	MSI R6870 2PM2D1GD5	ASUS EAH6870/2D1S/1GD5	Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)
Фото							
Предоставлено	Предст-во MSI	SerOL	MTI	Предст-во ASUS	Предст-во MSI	Предст-во ASUS	Zotac
Сайт производителя, www.	ua.msi.com	hisdigital.com	palit.biz	asus.com	ua.msi.com	asus.com	zotac.com
Сайт поставщика, www.	ua.msi.com	serol.com.ua	mti.ua	asus.com	ua.msi.com	asus.com	kvazar-micro.com
Цена, \$	245	370	470	240	290	290	590
TTX							
Чипсет	GF104	Cypress	GF100	Barts	Barts	Barts	GF110
Объем памяти, Мб	1024	1024	1536	1024	1024	1024	1536
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Разрядность шины памяти	256	256	384	256	256	256	384
Частота чипсета в 3D, МГц	780	850	701	790	900	915	772
Частота шейдерного блока, МГц	1560	—	1401	—	—	—	1544
Частота памяти, МГц	3600	1200 (4800)	3696	4000	4200	4200	4008
ROP	32	32	48	32	32	32	48
Shaders (Stream processors)	336	1600	480	960	1120	1120	512
Необходимость дополнительного питания	да	да	да	да	85	да	да
Разъемы питания	6+6	6+6	6+8	6	6+6	6+6	6+8
Интерфейс	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0	PCIe 2.0
Тихое охлаждение	нет	нет	нет	да	да	да	нет
3DMark'06, баллы							
1280x1024 default	19424	19391	20311	18548	19047	19003	20299
3DMark Vantage, баллы							
Performance	17876	17382	20514	13261	15185	15244	27150
S.T.A.L.K.E.R. Clear sky, Ultra High, 1680x1050, AA4							
Day, fps	32	42	48	35	40	40	107
Night, fps	45	48	59	38	44	44	112
Rain, fps	48	54	65	42	49	49	121
Sun Shafts, fps	24	31	33	25	29	29	58
Call of Juarez, all max, AA4							
1680x1050, fps	70	74,6	98,3	58,2	66,4	67,4	148,8
Resident Evil 5, all max, AA8							
1680x1050, fps	97	106,5	114,2	94,9	104,8	105,6	118,4
Lost Planet 2, fps							
LP2, all max, AA0 (1680x1050 точек), Test A	72,6	—	—	77,1	86,4	93,8	120,9
LP2, all max, AA8 (1680x1050 точек), Test A	59,8	—	—	64,4	74,6	75,9	107,5
Температура ядра C°							
В покое	38	40	52	44	43	43	45
Под нагрузкой	60	67	86	69	67	68	75

MSI N460GTX Hawk на чипе от NVIDIA (см. таблицу тестовых измерений). В отличие от ASUS EAH6870, у нее не референсная, а переработанная система охлаждения DirectCU; она действительно менее шумная

Видеокарты на базе ATI Radeon 6850 и 6870

Плюсы

- Значительно меньшая стоимость
- поддержка мультимониторных систем
- поддержка 3D-стереоизображения
- тихая система охлаждения
- меньшая длина видеокарт

Минусы

- Скучный комплект поставки



за счет использования 8-мм вентилятора, но эффективность охлаждения остается на уровне 69°C под нагрузкой. ASUS EAH6850 работает на более низких частотах и имеет меньшее число шейдерных процессоров (960 против 1120), нежели видеокарты на базе ATI Radeon 6870. Других особых отличий искать не стоит.

Десерт в студию

Вот мы и дождались сладенького, горячая новинка – топовый одночиповый продукт от компании NVIDIA на примере видеоадаптера **Zotac GeForce GTX580 (ZT-50101-10P)**. На момент тестирования это единственная видеокарта на базе процессора GTX580, доступная в Украине.

Новый продукт приходит на смену любимившимся нам устройствам на основе GeForce GTX480. Отличительная особенность этого процессора – доработанный чип, который позволил задействовать все 16 потоковых мультипроцессоров против 15 у предшественницы. GeForce GTX580 работает с удвоенной скоростью фильтрации. Кроме этого, инженерам компании NVIDIA удалось оптимизировать алгоритм работы технологии Z-cull, с помощью которой отбрасываются невидимые поверхности. Все эти манипуляции позволили значительно повысить производительность видеокарты в сложных приложениях.

Естественно, Zotac GeForce GTX580 поддерживает все самые новые техноло-

МЕЧТА ГЕЙМЕРА ШПИЛЬ!



гии – DirectX 11, PhysX, 3D Vision, CUDA, а также интер-активную трассировку луча, 32-кратное сглаживание текстур и др.

Результаты тестовых измерений приведены в таблице (см. стр. 49). Цифры, конечно, впечатляют. Но самое важное – это качество изображения и детализации, которое позволяет получить новая видеокарта: великолепная игра света, правиль-

ные тени, дым, вода и огонь – все это завораживает.

На нашей тестовой платформе видеоадаптер Zotac GeForce GTX580 набрал в синтетическом 3DMark Vantage 27150 баллов. Мы решили не останавливаться на достигнутом и попробовали видеокарту в разгоне. Она стабильно работала на частоте процессора 820 МГц против штатных 772 МГц и частоте памяти 4600 МГц против 4008 МГц. В таких условиях нам удалось добиться 28765 баллов в 3DMark Vantage. Это очень неплохой результат разгона для топового производительного продукта, который уже и так работает почти на пределе своих возможностей.

Заметим, что данный результат был достигнут при штатной системе охлаждения,

правда, температура ядра была почти 90°C, и турбина завывала на полную.

Под нагрузкой в штатном режиме процессор Zotac GeForce GTX580 нагревался до 75°C, разрешенный производителем максимум – 97°C. Приобретая такую карту, следует не забывать и о том, что блок питания должен быть достаточно мощным, рекомендуется не менее 600 Вт.

В виде бонуса компания ZOTAC предлагает обладателю данной видеокарты полную версию увлекательной игры Prince of Persia: The Forgotten Sands.

Александр Денисюк

Видеокарта Zotac GeForce GTX580

Плюсы

- Высочайшая производительность
- Отличная детализация и физика благодаря полной поддержке новейших технологий
- Игра Prince of Persia в комплекте поставки

Минусы

- Шумная система охлаждения
- Высокое энергопотребление



В стиле X

BRAIN TOP GAMER C1000 (C1000.05)

BRAIN представила новый серийный Игровой ПК. Очень приятно, что инженеры компании подходят к вопросу подбора комплектующих правильно и тонко. ПК **TOP GAMER C1000** весьма сбалансирован, в нем нет узкого места, которое бы мешало раскрыться системе в целом.

Сердцем компьютера является мощный шестиядерный процессор AMD Phenom II X6 1055T, за графику отвечает видеоадаптер ATI Radeon HD5770. Системная плата Gigabyte GA-870A-UD3 оснащена всеми необходимыми современному пользователю интерфейсами. В целом, такой ПК демонстрирует очень хорошую производительность в играх (см. таблицу).

Важно, что сборщик не забыл и о внешнем виде компьютера. Все комплектующие размещены в очень ярком и по-настоящему геймерском корпусе Aerocool PGS Strike-X Black, в котором хорошо реализована система охлаждения: два 120-мм вентилятора установлены на боковой и задней панелях и один 140-мм – на верхней. Если этого покажется недостаточно, в системном блоке есть еще три посадочных места под 120-мм вентиляторы, но их придется покупать отдельно. Отметим,

Технические характеристики:

Сокет: AM3
ЦПУ: AMD Phenom II X6 1055T, 2,8 ГГц
Системная плата: Gigabyte GA-870A-UD3
Чипсет: AMD 870/850
Память: 2x2Гб DDR3, 1600 МГц
Видеокарта: ATI Radeon HD5770, 1 Гб DDR3
Жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.11, 1000 Гб
Оптический привод: Samsung DVD+-RW SH-S223C
Корпус: Aerocool PGS Strike-X Black (EN56380)

Цена системного блока (без ОС): \$820

Плюсы

- Хорошая производительность
- Эффектный корпус
- Отличное качество сборки

Минусы

- Дополнительные вентиляторы нужно покупать отдельно



что система кондиционирования работает практически бесшумно.

Александр Денисюк

Системный блок предоставлен
ООО BRAIN-computers (www.brain.com.ua)

Результаты тестирования

3DMark Vantage, баллы

Performance	10956
-------------	-------

3DMark'06, баллы

1280x1024	16855
-----------	-------

S.T.A.L.K.E.R. Clear sky, Ultra High, 1680x1050, AA0, fps	
--	--

День	33
------	----

Ночь	49
------	----

Дождь	55
-------	----

Рассвет	38
---------	----

Call of Juarez., all max, AA4, fps

1280x1024	53,7
-----------	------

1680x1050	42,5
-----------	------

Resident Evil 5., all max, AA8, fps

1280x1024	92,8
-----------	------

1680x1050	73,6
-----------	------

Найди десять отличий

Roccat Pyra



В отличие от Снусмумриков, которые бьют только без хвоста, и Мумми-тролей, которых без него не бывает, Roccat Pyra может быть и с хвостом, и без. Производитель сделал устройство сразу в двух вариантах, чтобы каждый мог выбрать именно то, что ему нужно. Этаким универсальный вариант, рассчитанный на всех и сразу.

Кстати, проявляется это не только в проводности или беспроводности Pyra, но и в прочих ее свойствах. Благодаря компактности, эта мышка может использоваться с ноутбуком (собственно, производитель относит ее к ноутбучным мышкам) или со стационарным компьютером. Достаточно просто воткнуть ее в USB, и можно работать: проводная версия обладает длинным «хвостом», а у беспроводной есть небольшой передатчик, при помощи которого она связывается с ПК. В таком варианте использования Pyra представляет собой простого «офисного грызуна», у которого есть пять кнопок и колесико. При установке ПО и драйверов она превращается в более мощного зверя, которому «по зубам» макросы, и позволяет выставить нужное разрешение и даже запрограммировать комбинации из нескольких клавиш, в которых одна из дополнительных кнопок выполняет роль «шифта». Конечно, с монстрами игрового фронта, у которых кнопок больше, чем зубов у акулы, маленькая Pyra тягаться не может, но зато это оптимальный вариант для геймера, который привык полагаться не только на мышку, но и на клавиатуру.

Стоит также отметить, что Pyra – это мышь не лазерная, а оптическая, что накладывает некий отпечаток на особенности ее использования.

Универсальность Pyra проявляется и в симметричности ее формы, благодаря чему мышь одинаково хорошо ложится в руку и

левши, и правши. Правда, удобство это может оказаться для некоторых сомнительным из-за «рубленной» формы – плавностью линий и удобными выпуклостями эта мышь не отличается. Но даже если в первый момент Pyra не вызвала комфортных ощущений, не стоит от нее отказываться – попробуйте провести с ней в компании хотя бы пару минут: возможно, качественные и приятные на ощупь материалы сгладят впечатления, а рука привыкнет к оригинальным формам мыши. По крайней мере, со мной произошло именно так.

О проводной версии мышки, в принципе, помимо ускорения в 30G больше сказать нечего, а вот о ее «бесхвостом» собрате еще можно добавить пару слов. Как минимум, о времени зарядки и работы (в отличие от Razer Orochi, владельцу Pyra не понадобится запастись коробками с батарейками, достаточно пары аккумуляторов). Первое составляет около четырех часов, а второе – примерно в десять раз больше. Причем в режиме активного использования. Отключив адаптер и соединив Pyra с ПК при помощи USB-шнура, мы не сможем ей управлять, так как по кабелю она получает только питание, а для передачи данных ей нужно беспроводное подключение. Так что при зарядке и одновременном использовании Pyra занимает два USB-порта.

Учитывая возможности, компактность и стоимость мышек, они действительно заслуживают внимания. Ну а разница в цене – вполне стандартная и обоснованная, учитывая функциональность каждого из грызунов. И тут уже больше нечего добавить, кроме «найди 10 отличий, и выбери именно ту Pyra, которая подойдет тебе».

Hemul



Технические характеристики:

Тип: оптическая
Разрешение dpi: 400/800/1600
Частота: 1000 Гц
Количество клавиш: 5 (+4 при использовании «шифта»)
Максимальное ускорение: 30G
Дополнительно: макросы
Интерфейс: радиосвязь, USB
Питание: 2xAAA
Вес: 90 г

Цена:
Проводная: \$48
Беспроводная: \$77

Плюсы

- Компактность
- Подойдет для левши и правши
- Простое и удобное ПО

Минусы

- Специфическая форма



Устройство предоставлено компанией
 Eletek (www.eletek.ua)

Отсекая лишнее

Sony NWZ-A845

В последнее время MP3-плееры растеряли свою былую популярность, да это и не удивительно: практически любой современный телефон (кроме совсем уж бюджетных) может похвастаться встроенным проигрывателем. Конечно, по качеству воспроизведения и удобству использования «встроенные» плееры очень отстают от своих «выделенных» собратьев, но те, кто не особо печется о качестве звука, обходятся и так. А кому небезразлично, насколько чисто и правдоподобно воспроизводится их любимая музыка, покупают отдельный плеер. И именно на них рассчитан Sony NWZ-A845, попавший к нам на тестирование.

В первую очередь, это устройство предназначено для прослушивания музыки, и в Sony постарались сделать все, чтобы в этом плане оно было идеальным. Во-первых, плеер оснащен цифровым усилителем. Это значит, что звук будет одинаково чистым и лишенным искажений, какую бы громкость мы не поставили. Во-вторых, в

NWZ-A845 есть три технологии улучшения звука: Clear Bass – позволяющая получить мощные басы, не делая их при этом резкими и дребезжащими; Clear Stereo – расширяющая стереопанораму так, что можно определить, где находится каждый из инструментов; и DSEE – восстанавливающая потерянные при компрессии в MP3 или WMA части частотного диапазона, что придает музыке более естественное звучание. В-третьих, владелец NWZ-A845 получает в руки мощное оружие для борьбы с окружающим шумом – плеер в связке с комплектными наушниками образует систему активного шумоподавления. Во внешнюю часть наушников встроены микрофоны, улавливающие окружающие звуки, которые передаются плееру, оцифровываются, выделяется образец шума и добавляется к воспроизводимой музыке. В итоге, звуки накладываются, и остается только музыка. Система очень эффективна в самых различных условиях: она отлично справляется как с ревом прогревающегося офисного принтера, так и с грохотом колес метро и поездов. Причем плеер также можно использовать как отдельный шумодав: в комплекте идет несколько кабелей для подключения к аудиосистеме самолетов.

Кроме того, одного заряда аккумулятора NWZ-A845 хватает почти на 30 часов непрерывного воспроизведения музыки, так что ее можно слушать днями напролет.

На этом таланты плеера не заканчиваются. Если ничего из находящегося в 16 гигабайтах встроенной памяти не подходит под настроение, можно включить FM-приемник и даже записать что-нибудь прямо с эфира; или использовать плеер для изучения языков, загрузив несколько примеров произношения и настроив точки повтора. Также на нем можно смотреть видео (которое, правда, нужно предварительно конвертировать идущей в комплекте программой). Несмотря на небольшие размеры экрана, делать это нисколько не напряжно: высокая яркость, контрастность и большие углы обзора обеспечивают достаточно комфортные условия. Есть только одна проблема – если блокируешь кнопки управления (чтобы ничего случайно не нажать), автоматически гасится экран, а воспроизведение продолжается. Когда слушаешь музыку – это логично, но при просмотре фильмов такая реакция плеера озадачивает.



По дизайну к создателям NWZ-A845 есть только два вопроса. Первый: как они умудрились в такой тонкий корпус запихнуть столько всего, да еще и так, чтоб он мог по-настоящему долго работать? И второй: зачем из кнопок управления было делать «голову Микки Мауса»? Из-за такого симметричного размещения клавиш с плеером

не очень удобно работать вслепую, хотя, с другой стороны, им не стыдно «посветить» лишний раз. В остальном, управляться с NWZ-A845 очень легко. Меню устройства копирует типичных представителей из мира мобильных телефонов, при этом отличается логичной разбивкой и наличием иконок быстрого перехода к окну текущего воспроизведения музыки или видео.

В итоге, этот девайс можно порекомендовать тем, кто любит слушать музыку, смотреть фильмы «на ходу», а также не любит лишний шум и не хочет вместе с плеером покупать замену комплектным наушникам (так как «уши» у NWZ-A845 очень крутые).

Барабашка

Технические характеристики:

Память: 16 Гб
Экран: 2,8", 400x240 пикселей, OLED
Форматы файлов: mp3, wma, aac, jpg, mpg4, avi, wmv
Дополнительно: диктофон, FM-приемник, активное шумоподавление, набор для использования в самолете
Время воспроизведения музыки: 29 ч
Время воспроизведения видео: 10 ч
Размеры: 46,8x104,9x7,2 мм
Вес: 62 г

Цена: \$280

Плюсы

- Отличное звучание
- Система шумоподавления
- Качественный экран
- Хорошие наушники

Минусы

- Нельзя заблокировать кнопки при просмотре видео



Устройство предоставлено компанией Sony (www.sony.ua)



Ближе к небу

Saitek X52 Pro



В одном из прошлых номеров мы писали о системе Saitek X52, так что у внимательного читателя вполне может возникнуть вопрос – а есть ли смысл рассказывать о его собрате с приставкой Pro? Конечно же, есть, иначе бы статьи тут не было ☺. А если серьезно, то разница между этими двумя системами действительно большая, и не только в цене и внешности, которая стала более строгой и «профессиональной».

Первое, что необходимо отметить, это разница в реализации элементов управления. На поворотных ручках появились засечки, из-за чего улучшился контакт с ними, повысилась четкость поворота. Эта перемена еще более ощутима на регуляторе оборотов двигателя, так как позволяет чувствовать, когда достигаешь 20% или 80%. Кроме этого, на пороге в 80% зеленая подсветка этого поворотного элемента сменяется красной, так что пропустить важный в управлении момент просто невозможно. Кстати, о подсветке. Ее можно отрегулировать или отключить в ПО системы, чтобы не отвлекала излишней яркостью от полетов. Впрочем, мне именно с яркой подсветкой летать было удобней всего, так как благодаря ей даже боковым зрением можно следить за показателями.

Внешние конструктивные изменения затронули также и материалы, из которых сделано устройство – серебристые пластиковые детали заменены на более качественные прорезиненные черные и светлые металлические (кстати, вес РУС и РУД при этом не только не увеличился, но, скорее, даже уменьшился); а также в конструкции дисплея. В Saitek X52 Pro он расположен под небольшим углом по направлению к пользователю. Небольшая перемена, я бы даже сказал – незаметная на первый взгляд,

но преимущества она дает значительные: больше нет необходимости слегка наклоняться вперед, чтобы было удобно следить за данными, тем более что выводится сюда не только дата, время и профиль, но и прочая необходимая летная информация.

Менее заметным конструктивным элементом стала вторая пружина. Применена она тут, вопреки слухам, вовсе не для повышения долговечности – даже одной пружины хватит на многие годы, а для улучшения центрирования РУС, мягкости и плавности движения рукоятки. Проявляется это в повышенной маневренности пилотируемого объекта.

Еще одним конструктивным изменением стало использование четырех датчиков для осей X и Y (крена и тангажа, выражаясь летным языком), причем датчики выходного сигнала в Saitek X52 Pro используются бесконтактные, что значительно повышает долговечность системы: контактные элементы со временем теряют свою точность. На фоне всего этого я уже не ожидал найти в системе какой-нибудь более или менее серьезный недостаток, кроме не самого длинного провода, но оказалось, что джойстик не обеспечивает полную линейность. При тестировании в специальном ПО это выглядит как спираль, при увеличении радиуса переходящая в ромб, а в играх проявляется в снижении реализма при управлении самолетом. Минусом это считать можно только с учетом заявлений производителя, но давайте быть реалистами: полноценной линейности не дает ни одна виртуальная система, а Saitek X52 Pro приближена к ней максимально – другие системы выдают «ромб» намного ближе к центру «спирали». К слову, линейности можно добиться собственными руками – инс-

Технические характеристики:

Интерфейс подключения: USB
Количество осей: 9
Количество кнопок/команд на РУС: 13 + 2 шляпки
Количество кнопок/команд на РУД: 7 + шляпка
Контроллер газа: да, автономное устройство
Обратная отдача: нет
Дисплей: МФД, монохромный
Размеры (в упаковке): 370x250x230 мм
Вес (в упаковке): 4 кг

Цена: \$210

Плюсы

- Качественное исполнение элементов
- Бесконтактные датчики
- Двойная пружина
- Подсветка и засечки на РУД
- Удобный дисплей

Минусы

- Малая длина кабеля USB



трукций в интернете более чем достаточно (правда, лучше это делать после окончания гарантийного срока).

Последнее, что стоит отметить, это простое и удобное ПО, которое позволяет создавать профили и выставлять все необходимые настройки, не зубря предварительно длинные и мудреные мануалы. Также пригодятся идущие в комплекте ножки-присоски, с помощью которых можно зафиксировать Saitek X52 Pro на столе.

Взлет разрешаю

Суммируя все вышесказанное, Saitek X52 Pro можно назвать одной из наиболее продвинутых систем, представленных на украинском рынке. Так как абсолютную линейность, о которой так любят твердить производители, не дает ни одна ныне продающаяся система, не говоря уже о простых джойстиках, то по этому параметру X52 Pro можно считать более чем просто достойной, а остальные технические моменты и возможности выполнены действительно качественно.

За пару лет, прошедшие с ее выпуска, актуальности она не потеряла, но зато несколько подешевела. Теперь Saitek X52 Pro можно приобрести за 200-210 долларов, то есть около полутора тысяч гривен. Для своего уровня функциональности она стоит достаточно гуманно.

Hemul

Предоставлен на тест интернет-магазином www.ariana.com.ua

Жар-птица

MSI GX740



Честно говоря, я не ценитель ноутбуков диагональю больше 15 дюймов. На «семнашки» рюкзак нужен большой (да и весят они достаточно много), а для устройств еще больших размеров уже нужна машина – так просто их с собой не потаскаешь. Но герой этого теста пошатнул мои устои и заставил задуматься не только о недостатках большой диагонали, но и о преимуществах.

Итак, на тесте у нас игровой лэптоп MSI GX740. Это не самый новый ноутбук игровой серии производителя, его анонсировали еще весной этого года. Несмотря на это, он совсем не потерял своей актуальности и может похвастаться очень даже впечатляющим оснащением, с которого мы и начнем.

Сразу оговорюсь, что тестовый образец GX740 оснащен более слабым процессором, чем продающиеся в магазинах модели. Поэтому мы не стали делать измерения, определяющие эффективность процессора, а сосредоточили внимание на общей производительности и игровых тестах. Core i5-430M – не самый выдающийся представитель новой линейки процес-

соров Intel, но по сравнению с прошлыми поколениями он ощутимо мощнее и вполне справляется с игровой нагрузкой. Что уж говорить о более производительном Core i5-450M и четырехъядерном Core i7-720QM, которыми оснащены розничные модели.

С видеокартой у MSI GX740 дела обстоят интересней. В ноутбук поставили самую мощную на тот момент мобильную видеокарту – Radeon HD 5870. Причем, так как это игровой ноутбук, ее оснастили гигабайтом быстрой памяти GDDR5, что позволило карте раскрыть весь свой потенциал. По сравнению с мультимедийными ноутбуками, где такая же видеокарта комплектуется памятью DDR3, GX740 демонстрирует в полтора раза большую производительность в играх. А это значит, что большинство из них комфортно пойдет в полном разрешении экрана и с максимальными настройками графики.

А вот с экраном не все гладко. Конечно, он качественный, и углы обзора у него большие. Но разрешение матрицы не Full-HD (1920x1080), а 1680x1050 пикселей. Явление для игровых ноутбуков не ред-

кое (чем меньше разрешение, тем больше fps выдаст видеокарта), но от этого не менее обидное. Правда, это не самый худший случай – есть модификация лэптопа, в которой стоит матрица с еще более низким разрешением 1440x900. Вторым недостатком дисплея можно назвать не очень большую максимальную яркость. Конечно, в обычных условиях ее хватает, но если к экрану пробьются лучи яркого источника света (к примеру, солнца), работать на нем будет невозможно.

Еще одна немаловажная для игрового ноутбука составляющая – система охлаждения. В MSI не стали следовать примеру других производителей и устанавливать две отдельные системы на процессор и видеокарту: такие решения довольно громоздки и существенно увеличивают размеры и вес ноутбука. Вместо этого в GX740 применен комбинированный подход: тепло отводится на два разных радиатора, но обдуваются они одним кулером. С одной стороны, это позволило сделать отдельное охлаждение, сохранив вес и объем лэптопа на приемлемом уровне, а с другой – производитель был



Встроенная акустика для объемного звучания: 1 – фронтальная, 2 – боковая, 3 – сабвуфер



Проблемный Fn, занявший законное место Ctrl'a

Два выхода системы охлаждения: сбоку и сзади

вынужден поставить очень мощный кулер, который бы справлялся с двойной нагрузкой. Вследствие этого GX740 слышно даже на «холостом ходу», а при запуске приложения, нагружающего графику или процессор, уровень шума становится более чем заметным. Конечно, это общая болезнь геймерских ноутбуков, но здесь действительно **очень мощный** кулер.

Одной из приятных особенностей MSI GX740 является его звуковое оснащение. Во-первых, в нем установлена семиканальная звуковая карта с соответствующим количеством выходов. А значит, это чуть ли не единственный игровой ноутбук, к которому можно подключить наушники Roccate Kave (обзор которых был в восьмом номере этого года), и играть не со стереозвуком или псевдо-трехмерным, а с полным, реалистичным звуковым окружением. Также можно при просмотре фильма подключить акустику от домашнего кинотеатра – благо, один из аудиоразъемов также является цифровым S/PDIF-выходом. Во-вторых, у GX740 довольно сильная собственная акустика. В нем установлено четыре динамика (два – перед дисплеем, еще два – на переднем торце корпуса), дополнительно усиленные сабвуфером. Так что и без посторонней техники GX740 может обеспечить достаточно качественное и насыщенное звучание.

Помимо бенчмарков, мы погоняли ноутбук и в обычном режиме использования – играх, веб-серфинге, работе с текстами. Первое, что бросилось в глаза – не выделение иконичного WASD'а красным

цветом, а то, что кнопки Ctrl и Fn по непонятной причине поменялись местами. Изменение, казалось бы, незначительное, но из-за него в шутерах при попытке присесть можно или свернуть себе пальцы или за просто попасть под пулю. В остальном, клавиатура неплоха, разве что немного проседает ближе к центру, но незначительно. Такпад достаточно удобный, есть возможность его отключения, чтобы не мешал во время игры. GX740 очень хорошо держит связь по Wi-Fi, показывая удивительно стабильное соединение и уверенный прием.

Внешний вид ноутбука я специально оставил напоследок. Сначала он кажется несуразным. Потом просто проникаешься каким-то уважением к этому сдержанному по форме, но вызывающему по расцветке лаптопу. Он словно пытается скрыть свою суть, но мощь просто рвется из него наружу, пробиваясь сквозь шлифованный алюминий красными полосами. Он не нагоняет шик игрового ноутбука, он действительно им является.

По итогам тестирования и тщательного изучения MSI GX740 мы подумали, и я пришел к выводу, что этот лаптоп заслуживает самого пристального внимания со стороны геймеров, планирующих обзавестись игровым ноутбуком и не желающих при этом переплачивать «за фирму» или эксклюзивный дизайн. Конечно, у GX740 есть ряд недостатков, но на данный момент этот лаптоп обладает самым выгодным соотношением «цена/производительность».

Барабашка

Технические характеристики:

Операционная система: Windows 7 Home Premium 64 бит
Процессор: Intel Core i5-430 2,26 ГГц
Чипсет: HM55 Express
Графика: ATI Mobility Radeon HD 5870, 1 Гб DDR5
ОЗУ: 4096 Мб DDR3 1066 МГц
Экран: 17", 1680x1050
Накопители: 500 Гб 7200 об/с, DVD-привод
Коммуникации: Wi-Fi (a/b/n), Bluetooth, Gigabit Lan, XD/SD/MMC/MS
Габариты: 395x278x33~39.5 мм
Вес: 3,2 кг

Цена: \$1400

Плюсы

- Мощная видеокарта
- Сравнительно демократичная цена
- Семиканальный звук

Минусы

- Шумный
- Странная раскладка клавиатуры



Результаты тестирования

3DMark Vantage, 1024x768	
Оценка	P7713
Графика	7908
Процессор	7184
3DMark 06, 1280x1024	
Оценка	11885
3DMark 06, 1280x1024, 8xAA, Anisotropic	
Оценка	9511
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, 1280x1024, Medium	
День	21/79/112
Ночь	49/82/133
Дождь	44/90/134
Рассвет	22/51/81
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, 1280x1024, High	
День	24/73/102
Ночь	24/72/117
Дождь	45/80/121
Рассвет	26/42/67
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, 1280x1024, Extreme	
День	43/71/96
Ночь	26/69/106
Дождь	44/77/116
Рассвет	25/32/54
S.T.A.L.K.E.R. Зов Припяти, 1280x1024, Ultra	
День	23/71/94
Ночь	24/69/106
Дождь	29/77/117
Рассвет	25/32/55
Lost Planet 2, DX 9, 1280x1024	
Тест 1	51,7 fps
Тест 2	37,7 fps
Lost Planet 2, DX 11, 1280x1024	
Тест 1	24,8 fps
Тест 2	22,2 fps
Время автономной работы	
Под большой нагрузкой	55 минут
Использование интернета	120 минут

Устройство предоставлено компанией Eletek (www.eletek.ua)



Devil: Дьявол ездит в лифте



После того, как я впервые посмотрел «Омена», я начал бояться заходить в лифты с посторонними людьми – мало ли, кому они насолили. Как минимум, это защитило меня от всяких болтливых старушек и прочих странных личностей, как максимум – не единожды спасло мою жизнь. Я не могу сказать, что опасаясь лифтов – это просто некая мера безопасности. А вот кто боится этих маленьких металлических коробок – так это американцы. Различные лифты-убийцы, расчленяющие дверями или поднимающиеся на таинственные несуществующие этажи, обрывающиеся провода, атаки террористов, да и просто падения с -надцатого этажа – в общем, опасности, реальные и не очень, даже на пальцах обеих рук трудно сосчитать. Правда, среди всего этого великолепия найти действительно стоящий и страшный ужастик достаточно сложно, не стал исключением и фильм этого года, «Дьявол».

По задумке его создателей, режиссера М. Найта Шьямалана (M. Night Shyamalan) и сценариста Брайана Нельсона, в лифт, помимо обычных людей, заходит сам дьявол и начинает свою игру. Проникает он туда не просто так, а в соответствии со старыми страшилками, которые в самом начале фильма рассказывает голос за кадром: дескать, самоубийство – не просто грех, но еще и окошко в другое измерение. Так вот, пока голос все это рассказывает, на экране как раз и происходит сие

действие: некая неизвестная личность мужского пола резво выпрыгивает в окно. И в этом здании начинают твориться страшные вещи. Правда, пока что никто не догадывается, что они странные – все просто спешат по своим делам, а дела приводят их в лифт – куда ж еще, если в здании чуть ли не сотня этажей!

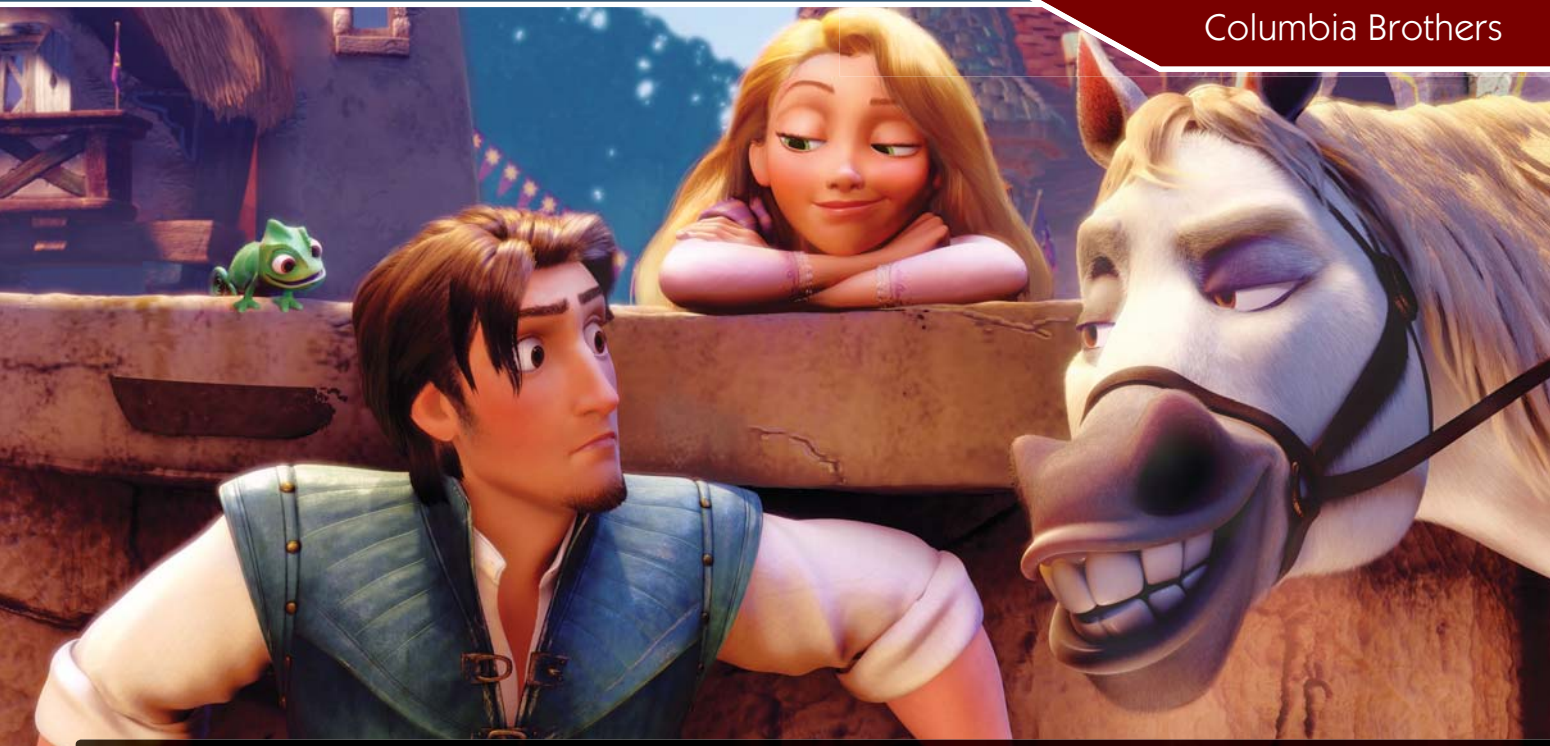
Герои подобрались тут самые что ни на есть «приятные». Самым провинившимся из них оказался продавец матрасов. Нет, он еще и аферу провернул на самом деле, но подается это так, будто дьявол пришел по его душу именно из-за матрасов. Может, это и не так, но умер он первым именно из-за них. Вам еще не смешно? Ну тогда обратите внимание на штампы: если девушка – то красивая и малость стервозная, если охранник – то не умеющий сдерживаться, с взрывным характером и эмоциями, если симпатичный герой – значит, все его подозревают... Само собой разумеется, что в итоге хоть кто-то да будет спасен, потому что это американская история, а американцев нельзя пугать – они ж потом разбегутся и вымрут со страху. Им надо дать лучик надежды, даже самым провинившимся. Продолжая штампы, не могу не отметить: если мексиканец – то всегда верующий, а если провод искрит – кого-нибудь стукнет током...

Я уже молчу о том, что догадаться, в какую шкурку воплотился дьявол – проще простого. Наверное, даже ребенок, кото-

рый из ужасов только и слышал, что детские страшилки про гроб на колесиках, догадается, кто тут главная бяка. Не будем спойлить, но распознать, в каком обличье укрылся дьявол, действительно легко.

В общем, неожиданных сюжетных ходов или поворотов бояться не приходится. К сожалению, даже ставку на мясо в этот раз не стали делать – все очень цивилизованно, даже как-то слишком. У японцев получается делать такие простые истории без фактического насилия и расчлененки, а вот у американцев – нет. Они честно пытаются и раз за разом проваливаются. Впрочем, есть люди, которым было страшно. Я не знаю почему – для меня это большая загадка, мне было скорее смешно и забавно. Правда, я не буду говорить, что фильм совсем уж плохой, даже наоборот, я могу его порекомендовать к просмотру, но только в качестве легкого детективно-мистического триллера. В таком качестве он более чем неплох, просто почему-то в последнее время студии предпочитают не называть вещи своими именами... Видимо, предполагается, что на ужастик пойдет больше зрителей.

P.S. Перенимая привычку Harpunness, сделаю свою «табличку», только очень короткую: если вам не понравился «Дьявол», посмотрите «Поворот не туда», «Золушку» (корейскую, а не то, что вы подумали) или «Заражение» (Kansen) ☺.



«Рапунцель»: Tangled с конем

Когда «Дисней» берется снимать мультфильм по очередной сказке, никто не знает, чего ожидать, но все знают – смотреть стоит. Потому что это «Дисней». Причем в кинотеатры ходят всей семьей: кто-то наслаждается процессом в открытую, другие прикрываются тем, что «просто ведут на показ детей». Но из кинозала выходят с такими лицами, что сразу видно – им понравилось.

Вот примерно по такому принципу, когда появилась первая информация о «Рапунцель», который иначе еще называется «Запутанная история», нам сразу захотелось поскорее увидеть этот мультфильм. Особенно, когда мы увидели иллюстрации. С одной стороны, они по-детски яркие, с другой – сразу видно, что персонажи будут харизматичными и, что называется, «со своими приколами». Теперь вот до выхода мультфильма в прокат осталось совсем немного – в украинских кинотеатрах он появится в середине декабря, причем показывать его будут в формате 3D. Учитывая полеты главной героини, смотреть «Рапунцель» стоит именно в трехмерном варианте. Впрочем, если не получится – не расстраивайтесь, в мультике и без эффектов есть на что посмотреть.

Как и следовало ожидать, история «Рапунцель» в самую последнюю очередь романтическая (от легкого налета романтики никуда

не денешься, такова история), в гораздо большей степени – это история о веселом приключении, в котором каждый найдет свой путь. Но дело не только в пути и отношениях. Каждый персонаж тут сделан оригинально – мало того, что от оригинальной сказки осталось не так уж много, кроме основы истории, так еще и характеры героев проработаны лучше, чем в хорошей РПГ или продуманном квесте. Seriously. Причем это касается не только Флинна и Рапунцель, но и животных – коня Максимуса и хамелеона по имени Паскаль, а также второстепенных персонажей. Впрочем, у «Диснея» героев второго плана как таковых нет – тут практически все на первом, кроме, разве что, массовки, хотя и она в «Запутанной истории» подобрана яркая и запоминающаяся.

Если судить по отрывкам – полноценный мультфильм посмотреть нам пока что не удалось – то смеяться придется часто. Само повествование построено так, чтобы захватить зрителя хорошим настроением и нести его до самых финальных титров. А еще, если смотреть на воодушевленных «актеров», озвучивавших оригинал мультфильма, начинаешь понимать, почему у них все так хорошо получается – просто они любят свою работу и героев, с которыми им приходится работать.

Правда, терзают меня смутные сомнения относительно озвучки, в которой предстоит увидеть «Рапунцель» нам. По российским трейлерам уже видно, что их переводчики налажали конкретно, потеряв часть юмора и антуража; верить остается только в украинскую озвучку, которая, как известно, куда чаще бывает стоящей, качественной и веселой, по крайней мере, когда дело касается мультфильмов.

Напоследок стоит отметить, что в трейлерах, которые демонстрируют у нас в кинотеатрах, не раскрыта и малая толика того, что будет на самом деле. Во-первых, там не показаны все персонажи, во-вторых, выбраны далеко не самые яркие и интересные моменты. На самом деле, я этому даже радуюсь: в последнее время стали периодически попадаться ленты, в которых не стоит смотреть что-то еще, кроме трейлера. Что касается «Рапунцель» – стоит. Причем в обязательном порядке.



Трон: Наследие.

Повезло с наследством



Существует точка зрения, что все гениальное уже было когда-то кем-то создано, а нам остается только делать новые вариации, то есть – в некотором роде плагиатить. Правда, этой идее уже вроде как несколько сотен лет, так что верить особо ей не стоит. Тем не менее, иногда она так и норовит всплыть в памяти, особенно, когда киношники или игроведы возвращаются к старым, давно забытым проектам. С одной стороны, стоило бы возмутиться: наживаются на чужой идее, своего придумать уже ничего не могут! С другой стороны, если фильм был по-настоящему интересным, почему бы не продолжить его историю? Правда, как показывает практика российского кинематографа, это хорошо заканчивается только при должном отношении к оригиналу и к своей работе.

К счастью, у Walt Disney Pictures отношение к собственным творениям всегда хорошее и в некотором роде даже трепетное. По крайней мере, такое ощущение создается от просмотра каждого сделанного этой студией фильма или мультфильма.

И «Трон: Наследие» исключением из этого правила не станет. Забегая немного наперед, скажем, что фильм у «Диснея» получился действительно хороший. Судить об этом мы можем на основании просмотренных во время «Ночи Трона» 20 минут нарезки из фильма. Проводилась эта презентация в IMAX, так как именно там можно в полной мере оценить все использованные для мира Сети спецэффекты.

Вообще, сомнений в том, что второй «Трон» будет классным, не возникало ни у кого, даже у самых верных фанатов первой части. Правда, пересъемка некоторых сцен в последние дни перед «сдачей» фильма в прокат все-таки вызвала некоторые недоуменные реплики и взгляды. Но объяснение тут же нашлось, и дал его сам режиссер ленты, Джозеф Косинки: «Да, это, действительно, были дополнительные съемки. Мы добавили около 5-6 минут к фильму, в основном к его начальным эпизодам. Я решил пойти на это, чтобы лучше раскрыть характер Сэма, дать ему чуть больше экранного времени. Например, мы постарались прояснить отноше-

ния Сэма и его отца. Ну, и мы добавили некоторые спецэффекты, которые не могли создать, когда только начинали снимать».

Такая тщательность в проработке просто поражает, но оценить целиком и полностью ее нам пока что не удалось: при показе во время «Ночи Трона» больше времени было уделено сценам из мира Трона, а не реальности. Впрочем, некоторые положительные моменты можно заметить из нескольких продемонстрированных минут: создателям фильма удалось восполнить пробел между сюжетами оригинальной части и сиквела, рассказать, как рос и каким стал главный герой Сэм и как сложились его «отношения» с отцом. Игру актеров же можно отметить как одинаково хорошую во всех продемонстрированных кусочках. Им удалось хорошо вжиться в роли и передать характеры своих персонажей. Наиболее впечатляющими нам показались девушки-программы – если в моем компьютере живут такие, я более чем рад этому ☺. Приятным стало и то, что в сиквеле задействован Джефф Бриджес – тот самый актер, который играл



Кэвина Флинна в оригинале. Несколько странным на данный момент смотрится то, что оцифрованный Флинн постарел (в отличие от того, как он попал в мир Сети, этот момент не объяснен), но мы почему-то уверены, что и эта особенность найдет свое логичное объяснение при просмотре полноценной ленты.

Что касается эффектов, то новая эра превратила «Трон» из фантастики с качественным сюжетом и живыми персонажами в действительно зрелищное действо. Конечно, при просмотре в далеких восьмидесятих никто бы и не заметил, насколько просто смотрятся эффекты – на тот момент это была одна из самых продвинутых лент, а вот в современных условиях «Трон» смотрится скорее забавно. В первые минуты просмотра человека, ранее не знакомого с этим фильмом и миром Сети, вполне может пробивать на нервный смех и скептические фразы, но примерно к середине фильма на низкий уровень «спецэффектов» перестаешь обращать внимание – остается только захватывающий сюжет, продуманная вселенная и прочие

присущие качественной фантастике особенности. Но вернемся к современности и поговорим о сиквеле. Тут со спецэффектами все обстоит действительно хорошо, правда, не все держится на одних только компьютерных технологиях. Во-первых, «Трон: Наследие» снимался стереоскопическими камерами, а не проходил процесс конвертации. Во-вторых, светящиеся костюмы героев – это не спецэффект, а настоящая иллюминация, созданная стараниями дизайнеров и инженеров. Именно благодаря этому они смотрятся настолько впечатляюще. Нет, серьезно. Впрочем, при бюджете в 300 000 долларов это и не удивительно.

Как фанат группы Daft Punk, не могу не отметить и того, что музыку к фильму писали именно они, Ги-Мануэль де Омем-Кристо и Том Бангальте. Электронная музыка как нельзя кстати подходит к миру «Трона» и передает его дух. Особенно, учитывая царящие в Сети революционные настроения и соревнования на светоциклах и дисковые поединки. Пожалуй, другой, в такой же мере под-

Он реален!

Если вы гоняли на светоциклах в игре под названием «Трон» или мечтали сделать это после просмотра фильма, у вас есть шанс претворить свою мечту в жизнь. Инженеры из компании Parker Brothers Choppers, которая в свое время удивила весь мир самым настоящим бэтмобилем из фильма «Темный рыцарь», на сей раз создали футуристичный болид из «Трона». Причем приобрести его можно уже сейчас, чтобы приехать на премьеру фильма именно на светоцикле (он продается на Ebay), правда, обойдется покупка в 35 тысяч долларов.



Интересно, что...

- Помимо исполнителя роли Кэвина Флинна, в создании сиквела принял участие еще один «старик»: продюсер Стив Лисбергер является соавтором сценария и режиссером оригинальной версии фильма.
- У старых ПК была кнопка Trace On (TRON) для построчного отслеживания исполнения программы, но создатели фильма утверждают, что название «Трон» произошло от сокращения слова «электронный».
- В одном из спецвыпусков «Симпсонов» Гомер, оказавшись в другом измерении и отвечая на вопрос собравшихся его спасти о схожести этого измерения с чем-либо, спрашивает: «Кто-нибудь смотрел фильм «Трон»?» и получает череду отрицательных ответов. Также отсылки к «Трону» есть в Family Guy («Гриффины») и «Южном парке».
- Компьютерные спецэффекты оригинального фильма были созданы на ПК PDP-10 с общей памятью 1152 килобайта.

ходящий, саундтрек было бы подобрать не просто сложно, а практически нереально.

Подводить итоги вроде как рано, но все говорит о том, что перед нами один из самых крутых и зрелищных фильмов следующего года. Если вы любите игру «Трон», если вы смотрели оригинальную ленту и даже если вы просто предпочитаете фантастику и хорошее кино, то вы просто не можете пропустить «Трон: Наследие». Несмотря на некую пафосность моментов, высокопарность тут отсутствует – есть только естественное и логичное развитие сюжета с некоторыми вкраплениями юмора и драмы. Еще раз повторюсь: этот фильм пропускать не стоит. Наоборот, его лучше сразу же внести в домашнюю видеотеку.





ОТВЯЗНАЯ ТРОИЦА, ИЛИ ПАНЦУМАНИЯ НАСТУПАЕТ

За что мы любим аниме? Конечно, не за обучающие элементы японского и мастер-классы по суши и удону. Мы любим его за то, что оно нас, в первую очередь, развлекает и смешит, поднимает нам настроение. Особенно, в пасмурные и хмурые дни. Вот и сегодня хочется поплотнее задернуть шторы, спрятаться от серости улицы и, обернувшись пледом, включить что-нибудь ненавязчивое и смешное. Под руку подвернулся сериал этого года Mitsudomoe, который, кстати, в январе 2011 г. должен получить продолжение в виде второго сезона. Название этого аниме обозначает японский символ единства и одновременно противоборства трех сил. Сериал снят по манге Норио Сакураи, доступной на русском языке благодаря издательству «Палма Пресс».

Как вы относитесь к трусикам? Абсолютно идиотский вопрос, который по-разному воспримут в разных странах мира. Возможно, вас даже кое-где не поймут, потому что никогда их не видели и не слышали о них. Но если вы спросите об этом у молодых японцев, они первым делом ткнут вас в автомат в каком-нибудь торговом центре, где будет продаваться поношенное женское белье. У нас бы от такого у бабушек глаза на пол выпали, а в Японии к этому относятся терпимо. Восприятие сексуальной темы у японцев свободное, да и критерии несколько другие.

У нас круче и привлекательнее считается девушка, выглядящая и ведущая себя, как взрослая, японцам же интереснее будет слегка ребячливая и робкая, словно школьница старших классов. Как известно, «культ школьной формы» там тоже имеет место. А трусики-боксеры входят, согласно правилам, в комплект покупной школьной формы. Возможно, именно поэтому вокруг них так много шумихи, ведь школьницы в Японии считают обязательным подворачивать юбку так, чтобы ее край был как можно выше, максимально оголяя ноги. В общественном транспорте и в ветреных местах они ходят, держась руками за юбку, чтобы не демонстрировать свое нижнее белье.

Поэтому часто употребляемый в аниме прием «панцушот», когда у героини случайно видно нижнее белье, у рядового японца вообще никакого удивления не вызовет. Мелькание нижнего белья героев давно и надежно окрестили термином «фансервис», которое переводится как «сервис для фанов», то есть для фанатов данного аниме. Вкупе с постоянно появляющимися пошлыми или не очень намеками, все это обобщают «эччи» («этти»). Отличается от остальных жанров он тем, что женские трусики тут возведены в абсолют, и вокруг них постоянно складываются смешные и забавные ситуации. В аниме Mitsudomoe кроме этого

вы также встретите массу черного и туалетного юмора, который обеспечивают три веселых сестрицы Маруи: Мицуба – веселая и жизнерадостная садистка; Футабэ – принимающая проблемы других людей близко к сердцу каратистка, у которой все ломается в руках, к тому же, помешанная на женских бюстах; и Хитохэ – маленькое и загадочное создание, которое постоянно ходит и читает книгу занятного содержания, при этом способное «зловещей аурой» и соответствующим выражением лица ввести в тихий ужас и панику любого, а не только одноклассника. В общем, та еще компания, которая свалилась на голову тихому, доброму и скромному учителю Сатоси Ябэ, горящему искренним желанием нести свет ученья в массы школьников. Но, как вы уже поняли, легко ему не отделаться, особенно, от этих трех сестриц. Масса ситуаций, в которые они попадают, будет именно эччивой. Тем не менее, сериал воспринимается не столько как очередная школьная байка-комедия, а скорее как пародия на нее. Персонажи словно специально гипертрофированы в своих качествах, перегибают палку сильнее, чем надо. Для того чтобы еще больше подчеркнуть это, нарисованы они в милом стиле «кавай» – пухленькими и «детскими». Но зато какие недетские пакости они затевают для своего сенсея – это надо видеть!



Чего стоит хотя бы желание устроить его личную жизнь, когда для более близкого знакомства с новой школьной медсестрой они решили нанести ему удар в пах.

В общем, американским зрителям этот сериал точно понравится, ведь Америка славится своей любовью к туалетному и пищевому юмору. У нас же анимешники делятся на два лагеря: на тех, кто любит фансервис и панцшот, и тех, кто его не вос-

принимает. Это аниме на любителя, так что вам самим выбирать, смотреть сие творение или нет. Из плюсов сериала критики отмечают оригинальные характеры сестер и их очень специфические взаимоотношения, нормальное качество анимации и неплохое музыкальное сопровождение, из минусов – отсутствие центральной сюжетной линии и глубины отношений, местами у сценаристов получился натуральный «Бред с большой буквы Б». Сери

практически никак не связаны между собой. В принципе, именно по всем приведенным выше причинам этот сериал многие назвали лучшим в этом году: набор соответствует попсе, хлещущей на нас с телеэкранов, а раз так – оно, конечно же, нравится среднестатистическому зрителю, то есть – большинству. Некоторые советуют при просмотре отключать мозг и наслаждаться.

Happyness

Happyness рекомендует:

Если вам понравилось это аниме, смотрите также:

- Golden Boy (1996)
- Love Hina (2000)
- «Агент Наджика» (2001)
- Green Green (2003)
- «Хомяк-помощник Эбиту» (1999)

Прошин
Александр



Яцко Александр



Качор
Владислав



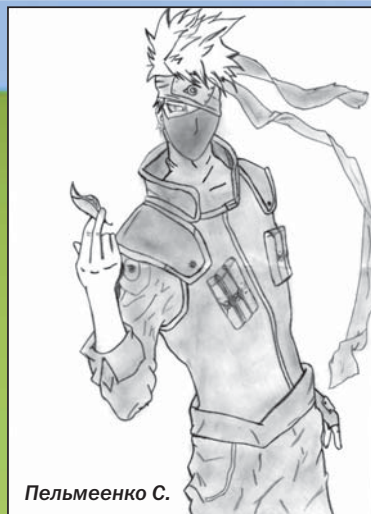
VENATOR
Д.К.



Марченко Иван



Пельмеенко С.



Ротар
Олег



Николаев Юрий



Алексей
Нестеренко



Макарова
Александра-
Виктория



Результаты конкурса смотрите на стр. 63

➔ Здравствуйте, дорогие редакторы «Шпиля»!

Я Кирилл и мне 13 лет (будет). Люблю ваш журнал всей душой, сердцем и животом, поскольку читаю его с февраля 2010 ☺. Я не хочу мучить вас вопросами, но... (☺ надо ☺ Жаль).

1) Я (еще в апреле) выиграл «Игроскоп» («Метро 2033») и хочу спросить, как с вами связаться?

2) Я немного нер...нер...нервный после «Dead Space» и, как многие геймеры, хочу добавки. Будет ли релиз продолжения игры в апреле или марте? (если повезет) Напишите статью о нем?

3) Что там на счет Dungeon Siege III? (я фанат серии), а то все «неизвестно» и «неизвестно».

Прошу опубликовать письмо в честь моего денника 6 декабря. Знайте, что я буду читать вас всегда. И еще один геймер будет всегда с вами, ждать игр, участвовать в конкурсах и читать, читать, читать... Ой! Забыл, спасибо, что вы есть.

Кирилл 13, скоро будет, лет.

← Связаться с редакцией проще простого: достаточно найти дома телефон и набрать номер, а в процессе обсуждения решить, как удобней забрать приз ☺. В общем, ждем звонка поскорее. Просто, так как редакция у нас не самая большая, а призеров много, не всегда успеваем связаться, поэтому не забывайте сами звонить и требовать выигранные подарки ☺.

Вторая часть «Мертвого космоса» обещана как раз на весну, мы и сами надеемся, что ее не перенесут и не отменят. А вот на счет DS 3 действительно пока что не известно, когда она выйдет: информация об игре иногда появляется, но ее пока что мало, и даты релиза нет и у нас ☺.

➔ Привет всей редакции Шпиля!

У меня к вам два вопроса:

1. Как ваши читатели отправляют рисунки чтобы они не были помяты, а то конверт маленький, а рисунок большой! Или они фотографируют и отсылают по интернету?
2. А как отсылать рисунок по интернету?

И у меня две просьбы:

1. Можете ли вы в следующем номере сделать плакат с игрой «S.T.A.L.K.E.R.»?
2. Пожалуйста, сделайте чтобы в следующем номере на диске была демо версия игры «S.T.A.L.K.E.R.»!

На этом мое письмо заканчивается, извините за потчерк, но я старался=), я умоляю вас чтобы вы напечатали все мои письма что я прислал вам за этот месяц в выпуске №12, так как в декабре мой день рождения (28 числа). (это будет ваш подарок мне;)). Ну вроде все, пока «Шпиля»!

← Как это ни странно, в мире существуют большие конверты, причем есть даже такие, которые изнутри укреплены пленкой с пупырышками (мы особенно любим получать такие – релааакс! ☺), в них чаще всего и приходят рисунки на «ФанАрт» и просто так. Правда, и по электронке шлют, адрес всегда указан в журнале, так что ничего сложного тут нет: надо сфотографировать или отсканировать рисунок (если, конечно, ты его рисовал не прям на компе), присоединить к письму и выслать нам.

На счет «Сталкера» в одном из писем в этом номере уже отвечали, не будем повторяться ☺. Демка будет тогда, когда будет вторая часть, если ее предоставят разработчики, естественно.

➔ Здравствуйте дорогая редакция «Шпиля»!

Прошу вас сделайте отдельные купоны (которые на последней странице), а то можно написать на адрес kino@shpil.com или на адрес редакции, а я хочу прислать и туда, и туда! А еще если можете то пожалуйста в следующем выпуске сделайте плакат с игрой «S.T.A.L.K.E.R.» или «ГОТИКА». Пожалуйста, прошу вас!

И на последок у меня к вам два вопроса: когда выйдет игра «S.T.A.L.K.E.R. 2» и когда выйдет игра «Witcher 2»?

Я конечно надеюсь что мое письмо прочитают и опубликуют мое письмо в моем лучшем журнале «Шпиля» так как это мое первое письмо к вам! Ваш лучший читатель Влад Дроб'язко под ником LORD.

← Немножко не поняли вопроса, потому что ничто не мешает ответы на конкурсы, к которым нет купонов, написать просто на листочек, как письмо, и выслать их так. Равно как можно отправить все ответы по электронной почте ☺.

Постеры мы делаем к самым крутым играм, о которых пишем в номере, так что это скорее зависит не от нас, а от разработчиков.

Ну и что касается выхода вторых частей «Ведьмака» и «Сталкера»: о первом в летних номерах «Шпиля» была статья-превью, а «Сталкер 2» объявлен, но пока что не обозначена его дата выхода, ждем.

➔ Привет любимой редакции любимого журнала!

Вы сейчас подумаете, что я сошла с ума, но я хочу поздравить вас и всех читателей с Новым годом. С одной стороны, оно вроде как рано, но с другой, уже пора ☺. Потому что журнал выйдет в декабре, и если вы опубликуете мое письмо в нем поздравление будет не таким уж ранним. Так что всех с Новым годом и желаю обнаружить под елочкой классные игры или новые видеокарты!

Вообще я так заметила что принято задавать вопросы, чтобы письмо напечатали, так что придумала один – когда выйдет Deus Ex 3? Вопрос номинальный, так что можете даже не отвечать ☺.

Ваша верная уже больше года читательница, Lita.

← Большое спасибо тебе за поздравление. Мы присоединяемся к нему, хотя основная доза плюшек и поздравилок все-таки будет традиционно в первом номере.

Ну и на счет вопроса: раз уж ты так не хочешь, чтобы мы на него ответили ☺, то не читай, но Deus выйдет весной наступающего года.

Здорово, уважаемая редакция «Шпиля!»

Пишет ваш относительно недавний читатель, а также большой (мой рост 188 см) фанат таких легендарных серий игр как S.T.A.L.K.E.R. и Fallout. А пишу я вам потому, что совершенно не понимаю, что творится в игровом мире (поясните пожалуйста!). В №9 за этот год прочитал статью «проще быть надо?», имени автора не нашел, так что передайте привет, душевная надо сказать статья, я аж прослезился. Особенно расстроился когда на диске увидел видео, а также прочитал статью о новой «Медали». И опять тот же фуфел! Я сколько играю в компьютерные игры, столько и помню старую добрую Medal of Honor. А тут повторяется та же история, что с CoD: MW, CoD: MW2! (Вы не подумайте, я играл и в то и в другой части CoDa). Такое себе мочилово-экшн Бен-Ладана. Сейчас я вызову гнев фанатов вышеописанных частей CoDa и новой MoH, но в данных случаях, игра сводится к CSy! «Возьми автомат и замочи террористов!» – тут много ума не надо.

Надо мной шутили друзья, потому что когда они играли в CoD: MW2, я упорно искал водяной чип в Fallout (и нашел!) и рубился в Diablo. Мне говорили что там наверное черно-белая графика и т.д., но в этих старых играх главное не графика, а сюжет! И как я вижу, сейчас не так уж много людей ценит это.

Вопросы

1. Неужели разработчикам так трудно создать нормальный сюжет игры?
2. Насколько сейчас ценится графика и где она умело сочетается с сюжетом?

PS Может вопросы корявые, так что сделайте пожалуйста небольшой рейтинг игр, и если не трудно опубликуйте письмо.

С уважением, ваш читатель Леша.

Увы, но составить серьезный список игр, которые были бы настолько же сильными, как старые – просто нереально. Наверное, мы с некой точки зрения динозавры, которые все вспоминают свою молодость, да вот только, если сравнивать идейность и сюжеты современных игр со старыми «аналогами», сложно сказать что-нибудь оптимистичное или приятное. Увы, но если играть ради удовольствия и хардкорности, то остается только проходить старые-добрые игры.

Впрочем, если не настолько придираться, то вот есть же новый аддон к «Фоллауту», и он не так плох – это далеко не безмозглая перестрелка. Нет, это не аналог старого «Фолла», но нечто на голову выше большинства современных игр.

Создать нормальный сюжет можно. И в некоторых играх есть намеки на него – тот же Dragon Age, который заклеили в итоге многие за его похожесть на старые игры, назвали атавизмом, пережитком прошлого. В общем, несложно догадаться, какой будет вторая часть – зрелищной, но не идейной.

Увы, но графика действительно ценится современными игроками, а разработчики подстраиваются. Потому что массовый геймер хочет тупо развлечься, а не напрячься. Это как с книгами – наиболее популярны авторы, которые пишут совершенно ненапрягающие сказочки с хорошим концом или детективные истории, где игрок может почувствовать себя гением из-за того, что он угадал виновного с первых страниц. Ну и, конечно же, графика влечет за собой увеличение требований и покупку игроками нового железа. Замкнутый круг, который заставляет игры становиться все красивее и тупее...

Подводим итоги «Игроскопа» №10. Многие наши читатели отличились невнимательностью и не заметили, сколько раз дрался главный герой в тюрьме и сколько он там пробыл вообще. Тем не менее, некоторым все-таки удалось найти ответы на каверзные вопросы, и теперь их ждет заслуженная награда.

Наши победители:

1. Новиков Александр Сергеевич, г. Киев
2. Щербачев Максим Михайлович, г. Запорожье,
3. Куник Руслан Витальевич, г. Киев

- Правильные ответы:**
3. 6 лет
 1. 70 км/ч
 4. 6 раз
 2. Автомат Томпсона
 5. Нью-Йорк

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Яцко Александр**. 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 «Трон: Наследие»

1.
2.
3.
4.
5.

№12 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

Демонстрации

Полный Привод 3
Create
Power of Defense
Evochron Mercenary
The UnderGarden

Полные версии

Eternal Dusk
Frogatto
Shoot First
MADRIS

Shareware

Гурмания 2. Большие надежды
Танцевальный переполох
Эхо прошлого. Каменное королевство
Снежный человек. Преследуя тень
Переполох на ранчо 2. Тропический рай

ПАТЧИ

FIFA 11 v1.01
F1 2010 v1.01

Two Worlds II v1.0.1

Tom Clancy's HAWX 2 v1.01

Задор. Сотворение v1.05

Blood Bowl: Legendary Edition v2.0.0.6

Borderlands v1.41

Mount & Blade. Эпоха турниров v1.132

StarCraft 2: Wings of Liberty v1.1.3

ВИДЕО

Deus Ex 3

Dragon Age 2

Assassin's Creed: Brotherhood

Diablo 3

и другие

ПРОГРАММЫ

Драйвера NVIDIA

Драйвера ATI

Blender 4.55 Beta

N.A.W.X 2 Benchmark

БОНУС

Обои для рабочего стола

Музыка



з танчички

БЕЗКОШТОВНА ГРА



«Танчички Pro» - продовження легендарі! Абсолютно нові 3D реалії, нова тематика, прокачка танчиків і можливість грати по бонусах та ще жорсткіше граючи!

відправ 007470683 на 4567

hiton.ua заходь з мобільного!

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн.

Відправ SMS **CYBER** зі словом

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



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 Б30, 2.93 Гц, ДжіТі/с, L2 кеш 4 Мб, Ейч-55, Гігабайт ДжіА-Аш55Эм-Эс2АшшйАш55, ДДР3, 2хПіСиАй-ЕйКс, САТА2, ІДЕ, 1Гб, ЕсБє8Чє, ЭмАТеЙКс, ДДР3, 2048Мб, ПіСи3-10600, 1333МГц, АшДД - 500Гб, САТА-2, 7200 АрПіЕм, 16Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс 250ДжТіКс, 512 Мб, ДіВіДі±РВ, 1 Гб Лан, ЮСБ 2.0, ЛАН, Аудіо, АТеЙКс 450 Дабл Ю. Професіонал Б50, ЕсІ156, 3.2 Гц, Ейч-55, Асус Пі77Аш55-Эм ЭсАй АйАш55, эс 1156, ДДР3, ПіСиАй-Е 1бикс, САТА2, ІДЕ, 1Гб Лан, 8СиЕйч, юАТеЙКс, ДДР3, 4096Мб, 1333МГц, ПіСи3-10600, шДД - 1000Гб, САТА-2, 5400-7200 АрПіЕм, 32Мб буфер, НВІДІА ДжіФорс ДжТіКс460 768Мб, ДіВіДі±РВ, 1Гб Лан, ТіКсПіЕс/2, АТеЙКс 500 Дабл Ю. Ціни наведено станом на 23.06.2010р.