МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

DVD

№ 2 2010

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА

James Cameron's Avatar: The Game
Вождь синелицых

Ghost Pirates of Vooju Island
Призрак бывает кусачий

Napoleon: Total War
По стопам великих

На диске:

- King Arthur: The Role-playing Wargame
- Super Vampire Ninja Zero
- Metro 2033

ПОСТЕРЫ

В НОМЕРЕ

Razer Orochi

Edifier C200

Nokia X3

9 771609 900015

www.shpil.com

подписной индекс – 01727

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Загадочный месяц январь. Вроде бы все отдыхают, развлекаются. А порядочным шпилевцам приходится играть в прошлогодние релизы – хоть что-то интересное (в виде Dark Void) выходит чуть ли не в день сдачи журнала в печать. Это точно какой-то заговор злых, противоновогодних сил, ведь на католическое рождество и после него игры выходят, а на Новый Год – нет. Прям пакость какая-то. Так что по этой причине остался номер без мегагеймов. Вот так.

Но мы не унываем. Вопреки надеждам противоновогодних сил, нам такое затишье только на руку. Ведь мы заранее планировали сделать в этом номере подведение итогов (не только редакционное, но и по результатам голосования на сайте) года минувшего и копания в анонсах года грядущего. Так что мы развернулись по полной, взявшись не только за игры, но и за технику, сделав обзор новинок минувшего CES.

И, вдохновившись общим итогоподведением, я решил в рамках коробки редуктора раздать виртуальные плюшки редакции и авторам. Скромно начну с себя. BondD'у вручается сразу две награды: позолоченный гаечный ключ – за запуск обновленного сайта, и чугунный пендель – за то, что этот запуск состоялся на год позже запланированного. Khaj-Tosin, как истинный ценитель, получает e-mail подписку на бесплатную спам-рассылку «пять лучших красных тракторов недели». Pantera sls, как пишуший литредактор, получает набор разноцветных корректоров и распечатку всех статей за год в варианте до вычитки. Fox, несущий мудрость Императора в ряды непросвещенных, получает именной наплечник с боевой брони Марнеус Калгара. Telo, как боец невидимого фронта, получает шапку-самозванку и тапки-невидимки. Wolf, как активно отсутствующий, но периодически пишущий, получает в аську, вернее гмейл. Влад Эникеев, почитатель аркад, получает ключ от всех квестов и дверей. Blind, любитель клубнички, награждается почетной футбольной ракеткой самого Марадонны (если продавец не соврал). Exebichi, всеядный насекомый, получает кусочек сыра. Happyness, анимешница, награждается большими глазами и длиннющими э… ресницами. Alisa, мальчик, получает сертификат о половой принадлежности. Butcher, ставший жертвой Khaj-Tosin'а, получает противостолбнячную прививку и вакцинацию от тракторов любого цвета. Yaren получает право на жизнь.

Конечно, это не все наши авторы, но место в коробке подходит к концу, и пора мне закругляться, а тебе – переворачивать страницу. За сим откланиваюсь.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3
Победителем будет только один 5
А завтра будет завтра 10

To play or not to play

Aion: The Tower of Eternity. Ионизированная линейка 12
James Cameron's Avatar: The Game. Под небом голубым 16
King Arthur: The Role-playing Wargame. Добро пожаловать в сказку 18
Крылатые хищники. Летальный аппарат 22
Ghost Pirates of Vooju island. Трое в лодке, не считая живущих 24
Venetica. Победительница Смерти 26
Pro Evolution Soccer 2010. Квинтэссенция виртуального футбола 28
GREED: Black Border. За чертой жадности 30
Казуалки. 37

Ацтой

NecroVisioN: Lost Company. Некролог 38

Карман-и-я

Army of Two: The 40th Day. Мы с Тамарой ходим парой 40

Ждем-с

Napoleon: Total War. В преддверии Ватерлоо 42
Deus Ex 3. Возрождение легенды 44

Cell-O-fan

3D Тени Египта. Страх и ужас в Египте 46
Retro Games 2. Вперед в прошлое 46

Железный бум

Razer Orochi. Малышка на миллион 48
Nokia X3. Ария мистера Х 49
CES 2010. Железное шоу 50
Edifier C200. Мультимедийная акустика 2.0 с внешним усилителем 53

Клубничка

Новая лига – новые перспективы 54

Columbia Brothers

Книга бития. 56
Элементарно, Ватсон! 57
Личный ад, или история Красной Шапочки. 58
Веселая квампания. 59

Анимания

Рыбка Поньо на утёсе: русалочка по-японски. 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.
№ 2 (96), лютий 2010 р.

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

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу збуту
І. Краснопольский

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 21.02.2010.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
«ООО «СЭЭМ»
г. Киев, ул. Бориспольская, 15.
тел./факс (8044) 425-12-54,
592-35-06
Друк офсетний
Формат 60x90/8
8.5 ум. др. арк.
Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня ««ООО «СЭЭМ»

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: *info@shpil.com*

© ТОВ «Сети-Україна», 2009

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

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

Передплатний індекс – 23852

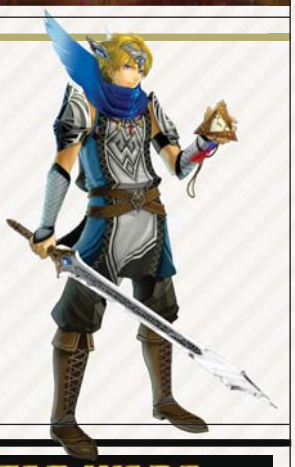
з DVD-диском – 01727

Мисс «Шпиль!» Февраль

Скоро сказка сказывается

Фанатам серии Fable ждать информации о новой части осталось совсем недолго: третью игру в серии покажут общественности уже в этом месяце, пока что она известна нам только по нескольким изображениям и крохам информации. Как подтверждение нашего скорого знакомства с игрой, глава комьюнити Lionhead Сэм Ван Тилберг написал в своем твиттере пару новых заметок о Fable 3, в которых идет речь о видеороликах, а также о том, что, вероятней всего, новая RPG от Lionhead выйдет в течение зимы 2010 года.

Без 30 секунд герой



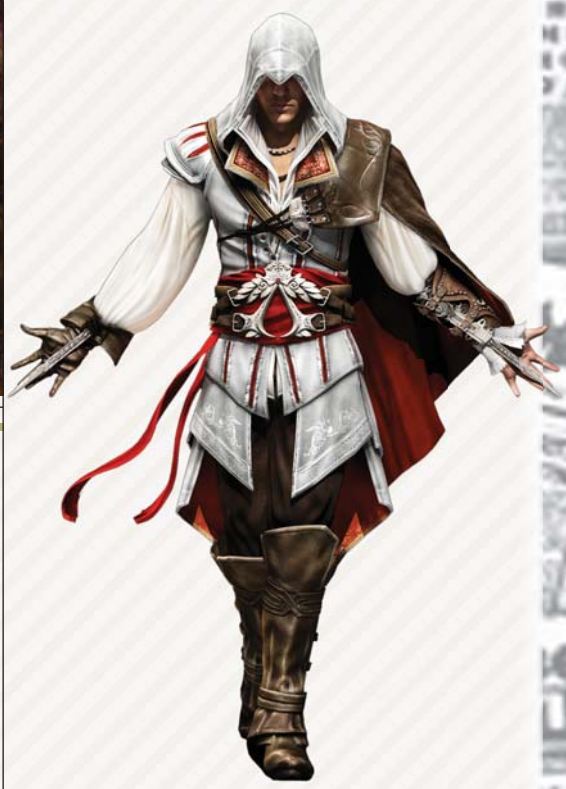
Изначально бывшая просто флешевой игрушкой, Half-Minute Hero настолько захватила публику своей идеей и концепцией, что разработчики решили превратить ее в полноценную игру. Перед игроком она предстанет в качестве безумной смеси RTS, shoot'em up и action/RPG, на выполнение каждого задания в которой будет отведено всего лишь 30 секунд. Правда, предназначена она будет только для PSP, так что стоит запасаться приставками в ожидании этого оригинального проекта.

Приказано ждать

Если вы листаете журнал с конца, а не с начала (как делают многие люди, кстати), вы могли заметить, что в «игровом радаре» отсутствует такая игра, как Star Wars: The Old Republic. Изначально запланированная на этот год, она выйдет только в следующем.

Правда, разработчики тут же спешат нас утешить: «Пока мы еще не объявили конкретную дату, но мы можем подтвердить, что релиз ориентировочно произойдет весной 2011 года».

Третьим будет



Пока мы все дружно ждем похождений Эцио в качестве второй части Assassins's Creed, компания Ubisoft спешит нас обрадовать – всего лишь через год по ее стопам, прямиком нам в руки последует третья часть этой прекрасной игры о средневековых воителях. Информации пока что о самой игре нет никакой, за исключением разве что того, что она будет прямым продолжением второй части, главным действующим лицом останется Эцио, а делать игру будет та же самая команда.

Свежая крольчатина

Разработчики «кроликов» выбрали для релиза новой части Raving Rabbids интересный временной интервал – с 1 апреля 2010 по 31 марта 2011 года. Сейчас они активно трудятся, а нам остается только ждать и надеяться, что наши любимые платформы не будут обойдены вниманием.

Конструктор смерти

Для тех, кому показалось мало приключений во второй части Left 4 Dead, кто хочет продлить свое общение с этой игрой, разработчики уже выпустили редактор карт и даже выложили его для скачивания на официальном сайте в сети интернет. Воспользоваться им могут все, кроме владельцев X360, которым приходится довольствоваться только официальными наборами карт.

В новый год с новыми «мамами»

Компания ASUS отметила наступление нового года выпуском новых материнских плат с новыми же высокоскоростными интерфейсами USB 3.0 и SATA 6 Гбит/с с помощью специальной микросхемы-моста PCIe x4. Новинки носят имена ASUS P7P55D-E EVO и ASUS P7H57D-V EVO.

Что касается выгоды от покупки одного из новых устройств, то она очевидна: так, USB 3.0 работает в 10 раз быстрее, чем предыдущая версия интерфейса USB, а новый интерфейс обмена данными с накопителями SATA 6 Гбит/с вдвое быстрее широко используемого в настоящее время SATA II. Теперь для записи на диск файла в разрешении HD размером 20 Гб потребуется всего 70 секунд, а мелодия размером 4 Мб загрузится за невероятные 0,01 секунды. Материнская плата P7H57D-V EVO также поддерживает технологию GPU Boost, увеличивающую производительность графики и дающую новые возможности для современных игр.

В режиме «турбо»

Корпорация Intel представила новое семейство процессоров Intel Core для ноутбуков, настольных ПК и встраиваемых систем с поддержкой технологии Intel Turbo Boost1, более высокой степенью интеграции элементов в корпусе и высокой производительностью. Отныне, как объявила Intel, 32-нанометровый процесс становится стандартом компании при производстве микроэлектронных компонентов.

На базе новой технологии будут изготавливаться чипы с встроенными графическими решениями, поддерживающими видео высокой четкости (HD Video).

Новые Intel Core i7 и Core i5 воплощают уникальные технологии Intel Turbo Boost1 и Intel Hyper-Threading2, обеспечивая адаптивную производительность и возможность разумного ускорения работы процессора по требованию программ. Intel Hyper-Threading2 обеспечивает работу ПК в многозадачной среде, позволяя каждому из ядер обрабатывать по два потока данных одновременно. Это позволят еще ощутимее увеличить производительность при сохранении эффективности при расходовании энергии – компоненты процессора не потребляют электричества в моменты простоя.

Для тех, кто любит побольше

Весна приносит обновление, причем этому закону подчиняется не только природа, но и прочих аспектов нашей жизни. Например, в этом году, как и в прошлом, обновится Nintendo DSi – под первыми солнечными лучами у нее вырастет экран, аж в два раза (до 4,2 дюймов), проклюнется новый, более удобный стилус. Nintendo DSi XL полностью сохранила все возможности предыдущей портативной игровой системы Nintendo DSi, выпущенной в продажу в апреле прошлого года. В продажу новинка поступит уже 5 марта 2010 года.

ПОБЕДИТЕЛЕМ БУДЕТ ТОЛЬКО ОДИН

Хотя фактически 2010 год наступил месяц-полтора назад, мы еще не перешли в новый год, потому что до сих пор не подвели итоги прошлого, не определили, что в нем было хорошего, а что – плохого. В настоящее время, когда мы пишем эти строки и в долгих и жарких спорах выбираем окончательных победителей редакционного рейтинга, наши читатели голосуют на сайте www.shpil.com. В самые последние минуты перед сдачей номера в печать эти итоги переберутся на страницы журнала, и мы узнаем, кто вам понравился больше прочих. Вам же так долго ждать не надо, достаточно просто прочитать эти пару страниц, и вы узнаете рейтинги игр 2009 года.

Лучшая игра года

1 Dragon Age: Начало

Несмотря на то, что выбор всех игр дался нам нелегко, основного победителя мы нашли сразу – это игра, в которую мы шпилим до сих пор, находя для нее время даже среди сдач номеров и других проектов. На наш взгляд, это лучше всего прочего выдает самую полюбившуюся игру.

2 Call of Duty: Modern Warfare 2

3 Colin McRae: DiRT

Выбор читателей

1 Call of Duty: Modern Warfare 2
2 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
3 Dragon Age: Начало

Лучший экшен 2009 года

1 Prototype

Разработчики Prototype сделали ставку на геймплей и способности главного героя к мутированию, и сделали это абсолютно не зря – игра получилась если не уникальной, то достаточно выдающейся на общем фоне экшенов, чтобы занять первое место.

2 Batman: Arkham Asylum

3 Mirror's Edge

Выбор читателей

1 Prototype
2 Batman: Arkham Asylum
3 Mirror's Edge

Лучший шутер 2009 года

1 Call of Duty: Modern Warfare 2

Самая обсуждаемая, рекламируемая (пусть и с помощью черного пиара) даже правительством наших восточных соседей игры, Modern Warfare 2 просто не могла не занять первого места. А вообще, она просто действительно очень хороша.

2 Left 4 Dead 2

3 Red Faction: Guerrilla

Выбор читателей

1 Call of Duty: Modern Warfare 2
2 Left 4 Dead 2
3 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Лучшая ролевая игра 2009 года

1 Dragon Age: Начало

Долгое ожидание Dragon Age не было напрасным – разработчики действительно выпустили самую лучшую РПГ, с хорошим сюжетом, яркими персонажами и большим количеством интересных квестов. В 2010 году, кстати, Dragon Age вполне может стать победителем в номинации «Лучший аддон года» ибо разработчики грозятся буквально завалить нас новыми локациями и заданиями.

2 Drakensang: The Dark Eye

3 Divinity 2: Ego Draconis

Выбор читателей

1 Dragon Age: Начало
2 King's Bounty: Принцесса в доспехах
3 Fallout 3: The Pitt

Лучший гоночный симулятор 2009 года

1 Colin McRae: DiRT 2

Выбирая между несколькими гонками, мы решили отдать первое место DiRT'у в первую очередь за то, насколько сильно вживаешься в роль гонщика, а также за обалденную графику и физику. Впрочем, конкуренты подбираются к игре очень близко, а если бы у нас была возможность выбрать не три, а четыре игры среди них оказался бы и BurnOut Paradise.

2 Need for Speed: Shift

3 Armageddon Riders

Выбор читателей

1 Colin McRae: DiRT 2
2 Need for Speed: Shift
3 Burnout Paradise: The Ultimate Box

Лучшая RTS 2009 года

1 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Десять лет назад, когда вышла первая часть Majesty, все прониклись ее атмосферой. В этом году она была возрождена – и все с той же затягивающей и прекрасной атмосферой, которая проникает в каждую клеточку тела и просто не позволяет поставить на первое место никакую другую игру.

2 Warhammer 40.000: Dawn of War 2

3 Demigod. Битвы богов

Выбор читателей

1 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
2 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
3 Empire: Total War

Лучшая TBS 2009 года

1 Empire: Total War

Эту игру можно было бы назвать гениальной, но вообще-то, на самом деле гениальны ее создатели, которые сумели соединить в одно целое все плюсы TBS и такую красивую оболочку.

2 Disciples 3: Ренессанс

3 Король Артур

Выбор читателей

1 Disciples 3: Ренессанс
2 Empire: Total War
3 Blood Bowl

Лучшая тактическая стратегия 2009 года

1 Ост-Индская компания

Есть такие жанры, в которых сложно выбрать не потому, что игр хороших много, а потому что их мало. На фоне остальных «Ост-Индская компания» показала себя как наиболее интересная и красиво оформленная игра, за что и получила сие место.

2 Черные бушлаты

3 ArmA 2: Тактика современной войны

Выбор читателей

1 Ост-Индская компания
2 ArmA 2: Тактика современной войны
3 Черные бушлаты

Лучшая экономическая стратегия 2009 года

1 Anno 1404: Dawn of Discovery

С каждой новой серией сериал Anno становится все лучше и лучше, все краше и краше, все атмосферистей и атмосферистей. А в Dawn of Discovery еще и механизмы игрового процесса идеальны, поэтому она так затягивает.

2 Cities XL

3 Тропико 3

Выбор читателей

1 Тропико 3
2 Anno 1404: Dawn of Discovery
3 Blood Bowl

Лучший спорт-сим 2009 года

1 Pro Evolution Soccer 2010

После долгих догонялок за своим основным конкурентом – FIFA, PES наконец-то вырвался вперед. Графическая революция и удачное развитие наработок серии в плане механики, сделали эту игру любимицей всех поклонников футбольных симуляторов

2 Blood Bowl

3 SBK 09: Superbike World Championship

Выбор читателей

1 Pro Evolution Soccer 2010
2 FIFA 10
3 Blood Bowl

Лучший симулятор жизни 2009 года

1 The Sims 3

Среди симуляторов жизни долго выбирать лучшего не приходится, особенно, если в этом году вышла новая часть The Sims, можно сказать, все было решено без нашего участия – конкурентов у игры просто нет.

2 World of Zoo

3 The Sims 3: Мир приключений

Выбор читателей

1 The Sims 3
2 The Sims 3: Мир приключений
3 World of Zoo

Лучшая аркада 2009 года

1 Street Fighter 4

Несмотря на то, что Street Fighter 4 аркадой в принципе назвать сложно, он относится именно к этому жанру. И найти ему конкурента тоже непросто, особенно, если вы любите файтинги. Если нет – для вас есть два классических представителя жанра на втором и третьем местах ТОПа.

2 Ceville. Похождения тирана

3 G-Force (Миссия Дарвина)

Выбор читателей

1 Street Fighter 4
2 Trine
3 Braid

Лучший летный симулятор 2009 года

1 Tom Clancy's H.A.W.X.

Под «маркой» автора множества книг о злом балалайно/ушаначном/медведевом СССР, выпустили на удивление отличный летный симулятор. И не слишком сложный, и не слишком простой. Именно такой, чтоб стать лучшим в этом году.

2 Ил-2 Штурмовик: Чужое небо

3 X³: Terran Conflict 2.0 The Aldrin Missions

Выбор читателей

1 Tom Clancy's H.A.W.X.
2 Ил-2 Штурмовик: Чужое небо
3 Предтечи

Лучшая adventure 2009 года

1 Шерлок Холмс против Джека Потрошителя

Отличная классическая адвенчура, полная интересных сюжетных поворотов, головоломок и приключений. А мрачная атмосфера лондонских подворотен, и кровавые места преступлений воссозданы настолько подробно и впечатляюще, что игра просто не могла не завоевать наши симпатии.

2 Машинариум

3 The Secret of Monkey Island: Special Edition

Выбор читателей

1 Машинариум
2 Runaway 3: Поворот судьбы
3 Tales of Monkey Island

Лучшая MMORPG 2009 года

1 Aion: The Tower of Eternity

Выбирая лучший онлайновый мир, мы долго спорили о том, что же лучше – бесплатные и качественные «Аллоды Онлайн» или платная, но инновационная Aion. В итоге, решили отдать место «Аиону», но конкурент отстал от него не на целую позицию, а как бы на половинку.

2 Аллоды Онлайн

3 Властелин Колец Онлайн: Осада Лихолесья

Выбор читателей

1 Аллоды Онлайн
2 Aion: The Tower of Eternity
3 Властелин Колец Онлайн: Осада Лихолесья

Лучшая игра по фильму 2009 года

1 X-Men Origins: Wolverine

Обычно игры по фильмам вызывают негативную реакцию, но X-Men Origins: Wolverine умудрилась убедить нас в том, что бывают в этом правиле исключения, причем такие, что признать свою неправоту были вынуждены даже самые отъявленные скептики.

2 Ghostbusters: The Video Game

3 Batman: Arkham Asylum

Выбор читателей

1 X-Men Origins: Wolverine
2 Batman: Arkham Asylum
3 James Cameron's Avatar: The Game

Лучшая зомби-игра 2009 года

1 Left 4 Dead 2

В прошлом году нас покорила Left 4 Dead, в этом году ее продолжение показало, что оно ничуть не хуже прародителя серии. Серьезных конкурентов у этой игры просто нет, хотя есть несерьезные☺.

2 Pound of Ground: Убитые дважды

3 Armageddon Riders

Выбор читателей

1 Left 4 Dead 2
2 Plants vs. Zombies
3 Pound of Ground: Убитые дважды

Лучшее дополнение 2009 года

1 King's Bounty: Принцесса в доспехах

Как помнят наши самые преданные читатели, Wolf вроде бы и ругался на King's Bounty в своей статье, но не мог не отметить, что она безумно затягивает и оставляет после себя море приятных впечатлений. Так что сомнений в выборе у нас даже не возникло.

2 Command & Conquer: Red Alert 3 Uprising

3 World in Conflict: Soviet Assault

Выбор читателей

1 King's Bounty: Принцесса в доспехах
2 The Sims 3: World Adventures
3 Mount & Blade: Огнем и мечом

Лучший сиквел/продолжение 2009 года

1 Call of Duty: Modern Warfare 2

Занявшая первое место как лучший шутер года игра просто не может быть плохой, тем более что Modern Warfare 2 умудрилась не только быть такой же хорошей, как предыдущие части серии, но даже превзойти их. В общем, мы за развитие, а не поддержание традиций.

2 Street Fighter 4

3 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Выбор читателей

1 Call of Duty: Modern Warfare 2
2 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
3 Left 4 Dead 2

Худшая игра 2009 года

1 Need for Russia 3: Сделано в России

И иже с ней всякие прочие «лада рейсинги» – ну надоело уже, чесслово. Хоть бы раз выпустили что-то более или менее приемлемое!

2 Steam Slug

3 Терминатор: Да придет спаситель

Выбор читателей

1 Painkiller: Resurrection
2 ShellShock 2: Blood Trails
3 Терминатор: Да придет спаситель

Худшая игра по фильму 2009 года

1 Возвращение мушкетеров

За первое место в ТОПе боролись сразу два рассадника глюков, клонов и маразма. Этот победил. Его соперник, правда, недалеко ушел. Избегайте их, обходите стороной и и будете психически здоровы!

2 Тарас Бульба. Запорожская сечь

3 Гарри Поттер и Принц-полукровка

Выбор читателей

1 Кадетство. Новая история
2 Тарас Бульба. Запорожская сечь
3 Терминатор: Да придет спаситель

Худшая зомби-игра 2009 года

1 Fort Zombie

Деревянные человечки, бьющие непонятно куда, передвигающиеся непонятно как, странные и одинаковые на вид зомби – это то, что может погубить хорошую идею. Грустно вздыхаем и двигаемся дальше…

2 Nation Red

3 Zombie Shooter 2

Выбор читателей

1 Fort Zombie
2 Zombie Shooter 2
3 Day of the Zombie

Худшее дополнение 2009 года

1 Sacred 2: Лед и кровь

В противоположность Modern Warfare 2, эта игра умудрилась разрушить все, что было создано непосильным трудом. Очевидно, разработчики тупо хотят срубить деньжат, ничего при этом не делая. Обычно такие «дополнения» называются патчами.

2 XIII век: Русич

3 RACE On

Выбор читателей

1 XIII век: Русич
2 Валькирия: Восхождение на трон
3 Fallout 3: Operation Anchorage

Худший сиквел/продолжение 2009 года

1 Петька 9: Пролетарский гламуръ

Петька, Василий Иванович и Как достать соседа/соседку/соседскую собачку – разработчики, вы это серьезно? Первые части были прикольными, но может хватит уже? Придумайте что-нибудь новое!

2 ShellShock 2: Blood Trails

3 Гоблины 4

Выбор читателей

1 ShellShock 2: Blood Trails
2 Петька 9: Пролетарский гламуръ
3 Delta Force: Xtreme 2

Самая странная игра 2009 года

1 Сталин против марсиан

Тут можно сказать только одно 0_0 Именно такие глаза строит дружно вся редакция, глядя на эту игру. Больше сказать нам просто нечего, мы выпали в осадок. PS: Редакция повелевает танцевать!

2 Wrath of the Poo

3 Big City Rigs: Garbage Truck Driver

Выбор читателей

1 Сталин против марсиан
2 AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! - A Reckless Disregard for Gravity
3 Zombilution

А ЗАВТРА БУДЕТ ЗАВТРА

Из года в год сразу же после новогодних праздников наступает затишье – это разработчики готовятся обрушить на нас шквал новых игр, которые мы только будем успевать разгребать в перерывах между другими важными делами. В этом году, как и следовало ожидать, этого правила никто нарушать не стал, поэтому-то во втором номере «Шпиля!» так мало шедевров игрового мира и нет ни одного «Мегагейма», и поэтому мы решили составить для себя и всех наших читателей глобальный план – во что стоит поиграть в этом году.

Список получился очень большим, а все потому, что в нем представлены как просто хорошие игры, так и ожидаемые продолжения, причем во всех жанрах. Что ж, не будем томить долгим ожиданием и заставлять читать вступление – переходим сразу к делу.

Итак, любителей ролевых игр в этом году ожидает продолжение небезызвестного Mass Effect'а, реинкарнация обожаемой многими «Готики» Arcania: A Gothic Tale, а также Drakensang: The River of Time, All Points Bulletin, а также находящиеся на рубеже жанров экшен и РПГ Alpha Protocol и Deus Ex 3. О последнем, кстати, вы можете прочитать превью в этом номере.

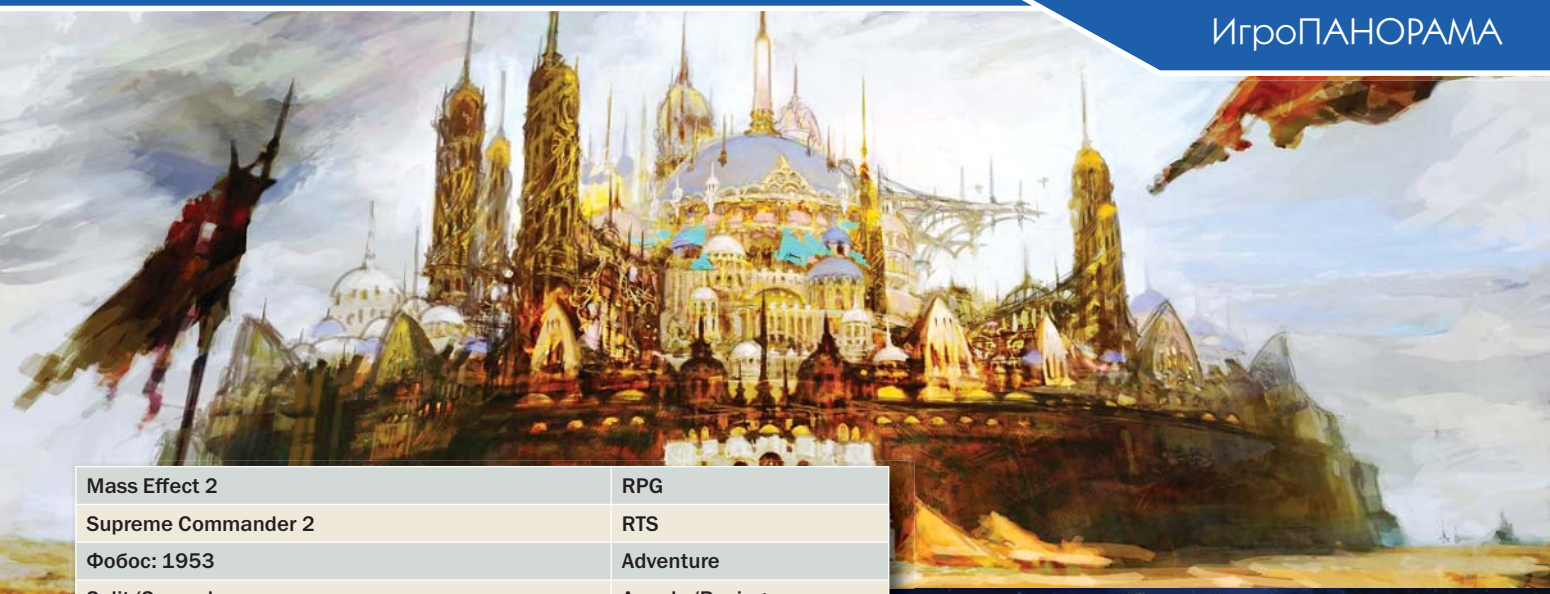
Тех, кто предпочитает адвенчуры и квесты, в этом году ждет всего лишь несколько игр, но зато каких: A Vampyre Story 2: A Bat's Tale, Фобос: 1953. Мало, но посмотрим, возможно, разработчики порадуют нас неожиданными релизами интересных игрушек.

Куда более плодовит этот год окажется для жанров экшен и шутер – их фанатам придется немало попотеть, чтобы успеть пройти все запланированные игры. Еще сложнее им станет от того, какие это игры: тут вам и Aliens vs. Predator, и U-Wars от украинских разработчиков, и Battlefield: Bad Company 2, и BioShock 2, и Collapse: Ярость, и Deus Ex 3 с Max Payne 3, Just Cause 2, True Crime, Postal 3 и Mafia 2, и множество других интересных и многообещающих проектов.

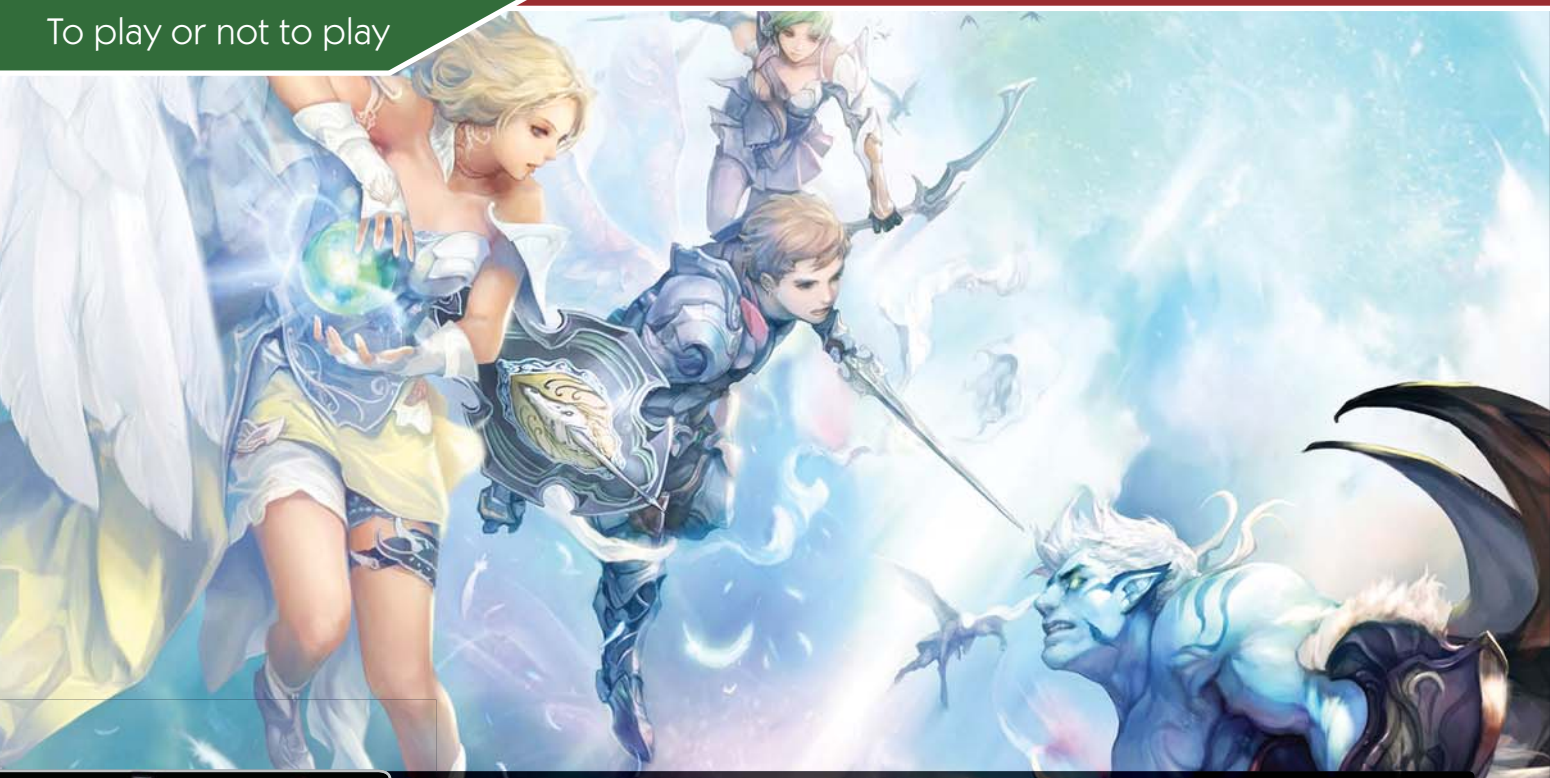
Чуть меньше повезет, но все-таки повезет фанатам автомобильных симуляторов и стратегий. Первых разработчики порадуют Split/Second, TrackMania 2, Blur, вторым перепадут такие игры, как Supreme Commander 2, StarCraft 2: Wings of Liberty, Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Chaos Rising, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight и The Settlers 7: Paths to a Kingdom.

Как минимум по одной качественной игре в этом году получат и любители космических игр (Heresy War), и фанаты мехов (MechWarrior), и любители онлайновых миров и игр по мотивам любимых вселенных (Star Trek Online и продолжение одной из самых зрелищных серий игр Final Fantasy 14).

Как видите, год обещает быть очень и очень насыщенным, а вот насколько игры эти оправдают наши ожидания, мы узнаем ровно через год – во втором номере «Шпиля!»-2011.



Mass Effect 2	RPG
Supreme Commander 2	RTS
Фобос: 1953	Adventure
Split/Second	Arcade/Racing
Aliens vs. Predator	Action/Shooter
StarCraft 2: Wings of Liberty	RTS
This Is Vegas	Action/Racing
TrackMania 2	Arcade/Racing
True Crime	Action/Racing
U-Wars	Action/Shooter
A Vampyre Story 2: A Bat's Tale	Adventure
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Chaos Rising	RTS
Star Trek Online	MMORPG
All Points Bulletin	RPG
Arcania: A Gothic Tale	RPG
Battlefield: Bad Company 2	Action/Shooter
BioShock 2	Action/Shooter
Blur	Action/Racing
Brink	Action/Shooter
Collapse: Ярость	Action/Shooter
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	RTS
Crysis 2	Action/Shooter
Dead Rising 2	Action/Shooter
Deus Ex 3	Action/RPG
Drakensang: The River of Time	RPG
Final Fantasy 14	MMORPG
Heresy War	Simulator (Space)
Homefront	Action/Shooter
Just Cause 2	Action/Shooter
Kane & Lynch 2: Dog Days	Action/Shooter
Mafia 2	Action
Max Payne 3	Action/Shooter
MechWarrior	Action/Simulator (Robot)
Метро 2033	Action/Shooter
Postal 3	Action/Shooter
Rage	Action/Shooter
The Scourge Project	Action/Shooter
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	RTS
Singularity	Action/Shooter
Hellion: The Mystery of Inquisition	Action/Shooter
Alpha Protocol	Action/RPG
TRON: Evolution	Action



Ионизированная линейка

Жанр:
MMORPG
www.aiononline.com

Разработчик:
NCsoft
www.ncsoft.net

Издатель:
NCsoft
www.ncsoft.net

Системные требования:
Процессор 2,8 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
15 Гб на жестком диске

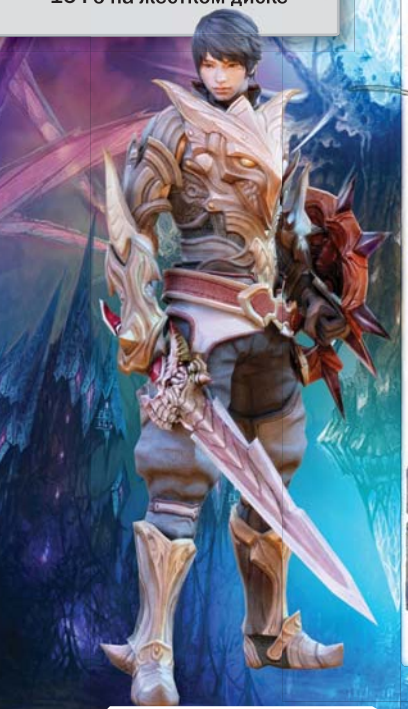
PC

Несмотря на многообразие онлайн-миров, большая часть любящей их общественности делится на два лагеря – на те тех, кто играет в Lineage 2, и тех, кто предпочитаем ему зеленокожий-ночноэльфийский-кровавоДренейский WoW. Другие игры, конечно же, есть, и их немало – это и LoTR online, и EVE, и Konan, но их фанатов намного меньше. Секрет популярности этих двух проектов интересует многих, особенно – разработчиков онлайновых миров.

NCsoft, создавшая Lineage 2, уже давно выращивала в своих застенках проект Aion, старательно взвешивая все плюсы и минусы своего главного продукта, и поглядывая периодически в сторону публики WoW, чтобы узнать – чем бы таким новеньким заинтересовать игроков, чтобы переманить их на просторы новосозданного мира. Ой, не зря говорят беременным – не смотрите на портреты чужих дядек, дите будет на них похоже: в Aion прослеживаются черты обоих гигантов онлайновой индустрии, а нам теперь придется разбираться – удачный ли это союз плюсов Lineage 2 и WoW или же неудачная помесь минусов.

Слушайте, детки, сказочку...

Началась история, как это ни банально, именно с создания мира, который бог Аион назвал Атрэя (Atreia). Милое такое имечко. Первыми поселенцами в Атрэе стали некие Балауры (Balaur). Эти дивные создания на деле оказались ни много, ни мало могучими-премогучими, гордыми, непокорными и злыми драконами, которые, как это ни удивительно, Аиона слушать вовсе не желали, а потому вскорости организовали восстание. Чтобы защитить свою обитель, Башню Вечности (Tower of Eternity), а также весь окружающий мир, Аион по-быстренькому создал двенадцать Небесных Лордов (Empyrean Lords), которые наколдовали защитный барьер, отгородивший мир от атак Балауров. Время шло, и на защищенных землях начала зарождаться жизнь, стали появляться первые люди. Малехо оправившись и разобравшись, в чем тут дело, новые обитатели мира научились управлять божественной магией и стали крылатыми полубогами Даэвами (Daevas). Аион, заметив, что ребята они смышленые и тоже вполне могут восстать,



сделал их своими преданными слугами вместо изгнанных Балауров. Приближение к богу и все такое – это же благо в чистом виде, кто после такого восстанет? Но мир не без добрых идиотов, это еще русские сказки доказать успели, так что нашлись среди новых слуг бога те, кто решил заключить с драконами мир, чтобы жить в вечном согласии и любви. Другие же были за то, чтобы снять барьер, пойти и добить остатки Балауров в кровавой битве со всеми вытекающими из этого последствиями. В итоге, Даэвы раскололись на два противоположных лагеря – Шедимов (Shedim) и Серафимов (Seraphim).

Но хитрее всех все равно оказались Балауры – согласившись на мир, те обманули дипломатов Даэв, и как только барьеры были сняты, нанесли «визит вежливости» Аиону, после чего Башня Вечности разлетелась на осколки. Все это привело к ужасному катаклизму, расколовшему мир Атрэи на две части – половина его погрузилась в вечный мрак, второй повезло больше – она осталась под солнечными лучами. Соответственно разделились и сами Даэвы: те, кто остались после катастрофы на полушарии, освещенном светом солнца, назвались расой Элиос (Elyos), возглавили их Серафимы. Крылатые полубоги, оставшиеся на полушарии, погруженном в вечный мрак, получили имя Асмодиане (Asmodians), возглавили их Шедимы. Вражда после такого разделения только усилилась, каждый решил вспомнить старые грешки, пропавшие ложки, соль и сахар…

С тех пор Элийцы и Асмодиане глубоко уверенны, что мир и благодать в Атрэю придет лишь после полнейшего уничтожения одной из рас и захвата контроля над осколками Башни Вечности, оставшихся после бурной вечеринки, устроенной Балаурами. Вот в такое вот нелегкое темное время и выходит на арену наш протагонист.

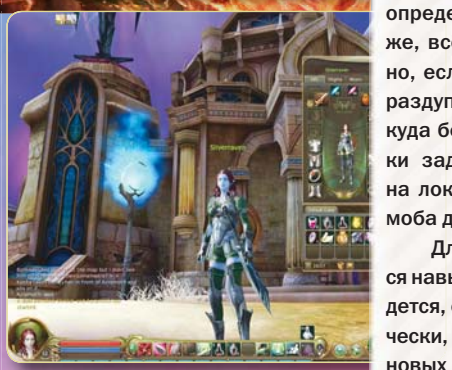
Профессия каждая нужна, профессия каждая важна

После такого вот вступления вряд ли для кого-то станет удивительной и ошарашивающей новостью, что рас в нашем распоряжении оказывается аж две штуки – те самые Элийцы и те самые Асмодиане. Сразу же после ввода стандартных данных аккаунта пред наши ясные очи предстает ролик, повествующий о тяжелой жизни аионовских пролетариев, после чего ненавязчиво и просто очень логично предлагается выбрать сторону, за которую вы желаете играть: естественно, что выбрав себе героя-Асмодианца, вы не сможете играть за Элийцев, ну и наоборот тоже. Впрочем, об этот забавный недостаток сразу же забывается, как только попадаешь в окно создания персонажа. По количеству всяких штучек-дрючек-настроек персонажа «Аиону» может позавидовать даже небезызвестный Oblivion. Тут можно слепить кого угодно – начиная от Анжелины Джоли и заканчивая соседом-алкоголиком дядей Васей с трехдневной щетиной и синяком на все лицо. Толщина носа, разрез глаз, посадка бровей, ядовитый окрас прически, нездоровый цвет кожи – и это еще даже не половина списка, с которым придется поработать. Времени на все это уходит немеряно, поэтому, если мама/жена/девушка попросила вас срочно вынести мусор, или вы готовите доклад на завтрашний семинар по теории элементарных частиц, самое время воспользоваться стандартными наборами внешности – уж поверьте, лиц «по умолчанию» хватает.

В освободившееся время лучше подумать над тем, кем вы хотите стать в мире Aion. Изначально нам доступен выбор между воином, магом, скаутом и священником, которые по достижении десятого уровня получают специализацию. В ассортименте представлено восемь классов, каждой из рас доступен один и тот же набор профессий: храмовники, гладиаторы, рейнджеры, ассасины, волшебники, призыватели, клирики и чародеи.

Налево пойдешь – монстра найдешь, направо – броню купишь

Долго и нудно искать приключений на свою пятую и прочие по счету точки не придется: как только персонаж появляется в мире Aion, как только он заговорит со стоящим рядом NPC, на него обрушится первое задание. И это хорошо, потому что можно сразу же прочувствовать разницу между Aion и той же Lineage 2: квесты тут намного интереснее, да и награда за них побогаче будет – это неизменная экспа и солидная сумма монет, а иногда и



элементы экипировки – оружие и доспехи.

Говоря о квестах, стоит упомянуть, что над всеми НПС, которые готовы вручить вам задание, горит синяя стрелочка, так что вы их определенно не пропустите. Если квест есть, но он не подсвечен – значит, он будет доступен только по достижении определенного уровня. К тому же, все оформлено очень удобно, если при даче квеста вы не раздуплились, что вам делать и куда бежать, то, открыв закладки заданий, вы можете найти на локации интересующего вас моба для убиения.

Для развития уже имеющихся навыков ничего делать не придется, они улучшаются автоматически, а вот для приобретения новых придется потратиться на новые книги. С деньгами в игре не особо туго, так что скупиться на чтиво для персонажа не стоит, тем более что экипировку вполне можно подобрать во время выполнения квестовых заданий индивидуальной сюжетной линии. Кстати, самые вкусные пряники вы будете торжественно получать, следуя именно ей, дополнительные квесты приносят меньше бонусов.

Дуэль, сэр?

Ну, вот и к ПВП приблизились. В первую очередь радует, что шанса нарваться на прокаченного перса 30 уровня при том, что у вас всего десятый, практически нет: при наведении курсора на любого из чаров в специальном окошке показывается его уровень, профа и навороченность. Так что, если вы не терминатор в шкуре Асмодиана/Элийца со встроенной турелью на плече и плазменной пушкой в руках, лучше этого бойца обойти двадцатой дорогой и не лезть на рожон, поминая его родословную незлым тихим словом.

Увы и ах, ПВПешиться где попало и когда попало не выйдет, ну только если вы не захотите вызвать кого-то на дуэль. Для разборок местного/планетарного значения существует все тот же грустно известный Аббис (Abyss), в котором летают осколки, оставшиеся после взрыва Башни Вечности. Игроки попадают туда через специальные порталы или Врата, но лишь по достижении 25 левела. Элийцы и Асмодиане сражаются в Аббисе за различные крепости и артефакты. Победившая сторона получает сладкие пряники в виде ресурсов, содержащихся в захваченных областях. К тому же, будет наблюдаться своеобразная система учета очков за пвп аля «фэйм» в Lineage 2, за них позднее можно будет приобретать лучшее снаряжение. Также в этой зоне обитают некие Вендоры – своеобразные продавцы артефактов, у которых можно прикупить что-нибудь необычное, чтобы потом блеснуть диковинкой перед соперниками.

Ну и, наконец, не стоит забывать, что где-то в сумрачном свете Аббиса разгуливают не только жадные к деньгам продавцы и игроки с вражеского клана с кровавыми топорами наперевес, но и незабвенные Балауры, которые никуда, собственно, не делись после взрыва Башни Вечности. Они все так же злы и коварны и не брезгуют на обед как Элийцами, так и Асмодианами. В свое время разработчики били себя пяткой в грудь и убеждались нас, что драконы будут не просто китайскими болванчиками – в их головушке будет иметься интеллект. Так оно и есть. Балауры, в зависимости от гастрономических предпочтений в определенный день недели, смогут временно переходить на сторону либо Элиос, либо Асмодиан.

Рожденный летать ползать не станет?

Говоря о Аббисе, невозможно не вспомнить и о возможности полета. Все Даэвы, как светлые, так и темные, по своей сути созданию-то крылатые, и эта самая вспомогательная пара за плечами будет очень важна для боев в Аббисе. Получим мы такую плюшку после десятого уровня и выполнения соответственного квеста. Возможность одновременно рубить/швырять заклинания/стрелять из лука и парить в хищных потоках воздуха, громко хлопая огромными крыльями – это нечто, вне зависимости от того, какие именно крылья вы решите на себя «одеть» – мрачно-черные кожистые или сияющие ангельски-белые, а может, вы всю жизнь мечтали о красных крыльях с шипами или о фиолетовых в желтую крапинку? В общем, здесь нам снисходительно разрешают включить фантазию. Кстати, аналогичная ситуация обстоит и с возможностью менять окрас доспехов, комбинировать их и лепить то, что вы желаете. Долой унылые клонированные доспехи со скучными названиями-шифрами и таким же скучным внешним видом. Да здравствует воображение и свобода!

***

Возможно, Aion: The Tower of Eternity не сможет переманить на свою сторону самых ярых поклонников WoW и Lineage 2, но для всех остальных он может стать уютным миром, в котором тебя всегда ждут интересные приключения, захватывающие сражения, полеты не во сне, а наяву и прекрасная графика. А что еще нужно для счастья в онлайновом мире?

Асмодианский рыцарь в третьем колене, заслуженный защитник Аббиса, Тата silverRaven & Co в лице убившегося об стену редактора

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

ОЦЕНКА 10

AION
THE TOWER OF ETERNITY
Мистер
«Шпиль!»
Февраль

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ

Жанр:
action
www.avatargame.us.ubi.com

Разработчик:
Ubisoft
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft
www.ubi.com

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

PC | X360 | PS3 | PSP | Wii | DS

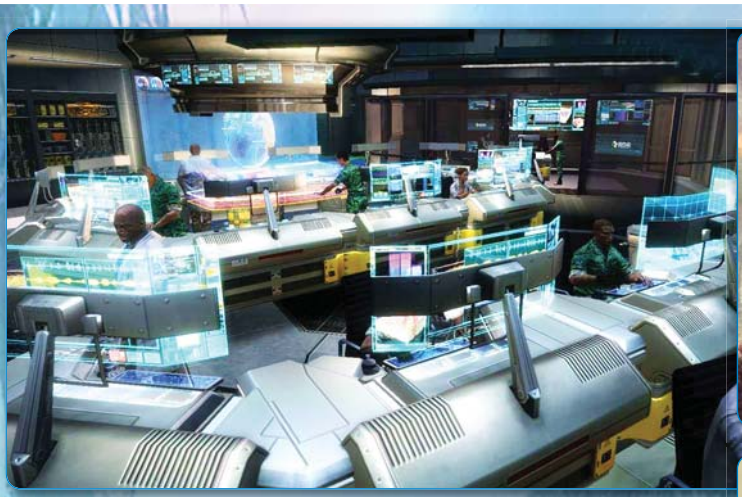
Говорят, талантливый человек талантлив во всем. Возможно, это и так. Но умений и знаний один только талант заменить не может. Подтверждение тому – Джеймс Кэмерон и его «Аватар». Речь идет в первую очередь об игре, хотя и сам фильм идеальным назвать нельзя. Чего у Кэмерона не отберешь, так это умения делать красивое и увлекательное зрелище из ничего. Он взял простую историю любви двух представителей противоборствующих лагерей (дружно вспоминаем диснеевскую «Покахонтас», которая тут ближе, чем «Ромео и Джульетта» из-за наличия расового и территориального конфликта), дополнил ее оригинальной местностью и внешностью персонажей, добавил по вкусу спецэффектов и получил на выходе то, из-за чего большая часть населения валила в кинотеатры и даже забывала жевать попкорн и хлебать кока-колу. Слабым местом фильма оказался его сюжет – если присмотреться немного внимательней, что в нем такого? Но в кино мы не вдумываемся чаще всего, и это «Аватар» спасло – за декорациями теряется важность самой истории. Если выразиться геймерскими терминами, фильм получился «проходным».

Уже на этом этапе в мою голову закрались смутные сомнения, хотя до этого момента я, как никто другой, ожидал выхода и фильма, и игры, думая, что нам преподнесут нечто особенное в плане геймплея.

Тяжелое детство, железобетонные деревья

Как и было обещано, жить и играть мы будем за много лет до событий, которые происходили в фильме: мы оказываемся одним из первопроходцев, которым доверяют «ношение» аватара. Однако же декорации больно похожи на виденные в кинотеатре, поэтому периодически возникает ощущение некоей цикличности событий на планете: каждые несколько сотен лет приходит избранный, который должен сделать свой выбор в судьбе планеты и населяющих ее На'ви. Есть в этом какая-то предопределенность, наводящая на не самые радужные мысли.

Впрочем, большую часть времени игрока преследуют совсем другие мысли, ненамного более приятные – типа «какого черта?», «что здесь вообще происходит?», а также «кто я? что я? и зачем я?». А все потому, что никто даже не пытается объяснить, что и почему должен сделать игрок, более того, сами миссии отличаются друг от друга так же сильно, как лысые хомячки, живущие дома у ребенка-садиста, причем их разнообразие никак не зависит от того, за чью сторону вы будете воевать на Пандоре – за гигантов На'ви или человеческие силы RDA. В любом случае, игрок оказывается в роли мальчика не побегушках: пойди туда, убей столько-то монстров, собери столько-то образцов и т.д. и т.п. Вот так ты и бегаешь как дурак по планете, не видя в этом никакого смысла. А периодические еще ездишь как дурак на багги, или летаешь как дурак на вертолетах или местных «птичках». Полет сам по себе прекрасен, хотя, если честно, в фильме он смотрелся намного лучше, особенно, если вам довелось его видеть в 3D или iMax. Что же касается багги, то удовольствия от таких «прогулок» мало, потому что даже



разогнаться как следует нам не дают – вокруг полно кустиков и деревьев, в которые легко можно врезаться. И это не только многолетние «дубы-великаны», но и малюсенькие тонкие поросли, которые по здравой логике должны приминаться под колесами.

Тем не менее, полеты и поездки на багги – единственная сильная сторона игрушки в плане геймплея, потому что все остальное время нам не придется делать ничего необычного или хотя бы увлекательного – даже повышение уровня с улучшением навыков происходит автоматически.

И что тут хорошего?

При всем при этом, несмотря на то, что игра получилась еще более «проходной», чем фильм, в нее можно играть. Из-за видов, из-за масштабности – вот именно тут и чувствуется крепкая рука Кэмерона, видимо, это было единственное место, куда он ее приложил в разработке игры. О том, насколько качественно сделана картинка, говорит уже то, что эффекты в кино и синекожие На'ви одновременно делались и для игры, и для фильма. То есть, графика тут примерно сравнимая – если, конечно, ваш компьютер способен вытянуть хотя бы средние настройки. При максимальных так вообще первые полчаса-час забиваешь на все, кроме любования окружающим миром – благо, такую возможность игра нам дает: фактически, нас просто выставляют за ворота охраняемой территории и отправляют на прогулку по местным достопримечательностям.

Если любование природой вам больше по душе, чем обычное убийство враждебной флоры и фауны с периодическими курьерскими задачами, то стоит выбрать сторону синекожего населения Пандоры – так вы получите возможность до конца игры смотреть на всю эту красоту с разных позиций. Хотя и местное оружие доставляет несколько больше фана, чем стандартные огнеметы, пулеметы и пистолеты с бесконечными патронами.

И все-таки, она вертится

Совсем уж обыденной игрой James Cameron's Avatar: The Game не назовешь – как минимум, тут есть на что посмотреть. Но то, насколько скучно она сделана, насколько банальны задания и методы их выполнения, убивает всякое желание играть. Поэтому малое время прохождения – около 6,5 часов на всю игру за одну из фракций – можно даже назвать преимуществом. По крайней мере, от нее не успеваешь устать.

Exebichi

Графика:	10
Геймплей:	7
Звук:	9
Управление:	10
Сюжет:	6

ОЦЕНКА **7**

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СКАЗКУ

Жанр:
strategy, RPG
www.kingarthurthewargame.com

Разработчик:
Neocore Games
www.neocoregames.com

Издатель:
Neocore Games
www.neocoregames.com

Системные требования:
Процессор
2,4 ГГц двуядерный,
3 ГГц одноядерный
512 Мб видеопамяти
1,5 Гб ОЗУ

PC

Немного словоблудия, или как я полюбила стратегии

Честно говоря, мир стратегий для меня – нечто запредельное и даже недоступное. Даже пошаговые «думалки» заставляют меня судорожно дрожать всем телом и прятаться под ближайший стол. Хуже них могут быть только спортивные симуляторы, в которых я умудряюсь забить гол в свои же ворота. Но есть такие игры, не поиграть в которые – сродни первородному греху. И это не только культовые проекты, но и игры, которые привлекают своим описанием (а иногда и просто названием) настолько, что ты готов плюнуть на все и рискнуть своим временем, которое мог бы потратить на прохождение любимой игрушки. Вот, собственно, примерно так началось мое знакомство King Arthur: The Role-playing Wargame. Что привлекло? Во-первых, сам Король Артур. Во-вторых, сочетание стратегии и РПГ. Последние я вроде как люблю, так что все выглядело в моих глазах не так страшно.

Старая добрая Англия

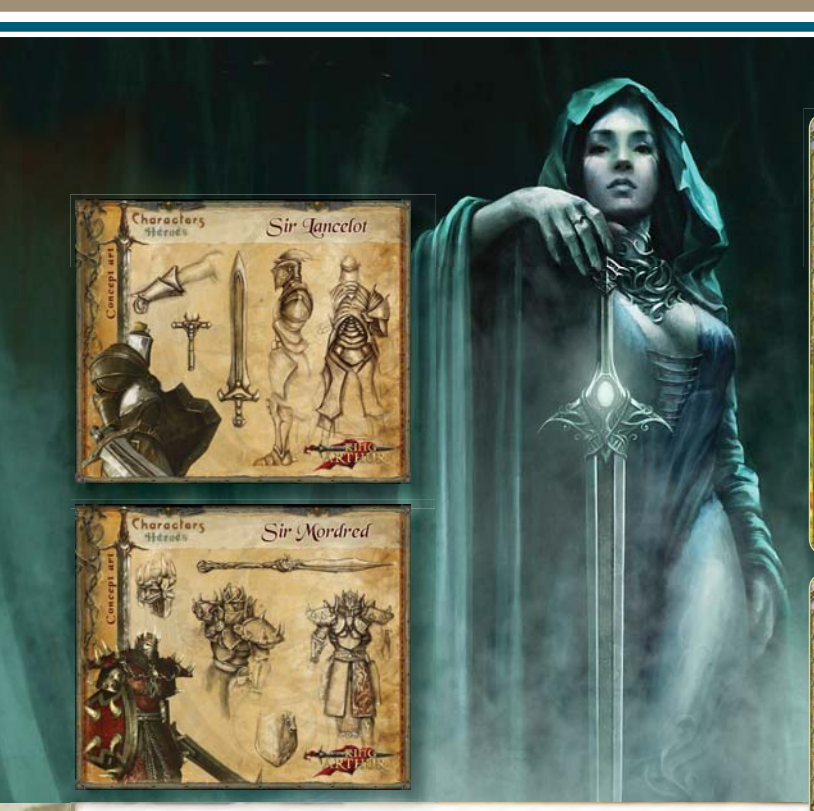
Итак, игра переносит нас в мир старой, пусть и не такой уж доброй Англии. Такой, какой ее можно найти не в учебниках истории, а в древних легендах и сказках – тут вам и Фея Озера, и волшебники (в том числе Мерлин), и обелиски, и прочая нечисть, обитающая в выдуманных мирах. Естественно, человечество и не думает выступать против всего потустороннего единым фронтом: на лицо раздробленность Англии, вызванная войнами за ресурсы и территорию, религией (христианство упорно сражается с древними верованиями). А после смерти единого короля Утера Пендрагона, предводителя бриттов, разруха стала еще более очевидной, и переборoть ее может только истинный наследник престола. Как вы можете помнить из книг и фильмов, лакмусовой бумажкой истинности правителя является Эскалибур, который надо вытащить из камня. И вот, Артуру это удается, правда, меч ведет себя странно и особой силы не дает. Что делать? Обратиться к Фее Озера, чтобы она привела железяку в чувство. Собственно, сделать это получится не сразу – сначала придется решить несколько более простых и обыденных задач. Например, надо отвоевать собственную территорию от бунтовщиков и захватчиков, или помирить соседей, причем метод можно выбрать самому – действовать ли «огнем и мечом» или дипломатией.

Правда, дипломатия тут развита не так сильно, как это бывает в некоторых «мега»-проектах типа Total War'a, но она присутствует, причем результат переговоров зависит не только от того, сколько золота из казны и продуктов из закромов вы можете отдать «собеседнику», но и от ваших личных характеристик и возможностей. То есть дипломатия частично завязана на РПГ-составляющую. Это делает игру достаточно сложной, требующей от игрока некоей мозговой составляющей, которая у меня в плане стратегий присутствует только в зачаточном состоянии.

К счастью для меня, игра не обрушивает все это сразу на бедную голову игрока, а подает малыми дозами. Сначала мы проходим обучение. Причем в обучение входит не только само путешествие по карте, но и битвы. Их будет две – одна простейшая, другая – с захватом стратегических точек. От их выбора будет зависеть, что вы получите по окончании битвы, так что не стоит хвататься сразу за ближайший и простейший в захвате рубеж. Квесты сами по себе приходят несколько позднее – в обучающем начале игры есть только пару простых задач по помощи соседям.

Задали задачку…

Итак, квесты. Неотъемлемая составляющая ролевых и приключенческих игр, способная



сделать интересным практически любой страшненький проект или погубить самый прекрасный мир. В King Arthur сюжет по сути своей линейный, но от ваших действий будет зависеть, с какой стороны вы будете на него смотреть, какие сюжетные задания будут доступны, а также как к вам будут относиться другие персонажи. Тут стоит ориентироваться на разветвленную схему заданий, а также на оси вашего персонажа – они показывают, являетесь ли вы поклонником древней религии или чистокровным христианином, склонны вы к дипломатии или тирании. А еще, передвигаясь по этим осям, можно получать разные награды-амулеты, так что поведение в игре зависит не только от личных предпочтений и благородства играющего, но и от того, что вам нужно заполучить по ходу игры для ее прохождения. На первый взгляд звучит сложно, на практике все развивается как бы само собой: ответственность наваливается на ваши плечи так, что вы этого не замечаете, разве что вынырнуть из мира игры становится с каждым часом все сложнее.

Вторая составляющая квестовой системы – приключения. Они внесюжетные, но обязательные к прохождению, если хотите проникнуться миром King Arthur и духом мифического мира. Именно через такие квесты развивается сюжет, именно они открывают перед игроком всю прелесть игры и мифического мира древней Англии. Если вы будете пропускать такие задачи – считайте, что в игру вы не играли. Чтобы заполучить такие задания нужно просто путешествовать по карте, не забывая просматривать обелиски и прочие странные строения. Наличие квеста в данном конкретном месте отображается иконкой со свитком, так что пропустить их невозможно. Но не стоит засылать в такие точки более слабые отряды, чем для основных заданий, потому что хоть вначале большинство таких квестов текстовые (разговорные), дальше придется повоевать. Это ж все-таки приключения, а не комфортное путешествие гостиницами мира.

Замок подано

Изначально о финансовой стороне дела заботиться не приходится. У вас есть территория, с которой приходят ежегодно налоги, на это вполне можно содержать армию, совершенно не задумываясь о том, откуда берутся деньги. Правда, и замка толкового у нашего рыцаря нет, так что придется его себе искать. Ну, как искать… просто в определенный момент времени игра говорит вам о том, что пора бы, собственно, пристанище себе найти, да ни где-нибудь, а в мистической точке мира. Например, в Лондоне. А что, вполне себе неплохой замок, пусть за него и придется пролить немного кровушки.

Как только замок у нас в руках, можно развивать «экономику» - строить здания, которые помогают улучшать наших подопечных. В одном замке можно построить всего 24 здания, так что проблема выбора на лицо, тем более что выбор зданий велик, а каждый тип оных дает свои возможности. Итак, в распоряжении игрока оказываются кузница, магистрат, научная академия, ратуша, крепость с тюрьмой, землевладельческие ресурсы и религиозные постройки.

Заниматься всеми этими делами можно, по сути, не отрываясь от дел военных и приключенческих:

жизнь в игре делится на четыре сезона – весна, лето, осень и зима. Зимой мир замирает и не воюет, собственно, в это время у игрока и появляется время и возможность распределить характеристики для отрядов и героев, заняться обустройством собственного замка и т.д. и т.п. Как только все сделано – жмем на «часики» и возвращаемся к привычному военному укладу жизни.

Красиво как «Орбит Вкусная сказка»

Как только оказываешься в меню King Arthur – ты пропал. Точнее попал в плен. Пленяет, в первую очередь, замечательный интерфейс, начиная с общего оформления и заканчивая шрифтами и мелкими деталями. Пока все это рассматриваешь да выставляешь настройки, даже не замечаешь, что тебя затягивает в сказку все сильнее. Почему? Да потому что помимо классного визуального ряда есть еще музыка – такая ненавязчивая, хорошо подходящая под атмосферу игрушки и ее мир как таковой. Описать эту музыку сложно, ее просто надо слышать. Равно как и озвучку. С этим в King Arthur все не просто хорошо, а по-настоящему замечательно. Не покидает это ощущение и когда выходишь в режим игры, причем вне зависимости находишься ли ты на основной карте в пошаговом режиме или воюешь в реалтаймовом. Все, вплоть до веточек и листиков, прорисовано тщательно и красиво, так что приближать камеру можно смело аж в макро-режим, если, конечно, не боитесь потерять часть сражения из виду. Следить за своими войсками стоит, чтобы раздавать приказы, чтобы оценить масштабность. Немало поработали разработчики и над роликами: совмещение картинок «под старину» с видеовставками сделало King Arthur еще более похожей на сказку и, кстати, старую игру. Так что если есть желание предаться ностальгии, то эта игра именно для вас.

Правда, справедливости ради, стоит отметить, что у игры есть недостатки, причем самые разноплановые. Самый страшный из них на первых порах – это то, как сильно укачивает в тот момент, пока камера показывает контрольные точки и войска. Запаситесь таблетками от морской болезни или укутайте клавиатуру пленкой во избежание трагедии местного масштаба.

Второй недостаток – мелкие шрифты при нормальном разрешении (1280x800). В основных окнах все читаемо, но при просмотре квестов прочесть надписи в нижнем окне, описывающем, куда надо идти и что сделать, можно только с лупой. Так что выбирать приходится между удобством игры и удобством чтения. Я выбрала первое, так как все-таки читать текстовки мелким шрифтом приходится намного реже. Кстати, именно благодаря этому, недостаток не так сильно портит впечатление от игры.

Третий, самый страшный недостаток открывается на уровне сложности выше среднего в процессе игры часу так на пятом. Баланс в игре соблюден достаточно слабо, благодаря чему возникает ощущение, что некоторые враги тупо сидят на стероидах все свободное от сражений с вами время. В общем, придется достаточно сложно, но нет ничего нереального.

Вердикт

Если вы любите глобальные стратегии, то стоит пройти мимо King Arthur и отдать предпочтение тому же Total War. Если вы хотите поиграть в смесь стратегии и РПГ, в игру с хорошим сюжетом, приятной графикой и необходимостью думать на каждом шагу, если хотите окунуться в сказочную атмосферу и мир магии, то не проходите мимо, а скорее устанавливайте эту игру на свой компьютер. Послевкусие от нее очень приятное, с одним только нюансом – рискуете полюбить пошаговые стратегии и пропасть для мира надолго. Собственно, со мной так и случилось…

Pantera sls

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

ОЦЕНКА **11**

ШПИЛЬ! №2

Смотрите на диске видео от мегапереводчика, который перевёл более 1000 фильмов

Крылатые хищники

ЛЕТАЛЬНЫЙ АППАРАТ

Жанр:
аркадный авиасимулятор
www.airwargame.com

Разработчик:
Gaijin Entertainment
www.gaijin.ru

Издатель:
Gaijin Entertainment
www.gaijin.ru

Системные требования:
Процессор 3,2 ГГц
256 Мб видеопамяти
1 ГБ ОЗУ
10 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

Как и большинство геймеров, я жутко люблю хорошие игры – такие, чтобы засесть на месяц-два и больше ни на что не отрываться. Извращенное женское начало во мне также любит всяческий трэш и аЦтой – при необходимости, с него можно погнать, постебаться, при соответствующем настрое он идет едва ли не веселее, чем хорошие игры. Это как очередной просмотр «Помидоров-убийц» – ты вроде и понимаешь, что это аЦтой, но он такой забавный! Куда сложнее дело обстоит с играми «хорошими, но…». Играть в них можно, но осадок остается не самый приятный. И писать о них намного сложнее. Потому что, с одной стороны, есть за что поругать игру и разработчиков, с другой – игра все-таки затягивает и достаточно сильно.

Вот именно так дело обстоит с практически половиной проектов студии Gaijin. На моей памяти эти разработчики умудрились сделать несколько плохих и еще больше спорных игрушек, одной из которых стало продолжение культовой серии «Ил-2». Как такая игра попала им в руки – для меня лично загадка едва ли не сложнее той, как Черновецкий стал мэром Киева… Как бы там ни было, в тот момент, когда мне сообщили, что Gaijin делают продолжение «Ил-2» я начала вспоминать все способы самоубийства – на случай, если повторится история с «Ониблейд». К счастью для меня и несчастью для тех, кому мои статьи не нравятся, все оказалась не так печально☺.

Итак, новое детище печально известных разработчиков носит имя, никак не связанное с оригиналом – вот и хорошо, хотя бы не позорит его! «Крылатые хищники» (за рубежом Wings of Prey) должны были стать первым мультиплатформенным авиасимулятором русских разработчиков. В принципе, в теории они с этой задачей справились, если не считать некоторых нюансов.

Нюанс намбер ван

На физику Gaijin явно ложили с той высоты, на которой можно безопасно выполнять «мертвую петлю». В итоге, то, что они оттуда ложили, распределилось мелкими дозами по всем частям игры. Ну, как вам, например, возможность совершить резкий поворот практически на 180 градусов? Или вывернуть от земли, когда летишь в нее практически вертикально носом? В аркаде такое вполне допустимо, не спорю – на то она и аркада, но когда дело касается режима «симулятор», то будьте так добры сделать соответствующую реальности физику. Тем более что изобретать велосипед с нуля не надо – в «Ил-2» все это было прекрасно реализовано.

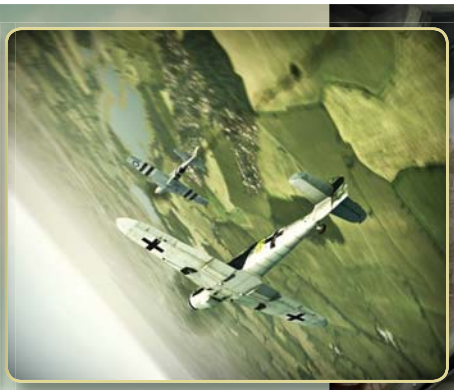
В «Крылатых хищниках» же разработчики постарались уместить сразу все три режима – симулятор, аркаду и реалистичный уровень игры. Отличия тут не самые разительные. Физика одна и та же. Управление тоже не отличается. Изменяется только боезапас (аркада – неограниченный, в симуляторе приходится уже думать, прежде чем открыть огонь) и указатели. Путеводный красный маячок, показывающий врага, и прочие полезные в быту любителя аркад мелочи в более солидных режимах отсутствуют. И это все. Вы хотели больше? Не дождетесь, это же Gaijin.

Нюанс намбер ту

При этом игру излишне простой в прохождении не назовешь. Новичка первое время просто крутит в воздухе, особенно, если он играет с клавиатуры, а не с джойстика. С последним, кстати, тоже бывают проблемы, но тут уж как повезет… Видимо, разработчики пытались нагнать управлением понтов на тех, кто никогда не играл в толковые авиасимуляторы, но вышло как-то не очень. Все как обычно, это же Gaijin.

Нюанс намбер фри

Вторым ощутимым недостатком станет присутствие то-



тального отсутствия интересных заданий и свободы перемещения. Нет, конечно же, вы не влетите в невидимую стену, но стоит только отклониться от заданного курса, как вас тут же тактично попросят вернуться в стройные ряды защитников отечества. Да и врагов на территории вне квестовой найти очень и очень проблематично. Я бы даже сказала, нереально просто.

Что касается самих заданий, то они заключаются в обстреле наземных, водных и авиацелей. Летим, стреляем – все красиво. С одной стороны – что еще можно придумать в качестве задания для пилота времен Второй Мировой? Заложников не спасешь, парашютиста беззащитного в воздухе не подхватишь, да и Святой Грааль тут искать вроде бы негде. С другой стороны, тема великого и скромного воителя времен этой самой Второй Мировой уже как-то приелась – практически каждая первая, вторая, третья и так далее по счету «леталка» рассказывает нам «реалистичную историю бойца, основанную на реальных событиях». Неоригинально это, товарищи, хотя за саму подачу информации в виде диалогов, а не текстовых заставок между боями, уже спасибо, достижение засчитано. Не забываем – это же Gaijin.

Нюанс намбер раз

Не, это не опечатка. Просто теперь настало время рассказать, почему, несмотря на отсутствие приличной физики и однообразные миссии, в «Крылатых хищников» все-таки стоит играть, почему они достойны тех десяти гигабайт, которые они займут на вашем винчестере.

Во-первых, это красота игры. Нет, конечно, давно уже перестали авиасимуляторы напоминать перелеты над одеялом, сшитым из кусочков не очень качественных разноцветных ситцевых обрезков, но Gaijin умудрилась сделать все не просто красиво, а очень и очень красиво. Летать в бреющем полете стоит не только, чтобы врагам сложнее было с вами воевать, но и чтобы полюбоваться окрестностями – черт побери, они просто прекрасны! Но не только земными объектами сильна игра – рассматривать сами самолеты можно часами: они выполнены не только красиво, но и реалистично. Изъяны найти смогут разве что те, кто часами изучал мелкие детали в труднодоступных местах. А теперь добавьте ко всему этому количество доступных летательных аппаратов и оцените старания разработчиков и то, какие прекрасные картины откроются у вас перед глазами. Ради этого стоит потерпеть убогую физику.

Нюанс намбер два

Вторым несомненным достоинством является энциклопедичность игры. На каждом шагу – начиная от ангара и заканчивая описанием битв и заданий, вы встретите такое количество интересной и полезной информации, сколько не встретишь ни в одной другой игре. Познавательно, интересно, заманчиво. Если до установки «Хищников» на свой комп вы не знали ничего о реальных самолетах и битвах Второй Мировой, то после ее прохождения вы можете считать себя если не экспертом, то, по крайней мере, чуваком шарящим в этой теме. А если вы еще и школьник, то историю сдавать будет несколько проще – пару интересных фактов могут спасти даже от незнания дат и имен.

Правда, сам смысл этого в игре для меня остается загадкой. Для некоторых такое количество информации на байт может стать недостатком, ибо таки утомляет и отвлекает собственно от пальбы по противнику. В общем, усилия Gaijin да в мирных целях – цены б им не было!

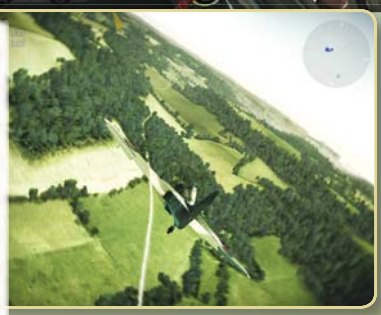
Нюанс номер три

Не стоит забывать и о мультиплеере, который гасит недостаток оригинальности в миссиях. Если бы речь шла о какой-то другой игре, то тут было бы написано «и не очень логичное и порой туповатое поведение противников», но враги в «Крылатых» полная противоположность этому утверждению, так что сражаться с ними – тоже удовольствие. Но вернемся к мультиплееру, только сначала скажем о его недостатке – мочить противников на пару с другом не получится – само по себе кооперативное прохождение отсутствует. Зато есть несколько вариантов соревнования: Deathmatch и Team Deathmatch, Strike (атака на наземные точки), Domination (захват точек с приземлением).

Три плюс три

Даже мне, с моей женской и немного блондинистой логикой, понятно, что три минуса на три плюса дают в итоге нулевое, если не сказать отрицательное впечатление. Но на самом деле хоть после прохождения игры и остается несколько неприятный осадок, время на нее потраченное, пустым не назовешь. Некая доля удовольствия все-таки присутствует. Возможно, у тех, кто не ожидает от «Крылатых хищников» достижений «Ил-2», впечатления будут еще более приятными, ведь нет ощущения, что вас в чем-то обманули, нет подмены ценностей и т.д. и т.п. Так что играть определенно стоит. Всем любителям авиасимов. Исключение составляют только истинные ценители не столько самолетов и воздушных боев, сколько реалистичной симуляции – ее тут нет.

Pantera sls



Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	11
Управление:	9
Сюжет:	8
Симуляция:	5

ОЦЕНКА 7

Ghost Pirates of Vooju Island

ТРОЕ В ЛОДКЕ, НЕ СЧИТАЯ ЖИВУЩИХ

Жанр:
adventure
www.ghostpiratesofvooju-island.com

Разработчик:
Autumn Moon Entertainment
www.amegames.com

Издатель:
dtp entertainment
www.dtp-entertainment.com

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
1 Гб ОЗУ
128 Мб видеопамяти
4 Гб на жестком диске

Magic people, voojoo people

Пока любители хороших и веселых адвенчур с замиранием сердец ждали продолжения приключений непревзойденной вампирши Моны из Vampyre's Story, разработчики из Autumn Moon Entertainment, в том числе, и их основатель, Билл Тиллер, приложивший свои творческие руки к созданию многих примечательных игр еще вместе с Lucas Arts, решили сделать паузу. Нет, они не ушли на каникулы, наоборот – работали вовсю. Вот только не над второй частью «Вампирской истории», а над игрой, способной сильно пощекотать ностальгические рецепторы фанатов серии Monkey Island.

Те немногие из нас, кто застал первое поколение адвенчур от Lucas Arts, пожалуй, помнят великолепную игру с названием, способным вызвать ехидный смешок у современных анимешников – Day of the Tentacle. Вся ее особенность заключалась в том, что под управление играющего попадали сразу три человека, и между ними можно было переключаться в любой понравившийся момент, как это было и в первой части – Maniac Mansion. Но сами герои попали в разное время и могли передавать друг другу любые попавшиеся и подобранные предметы, смывая их в туалет, который одновременно служил и машиной времени. Подобная идея одновременного управления разными по возможностям персонажами была использована в играх серии Gobliiins, вышедшей чуть раньше, да и «Сэм и Макс», но все эти ребята находились уже вместе на одном экранелокации. В любом случае, с тех пор практически не выходило достойных игр, использующих эту вполне удачную идею.

Если вдруг соскучились, Ghost Pirates of Vooju island в вашем распоряжении. Кроме того, как и в неподражаемой серии Monkey Island, присутствуют красоты морей, пираты и магия вуджу, и это еще не упоминая русалок, Левиафана и своеобразных ацтеков. В общем, полный набор приключений на ваши округлости и те же места ваших подопечных.

Связанные одной цепью

Итак, жил-был на острове Вуджу местный жрец афровуджуанской наружности и достаточно солидных лет, и была у него красавица-жена и красавица-роща кокосов, которые он поставлял на другие острова. Но в один прекрасный день вся эта идиллия разрушается, его предают, причем собственная же супруга, Королева Зимби. Оказывается, она уже давно действовала за спиной Папы Дока, бережно выращивая собственную армию зомби и планируя призвать свою мамочку – достаточно могущественную колдунью, которую некогда собственными силами заточил в саркофаг ее муж.

Зимби практически в буквальном смысле этого слова вышибает дух из Папы Дока, а заодно и из двух попавшихся под руку жертв ее сообщника – капитана Зеленой Бороды, невероятно пахучего злодея, претендующего на место короля пиратов. В общем, троице несчастных духов удается скрыться, но теперь им предстоит достаточно трудная задача: вернуть собственные тела и предотвратить потенциальный конец света, не допустив прихода Страшной Тещи.

Хорошо, что их трое, и можно разделиться. Что и говорить, компания Папе Доку попалась более чем разношерстая. Чего только стоит один Блю Белли (Голубой Животик). Он вообще – не пират, а потомственный повар, который подрабатывал на пиратской лодке, чтобы купить своей сестре новые брекеты на зубы, и, учитывая особенности его фигуры, предпочитает приключения исключительно в мечтах, а не наяву. Даже с именем парню так не повезло, что он предпочитает свое странноватое прозвище, чем признаться, что зовут его не иначе как Ham (по-нашему Ветчеслав). На фоне шовинистического шамана и пухленького любителя помечтать, последний член команды, пиратка Джейн Старлинг, выглядит настоящей героиней. В ее арсенале есть и акробатические пируэты, и разносортные умения вроде взлома замков, закидывания лассо и вязания морских узлов, которым позавидовал бы и сам Индиана Джонс.

У заклинания, спасшего эти три души от неминуемой гибели, есть один побочный эффект: с этих самых пор эти трое становятся магически связаны. То, что видит или говорит один из них, могут слышать и видеть двое остальных. Отличная возможность для обмена опытом и, естественно, возможность

лишний раз пошутить друг над другом, тем более, что несмотря на всю серьезность ситуации, поводов для дружеских подколок будет море. Как, впрочем, и проблем. Призраком, конечно, быть интересно и в своем роде удобно: тебя практически никто не видит, можно свободно устраивать пакости врагам и проходить сквозь стены, с другой стороны, у мира духов есть свои законы, которым так или иначе придется подчиняться. Вас не могут остановить решетки, но зато сможет, например, дорожка из обычной соли или специфический знак. В качестве бонуса некогда отделенные от своих тел души получают возможность по желанию покидать свои вновь обретенные тела и блуждать в виде привидений где им заблагорассудится.

Прозрачность зла

Создатели не утруждают игрока сложным управлением. При наведении на активные точки появляется название самого предмета, а при нажатии на него же левой кнопкой мыши – выбор действия. Он исключительно прост: взаимодействовать можно глазами, руками и ртом (разговаривать), при этом на все у текущего героя и его соратников найдется забавный комментарий. Полезные вещи прикарманиваются или остаются на своих местах до лучшего времени, но имеются в виду, оставляя свой образ в инвентаре. Кроме непосредственной своей функции он исполняет и дополнительную: здесь же находятся иконки всех трех персонажей, через него с ними можно советоваться по поводу каждой завалявшейся мелочи и переключаться на других участников событий.

В отличие от героев упомянутого выше Day of the Tentacle, Папа Док, Блю Бэлли и Джейн Старлинг попадают не в разные временные отрезки, а просто расходятся, каждый заботясь о своей части задачи. Поскольку от действий одного никак не зависит успех другого, миссии можно выполнять в любом порядке, это не влияет на результат. Те, кто справился со своей задачей, будут спокойно ждать компаньонов, не забывая время от времени отпускать ехидные комментарии.

У призрачных пиратов (а также – шаманов и поваров) не наблюдается никаких волшебных туалетов, через которые можно было бы на расстоянии обмениваться предметами, так что связь, по сути, только вербальная. Зато игрок точно знает, что все, что он подобрал данным персонажем, будет им же обязательно где-нибудь использовано, что значительно упрощает задачу.

Разработчики попытались дать игрушке побольше трехмерности, и по графике она сильно проигрывает все той же Vampyre's Story. Тем не менее, локации отрисованы с любовью, и местами напоминают вампирские окрестности, и в то же время локации из Curse of the Monkey Island, которые в свое время отрисовывал Билл Тиллер. В общем, фирменный стиль никуда не делся. А вот о персонажах хорошего можно сказать мало, они выпилены лобзиком на уроке труда. А ведь в призрачном состоянии все это угловатое великолепие еще и светится и «плывет»! В общем, есть вещи, к которым лучше не присматриваться, в частности – в роликах к особо крупным планам, где герои разговаривают, двигая одними вставными челюстями.

На разговоры, возможно, не слишком приятно смотреть, но слушать их – очень даже можно, актеры действительно постарались передать все интонации и характеры. Впрочем, не подвели команду и те, кто отвечал за музыкальное сопровождение и звуки. Последние, кстати, иногда служат хорошей подсказкой. Например, если вы нашли правильную комбинацию вещей, но в ней пока нет никакого смысла или просто нужно сделать в другом порядке, вы услышите характерный легкий звон, повествующий о том, что в принципе, путь выбран правильно, просто момент не тот.

Трудно плыть боком

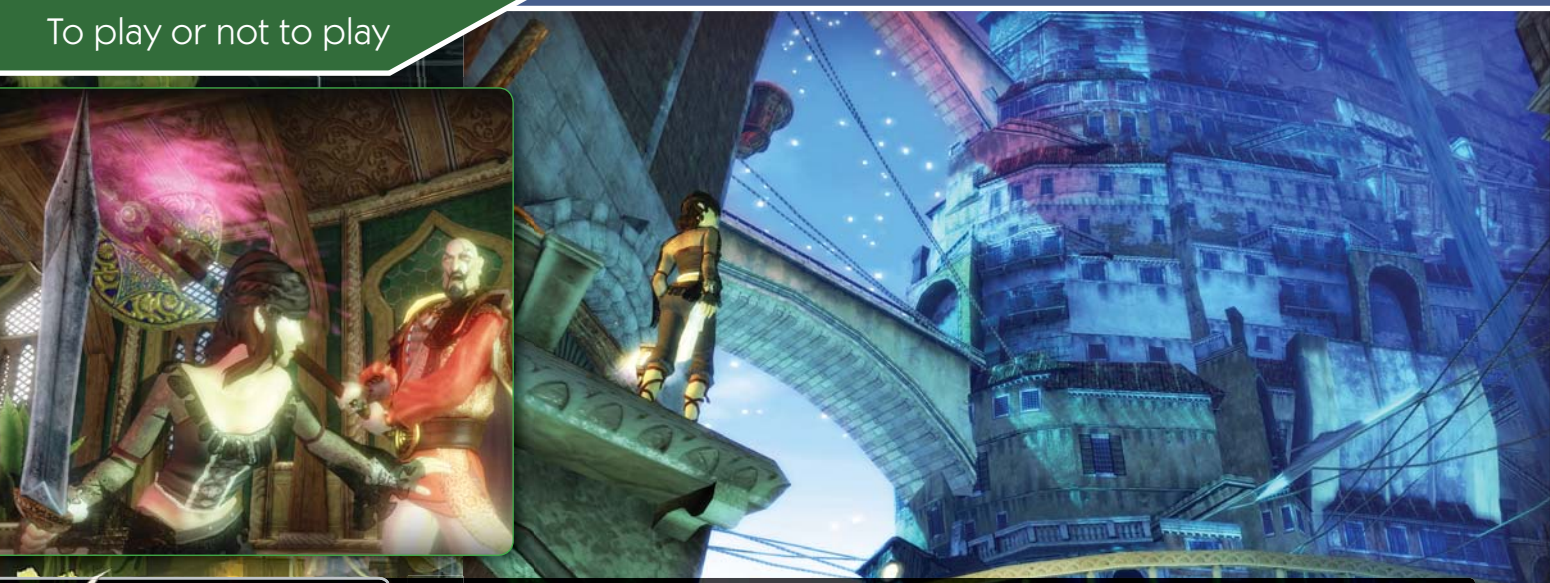
Ghost Pirates of Vooju island нельзя назвать шедевром хотя бы за наскоро склеенных героев. Мы – геймеры видавшие такие виды, что даже к мультяшной графике теперь предъявляем довольно высокие требования. С другой стороны, многие из нас добрые и не обделены чувством юмора, поэтому провести часок-другой и размять мозгу-другую за приятной адвенчурой мы очень даже не против. Пусть даже сюжет ее не пытается ломать шаблонов.

Всем, кто ждет-не-дождется возможности вызволить из беды Мону, кто любит игры серии Monkey Island, кому более важна не форма, а содержание, а особенно тем, кто паталогически утром встает не с той ноги, рекомендуется. Тем более что часов на игру потребуется не так уж и много.

Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА **8**



VENETICA

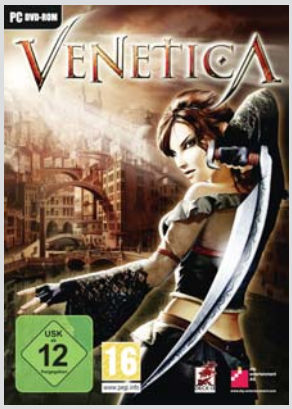
Победительница Смерти

Жанр:
RPG
www.venetica-game.com

Разработчик:
Deck13 Interactive
www.deck13.com

Издатель:
dtp entertainment
www.dtp-entertainment.com

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



PC | X360

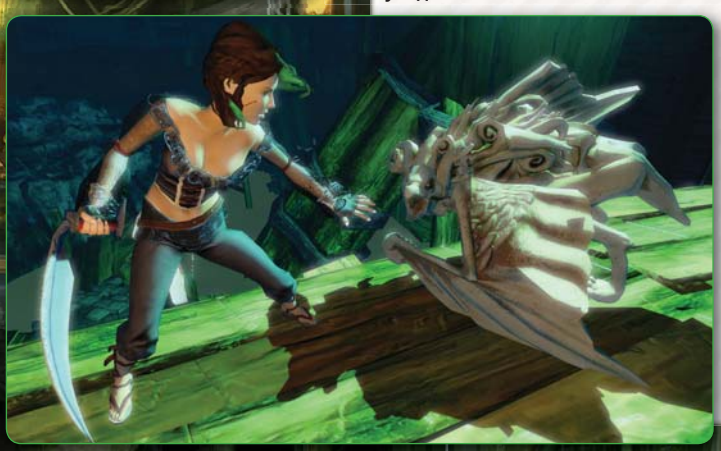
Если вы думаете, что вам не повезло с родителями – вы сильно заблуждаетесь. И вовсе не потому, что мир не черно-белый и нет в нем плохих и хороших людей, а как минимум потому, что ваш папочка не работает Смертью. Такой работе не позавидуешь – очень уж она ответственная и на семье сильно сказывается, и на здоровье, а молоко за вредность Смерти не дают. Если вы мне не верите, спросите у Скарлетт – героини новой РПГ студии Deck13 – она вам много чего может рассказать.

Например, о том, как была уничтожена родная деревня и как погиб ее возлюбленный жених, когда на деревню напали ассасины, подчиняющиеся некроманту, работавшему ранее Смертью и претендующему на этой должности и остаться. Почему Виктору (именно так зовут зловредного некроманта) понадобилась именно эта работа неизвестно – наверное, даже на игровых мирах отразился финансовый кризис, вот и не захотелось ему уходить на пенсию с самой стабильной в мире должности. В общем, начал он изучать черную магию, с помощью которой смог достичь бессмертия и отказался отдавать этот пост кому-то другому. Этим другим, кстати, должен был стать папаша милой главной героини игры. Дабы никто ничего не сказал и не сделал, Виктор похитил нового кандидата Совета. Обо всем этом ей сообщает сам папаша, вихрем ворвавшийся в сновидения девушки: он отправляет ее на поиски Черного Гримуара – книги, способной остановить некроманта, так как без нее он просто не сможет завершить ритуал. Попутно отец говорит и о том, что Совет, который занимается регулированием вопросов о работе Смерти, ничего предпринять не может. Вот так всю грязную работу перевалили на хрупкие плечи юной Скарлетт.

Хотя, что уж говорить, девица наша не такая уж и хрупкая – за себя постоять может, а как прокачается – так перед ней ни один мужчина не устоит – ни из обычного мира, ни из потустороннего: где она пройдет, там они штабелями и складываются, да потом пред светлы очи ей являться не хотят – страшно им, видишь ли. К тому же, тут еще и личный интерес есть – Скарлетт желает отомстить и за деревню, и за любимого своего, ну и, что вполне возможно, за прочие жизненные неурядицы.

В общем, не особо думая, Скарлетт отправляется в Венецию с ее прекрасными пейзажами, каналами и шедеврами архитектуры. Шедеврами все это можно назвать не только потому, что это Венеция, и мы привыкли ею восторгаться, но и потому, что графика в игре просто великолепная. Немного мультяшная, несколько кукольная, но такая прекрасная. Кстати, не отдохнула рука художника и на персонажах, особенно, на главной героине. Хотя, чего уж тут умалчивать – на фигурке Скарлетт не отдохнула не только рука, но и фантазия художника, очень уж красивой получилась девушка – фигуристая такая, ну чисто в немецких традициях! Под стать ей и другие персонажи игры – ну, не в плане, что у них у всех фигуры такие, просто они действительно зачаровывают, особенно, если играть с оригинальной озвучкой – проникновение в игровой мир максимальное.

Впрочем, полноценного удовольствия от общения с местными обитателями не получаешь, ибо ведут они себя как болванчики на отдыхе. В отличие от первой «Готики» или Fable, с которыми многие сравнивают «Венетику» по масштабности и идейности, люди тут не работают, не занимаются никакими делами – они просто слоняются по улицам или отсиживаются в собственных домах в ожидании вашего посещения. Вместе с тем, на квестах это нисколько не сказывается: нам практически не придется бегать с мелкими поручениями, приносить и относить предметы, убивать стаи волков или отдельных их особей. Нам выделили более интересные задачи, например, общение с призраками, взлом



замков, исследование тайных комнат и заброшенных территорий, путешествия на гондолах по венецианским каналам и т.д. и т.п. Откуда все это взялось? Все очень просто, ведь студия-создатель игрушки специализируется на адвенчурах и квестах, что не могло не сказаться на их первом РПГ-проекте. Надеюсь, что будет сказываться и в дальнейшем, если они будут делать ролевые игры в будущем, ведь именно благодаря такому подходу игра получилась оригинальной и свежей.

На пути игрока встретятся и венецианские гильдии (оных три), и магия. Ее «выдают» обычно Смерти, чтобы легче было справляться с работой, но на сей раз Совет расщедрился из-за необычности ситуации и поделился ею и со Скарлетт. Магия существенно поможет в прохождении игры – как раз с ее помощью мы будем общаться с призраками, сможем прятаться от врагов или преследовать их в потустороннем мире, хотя в битвах ключевое место занимают все-таки боевые умения. Миловидной главной героине придется сражаться далеко не дамскими видами оружия, причем их арсенал достаточно широк, а прохождение игры требует владения несколькими видами сразу: для убийства одних врагов придется использовать тяжелые виды, других (более быстрых и ретивых) придется уничтожать мечами, а кое-кто боится только Лунного Клинка. Сначала во всем этом можно запутаться, но со временем слабое место врага находишь практически моментально – тут разработчики излишне усложнять не стали. Зато они усложнили другой момент – сами битвы. Просто закликивать врага на скорость в «Венетике» не очень помогает, куда лучше использовать тактику и комбы, именно они приводят к быстрой победе, что особенно важно при убийстве мини-боссов и боссов. Это делает бои не просто номинальными, а действительно интересными, что в РПГ квестового типа, если можно так выразиться, встречается достаточно редко. Так что и по этой характеристике «Венетика» получает практически максимальную оценку.

Прыгнуть выше головы

Говорят, что выше головы не прыгнешь. Говорят, что компания, специализирующаяся на разработке игр определенного жанра, не может вот так взять и с места в карьер начать делать хорошие игры в другом жанре. Но, лично для меня, Venetica стала одним из самых приятных открытий конца 2009 – начала 2010 года, потому как ее никто не ждал, от нее никто ничего не ждал, а она взяла и пришла, и превзошла все ожидания, какие только можно выдвинуть к игре среднего класса. Это, конечно, не «Мегагейм», обязательный к прохождению всем и каждому, но это более чем просто среднестатистическая РПГ, в которую можно и нужно поиграть пару дней.

Alisa

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

ОЦЕНКА 10

PES 2010 PRO EVOLUTION SOCCER

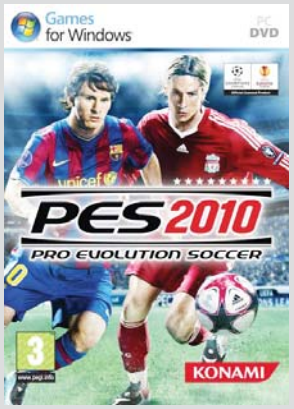
Квинтэссенция виртуального футбола

Жанр:
sport
www.konami.com/games/pes2010

Разработчик:
Konami
www.konami.com

Издатель:
Konami
www.konami.com

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



PC | X360 | PS2 | PS3 | PSP | Wii

На виртуальном газоне мира компьютерных развлечений без изменений. Право посоревноваться за звание лучшей игры о футболе и приз зрительских симпатий принадлежит последователям серий игр FIFA и Pro Evolution Soccer. Свирепые фаны обоих команд уже несколько лет на трибунах раздражают друг друга далеко не самыми культурными речевками. Ну, а пока не начался махач, давайте-ка все-таки посмотрим, что приготовила в этом году Konami.

Уже после первого двойного клика по ярлыку можно аплодировать игростроителям стоя. Консольный ужас прошлых лет наконец-то покинул игру, и переработанный интерфейс Pro Evolution Soccer 2010, наконец-то напоминает интерфейс ☺. Меню игры очень красочное, стильное и интуитивно понятное. А предматчевые настройки, выполненные в виде футбольной афиши, заставляют биться в агонии восторга. Придраться не к чему, наконец-то игроделы поняли, что фантик не менее важен, чем начинка.

Кстати о начинке, геймплей игры пусть и не так кардинально, но тоже был подвергнут доработкам. Система ударов в этом году стала золотой серединой между двумя предыдущими сериями. Суровый реализм деревенских команд, когда мяч в 30 случаях из 30 пролетает мимо ворот, несколько сдал позиции, и вероятность поразить ворота соперника стала немного выше. Искусственный интеллект противника оставил двоякое впечатление. Он то умело занимал позиции, то бросал всех игроков в погоню за одним. Но самые значительные изменения в игре произошли со стандартами. Во-первых, это свобода в передвижении во время вбрасывания мяча из-за боковой линии, угловых ударов и пробития пенальти. Во-вторых, это доработанная система пробития пенальти, последовательность которых сейчас следующая: сначала мы нажимаем кнопку удара, а уж после определяем направление полета в последний момент. Продолжительность нажатия на клавишу контролера определяет, насколько далеко от центра ворот полетит мяч. В общем и целом изменения в геймплее не затронули общую целостность проекта и только дополнили атмосферу PES.

Тактическая составляющая игры как всегда на высоте. Как и в реальном футболе, матч начинается задолго до первого свистка арбитра. В отдельном меню «управление командой» можно установить множество параметров, которые определяют стиль игры на поле. Выбор тактической схемы, назначение опекунов и настройки индивидуального поведения игроков – все это больше напоминает футбольный менеджер, нежели симулятор.

Новых режимов в игре нет. Всеми любимый Become a Legend остался практически в том же состоянии, в котором пребывал в прошлом году. А вот что касается основного режима Master League, тут лед наконец-то тронулся. Среди основных нововведений стоит отметить появление молодежной команды, позволяющее с чистого листа воспитывать звезд мировой величины. Переработана система трансфертов с возможностью нанять селекционера, который сам

будет договариваться с интересующими вас футболистами (впервые за историю игр серии он будет делать это за реально существующую валюту, а не какие-то абстрактные PES-очки). Появились также спонсоры – как дополнительная прибыль и возможность стимулировать матчи, как лекарство от рутины. Напоследок, добавили возможность переучить игрока на другую позицию. Платишь деньги специалисту, и он делает из вашего Рональдиньо вратаря. Все во имя геймера и для блага его. С одной стороны, Konami значительно разнообразили управление различными моментами жизни футбольного клуба и сделали режим Master League более привлекательным для потребителя. С другой, они просто скопировали все то, что уже давно прижилось в серии игр FIFA.

Визуально новый PES не просто хорошо, а чертовски привлекателен! Графические усовершенствования как никогда удачно дополняют происходящее на экране монитора. Вдоволь наигравшись с освещением, Konami создала великолепную картинку. Плавные переходы от ведения мяча к удару, столкновение кожаного шара с сеткой ворот, морщины на лицах футболистов, воссозданные до мелочей стадионы, проработка травы, трехмерные болельщики – все на высшем уровне. Внимание к мелким деталям в этом году позволило вывести картинку игры на качественно новый уровень, удовлетворив эстетические потребности даже самых требовательных поклонников.

Касательно звука, который никогда не был сильной стороной PES, тоже особых изменений не замечено. Неплохой подбор звуковой дорожки и новые кричалки фанатов, увы, не могут сгладить оплошности с монотонностью озвучивания игровых эпизодов. Складывается впечатление, что не имеет значения, чем наносить удар и с какой силой – звук все равно будет один и тот же.

Продолжая тему минусов игры, конечно же, можно говорить о лицензии, вливающимся штампам из FIFA и патологической нехватке динамичности эпизодов. Ведь действительно, прослеживается маленький изъян серии. Игра не так эффектна, как ее конкурент. Я не говорю о фанатах, которые должны во время игры выбегать на поле голышом и размахивать нижним бельем с гербом своего клуба. Речь не об этом. Просто в погоне за реализмом, игроделы делают ставку на тягучий и медленный темп игры, что, в свою очередь, часто пагубно отражается на геймплее.

Несмотря на промахи и недочеты, которых в игре не так и много, творение Konami в этом году заслуживает самых позитивных и доброжелательных слов в свой адрес. Игра, безусловно, шедевр, но параноидальные мысли все же не дают покоя. С обложек PES на нас смотрят удивленными глазами звезды мирового футбола – так, словно мы бы не купили игру, если их там не было. Список лицензий медленно, но пополняется, как будто это единственное, в чем PES превосходит FIFA. Количество новшеств и нововведений постепенно идет на спад… Это вам ничего не напоминает? У Konami есть все шансы достигнуть материального положение EA. А у нас с вами, в свою очередь, есть все шансы получать не один, а сразу два осенних клона. Но не стоит сейчас терять время на старого параноика, расчехляйте геймпады и, не теряя времени, предайтесь миру лучшего на сегодняшний день симулятора футбола.

Виталий Полищук

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

ОЦЕНКА 11

Ну, чисто «Left 4 Dead 162: Zombie on Spaceship»! Еще б антигравитационную бейсбольную биту…

Главный герой GREED: Black Border

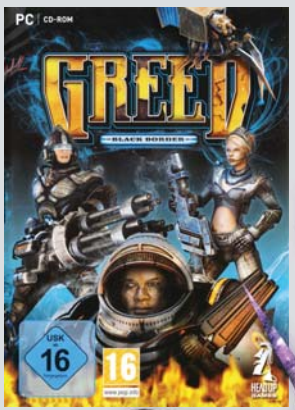
ЗА ЧЕРТОЙ ЖАДНОСТИ

Жанр:
action, RPG

Разработчик:
ClockStone
www.clockstone.com

Издатель:
Headup Games
www.headupgames.com

Системные требования:
Процессор 3,2 ГГц (многоядерный 2 ГГц)
1 Гб ОЗУ
128 Мб видеопамяти с PixelShader 2.0
2 Гб на жестком диске



Эй, бармен! Гони еще пинту молока! Что значит «тебе уже хватит»? Я что, по-твоему, молоком упился? Нет, просто работа у меня вредная – жадность лечу. Говоришь, нет такой работы? Ну, садись рядом, расскажу свою историю. Все равно пока что никого в баре нет, все в соседнюю пивнушку перебрались, так что никто не помешает. Да, и кувшин с молоком прихвати.

Жадность… Жадность никогда не меняется. Сколько жизней она разрушила, сколько государств пало под ее натиском, сколько цивилизаций канули в лету, раздавленные ее непомерным грузом. Теперь эта участь грозит и человечеству.

Сделав шаг в космос, мы думали, что навсегда избавились от ограничений в жизненном пространстве и ресурсах – ведь вселенная бесконечна. Но жадность не осталась на Земле, она пошла вслед за нами и мало-помалу разрослась из планетарных масштабов в космические. И снова человечество разделилось на враждующие лагеря, а каждая из пяти колоний решила, что прекрасно проживет и без поддержки остальных. Да и повод для дележа появился – чрезвычайно редкий и необычайно ценный минерал Икариум. Ты не мог о нем не слышать. Он оказался очень удачным топливом для космических кораблей, а это значит, что астероидное поле Ликанос (единственное известное месторождение Икариума) стало яблоком раздора.

Новая «золотая лихорадка» охватила всех. Стремясь подзаработать, в Ликанос направились не только силы колоний, но и корпорации, а также одиночки. Соответственно, не могли не появиться пираты, грабящие богатых и отдающие награбленное самым, по их мнению, бедным, то есть себе.

Часть людей, попавших в эти замечательные места, понимала, что никто за них не вступится, что нужно самим справляться с возникающими проблемами. Так появились своеобразные рейнджеры, гоняющиеся за пиратами и помогающие попавшим в беду (не бесплатно, конечно). Вот одним из таких рейнджеров и стал я, свалив из армии колонии Камолус.

Что-то в горле пересохло, подлей еще молока. Да, до самого края. Не бойся – не разолью.

Так вот, рассекал я на своем корабле по пространству Ликанос, и угораздило меня поймать сигнал S.O.S. Ну, ты знаешь неписанные правила космоса – кто-то сигналит о помощи, значит, нужно спасать, а то сам потом рискуешь остаться без поддержки, если попадешь в беду. Тем более я ж рейнджер.

Вышел, в общем, я по сигналу, ни много, ни мало – аж на здоровенный горнодобывающий корабль, по некоторым признакам принадлежащий одному не шибко честному предпринимателю, который, по слухам, не брезговал ни разбоем, ни выпивкой, и вообще, чувствовал себя этаким королем астероидного поля. Окажись на моем мес-

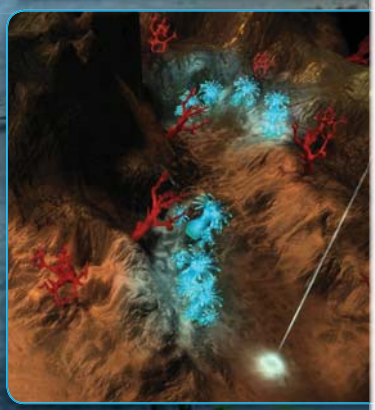
MODERN WARFARE 2

ШПИЛЬ!
MAJESTY 2
The Fantasy Kingdom Sim

ШПИЛЬ!

те почти любой из рейнджеров, всадил бы пару торпед под реактор, и свалил бы по-тихому. Но это ж я – бывалый солдат/огнеметчик/бывалая снайперша (нужное подчеркнуть). Меня не запугаешь слухами. В общем, пришвартовался, нацепил на всякий случай доспех, взял верный пулемет/огнемет/плазменную винтовку и пошел выяснять что случилось. И с первых минут на борту потерпевшего космолета, я понял, что зря не запульнул торпедой – в шлюзе для гостей никого живого нет, мой корабль намертво заблокирован в доке, с командным мостиком связи нет, пропуск выдать некому, а без него охранная система корабля примет меня за захватчика. Но делать нечего, надо как-то освобождать свою посудину, а значит, несмотря на отсутствие пропуска, придется пробираться на мостик.

Я и ломанулся напролом. Сначала все было, как я и ожидал: типичные безликие коридоры корабля, немного усиленная охранная система (что не удивительно для пиратского судна). Раздражало только то, что я мог или идти, или стрелять. Причем оба действия выполнялись при помощи мышки. Обычно в таких ситуациях я мог бегать с клавиатуры и целиться мышкой, а тут так не получалось. В общем, вместо того, чтоб расстреливать роботов с расстояния, я иногда с разбегу вваливался в их толпу, отгребая и по голове, и по почкам, и по любимой мозоли. Не спасает даже возможность делать перекаты, чтоб уйти от врага. В общем, тех, кто придумал управление этим костюмом, нужно распять, а то и расшесть. В итоге, нащупав педальку шифта, я научился стрелять в любом направлении, не сходя при этом с места. И расслабился, перестав вламываться в толпы противников. Но тут среди врагов стали попадаться члены экипажа. Я сначала побежал к ним навстречу с распростертыми объятьями. Но когда один из них попытался пилой-имплантантом отчекрыжить мне голову, стало понятно, что они не совсем в себе, а присмотревшись вни-



мательнее, я понял, что они... Давай на ухо прошепчу, а то и у стен есть уши. Так вот, оказалось, что они ЗОМБИ.

Тут, думал я, мне и кранты. Стреляй их всех – не стреляй, все равно потом таким же ходячим трупом станешь, если поцарапают или кровью забрызгают. Но меня пронесло: в медотсеке нашлись записи о болезни, поразившей обитателей корабля. Так представляешь – заболевают только те, у кого есть имплантанты. А я то – без единой искусственной побрякушки! Весь, как есть, из мяса. Что? У тебя искусственный желудок, после того как с женой поссорился? Не бойсь, я месяц в карантине просидел, должон быть незаразным.

Пробиваясь вперед, я набирал экспу, повышая на уровнях то хитпоинты, то толщину силового щита, то энергию. Вместе с тем, давался один поинт на изучение новых или улучшение старых абилок. Выбор был не то, чтоб сильно богатый, но из-за ограниченности количества очков развития, над ним нужно было серьезно думать. Всего пять пассивных абилок, относящихся к атаке, пять – к защите, и десять абилок, которые нужно активизировать отдельной кнопкой. Причем из десяти активных сразу доступны только три, а к остальным нужно пробираться по дереву развития. Надоедающее со временем мочилово скрашивали забавные задачки на логику и проворство, так что, несмотря на однообразие пейзажа, я не сильно скучал.

Уже подумывая, что попал на корабль-призрак, я вдруг наткнулся на выжившего. Камиширо оказался торговцем, который даже не догадывался о ситуации на борту – ему просто сказали не высовываться, так как на него могут напасть роботы. Он привнес толику привычного жизненного уклада, так как даже в такой ситуации был готов торговать. Тут я пожалел о тоннах снаряжения, переплавленного мной в руду просто из-за того, что не хватало места в рюкзаке. Теперь нужно было что-то придумывать, так как броники и оружие, находящиеся в ассортименте у торговца, были сильно покруче отобранных у мертвяков, даже несмотря на установленные на них улучшения. Наладив торговые отношения, я также получил телепортер, позволяющий из любого отсека корабля прыгнуть прямо к Камиширо, скупиться, а потом вернуться обратно.

И все шло хорошо, пока я, разблокировав свой корабль, не отправился обратно к шлюзам – огромный робот, уничтоженный мной по пути, оказался компьютерным навигатором горнодобывающего корабля. И мы аварийной посадкой шлепнулись на близлежащую планету, раздавив при этом мою посудину. Оставался только один вариант – улететь на корабле Камиширо, а он, как назло, оказался не заправлен.

В общем, пришлось мне спускаться на поверхность и идти к обнаруженной радарами пиратской базе. Где, помимо местной фауны, обнаружились знакомые по кораблю зомби вместо работников добывающего комплекса.

В итоге, в поисках топлива я забирался все глубже и глубже в недра шахт, пока не попал... А! Куда вы меня тащите! Я ничего плохого не сделал! Какое разбалтывание государственных секретов? Только не усмиряющий имплантант. Нет!.. Спасайся!...

Telo

Графика:	10
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	5
Сюжет:	10

ОЦЕНКА **8**

БИТВЫ ДРЕВНИХ

Жанр: adventure/логическая, казуальная

Разработчик: Jaibo Games
www.jaibogames.com

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

ОЦЕНКА 10

Логические игры сами по себе уже многим приелись, равно как и казуалки других жанров. Поэтому опытные разработчики стараются либо сделать очень увлекательную оболочку для такого приключения, либо смешивают коктейли из нескольких микрожанров. Одной из таких смесей как раз и является «Герои Эллады 2. Олимпия». В одной игре разработчики умудрились совместить простейший симулятор города, логическую аркаду и поиск предметов. Эти три составляющие смешаны в неравных пропорциях. Основная задача игрока – логическая, составление цепочек из трех и более элементов одинакового цвета и типа, высвобождение таким образом разных «квестовых» предметов – сундуков, драгоценных камней и т.д., позволяющее заработать деньги на вторую задачу – построение и развитие собственного города. Третья задача игрока выполнена в стиле «я ищу» – это классический для казуалок поиск предметов, который в «Героях Эллады» используется для получения в собственное распоряжение картинок с героями Древней Греции. Открываются герои по мере прохождения игры и помогают своими особыми умениями в решении логических задач: они могут перемешать фишки, устроить небольшой взрыв или локально уничтожить пару мешающих элементов. Слишком часто использовать их не придется – игра достаточно простая. Но, несмотря на эту простоту, она достаточно интересная и затягивающая – пару дней в ее компании вполне можно провести.

А ТЫ ЧТО ДУМАЛ, В СКАЗКУ ПОПАЛ?

Жанр: adventure, казуальная

Разработчик: Menge
www.menge-games.com

Издатель: Alawar
www.alawar.ru

ОЦЕНКА 9

Каждая новая казуальная авенчура – проверка зрения и внимательности. Потому что раз за разом разработчики заставляют нас все сильнее и тщательнее всматриваться в картинку на экране в поисках нужного предмета. Казалось бы, процесс скучный и однообразный, ан нет – затягивают такие игры ничуть не хуже других. Особенно, если в них есть интересный сюжет или оригинальная подача событий. В прошлом номере мы описывали казуалку, в которой предметы взаимодействовали друг с другом, как в полноценном квесте. В этот раз расскажем об игре, в которой это взаимодействие сведено к минимуму, но это отнюдь не делает ее менее интересной. Самая сильная сторона игры «1001 ночь. Приключения Синдбада» – ее сюжет и красивые интерфейсы. Ощущение присутствия в восточной сказке не покидает до самого выхода из игры. Жаль только, что музыки подходящей разработчики в игру не добавили, она бы сделала ее еще более прекрасной. Но и без этого она хороша. По сюжету, мы спасаем принцессу, оказавшуюся, как бы так сказать, в затруднительном положении. Проще говоря, она заколдованная и не может вступить на землю, пока не будет собрана корона и все камни из нее. А найти их непросто – разнесло частички короны по всей земле, и хранятся они в охраняемых стражами местах. Так что придется не только искать предметы на локациях, но и разгадывать загадки, чтобы открывать замки и избегать грозных стражей. В общем, игра интересная и даже в какой-то мере захватывающая. Минус же у нее только один – предметы на локациях найти не так просто, как в некоторых других казуалках жанра «я ищу», а подсказка работает редко, так что понравится игра самым терпеливым и выносливым. Но те, кто таки возьмется ее проходить, о потраченном времени точно не пожалеют.

НЕКРОЛОГ

Жанр:
FPS
www.necrovision-game.com

Разработчик:
The Farm 51
www.thefarm51.com

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

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

Uncle Sam

Гениальный рэпер Сява в своем бессмертном хите «Бодрячком» когда-то высказал умную мысль: главное, чтобы музяка качала. Ну, на самом деле он задвинул немного другую идею, но и в моей интерпретации тоже неплохо звучит, правда? Так вот, на самом деле процесс этого самого качания чертовски важен во многих сферах нашей жизни. И я имею в виду не только торренты. Если игра качает, то ей не нужна ни плавящая главный компьютер Пентагона графика, ни дорогие актеры на озвучку, ни даже маломальски вменяемый сюжет. Вот, к примеру, Академию Джедаев я и поныне перепрохожу с огромным восторгом. Хотя, это не показатель – я ведь дурак, у меня даже справка есть. Но мы не об этом. 2001 год был хорош не только тем, что тогда человек по имени Уве и по фамилии Болл не снимал по мотивам компьютерных игрушек такие восхитительные фильмы, что будь создатели этих игр мертвы – совершали бы в гробу тройное сальто с переворотом. В первый год третьего тысячелетия появился Serious Sam – игра, от которой отрубили все ненужные элементы, кроме того, что на месяцок превращает жизнь обычного человека в приятную бессмыслицу – тупого одноклеточного мяса. И это было поистине гениально. Потом родилась огромная куча блеклых последователей, а еще более потом некие ребята сделали Painkiller – тоже клон «Сэма», но очень мрачный, суровый, сочный и драйвовый. Затем от команды, делавшей РК, откололась часть коллектива, обозвалась The Farm 51 и выдала на-гора экшен NecroVisioN с громкой надписью на коробке «От создателей Painkiller». Что ж, слово «некро» в названии использовано не случайно – пациент явно отдает дохлятиной. Как, кстати, и свежесклепанный приквел к нему, именуемый Lost Company.

Потерянные

Игровой процесс приквела никоим образом не изменился со времен первой части, разве что декорации стали более унылыми. Зато пятьдесят миллионов волн совершенно одинаковых монстров, выпадающих из воздуха, бесят в разы больше.

В целом, все выглядит примерно так: с задорным гыгыканьем ты мчишься в толпу побольше, намазывая вражину толстым слоем по чернозему и вообще заправски гусаря снарядами направо и налево. Вражина усердно и честно дохнет под градом пуль и ракет, захлебываясь в кровище и ярких взблесках. Ты бежишь вперед, встречаешь одну волну, убиваешь всех, вторую волну, убиваешь всех, третью волну, убиваешь всех, пробегаешь еще пять метров, встречаешь первую волну… Безобразное однообразие. Или однообразное безобразие?

К тому же, как известно, если взять килограмм варенья и смешать с килограммом дерьма, то получиться два килограмма дерьма. Именно это произошло с NecroVisioN, хотя забойный одноклеточный экшен на самом деле испортить очень трудно, но парни из The Farm 51 старались, как могли. Вот ты разгоняешься, бежишь, валишь-валишь-валишь, набираешь обороты: тут только уголь в топку подкидывай. Ан-нет, спотыкаемся, падаем. Ибо разработчики решили, что тут чертовски нужен пафосный скриптовый ролик. Фан, блин, тастика. Сюжетная вставка в момент жаркого мочилова – это так же эстетично и уместно, как китаец на сходке скинхедов. Особенно, учитывая, что разработчики тужились-тужились, рожая ежика и пытаясь выдать на-гора мега-сюжет, но в результате обделались по самые уши. Первая мировая, сделка с дьяволом, орды нечисти, убить их всех – этим коротким предложением можно было бы заменить все труды сценаристов игры без заметной потери в качестве повествования.

Обидно, что и главный герой не вызывает вообще никаких эмоций, хотя необузданно чудовищной остротой своих перлов он лишний раз подтверждает святое правило, что иногда лучше жевать, чем говорить. Впрочем, в этом с ним солидарны все остальные персонажи, включая монстров, от чьих высказываний попросту сгнивают уши. Зато обрадовало, что демоническая говорящая перчатка, знакомая немногим не сошедшим с ума от скуки во время прохождения оригинала, все так же радует игрока файерболами, возможностью заморозить противников и другими мелочами. Но при этом она совершенно нема и больше не гарантирует игроку рак мозга своими потугами пошутить.

Финский тир

Залог успеха любого шутера – умение заставить работать отвечающее за обработку изображения правое полушарие мозга (который есть практически у каждого), помноженное на кучу мяса и набор вундервафель, превращающих все вокруг в пылающий ад. Увы, разработчики не потрудились обеспечить главного героя вменяемым арсеналом – чем жахать из чахленького оружия, куда приятней и проще рубить вражину саперной лопаткой. Особенно учитывая, что патронов необычайно мало, а это именно то, что нужно в безумном мясном экшне, ага. Долгая перезарядка также радует примерно так же сильно, как и огромный болючий прыщ на заднице.

Главные боссы, столь любимые нашим братом геймером в Painkiller, по новой доброй традиции разработчиков мясных экшенов имеют рост многоэтажки, и вся хитрость их убиения сводится лишь к планомерной разрядке в них всего арсенала. Только каких-то пару раз для убийства таких убернегодяев придется применить смекалку.

Ложка меда

Было бы, пожалуй, слишком несправедливо скидывать NecroVisioN в выгребную яму за грехи, ведь несмотря ни на что, тут есть и хорошие стороны: как минимум, местами нечисть истреблять все-таки приятно. По большей части скучно, да, но порою адреналин все-таки выжимается. Также геймплей разнообразит отличная комбо-система ближнего боя, не очень аппетитное, но все-таки slo-mo и другие мелочи. Да, в первой части уровни были лучше сдизайнерены и проработаны, но и здесь тоже неплохо. Локации настолько большие, что легко могут вызвать агорафобию, плюс напичканы неимоверным количеством секретов с полезностями, а заодно и передают мрачную атмосферу. Вся остальная графика держится молодцом, но словно с бодуна: не свежа она, устарела на пару лет. К тому же, встречаются унылые текстуры, неряшливо замазанные bump-mapping'ом, излишек которого игрок сплевывает весь игровой процесс. При этом игра дико тормозит на тех машинах, которые кушают Crysis 2 без особых вопросов.

Заупокойная

Не очень удобно говорить гадости об гейм-продукте, сделанном в Польше, ведь эта страна не может похвастаться убедительным игропромом. Но если мы сядем на более комфортный стул – то вполне даже удобно. Так что подытожим и сплюнем.

Задорный экшен что в первой части NecroVisioN, что в приквеле постоянно тормозится как ненужными сюжетными вставками, так и дикой антиоптимизацией движка, и просто утомляет однообразием. Знакомиться с игрой стоит исключительно самым неприхотливым поклонникам Painkiller, причем во время похождения звук нужно скрутить на минимум и поставить что-нибудь быстрое и тяжелое из металла. А еще лучше – поставить сам Painkiller.

Khaj-Tosin

Графика:	7
Геймплей:	6
Звук:	5
Управление:	7
Сюжет:	1

ОЦЕНКА **5**

Это такие ребята, у которых даже уши накачаны.
Лоб узенький, морщин нет: не умещаются.
Глазки маленькие, как мозг.

М. Задорнов, почти что о героях этой игры

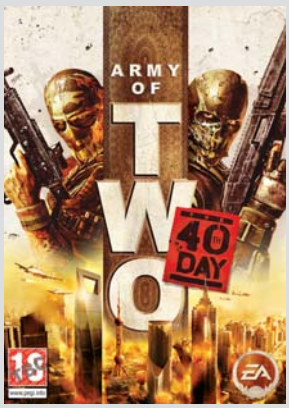
Мы с Тамарой ходим парой

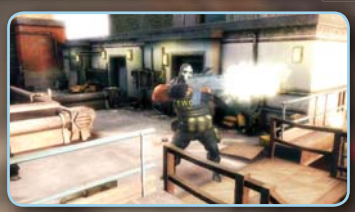
Жанр:
action/arcade
www.armyoftwo.com

Разработчик:
EA Montreal
www.eamontreal.com

Издатель:
Electronic Arts
www.ea.com

PSP | X360 | PS3





Графика:	10
Геймплей:	6
Звук:	11
Управление:	8
Сюжет:	9

ОЦЕНКА 7

Наемник – это не профессия. Наемник – это призвание. Это оружие, это секретные и не очень операции, это адреналин, это риск, это смерть. Наемник не ценит ни жизнь, ни смерть. Единственный бог для него – деньги. Единственный закон – условия контракта да неписанный устав солдат удачи. Мало кто решается в реальной жизни податься в наемники, но хоть раз задумываются о такой возможности практически все. Вот в EA и решили дать игрокам примерить на себя наемничью одежку в Army of Two. Конечно, наемники тут совсем даже реалистичные – примерно так же, как машины в NFS 2. Так что проникнуться духом реальных солдат удачи нам не грозит, только разве что потешить себя бравадой, разметая противников в пух и прах.

Но все же вернемся к сути. Army of Two: The 40th Day – первая игра серии, вышедшая на портативных консолях, для «больших» приставок она уже вторая. И в то время, когда владельцы PS3 и X360 радуются драйвовому и необычному экшену, нам, обладателям PSP-версии, остается только дуться на EA за недостаточно хорошо сделанную портативную инкарнацию проекта.

Итак, по порядку. Запустив Army of Two, я поначалу обрадовался: графика игры чем-то неуловимым, напомнила хит времен Dendy – аркадный боевичек Contra. Конечно, не в том смысле, что графика настолько устаревшая, тут-то как раз все в порядке. Сходство продиктовано шкафоподобными фигурами главных персонажей. Глядя на них, вспоминаешь строки из творчества Задорнова, стоящие эпиграфом к этой статье. Но к такому их виду быстро привыкаешь, хотя иногда удивляешься, как такие квадратные шкафы умудряются перекатываться от укрытия к укрытию – углы об землю цепляться должны. Камера хоть и не управляется нами, всегда держится в наиболее удобном для данной ситуации положении. Детализация не самая лучшая, но в итоге картинка смотрится очень неплохо. Так что по графике Army of Two получает плюсик.

Сюжет взят из -надцати тупых боевиков о том, как группа студентов… не, это из другой оперы. О том, как группа вояк после выполнения задания оказывается преданная особо хитрым заказчиком. В принципе, сторилайн просто подводит нас к мочилову, не принося никаких сюрпризов. За сюжет ставим прочерк.

К звуку не придерешься. Озвучка оружия сделана «на отлично». Музыка подобрана со вкусом и знанием дела, так что во время перестрелок только увеличивает азарт и нисколько не раздражает. Голоса героев тоже подобраны очень удачно – именно так должны говорить настоящие наемники, если хотят попасть на киноэкраны. За музыку плюс.

А вот геймплей насколько хорош в задумке, настолько удручающ в реализации. Начну с самого больного момента. Основная фишка Army of Two состоит в том, что мы бегаем не в гордом одиночестве, а с напарником, который в трудную минуту поддержит и прикроет спину. Но если в «больших» версиях напарник действительно таки серьезно помогает, то на PSP скорее служит обузой. Во-первых, он невероятно туп. Хотя, нет – в простых ситуациях с одним-двумя противниками он еще относительно адекватен: прячется за укрытиями, ведет огонь на подавление. Но стоит врагу выскочить неожиданно, когда наша связка находится в отдалении от укрытий, он умудряется застыть столбом под шквалом пуль и вяло отстреливаться, а если, не дай боже, встреча с мини-боссом, то он вообще впадает в ступор. Во-вторых, в отличие от нашего персонажа, напарник понятия не имеет о том, что такое использование второго оружия: вот есть у него автомат – будет из него шпарить, а в случае чего доставать шотган/огнемет/гранатомет/что-там-еще приходится нам. В-третьих, напарник не может самостоятельно подобрать аптечку, а если основной персонаж полностью здоров, то аптечка не подбирается, даже если напарник почти при смерти. В-четвертых, два переключателя режима поведения напарника выглядят печально: стоять/сопровождать героя и мирное/агрессивное поведение, никак не позволяют загладить огрехи ИИ своим чутким руководством. Единственный случай, когда напарник на самом деле полезен – если героя смертельно ранили, тогда он вылечит и перемотает раны. Так что три минуса.

Управление в целом юзабельное, с маленькими недочетами по вопросу наведения оружия при стрельбе. Так что прочерк.

Итого, вроде бы игра могла быть отличной, но наш напарник ее убил. Но, кстати, можно проходить ее в кооперативе, правда, тогда не будет доступна функция сохранения. Тупо, не правда ли?

Telo

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2010

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ❑ Выберите издания, которые хотите получать.
- ❑ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ❑ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «64 грн 00 коп», а ниже – «*шестьдесят четыре грн. 00 коп.*»).
- ❑ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ❑ Оплату проводить следующим образом:
  физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
  юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ❑ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
  по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина
  по факсу: (044) 592-89-89
  по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ❑ Стоимость подписки на пять месяцев:
  «*Шпиль!*» – 40,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 64,00 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 » февраля 2010 г.**

Плательщик: _____

Издание		Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
	Шпиль!	Март 2010	Июнь 2010	1	40,00
	Шпиль! С диском			1	64,00
				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:	III	IV	V	VI
	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. _____

NAPOLEON TOTAL WAR

В ПРЕДДВЕРИИ ВАТЕРЛОО

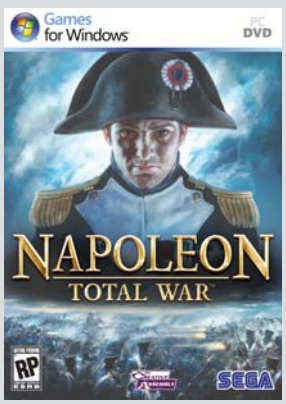
Жанр:
strategy
www.totalwar.com/napoleon

Разработчик:
The Creative Assembly
www.creative-assembly.com.au

Издатель:
SEGA
www.sega.com

Издатель в СНГ:
Софт-Клаб
www.softclub.ru

Ожидаемая дата выхода:
февраль 2010 г.



Серия игр Total War – не просто одна из лучших в своем жанре, это, можно так сказать, эталон, на который равняются все остальные военные стратегии. Поэтому перед выходом каждой очередной части или дополнения игровой люд начинает дрожать одновременно от предвкушения и от страха – ведь не может все быть только хорошо, а вдруг закрадется ошибка, а вдруг что-то пойдет не так…

Но раз за разом разработчики демонстрируют нам свое умение делать Total War качественно и красиво: в 2009 году вышел Empire: Total War, который превзошел все наши ожидания, от которого было невозможно оторваться. Среди его минусов, да и то – относительных, игроки называли разве что несколько завышенные требования игры к компьютеру и не самый высокий интеллект противника.

2010 год обещает нам принести новую часть серии под названием Napoleon: Total War, выйдет она уже совсем скоро, а пока что у нас появилась возможность поиграть в бета-версию и рассказать вам, что изменилось в игре, и чего стоит от нее ожидать.

Уроки истории

Разработчики сделали интересный финт, сменив имперские времена на более поздние: теперь действо будет разворачиваться на рубеже 18 и 19 веков, а значит – да здравствуют большие города, войны за передел мира. Имя полководца было выбрано неслучайно – Наполеон, несмотря на грустное и печальное окончание своей жизни, был одним из величайших полководцев, которых когда-либо видел мир. Игроку дается возможность почувствовать себя в его шкуре и попробовать изменить итог битв и ход истории.

Учитывая временной отрезок, не удивительно, что в игре присутствуют достаточно современные и знакомые нам всем страны-фракции – Британия, Америка, Швеция, Нидерланды, Польша, Литва, Россия, Пруссия, Венеция, Испания, Франция, Османская Империя. Собственно, за управление одной из этих фракций и придется взяться игроку. Кроме того, есть и другие страны, с которыми можно будет воевать. Причем в Napoleon: Total War можно будет нападать не только на соседей или относительно близкие страны – можно воспользоваться флотом и заняться колонизацией отдаленных участков суши. Карта в новой части игры действительно обширная, она включает в себя Европу, Северную и Южную Америку, Северную Африку, Среднюю Азию, Индию и Индонезию. Кроме того, игроку предстоит попробовать себя в морских сражениях – их вернули в игру, причем не просто так, а хорошенько доработав.

Игрок может выбрать, чем ему дать залп – картечью (чтобы идти потом на абордаж) или ядрами различной тяжести. Также можно увести корабль «в тыл», чтобы его команда отремонтировала судно, привела его в боеспособный вид. В общем, с морской точки зрения игра стала просто превосходной, чем-то напоминающей первых «Корсаров» – по крайней мере, ни в одной другой игре еще не были так тщательно и качественно выполнены морские сражения.

К этому стоит добавить и то, что теперь солдаты не напоминают собой штампованно-клонированную армию – как и обещали разработчики, они отличаются внешне. Любой из 322 доступных в игре типов юнитов абсолютно новый, среди них много специалистов из реальной истории и легендарные подразделения, к примеру, BlackWatch.

Доработана и графика в целом – хотя и в прошлой части нареканий на графику не было никаких, теперь она выглядит еще лучше. Обновленная архитектура, клубящийся дым, который выглядит как настоящий, языки пламени – все это тут есть, все это действительно завораживает. Хотя, если вы фанат более брутальных сцен, рассматривайте лучше трупы солдат на земле – они прорисованы не менее тщательно, так что тут можно найти и окровавленные останки непонятного рода, и головы-руки-ноги и просто кровавое месиво. Это настоящая война, ужасная, красивая и беспощадная.

Возвращаясь с воды на землю, заметим, что прохождение игры состоит из трех кампаний – Итальянской, Ближневосточной и собственно истории Наполеона на посту императора Франции. Временной отрезок, правда, в который нужно уложиться игроку, стал еще меньше – с 1700 по 1820 год. Сто двадцать лет, а задача игрока усложнилась в разы. Сложность игры достигается и ее экономической составляющей. В Napoleon: Total War есть города промышленные, экономические и интеллектуальные. Индустриальные поселения сосредоточены на оружии и боеприпасах, производстве дополнительных войск, в то время как экономические делают деньги, а интеллектуальные «выпускают» ученых и просто грамотных людей со шпионскими навыками. Вообще, ресурсы в игре имеют очень большое значение, так что развитию стоит уделять не меньше внимания, чем собственно войне. Например, взятие чрезвычайно эффективной области, где выращиваются лучшие лошади, гарантирует вашей кавалерии дополнительную отвагу; факторы окружающей среды тоже влияют на ход игры: чем больше времени вы проведете в суровой местности или вражеской территории, тем быстрее будут убывать ваши юниты, их ряды будут редеть и т.д. и т.п.

***

Как видите, новая часть игры не только обещает быть лучше предыдущих, но таковой, по сути, и является. Она стала намного красивее, намного масштабнее и, что самое главное, при всем при этом не растеряла и прошлых своих достоинств. Так что небольшое ожидание – от пары дней до месяца, в зависимости от того, когда вы купили журнал – определенно того стоит: Napoleon: Total War – это игра, которую просто нельзя пропустить.

Exebichi

Deus Ex 3

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

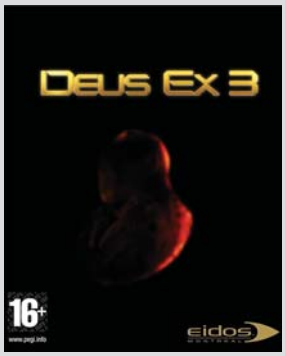
Жанр:
action/RPG
www.deusex3.com

Разработчик:
Eidos Montreal
www.eidosmontreal.com

Издатель:
Square Enix
www.square-enix.com

Дата выхода:
запланирована на 2010 г.

PC | X360 | PS3



Много-много лет назад, в далеком 2000 году, когда мир активно готовился к очередному концу света по поводу смены тысячелетия, грянул первый Deus Ex – киберпанковая смесь РПГ и экшена, в которой главному герою предстояло раскрыть заговор и остановить распространение вакцины, вызывающей заболевание, в результате чего нам пришлось бороться едва ли не против всего мира. Сказать, что было интересно – ничего не сказать. Игра была признана одним из лучших проектов того времени, причем за ней просиживали часами и любители шутеров, и те, кто привык жить в РПГ-мирах.

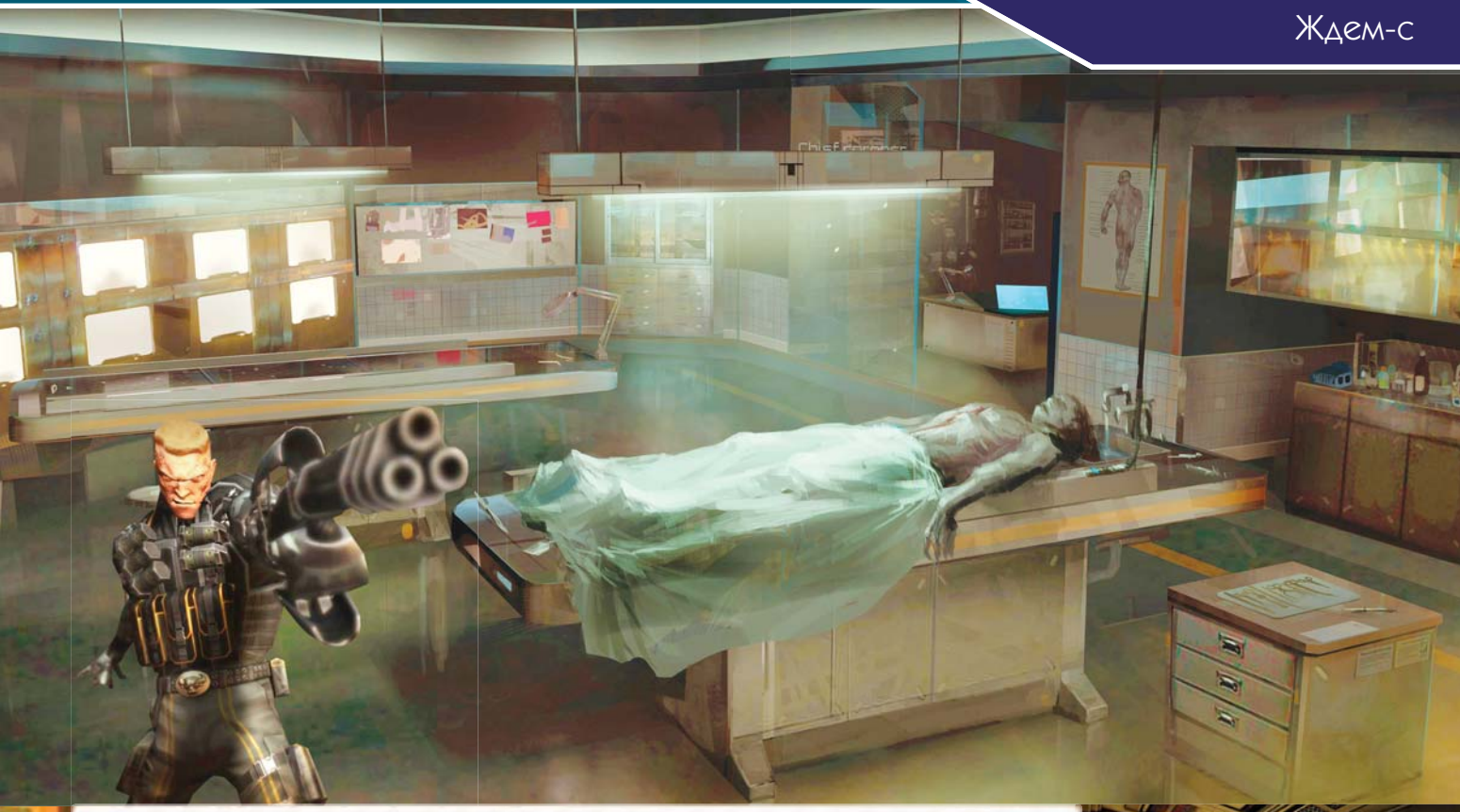
Сразу же за Deus Ex вышло множество других киберпанковых игр, но ни одна из них не доставляла такого удовольствия. И даже вторая часть Deus Ex практически была признана провальной: многим не нравился баланс мира, отсутствие некоторых возможностей, но основным недостатком было отсутствие той самой киберпанковой атмосферы, которая делала первую Deus Ex особенной. И вот, в 2007 году, нам было обещано воплотить в жизнь идеи и идеалы оригинальной DX – в третьей части, само собой разумеется. Долгое время не было практически никакой информации, игроки изводились в неведении, томились в ожидании, играли в другие игры, стараясь не терять надежды.

Теперь до выхода Deus Ex 3 осталось не так много времени, завеса тайны частично снята, а на сайте самой игры, на форуме, выложен достаточно подробный инструктаж по миру игрушки, а также некое количество артов и скриншотов, которые вы сейчас можете видеть на страницах «Шпиля!».

Далекое светлое прошлое мира Deus Ex никогда не было светлым, хотя и особо далеким его не назовешь – события третьей части разворачиваются в 2027 году, когда имплантанты только начинали использовать для вживления людям. Это привносит в жизнь нашего главного героя некий азарт – почти как русская рулетка: прежде, чем использовать чип, стоит дважды подумать над последствиями (например, герой может лишиться некоторых других возможностей прокачки), а также над отношением к нему окружающего мира. Ведь если даже в более развитом технически мире оригинальной части люди относились к киборгам с недоверием, что же говорить о временах, когда такие технологии только стали приходить в жизнь людей и были еще недоступны простому населению?

Впрочем, не только имплантанты могут подпортить отношения с внешним миром – люди в Deus Ex 3 будут относиться к вам так, как вы относитесь к ним. Проще говоря, игру обещают сделать нелинейной – от действий игрока, от его выбора в ключевых ситуациях будет сильно зависеть, как будет развиваться сюжет и как будут к вам относиться другие персонажи. Разветвленность и нелинейность будет проявляться не только в плане сюжета, но и в плане поведения игрока: DX 3, как и прародительницу серии, можно будет пройти разными путями – изображая из себя супергероя с пушкой наперевес или в стиле крадущегося тигра вкупе с затаившимся драконом – в общем, убивая врагов исподтишка. Кстати, о врагах. Они будут умными, нападающими организованными группами во главе с самым опытным бойцом. Так что, какой бы путь вы не выбрали, слишком простой игра не будет.

Обстановку нагнетает и раздробленность мира в социальном плане – по версии сценаристов DX, к 2027 году она достигнет едва ли не апогея. Сказать, насколько сильным и удачным будет сюжет игры, пока что сложно, но все предпосылки к этому есть, да и то, что над ним работает Мэри де Марле (Mary DeMarle), а также такие известные сценаристы, как Уоррен Спектор (Warren Spector) и Харви Смит (Harvey Smith), и глав-



ный сценарист первой части игры Шелдон Пакотти (Sheldon Pacotti), говорит о том, что история будет интересной и захватывающей.

Что касается развития сюжетной линии и главного персонажа, то на сей раз нас запхнут в тело охранника научной лаборатории фирмы Sarif Industries по имени Адам Дженсен, который оказался случайно выжившим свидетелем вооруженного налета. Как и положено хорошему парню, Адам вовсе не собирается скрыться и устроиться на более спокойную работу, а пытается разобраться в ситуации, все больше и больше погрязая в собственном расследовании. На пути главного героя встретится столько вооруженных группировок, что мало не покажется никому – начиная от фанатов РПГ и заканчивая любителями развеселых пострелушек. Причем разработчики обещают утрясти систему игры так, чтобы на мастерстве стрельбы сказывались не только умения Адама, но и навыки игрока. О том, как это будет реализовано, пока что неизвестно, но зато есть много информации о других аспектах игры.

Одной из сильный сторон Deus Ex 3 обещает быть красота и эстетика: в одном мире разработчики умудрились совместить традиции Ренессанса и Киберпанка. Такой выбор был сделан не случайно и даже не просто красоты ради. В этом разработчики видят свою особенную логику и взаимосвязь. В мире DX 3 люди начинают использовать чипы и протезирование для совершенствования собственного тела и расширения возможностей, понимать все возможности таких технологий. Такие же тенденции наблюдались и во времена Ренессанса, когда Да-Винчи начал свои исследования человеческого тела. Впрочем, грузить игрока всей этой информацией игра не собирается – она нужна для того, чтобы вы могли понять, что разработчики оригинально подошли к игре, а не использовали штампы и первые пришедшие в голову идеи.

Результатом сочетания двух казалось бы таких разных эпох стала настоящая красота, причем будет доступна она не в каком-то выдуманном мире – игроку предстоит путешествие городами реального мира, пусть и заметно измененными. Шанхай, например, предстанет перед нами двухярусным городом, с разветвленной системой улиц поверх старого города, который из-за этого погряз в тотальном мраке. При этом уровни обещают быть большими – намного больше, чем в оригинальной части игры, да и смена времени суток будет добавлять некоторый фан в путешествие как таковое.

Среди технических особенностей игры известно также и то, что DX 3 будет экшеном от первого лица, но переключающимся на вид от третьего в некоторых особых случаях – чтобы игрок мог полноценно наблюдать за ситуацией. Как только такая необходимость отпадает, мы возвращаемся в тело Адама и снова смотрим на мир его глазами. А посмотреть будет на что – кроме самой идеи и прекрасных рисунков, в распоряжении разработчиков тот же движок, что и в Tomb Rider: Underworld, которая отличилась качественной графикой и физикой, хотя они и собираются его переработать до неузнаваемости. Да и вряд ли такая команда, как Eidos Montreal, может спустить на тормозах такие важные технические моменты.

Последнее, о чем стоит сказать, – это дата релиза. На этот вопрос можно ответить только словами «как только – так сразу». Примерно так и переводится комментарий разработчиков о выходе игры. Впрочем, весной они обещают выдать еще некоторое количество информации о проекте, и мы будет держать вас в курсе дел, ведь такую игру, как Deus Ex 3, определенно пропускать не стоит.

Alisa

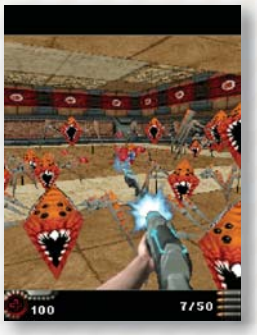
СТРАХ И УЖАС В ЕГИПТЕ

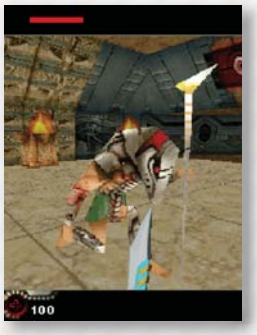
3D Тени Египта
Жанр:
action
Разработчик: Net Lizard
www.netlizard.net
Издатель: Net Lizard
www.netlizard.net

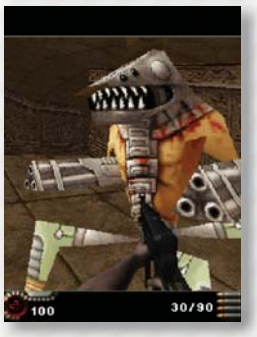
Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470608 (ЦЕНА 9 ГРН)

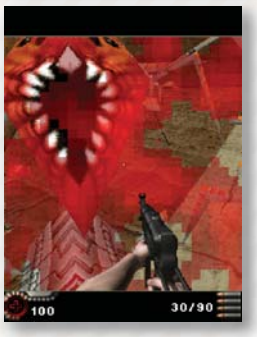
ОЦЕНКА 7

Компания Net Lizard в мире мобильных игр известна своей любовью к псевдотрехмерным шутерам. Близнецами их не назовешь, но схожие черты прослеживаются, так что нет ничего удивительного в том, что новая игра получилась достаточно сильно похожей на своих предшественниц: разработчики просто сменили антураж и сюжетную завязку. На сей раз игрока, как видно уже из названия, забрасывают в Египет. Нет, роль супермена или воина из спецподразделения мы играть не будем: главный герой – всего лишь один из членов экспедиции археологов, отправленной для изучения недавно открытой ветки коридоров в подземных тоннелях комплекса в Гизе. Так уж вышло, что проход к ней долгое время был заблокирован камнями, которые археологи принимали за часть строения и не пытались разобрать. И вот, наконец это удалось. Как оказалось, за каменной перегородкой таилось нечто, что лучше было бы никогда не раскапывать. А именно – страшные с какой стороны ни посмотри монстры, причем не только с точки зрения обычного «бу!», но и с точки зрения графического оформления. Выполнена игра действительно не самым лучшим образом, но в пылу битвы на это обращаешь мало внимания – как и прошлые проекты этого разработчика, «3D Тени Египта» получилась захватывающей и в некоторой степени даже зубодробительной. Так что фанаты кровавой резни и истребления всего, что способно к передвижению какого-либо вида, могут смело устанавливать себе эту игру и пропадать из реальности на пару часов.









ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

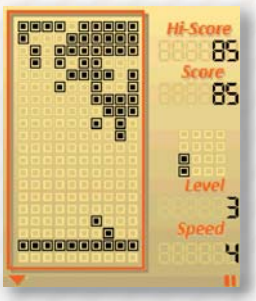
Retro Games 2
Жанр:
casual, arcade
Разработчик:
Qplase
www.qplase.com
Издатель:
Nomoc
www.nomoc.com

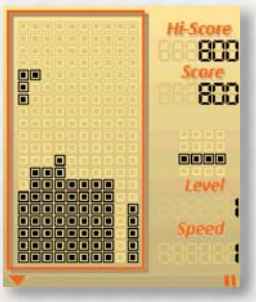
Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470617 (ЦЕНА 9 ГРН)

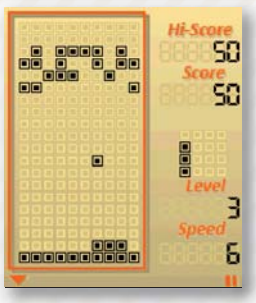
ОЦЕНКА 9

Признайтесь, у вас тоже бывает такое состояние, когда надоели уже все эти навороченные проекты с их безумно красивой графикой, надоели все эти живые миры, в которых от тебя только и ждут подвигов, надоело все… и только старый-добрый «Тетрис» все еще периодически заставляет сесть за него и опробовать себя на девятом уровне с максимальной скоростью. Правда, новомодные творения разработчиков на этом поприще почему-то доставляют намного меньше удовольствия. Поэтому периодически появляющиеся «олдскульные» проекты типа Retro Games очень и очень радуют. Представляют они собой «боксы» из нескольких игрушек, выполненных в том самом старом стиле, часто – монохромные, но доставляющие столько удовольствия!

В новой версии, Retro Games 2, есть «Змейка» и две разновидности тетриса – классический и со стрельбой. Так как проходить игру можно раз за разом, то хватит ее очень надолго, тем более что каждое прохождение можно назвать уникальным и неповторимым. Да и на высоких уровнях прохождение превращается в настоящее испытание, что также оттягивает момент окончания игры. Так что Retro Games 2 – это игра по сути вечная, даже если она в какой-то момент надоест – стоит отложить ее в сторону на пару дней, а потом снова вернуться – и ощущения уже будут новыми и свежими. В общем, ретро-игры – форева!







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

DINAMIT

Контент-послуги доступні для абонентів усіх національних GSM операторів.

СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ

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

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

Ski Jump 2009

Со снегом и морозами к нам возвращается Кубок мира по прыжкам с трамплина...

6112568603

Speedway 2009

Гонки проходят по настоящим правилам на шести настоящих треках.

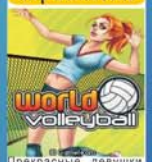
6110395603

Masters of Solitaire

- Самые популярные варианты пасьянса
- Система достижения для экспертов

6112570603

Мир Волейбола



Прекрасные девушки, горячая атмосфера и спортивный зал заполнен до краев!

6112571603

М-Кроссворды

Вам больше не понадобится ни ручка, ни газета, только ваш мобильный телефон.

6112573603

Подводный мир: Царство любви

Прекрасные русалки населяют глубины вод, но тень беды нависла над царством любви.

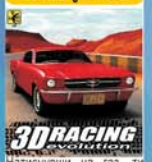
6110396603

3D Contr Terrorism (Episode 2)

Захватывающее продолжение хроник бойца спецотряда.

6110397603

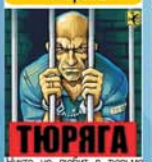
3D Racing Evolution



Натиснувши на газ, ти промчишся повз російських сіл, проїдеш по серпантину Крима...

6110398603

Тюряга



Никто не любит в тюрьме полицейских! Особенно заключенные...

6110399603

Real Soccer Ultimate

Захватывающее событие мобильного спорта - Real Soccer Ultimate...

6110400603

RapidFire

Террористы, десятки заложников, бомбы, взрывы и верный пулемет в руках.

6112709603

Чемпионат по нардам

Нарды принадлежит к числу самых древних настольных игр.

6112686603

Асы Люфтваффе

Вторая Мировая Война! Немцы вторглись в Британию и пытаются покорить твою родину.

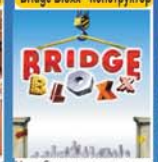
6112695603

BabeMachine: Куколки в бикини

На них лишь узкие бикини и они всегда готовы поиграть с тобой.

6110401603

Bridge Bloxx - Конструктор



Необычные мосты различных типов: деревянные, стальные, каменные и кабельные.

6112713603

Bun & Bunee: Island Hop

Рассудительно используйте мосты для переправы Bunee с острова на остров.

6112714603

Рыбалка по русски - с динамитом!

Ты - простой парень, с непростыми материальными проблемами...

6112716603

Ранетки: Новый сезон

Дружная пятёрка девчонок отправляется в масштабный тур по стране...

6112722603

Чокнутый Госпиталь

Встань и найди в бесконечных коридорах чокнутой больницы кабинет врача...

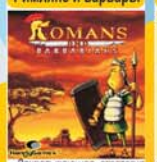
6110402603

Охотник на Дьявола

Армии подземных монстров ждут приказа об уничтожении человечества.

6110403603

Римляне и варвары



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

6110404603

Инструктор Доктора Камасутры

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

6110405603

Flatrate Sex

- Запомни телефонные номера всех красоток - Горячие фотографии изящных девушек

6110406603

Секс на стоянке

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

6110407603

Мобильный жучок

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

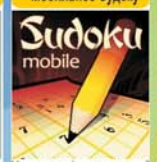
6112720603

Охота на красоток

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

6110410603

Мобильное Судоку



Нова версія популярної головоломки в японському стилі ...

6112734603

Атомания

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

6112764603

Mobile Rally 2

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

6112769603

Muvrox

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

6112800603

Street Dancer

Сделайте глубокий вдох и приготовьте ваши ноги и тело, чтобы танцевать лучше.

6112835603

Fullmetal Fortress

Отражайте снаряды и пули, уничтожайте сотни бронированных противников и живую силу врага.

6112857603

Golden Revolver

Добро пожаловать на Дикий Запад! Почувствуй себя легендой! Будь ковбоем Золотых револьверов!

6112858603

Уоллес и Громит

Встречайте Уоллеса и Громита - героев популярных британских мультфильмов, на мобильных!

6112896603

World Treasure Hunter Deluxe

В этой красочной вариации бессмертного тетриса вас ждут путешествия миру в поисках сокровищ.

6112897603

Retro games 2: 10 in 1

Соскучились за бессмертными игрушками? Новый подарок для любителей не устаревающей классики.

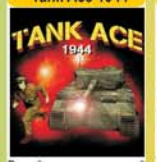
6110417603

Loop Quest: Древний Египет

Это приключение-путешествие по самым старым и самым мифическим местам Древнего Египта.

6110418603

Tank Ace 1944



В этой игре, посвященной событиям Второй Мировой войны, в ваше командование поступает могучий танк.

6110419603

Driving Mania

Как и положено в таких играх - мы едем, уворачиваемся от других машин, собираем бонусы и набираем очки.

6112888603

Lux Drops of Beauty

Добро пожаловать в увлекательный мир сладостей! Открой для себя самую вкусную мобильную игру.

6112889603

Bipasha - Jet Ski Champ

Вас ждут гонки на водных мотоциклах вместе с популярной и красивой актрисой индийского кино - Бипашей Басу.

6112891603

Fidothon

Фидо находится в олимпийской спортивной форме и решает принять участие в марафоне.

6112893603

Gun Run

- Запомни телефонные номера всех красоток - Горячие фотографии изящных девушек

6112894603

Stack Match 2

Вариант древней игры Mahjong, где необходимо разложить пирамиду из плиток, убирая парные с одним рисунком.

6112917603

Штрафной удар

Нужно быть настоящим мастером своего дела чтобы обвести стенку и обыграть опытного вратаря.

6112922603

Детектор Лжи

С этим детектором, на мобильном телефоне, ты сможешь распознать любую ложь в любое время!

6110420603

Poker Swap

Берём классические правила игры в покер. Осторожно смешиваем с бесконечным игровым процессом пасьянса.

6112994603

IQ-Тест

Пройди этот тест, узнай свой IQ и сравни его с результатами знаменитостей!

6112997603

Christmas Pairs

Найдите все пары и сравнить свои оценки с другими игроками в Интернете.

6113000603

Штурмовая группа 3D: Наджаф

Уничтожьте все вражеские подразделения, и пробиться к складам с боеприпасами.

6112800603

Век Японии

Набор отменных головоломок в загадочной атмосфере Страны Восходящего Солнца.

6113004603

Книга Мастеров

"Книга Мастеров" - это продолжение кино-приключений от компании Дисней.

6112987603

BioShock

BioShock: волнующее приключение в подводном мире будущего. Добро пожаловать в утопию, обернувшуюся адом!

6110421603

Королевство Бравия

Вариант древней игры Mahjong, где необходимо разложить пирамиду из плиток, убирая парные с одним рисунком.

6113037603

Вращай бутылочку

Вращай бутылочку на своем мобильном телефоне в кругу своих друзей и воодушевляй горлышком бутылки...

6113022603

Ball Rush 2 Зимняя версия

Захватывающий арканоид, на современном уровне воплотивший бессмертные идеи, приглашает вас.

6111075603

Жесть-Арена 3D

Помните Carmageddon и FlatOut? Пришло время разбить сотню-другую тачек в Жесть-Арене!

6110422603

Crimsonland: Кровавая Резня

Бесконечные полчища жутких тварей, дикое количество возможного оружия, спасительные бонусы, а главное - драйв.

6110423603

Последний экзамен

Огромные космические станции, бескрайние звёздные просторы, шокирующие представители иных...

6111116603

СМС-коктейль

- около 900 оригинальных смс - все сообщения разделены на 20 тематических разделов на все случаи жизни...

6110425603

Гонки Ассов

Вас ждёт путешествие в прошлое, когда на заре авиации отважные пилоты проверяли пределы возможностей.

6113040603

Охотник на драконов

Накануне Рождества ваш замок подвергся нападению какого-то злобного дракона.

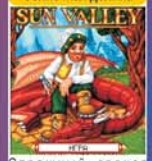
6113042603

Бриллиантовое очарование

Природные алмазы завораживали человечество на протяжении веков. Они не только редкие и красивые.

6113043603

Солнечная долина



Страшный грохот раздался посреди ночи, и огненное зарево зловеще осветило окрестности 'Солнечной долины'.

6111159603

Лайнс: Влюбленные сердца

Попробуй себя в роли купидона и займись нелёгким делом распространения по планете вирус Любви.

6110427603

Космические Амазонки

Их запретили показывать по межгалактическому телевидению после многомиллионных жалоб женщин...

6110430603

3 в 1 Сапёр, Паук и Солитер

Всеми любимые пасьянсы Паук и Солитер, а также бессмертная головоломка Сапёр - в твоём мобильном.

6111074603

Возрождение цивилизации 2

Грандиозная по масштабу стратегия, практически не уступающая по широте возможностей своим PC аналогам.

6113082603

Трагеди Клаб

До безобразия пародийное, чудовищно остроумное, чересчур злободневное и слишком гламурное шоу.

6113113603

Балда Bluetooth

Теперь в Балду можно играть по Bluetooth! Играй со своими друзьями в самую известную народную игру.

6113135603

ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗІ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКРЗІ УА №222715 від 17.11.2005 р. Ліцензія Держкомзв'язку серії АА №720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішне надання послуги. Вартість повідомлення для абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифного плану. Відправляючи замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Мистер Мобайл. Послуга надана при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ «Мистер Мобайл». Тел. Підтримці (044)4610000

Малышка на миллион

Razer Orochi

В последнее время компания Razer зачастила выпускать манипуляторы. Вполне резонно закрадывается мысль о том, что увеличение количества приводит к уменьшению качества, но на самом деле это не так. Просто геймеров становится все больше, да и обычные пользователи предпочитают пользоваться все чаще качественными мышками, поэтому выбор должен быть больше. Собственно, так и получается. Теперь не проблема найти идеальную (или близкую к идеалу) мышку для девушки, не мирясь с тем, что она по размеру великовата будет и по форме неудобна, теперь не проблема найти быстрого и качественного беспроводного грызуна, хорошо подходящего в напарники для ноутбука. Приведенные выше описания – это не просто сложная ситуация, а краткая характеристика Razer Orochi. Первой в глаза бросается миниатюрность мышки, удачно сочетающаяся с эргономичной формой: волнообразные кнопки, упругое колесико, удачно расположенные по бокам четыре вспомогательные клавиши. Дальше начинаешь замечать и другие преимущества, например, что в комплекте с мышкой идет удобный чехол, в котором помимо самой мышки умещается две батарейки, причем не какие-нибудь «левые», а качественные Energizer, а также провод с позолоченным разъемом (что является одним из немаловажных критериев при выборе качественной мыши) длиной чуть меньше метра. Зачем беспроводной мышке кабель? Ну, Razer Orochi – мышь универсальная: ее можно использовать и с проводом, и без него. Причем если установить вместо батареек аккумуляторы, то при подключении устройства к USB-порту, они будут заряжаться. Кроме того, подключенная проводным образом Razer Orochi обладает большим разрешением сенсора (4000 dpi вместо 2000 dpi), задержка с 8 мс при беспроводном использовании изменяется на возможность выбора между 8, 2 или 1 мс, также появляется и возможность выбора частоты опроса. В общем, функций становится намного больше. Но только в том случае, если будет установлено комплектное ПО. Кстати, оно очень удобное и простое, так что даже если никогда не задумывались о том, что и как надо выставлять в настройках мыши, легко сможете понять, что к чему.

В общем, Razer Orochi – мышь сугубо положительная, если бы не несколько моментов. Во-первых, она подойдет только тому, у кого в компьютере/ноутбуке уже есть Bluetooth (иначе его надо докупать отдельно), во-вторых, она будет маловата для многих мужчин-геймеров банально из-за своей миниатюрности. Ну, а что касается стоимости, то 800 гривен для такого устройства – вполне законная цена, так что ее нельзя записать ни в недостатки, ни в преимущества.

Технические характеристики:

Коммуникации: Bluetooth 2.0, USB
Сенсор: лазерный, 4000dpi Razer Precision 3G
Встроенная память: Razer Synapse
Питание: 2xAA
Ресурс работы: 3 месяца
Длина кабеля: 90 см
Размеры: 99x67,8x35 мм

Цена: $95

Плюсы

- **Возможность проводной и беспроводной работы**
- **Эргономичная форма**
- **Компактность**
- **Сенсор 4000 dpi**

Минусы

- **Нет Bluetooth-приемника в комплекте**
- **Не для всякой руки подойдет из-за миниатюрности**

Ария мистера X

Nokia X3

Несколько лет назад компания Nokia владела умами не только офисного и солидного люда, но и нас с вами – молодых, взбалмошных, ищущих устройства оригинального вида и качественного функционала. Потом она слегка сдала позиции в этом секторе, но теперь явно собирается наверстывать упущенное: новая серия телефонов с индексом X вполне доказывает сей факт. К нам в руки попала младшая модель серии, Nokia X3.

Первое преимущество, заметное уже при беглом осмотре – это интересный молодежный дизайн, достигнутый благодаря добавлению к классической гамме ярких цветных вставок, а также скошенной форме верхней и нижней панелей. Глядя на Nokia X3, можно заподозрить его в высокой стоимости, но это совершенно не так – обойдется этот телефон в 190-200 долларов, что по нынешним меркам совсем немного для стильного и насыщенного функционально аппарата. Что же в нем есть такого, что оправдывает стоимость, кроме внешности? Во-первых, громкие и действительно качественные стереодинамики – может, вечеринку с таким аппаратом и не устроишь, но зато на природе летом Nokia X3 вполне можно будет использовать для музыкального сопровождения. При желании насладиться музыкой в одиночестве, можно воспользоваться наушниками, подключаемыми к стандартному 3,5-миллиметровому гнезду. Это второе преимущество телефона. Третий и четвертый плюсы у него тоже в некотором роде музыкальные – это возможность слушать радио без гарнитуры и удобные кнопки, расположенные слева от экрана. Панель справа – декоративная, а жаль – ее вполне можно было бы задействовать для управления, тогда телефон смотрелся бы еще более интересно. Последнее достоинство, о котором стоит упомянуть, – емкая карта памяти в комплекте. Благодаря всему этому, для любителя послушать музыку Nokia X3 может стать просто великолепным другом и напарников.

А вот тем, кто стремится запечатлеть мгновения с помощью телефона, Nokia X3 скорей всего не подойдет – камера у него 3,2-мегапиксельная, но без автофокуса, так что снимки получаются размытыми, да и вспышки сильно не хватает. Так что если вы хотите получить действительно качественную камеру, лучше обратить внимание на старшего собрата – сенсорный и чуть менее компактный X6; его производитель оборудовал 5 МП камерой. Nokia X3 же является хорошим выбором для того, кто хочет получить универсальный и стильный телефон, оставаясь при этом в пределах достаточно тесных рамок бюджета.

Технические характеристики:

Стандарт: GSM 850/900/1800/1900
Дисплей: 2,2”, 320x240 пикселей, 262 тыс. цветов
Камера: 3,2 МП CMOS
Коммуникации: Bluetooth 2.1, micro-USB, 3,5-мм аудио
Память: micro-SD (до 16 Гбайт)
Аккумулятор: литиево-ионный, 860 мАч
Ресурс работы: ожидание – 38 ч, разговор – 26 ч, плеер – 7,5 ч
Размеры: 96x49,3x14,1 мм
Вес: 103 г

Цена: $ 195

Плюсы

- **Дизайн**
- **Громкие и качественные динамики**
- **Доступная цена**
- **2 Гб карта памяти в комплекте**
- **Аудиоразъем 3,5 мм**

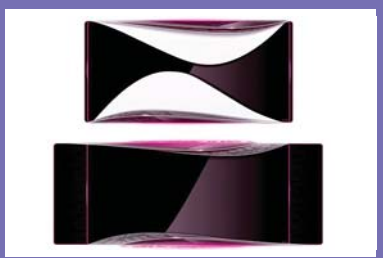
Минусы

- **Отсутствие автофокуса и вспышки**

Железное шоу

CES-2010

ASUS NX90Jq



Удивительные и загадочные концепты ASUS

Если вы интересуетесь техникой, то пропустить такое событие, как CES, вы себе просто не можете позволить, ибо именно на этой выставке производители меряются силами и показывают, кто на что горазд. Количество новинок и анонсов просто зашкаливает, оно измеряется даже не десятками, а, скорее, сотнями. И это еще не считая множества концептов, которые предлагаются в преддверии выставки и во время ее хода.

А раз производители показывают все самое лучшее и новое, что у них есть, мы имеем возможность одним глазком заглянуть в будущее и узнать, что нас ждет в ближайшее и не очень время. Правда, рассказать мы успеем далеко не обо всем, а только о самом интересном и достаточно бегло, так что не будем переводить лишние строки на вступление, а сразу приступим к делу.

Лучший подарок – это книга. Это старое правило, которое так бесило в детстве, для многих становится теперь греющим душу. Ведь получить в руки электронную книжку – значит, открыть себе доступ к большому количеству книг одновременно, причем не таская с собой тяжестей и не портя глаза, как в случае с КПК. И в подтверждение того, что электронные книги нужны людям, этот год принес нам огромное количество презентаций таких устройств. Компания Astri представила прототип работающего на Google Android устройства с двумя экранами – e-Ink и ЖК: первый используется для чтения, второй – для управления устройством.

Две уже реально существующие электронные книги принадлежат перу компании Samsung, это модели E6 и E101, которые позволяют делать пометки в записную книгу и календарь с помощью специального электронного стилуса.

Было также представлено устройство, которое можно отнести одновременно и к электронным книгам, и к нетбукам. Это enTourage eDGe, который фактически представляет собой то же самое, что и прототип Astri, но только уже существующее на самом деле и на другой ОС. Не менее насыщенное функционалом устройство показала и компания Plastic Logic: ее книга QUE proReader обладает всего одним экраном, сенсорным, но помимо уже указанных возможностей позволяет работать с документами и почтой.

Еще одной представленной «читалкой» стала Skiff Reader, которая идеально подходит для любителей читать в электронном виде газеты и журналы, а также людям со слабым зрением – все это стало возможно благодаря большому экрану (около 11 дюймов).

В общем, как показали производители, электронные книги – это обширное поле для деятельности, которое можно использовать по-разному, так как пока что никто толком не знает, какой должна быть идеальная «читалка». Второй основной темой CES было 3D – телевизоры и мониторы с поддержкой этой технологии

пестрили на стендах почти всех основных производителей. А больше всего отличилась компания LG, представившая первый трехмерный проектор.

Да и производителям ноутбуков пришлось солидно попотеть, ведь удивить так просто публику просто красивым или супернавороченным лэптопом, как раньше, уже не получится.

Компания ASUS, например, демонстрировала геймерскую машинку ASUS ROG G73Jh, состоящую из процессора Intel Core i7, видеокарты ATI Radeon HD 5870 с поддержкой DirectX 11, восьми гигабайт оперативной памяти DDR3 и терабайтного жесткого диска, чтобы окончательно положить на лопатки конкурентов с их творениями, ноутбук снабдили функцией разгона.

Привлек к себе внимание редакции и нетбук Disney Netpal – этакая штучка «из ряда вон», розовая, веселенькая, но, к счастью, предназначенная для детей, так что сомневаться во вменяемости разработчиков не приходится.

Еще одной новинкой этой компании стал ноутбук с двумя тачпадами под индексом ASUS NX90Jq, который заставляет застыть столбом и увлеченно его разглядывать даже морально подготовленного человека: оригинальный дизайн (смотрите на иллюстрациях), динамики Bang & Olufsen, а также мощная начинка – вот что способно заставить нас удивиться.

В противовес этому всему богатству компания Lenovo выставила гибридный лэптоп IdeaPad U1 Hybrid, у которого легко можно снять монитор, превратив его в планшет. Сам компьютер в это время можно будет использовать с внешним стационарным монитором. «Трансформуймось!» – повелевает нам этот ноутбук, ведя за собой еще несколько более привычных моделей, в числе которых и 10-дюймовый смартбук Skylight. Любители мобильных телефонов должны обратить внимание на Lenovo LePhone – очень уж оригинально выглядит это новое устройство, основанное на популярной нынче платформе Android.

Компания MSI, которая помимо игровых ноутбуков отметилась еще и тем, что одной из первых выпустила нетбук, на сей раз создала опять-таки нетбук, только совсем необычный – без кнопок, с двумя сенсорными экранами. Пока что это только прототип, но зная MSI, устройство вполне может уже в ближайшие годы оказаться у нас в руках.

Попутно компания продемонстрировала материнскую плату на базе чипсета AMD 890FX, выход которого запланирован на апрель, с поддержкой до 16 Гб

Skiff Reader

оперативной памяти и две видеокарты на основе AMD Radeon HD 5000.

Одним же из самых интересных и необычных устройств стала голографическая «клавиатура» Light Touch, представленная компанией Light Blue Optics. Чтобы работать с ней, достаточно располагать всего лишь ровной поверхностью – и вот перед вами уже полноценная, пусть и не самая большая по размеру, клавиатура (ее диагональ составляет 10 дюймов).

Компания Samsung также порадовала любителей необычных вещей несколькими устройствами с прозрачными экранами – плеером Samsung IceTouch, который умеет все то же самое, что и обычный плеер, но выглядит намного интереснее, и плеером со встроенным тренером MyFit, у которого помимо всего прочего (и прозрачного экрана также) еще и ряд датчиков, позволяющих следить за состоянием здоровья и уровнем стресса.

Также был представлен и ноутбук с прозрачным цветным дисплеем, точнее – прототип. В массовое производство устройство пока что на запущено, да и названия у него тоже еще нет.

Среди концептов особо выделился проект ASUS Waveface, состоящий сразу из трех придуманных, но еще не существующих в реальной жизни устройств: Waveface Casa, Waveface Light и Waveface Ultra. Первый концепт представляет из себя небольшой дисплей, который можно использовать как развлекательный центр или музыкальный портал для других устройств, а вот с остальными «возможностями» далеко не все понятно, по словам создателей «устройства», когда оно не используется, большую часть его экрана можно прикрыть декоративной крышкой, а на открытых областях будет отображаться контекстно-зависимая информация. Что это значит и как это будет выглядеть в реальности, представить себе достаточно сложно. Waveface Light – вещь еще более странная, названная интернет-интерфейсом, причем гибким, который можно использовать в качестве планшета. Ну, и третье странное и очень интересное устройство представляет собой некий гибкий, одеваемый на руку девайс, обеспечивающий связь между другими устройствами, нечто типа своеобразного пульта управления, если мы правильно догадались. В общем, звучит все это интересно, вопрос только в том, будет ли оно когда-нибудь представлено в виде хотя бы прототипа.

Остальные компании тоже оказались не лыком шиты, было представлено еще множество камкордеров (в том числе, Sony bloggie) и фотоаппаратов, видеорамок и аудиоустройств, ноутбуков и настольных компьютеров, а также клавиатур, телевизоров, хранилищ данных и телефонов. Надеемся, что все эти новинки постепенно будут добираться до нас с вами, и мы сможем подержать их в руках и более подробно рассказать если не о каждой из них, то хотя бы о большинстве.

Мультимедийная акустика 2.0 с внешним усилителем

Edifier C200

Акустика Edifier C200 – это скорее вариация Edifier X620, о которой мы недавно рассказывали, нежели что-то кардинально новое. Внешне сами колонки этих двух моделей ничем не отличаются, а вот весь усилительный тракт в Edifier C200 вынесен в отдельный корпус, в то время как у X620 компоненты усилителя были расположены внутри одной из колонок.

К отдельному блоку усилителя можно подключить два источника звука. На передней панели расположена кнопка включения, регулятор громкости, кнопка переключения между источниками сигнала, а также кнопка, с помощью которой активируется возможность регулировки высоких и низких частот. Также на передней панели усилителя отображается цифровая индикация уровня громкости, а для подключения наушников предусмотрен выход mini-jack.

Еще одним неоспоримым преимуществом Edifier C200 является возможность управлять всеми функциями акустической системы с помощью миниатюрного беспроводного пульта ДУ.

Компания Edifier продолжает следить за качеством своих продуктов, по исполнению, отделке и качеству комплектующих придраться не к чему.

Значительных изменений в качестве звучания по сравнению с моделью X620 мы не заметили. Звук приятный и детализированный. Шелковый твиттер отлично справляется с поставленной задачей, высокие частоты чисты и не режут слух. Акустика хорошо сбалансирована, качественное звучание сохраняется практически на всем диапазоне громкости, паразитные призвуки отсутствуют. Edifier C200 отлично воспроизводит инструментальные композиции, вокал звучит очень естественно. При воспроизведении электроники хотелось бы получить большей глубины баса.

В целом акустика удалась: доплатив 15 долларов, вы получите гораздо больше функций и комфорта, сохраняя при этом хорошее сбалансированное звучание.

Технические характеристики:

Выходная мощность: 2x25Вт, RMS
Соотношение сигнал/шум (усилителя): 85 Дб
Частотный диапазон усилителя: 38Гц – 20 000 Гц
Динамик НЧ/СЧ: 6.5” (166мм)
Динамик ВЧ: 1” (25мм)
Материал корпуса: дерево (МДФ)
Толщина стенок корпуса: 12 мм
Регулировка высоких/средних/низких частот: да/—/да
Размеры колонок: 196x320x267 мм
Размеры усилителя: 72x223x218 мм
Вес: около 12,6 кг

Цена: $100

Плюсы

- **Наличие пульта ДУ**
- **Хорошее звучание**
- **Качественное исполнение**
- **Внешний блок усилителя**

Минусы

- **отсутствуют**

★★★★★

Устройство предоставлено компанией Элси А (www.edifier.com.ua)

Новая лига – новые перспективы

Вот уже около двух лет мы говорим о том, что киберспортивное движение в нашей стране уже не то, что было раньше. Унылые высказывания о дальнейшей судьбе виртуального спорта, отсутствие мотивации у игроков, исчезновение практически всех городских и всеукраинских чемпионатов – все это долгое время угнетало нас. Сегодня же где-то далеко в киберспортивном туннеле нашей страны зажгли свет. Этим светом стала новая лига Triolan, инициатором и творцом которой выступил всем известный профессиональный игрок в StarCraft Алексей Крупник. Журнал «Шпиль!» решил, не теряя времени, расспросить о лиге у первоисточника.

«Шпиль!»: Здравствуй, Алексей! Поведай нам, как тебе пришла в голову идея о создании лиги, и каким образом тебе удалось воплотить ее в жизнь?

White-RA: После моего многократного участия в международных турнирах на территории Китая и Кореи, у меня возникла идея о создании чемпионата хотя бы немного напоминающего те, в которых я представлял свою страну. Дело в том, что в этих азиатских странах игры такого уровня транслируются в прямом эфире на телевизионных каналах, которые, к слову, являются одними из самых рейтинговых, а финальные игры собирают целые стадионы болельщиков. Я сам в киберспорте больше десяти лет и знаю, как он работает изнутри, с какими трудностями могут столкнуться игроки и организаторы, что нужно зрителям и главное, как сделать так, чтобы получилось зрелище. На мой взгляд, это залог успешного чемпионата. Опираясь на имеющиеся факты и свою идею, я нашел единомышленников в лице всеукраинского интернет-провайдера Triolan и компании Kaspersky. Последние любезно согласились оказать всестороннюю помощь в организации.

«Шпиль!»: С появлением подобных проектов киберспорт в нашей стране можно назвать скорее живым, чем мертвым, но все же – чем Triolan будет интересен игрокам? Какие особенности вашей лиги?

White-RA: В Украине очень активная и талантливая молодежь, в частности, начинающие геймеры, которым не терпится проявить себя, вот мы и хотим предоставить им такую возможность. В последнее время нашей стране особо похвастаться нечем на международной арене. Есть, конечно, результаты, но они не те, которые хотелось бы видеть. Как я вижу, причин для этого несколько:

1. Отсутствие достаточного количества турниров;
2. Слабый интерес со стороны СМИ;
3. Мало людей, которые готовы взяться за организацию чемпионатов не на словах, а на деле;
4. Мизерное число спонсируемых команд и игроков;
5. Слабая мотивация игроков.

Основной задачей лиги является содействие развитию украинского электронного спорта как нового вида спортивной соревновательной деятельности, обучение новому программному обеспечению интерактивных устройств и иным возможностям компьютерных технологий, а также вовлечение в электронный спорт широких слоев населения Украины.

«Шпиль!»: Какова будет система проведения турнира?

White-RA: В течение двух месяцев будут проведены квалификационные игры в режиме онлайн. Каждую неделю две команды и два игрока в каждой из дисциплин получат право участия в финальном этапе лиги. В третьем месяце проходят отборочные состязания среди финалистов за право поездки на Гранд-финал, который состоится в Харькове в компьютерном клубе «Чатрикс». Несколько раз в месяц будут выходить новостные сюжеты на телеканале «Харьковские вести» и обзоры лиги в программе «Інтернет-кава», поклонники IPTV также смогут следить за жизнью лиги на сайтах www.triolan.biz и www.triolan.tv.

Гранд-финал планируется провести в телеформате с большим количеством викторин и шоу-программой.

«Шпиль!»: Думаю, читателям уже не терпится узнать о дисциплинах и призовом фонде лиги ☺.

White-RA: Игры в первом сезоне будут проходить в трех дисциплинах: Counter-Strike 1.6, FIFA, StarCraft. Гарантированный призовой фонд составляет:

Counter-Strike 1.6 – 10 000 гривен;

FIFA – 3000 гривен;

StarCraft – 3000 гривен.

Впрочем, возможно, что призовой фонд еще вырастет.

«Шпиль!»: Каким образом можно зарегистрироваться? Что для этого нужно?

White-RA: Всем желающим принять участие в отборочном этапе добро пожаловать на официальный сайт организаторов: www.games.triolan.ua

«Шпиль!»: Напоследок расскажи о планах по продвижению лиги и перспективах.

White-RA: Работать, работать и еще раз работать. Работы предстоит много, у нас большие планы, нацеленные в будущее, которые наша команда намерена осуществить. Конечно, я уверен, что мы будем сталкиваться с различными трудностями, но, как сказал Фридрих Ницше – «то, что нас не убивает, делает нас сильнее». Поэтому я уверен, что все испытания мы выдержим с честью.

КНИГА БИТИЯ

В последнее время создатели фантастических фильмов стали выпускать не только приевшиеся всем боевики, в которых крутой чувак или команда крутых чуваков спасают всех или хотя бы часть людей от появившейся непонятно откуда напасти, но и более качественные в сюжетном плане проекты, напоминающие о временах Бредберри и Уэллса. Это и «Район №9», и «Луна 2112», и теперь вот «Книга Илая». Чем же так хороши эти фильмы в сравнении с остальными кинолентами? Самое главное, что в них есть, – это смысл и то, что сюжет заставляет человека, смотрящего фильм, о чем-то задуматься.

«Книга Илая» в этом плане несколько слабее, чем первые два названых фильма, так как сама заложенная в ней мысль чуть менее интересна зрителю, не повернутому на религии и религиозных ценностях. Впрочем, тут уже каждый выбирает сам, что ему ближе. Главное, что в фильме таки есть некая оригинальная идея, а не просто тупое рубилово.

На руку фильму играет и то, что его создатели постарались совместить казалось бы несовместимое – смысл и многочисленные кровопролития, философию и Дензела Вашингтона. Конечно, это можно было бы назвать недостатком, если бы общая атмосфера не располагала именно к такому сочетанию: мир постапокалипсиса, серый и невзрачный, как нельзя лучше располагает к размышлению над тем, куда и зачем мы все идем. Правда, сами герои фильма не раздумывают особо над своими жизнями – главное, выжить. Для некоторых – любой ценой, хотя другие (в частности, Илай) все еще пытаются сохранить некоторые моральные и этические ценности – хотя, в общем-то, это не мешает ему при необходимости убивать плохишей то мечом, то из огнестрельного, попутно истребляя кошек и употребляя их в пищу.

Круто завернутым сюжет не назовешь – опытный зритель сразу же сообразит, что за книга в руках у Илая, и к чему все это может привести. Но за развитием сюжета и героями фильма все равно следишь с удовольствием и интересом из-за качественной игры актеров – собственно, иного ожидать от Дензела Вашингтона (Илай), Гэри Олдмана (Карнеги) и Милы Кунис (Салара) и не приходится. Сказывается и уже упомянутая атмосфера, которая формируется из цветовой гаммы, озвучки и прочих мелких частичек-крупинок.

Что в итоге получилось? Качественная и приятная смесь «Фоллаута», «Безумного Макса» и современной интерпретации Библии. Брутальная история о брутальных чуваках, но со смыслом. Смотреть стоит однозначно.

ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН!

Для человека, выросшего в советском или постсоветском пространстве, Холмс – это Ливанов, а Ватсон – Соломин. Между прочим, эту парочку назвали лучшими визуализациями детективного дуэта, а саму советскую экранизацию – одной из лучших в мире. Так что любая новая кинопостановка этой истории в любом случае будет восприниматься сквозь призму этого фильма.

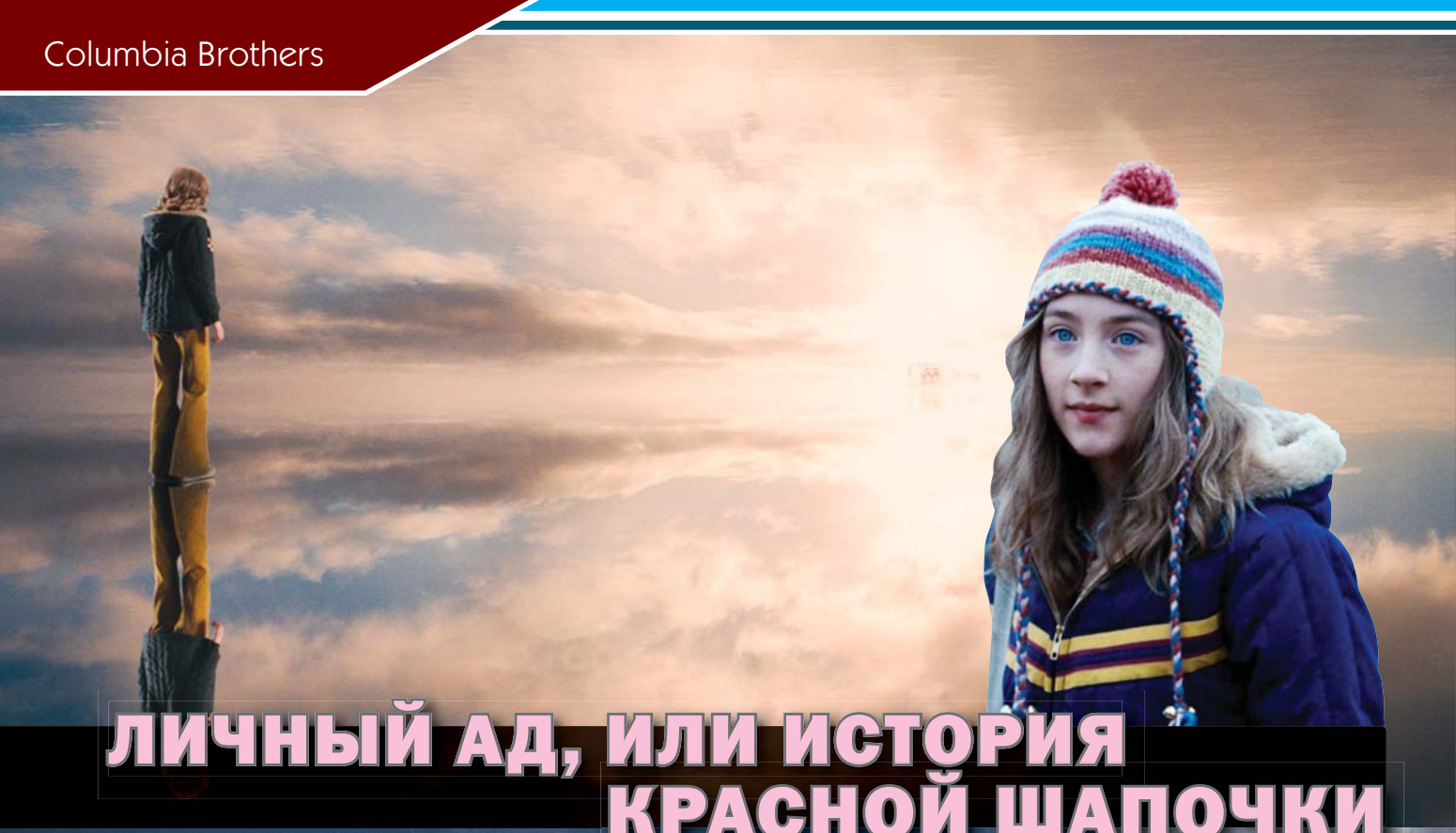
Однако это не значит, что сделать качественный фильм невозможно. Невозможного ничего нет, просто убедить зрителя, что Холмс – это именно Холмс, сложнее. Но Гай Риччи решился на этот отважный ход, за что ему, в принципе, честь и хвала. В принципе – потому, что ощущения после фильма остаются достаточно спорные.

Итак, перед нами фильм «Шерлок Холмс», который рассказывает совершенно новую историю – историю противостояния лондонского детективного дуэта и магического ордена во главе с лордом Блэквудом. То, что история новая, – это хорошо, вот только зря создатели фильма настолько все перекрутили. Во-первых, в фильме упоминаются книжные истории о похождения Холмса, порядок которых совершенно не соблюден. Во-вторых, сами герои получились совсем не такими, какими мы их видим на страницах книги. Холмс тут – разбитной молодчик, едва ли не повеса и алкоголик/наркоман. В оригинальной истории он, правда, тоже не брезговал некоторыми химическими элементами, но все-таки отдавал предпочтение трубке. Есть неточности и относительно игры на скрипке и оружия. Еще более мутной получилась муза главного героя – Ирэн Адлер, которую из великосветской дамы превратили в некое подобие «дикого ангела» в смеси с Томом Сойером – она бегает в мужской одежде, легко разбирается с грабителями в подворотне, за считанные секунды может сварганить взрывчатку из ничего и строит гримаски, которые никогда бы не пришли в голову той Адлер, которую мы знаем по книгам.

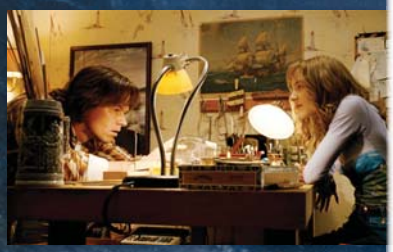
Как следствие всего этого, отношения героев перепутались. Естественно: создателям фильма требовалось сделать историю не только детективной, но и смешной – как никак, это Голливуд. Герои очеловечились настолько, что настоящие фанаты оригинального текста вправе кричать «Кощунство! Варварство!» и требовать сатисфакции. К сожалению или к счастью, но таких меньшинство, так что в первые дни попасть на фильм в кинотеатры было не так уж просто, а зрители с сеанса уходят довольные. Но даже те, кому не нравятся герои в таком виде, не могут не заметить, что сама сюжетная основа фильма соответствует духу и веяниям рассказов Конан Дойля настолько, насколько современники вообще могут дополнить старые тексты. К тому же, сидеть и разгадывать, что же и как произошло на самом деле, действительно интересно, а значит – своей цели сценаристы добились.

Что касается подбора актеров, то хоть до фильма его «родитель» и говорил о том, что не смотрел ни одного фильма о Холмсе, чувствуется явное сходство Ватсонов. Джуд Лоу (Доктор Ватсон) получился настолько похож на Соломина, что все время ждешь появления в кадре Ливанова. Марк Стронг в роли лорда Блэквуда смотрится зловеще и просто великолепно, но так как этот персонаж не примелькался так сильно, то требования к нему зритель предъявляет намного меньшие.

В противоположность им, Роберт Дауни мл. (Шерлок Холмс) не соответствует ни книжным, ни «советским» представлениям об играемом им персонаже. Зато как нельзя лучше подходит на роль разбитного гуляки-Холмса, каким его сделали в фильме. То же самое можно сказать и об Адлер. А вот последний интересный нам персонаж – Морриарти – пока что остался без визуального ряда, а значит – судить о его персоне мы сможем позже, когда выйдет продолжение фильма – предпосылки к этому в «Шерлоке Холмсе» есть самые что ни на есть прямые, да и киношники уже объявили, что летом начнутся съемки.



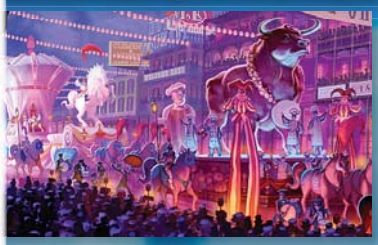
ЛИЧНЫЙ АД, ИЛИ ИСТОРИЯ КРАСНОЙ ШАПОЧКИ

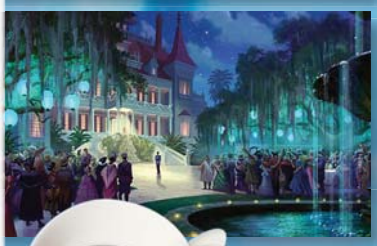


Историю Красной Шапочки можно пересказывать по-разному, но на самом деле многократно переписанная и переснятая история о маленькой девочке заканчивается смертью не волка, а самой девочки. Правда, то, что мы привыкли считать концом, на самом деле таковым вовсе не является. Ведь именно со смертью главной героини и начинается сама история. Потому что ее маме, той самой, которая сшила красную шапочку, а также папе, сестренке и брату еще предстоит пережить весь этот кошмар. Да и ей самой придется несладко, ведь Рай и Ад никто не отменял…

Именно эта идея и развита в новом психологическом триллере под названием «Милые кости». Милая девочка Сьюзи, которой только недавно исполнилось 14 лет, живет своей подростковой жизнью – катается на велосипеде, увлекается фотографией, дружит с одноклассницами, помогает своей семье (даже однажды спасает младшего братишку), влюбляется в красивого мальчика. В общем, все как у обычных девочек ее возраста, за исключением одного – в один из вечеров она встречает на пути домой маньяка. Того самого волка, который есть на пути каждой Красной Шапочки. Кстати, и шапочка у Сьюзи есть – ее связала мама, и пусть шапочка не красная, на ход событий это не влияет и итога истории не изменит.

А дальше сюжет фильма раздваивается: с одной стороны мира нам показывают Сьюзи, которая потерялась после смерти и бежит в ужасе по пустому городу, с другой – ее родителей, которые тщетно ищут пропавшую дочку. Еще одна линия сюжета повествует о маньяке, который временно успокоился, но только затем, чтобы снова испытать жажду, причем на сей раз гибель угрожает сестре Сьюзи, Линдси. Об этой сюжетной завязке говорит уже описание фильма, поэтому кажется, что повествование будет построено на действии, но на деле все оказывается немного не так. Большая часть фильма посвящена не охоте за второй девочкой, не битве за справедливость, а переживаниям Сьюзи и ее родных. Кто-то пытается бороться и искать, кто-то пытается спастись от воспоминаний и боли бегством, но выхода нет – связь с мертвой дочкой не разорвешь ничем, а покоя не будет, по крайней мере, до тех пор, пока убийца не будет наказан. В итоге фильм получился вдумчивым и даже несколько меланхоличным как для триллера, и только последние полчаса на экране бурно развивается действо, которое, собственно, и приводит сюжет к развязке, родителей Сьюзи к относительному покою, а саму девочку в Рай. Все будет хорошо, говорят нам «Милые кости», настолько хорошо, насколько это только может быть в реальном мире.





ВЕСЕЛАЯ КВАМПАНИЯ

В каждом взрослом человеке живет ребенок, поэтому, увидев новый мультфильм компании Walt Disney, большинство из нас сразу же понимают – это стоит смотреть. И не только потому, что это «мультик», но и потому, что это «Дисней»; потому, что мы помним такие мультики, как «Русалочка», как «Аладдин». Конечно же, помимо этого у студии есть множество других выпущенных лент, но эти – самые дорогие для нас, самые любимые.

Поэтому выпуск мультфильма, который делали те же люди, которые работали над «Русалочкой» и «Аладдином», – Рон Клементс и Джон Мускер, – событие определенно положительное и приятное. Естественно, что создатели снова обратились к «принцессной» тематике – она у любителей сказочных историй самая любимая.

Вот только на сей раз Walt Disney перенес принцессу в Новый Орлеан, поэтому история получилась необычной, но от того она только стала еще более интересной и увлекательной. «Принцесса и лягушка» рассказывает нам историю Тианы – обычной работящей девушки, которая своими силами пытается исполнить мечту, а также история принца, который пел и веселился до тех пор, пока его не превратили в лягушку. История вроде бы обычная, но местный колорит Орлеана старых времен сделал свое дело. Милые, классические для мультиков песенки сменились веселым джазом (причем наши переводчики умудрились действительно качественно перевести все песни, а наши украинские джазовые исполнители не менее качественно их спели), принцессе приходится работать, а на смену злой колдунье пришел маг Вуду. Да еще и встреча принцессы с принцем-лягушкой прошла не так, как задумано в оригинальной сказке – девушка уменьшилась, покрылась слизью и сменила цвет на зеленый. Теперь, когда заколдованных стало двое, им ничего не остается, как отправиться на поиски кого-нибудь, кто им поможет. И кто тут справится лучше, чем второй колдун? Ну, или колдунья.

В этой веселой истории не обошлось и без более мелких в сюжетном плане, но от того не менее забавных персонажей: например, веселого аллигатора, мечтающего играть в джаз-бенде, или светлячка, влюбленного в недостижимую звезду. В общем, скучно не будет ни им, ни зрителю, причем вне зависимости от его возраста.

Приятным впечатлениям способствует и то, что «Принцесса и лягушка» нарисована в классическом стиле, напоминающем взрослым о детстве и так любимом всеми детьми. Так что советуем, если вы еще не посмотрели это творение «Диснея», скорее восполнить пробел и получить при этом массу приятный впечатлений.

РЫБКА ПОНЬО НА УТЁСЕ: РУСАЛОЧКА ПО-ЯПОНСКИ

Что толку писать о творениях Миядзаки Хаяо (великого и могучего)? Смысла ровным счетом никакого, потому что это надо смотреть. И пересмотреть вам придется немало, так как в саге о Поньо вышла уже восьмая полнометражка, снятая на студии «Гибли», и одиннадцатая в карьере Миядзаки. Это при том, что производство занимает в среднем 2-3 года, и маэстро предпочитает компьютерной анимации рисованную, что еще больше усложняет и утяжеляет процесс. Так и хочется его спросить: «Зачем? Почему? К чему столько мучений?», на что он возможно лишь поднимет указательный палец верх, загадочно улыбнется и скажет одно слово – «магия».

О магии работ Миядзаки сказано слишком много, чтобы писать об этом еще один абзац. Живой классик японской анимации может наколдовать что угодно, и оно будет обречено на успех. Таков закон чего-то потусторонне-коллективно-бессознательного, иначе и не обзовешь. Посудите сами – только выйдя на экраны, «Рыбка Поньо» в очередной раз побила все рекорды предыдущих лент. За первый месяц показа собрано 91 миллион долларов, а суммарно – около 153 миллионов. В Штатах лента была показана в 927 кинотеатрах, что является абсолютным рекордом (для примера, «Ходячий замок» был показан в 36, а «Унесенные призраками» – в 26). Это аниме принимало участие в дюжине кино и анимефестивалей, собрало с десяток наград. Только на восьмом Tokyo Anime Awards (в 2009 году) оно получило целых пять наград, став «Лучшим аниме года» и «Лучшей отечественной анимацией». На 65 Венецианском кинофестивале лента произвела настоящий фурор. Все это хоть о чем-нибудь да говорит, даже тому, кто не знает ни про Миядзаки, ни про аниме вообще ничего. Согласитесь, мировое признание сотен, тысяч и миллионов людей как-то само за себя говорит.

Тем не менее, несмотря на практически повальные хвалебные отзывы маститых критиков, мнения в среде анимешников как обычно разделились на два лагеря, наставивших друг на друга копья. Одни утверждают, что Миядзаки выдохся, испортился, постарел, утратил былой задор и снимает что-то невнятно-детское. Их противники кричат о том, что, во-первых, снимал он всегда для детей, поэтому не стоит удивляться «детскости», а во-вторых, задора у него хватит еще штук на десять аниме. Первые снова говорят, что у Хаяо «опять двадцать пять»: персонажи с лицами из предыдущих лент, опять про экологию и спасение мира, опять банально всех спасает любовь и взаимопонимание. А с другой стороны слышится: да, персонажи похожи внешне, но это и есть «фишка» мастера, то, что нарушение экологического баланса разрушает мир, прописная истина, всплывающая практически во всех лентах Хаяо, ратующего всю свою жизнь за экологию и природу. В общем, споры продолжаются и по сей день. Что поделать, главное, что спорщикам есть, о чем спорить.

«Рыбка Поньо» – это, в отличие от предыдущих историй, сценарий, написанный самим Миядзаки, а потому ему и карты в руки, не надо, так сказать, плясать под чужую дудку, сводя логически концы с концами. По сути, это переделка на японский лад сказки Ганса Христиана Андерсона «Русалочка», хотя сам режиссер утверждает, что это сравнение пришло уже в процессе работы над лентой. Море выглядит здесь не просто живым, а многообразным и многоликим, от тихого и спокойного, куда Сооске приходит запускать кораблик, до фонтанов живых во-

Интересные факты про «Рыбку Поньо»:

1) качество рисованной вручную анимации было настолько высоко, что всего оказалось около 170 000 рисованных листов, что является абсолютным рекордом для лент Миядзаки;

2) Поньо – это ономатопоним, основанный на теории Хаяо про звуки, «поньо» напоминает звук касания, шлепка по чему-то мягкому, мокрому и скользкому, типа воды или рыбы;

3) деревня на берегу моря списана с настоящего города Томоноура, расположенного в национальном парке Сетонаикаи в Японии, именно там Мияздаки отдыхал в 2005 году;

4) сама история, а также музыкальное сопровождение являются результатом вдохновения отчасти оперой Рихарда Вагнера «Валькирия»;

5) главный персонаж Сооске основан на воспоминаниях Хаяо о своем сыне Горо в возрасте пяти лет;

6) имя Сооске взято от героя известного произведения «Врата»;

7) название корабля, на котором плавает отец Сооске – Коганеймару, это непосредственный отсыл к локации, в которой располагается одна из частей студии Гибли, район Коганей в Токио.

дяных рыб, круглоголовых монстров с человеческими глазами, водяных бушующих гор цунами. Последние показываются не как разрушающая сила, а скорее как созидающая – циклический момент обновления жизни, не только природы, но и людей. Не показаны типичные для этой стихии разрушения и отчаяние людей, наоборот – сцены затопленного города красивы в своей особенной безмолвной красоте, а по шоссе скользят стаи древних, выплывших из глубин доисторических рыб. Хаяо признается в интервью, что рисовал все сцены моря собственноручно и хотел показать его как человеческое подсознание – очень сложным.

Кроме моря и непосредственных главных героев, мальчика Сооске и рыбки Поньо, которая превратилась в девочку, присутствуют волшебники и волшебство, превращения и просто сказочная атмосфера, которая врывается в обычный быт обычных людей, живущих в тихом городке. Здесь нет типично злых и добрых героев, у каждого своя правда и своя истина, как и подобает настоящей сказке. Волшебник, поселившийся на дне моря, не любит людей, хотя когда-то и сам был настоящим человеком, теперь же он колдует, чтобы проучить их.

Рядом с детсадом Сооске расположен дом престарелых, и его чахлые старушки в креслах-качалках оказываются тоже вовлечены в волшебный круговорот событий. Если проследить творчество Миядзаки, то становится понятно, что он все чаще теперь смотрит на тему старости, ведь ему без малого шестьдесят семь лет. Стоит вспомнить парочку персонажей «Унесенных призраками», старушку из «Ходячего замка», и вот теперь еще более немощные бабушки, ведущие исключительно созерцательный образ жизни на закате своих дней. Вот вам и философия детства и старости, недаром ведь говорят, что «старики, как дети», есть в этом доля правды. Все мы неумолимо стареем, и, как ни печально признавать, рано или поздно умрем.

Анимация как всегда на высоте, все безумно красиво, красочно, сочно. Музыка доведена до совершенства в своем соответствии и нужности в сюжетных моментах. Песенка про Поньо будет у вас звучать в ушах еще несколько дней, как и после незабываемого Тоторо. Все камешки мозаики сложились в кучу, благодаря труду десятка людей и под чутким руководством режиссера.

И последние новости со студии «Гибли»: традиционно, по окончании нового аниме, они анонсируют следующее. Новый проект называется «Добывайка Ариетти», по книге очередной английской писательницы Мэри Нортон. Как обычно, действие истории про маленьких человечков (добываек) перенесется с английских полей в пригород Токио. На этот раз Миядзаки выступил лишь как сценарист и, судя по всему, непосредственного участия в отрисовке принимать не будет. Режиссером назначен Хиромаса Ёнэбаяси, один из самых молодых режиссеров студии (36 лет), который помогал мэтру с его последними пятью работами. Выход этого аниме запланирован на лето 2010 года.

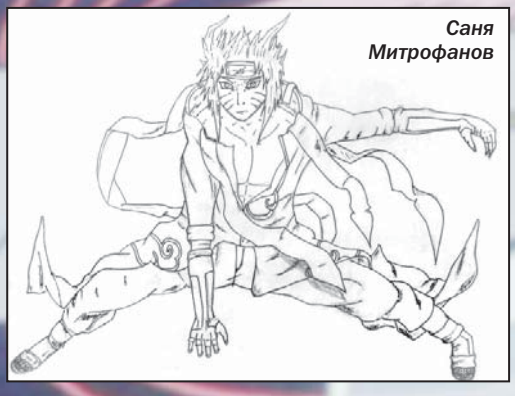
Happyness

Артур

Мехедова Наталья

Саня Митрофанов

Саня Митрофанов



Полискевыч Анжелика

HaRuHy

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Привет, «Шпиль!» и его редакция!!!!

Начитавшись просьб о фильме «Ночь в шпилевской редакции», (но фильмы я пока что снимать не умею) я решил создать рассказ,сценарий для будущего фильма.

НОЧЬ В РЕДАКЦИИ «ШПИЛЯ!».

Это произошла зимой… Дул холодный ветер, птички пели в тёплых краях. Ничего не предвещало никакой беды, а тем более для геймера, меня вроде. Думается, что: читаешь «Шпиль!» потихонечку, шпилишь помногоньку, делаешь уроки, приносишь классные оценки… Казалось, что может привлечь эту беду…

Угораздило меня побывать в одном месте и подслушать разговор о каком-то ну очень таинственном «Убежище!» (аля из Fallout 3). Какой-то зелёненький человечек сказал пароль (цитирую): «SHPIL!». И сказал приблизительною месторасположение, но я его не услышал. Я пошёл дальше.

И какой чёрт меня занёс в это время, в это местечко страшное???

На следующий день отпросившись погулять вечерком, я в компании моих друзей(я, Vlad, Maksim, Nikita(«Некит» в дальнейшем), шли по бульвару. Погода стояла ужасная, но додуматься о таком «АДЕ!» я не мог.

Мы увидели что-то похожее на дверь за холмиком и пошли туда. После двух попыток взломать дверь, замое поддался и мы зашли в эту совсем даже небольшую пещеру. Дверь для скрытности мы решили всё таки закрыть. Наделав кучу шуму из-за ржавой двери, мы зашли вовнутрь.

Там была старая железнодорожная «телега». Всё обдумав, мы сели на нею. Тут сверху появился свет, и мы как полетели…(это был телепорт!)

Очнулись в другой пещере. Сзади дверей не было.

В конце этой пещеры мы увидели две лампочки Ильича,герметически закрытую круглую дверь, и небольшой старый компьтер, пентиума первого, от которого у меня, современного геймера, волосы стали дыбом. На мониторе была натпись «ВВЕДИТЕ ПРОЛЬ»(эта опечатка была на мониторе). Ну я и ввёл пароль «SHPIL!». Дверь нимного приоткрылась, в пещеру влился не очень яркий, но свет.

И тогда на стенах пещеры мы рассмотрели надписи: «охраняется злобным Виталькой» и «Смертным и ацтою вход запрещён!». После полного открывания двери, мы увидели страшною картину: повсюду лежали диски. Они были изрезаны, ими, повидимому, играли в дартс(как мишенью) и т.д. Иногда на дисках попадалось слово «Ацтой!», нацарапанное ножом. Охранник Виталька мирно спал на лавочке, и мы решили его не трогать и пошли дальше. А далее были две двери: на одной было написано «генератор жизнио-беспечения», а на другой – «коридор». Мы, конечно, выбрали вторую. (на нашу голову)

Приоткрыв первую дверь мы увидели ужасную картину: куча людей, привязанных к стулам, играли в игры. Подсматривая, мы услышали шаги и побежали в следующюю дверь. На двери красовалась кровяная надпись: BondD.

Мы нашли у него компьютер 10 пенька. На блоке было написано: «Произведено секретно. Посторонних, увидевших эту надпись, надо предать самым страшным пыткам!!!!!!!Made in Pentagon»…

Я, по дурости, залез в компьтер и увидел там надпись, гласящюю, что нажав на кнопку экстренного выхода, можно открыть чёрный вход, ведущий на выход из «Убежища!». Нажав на кнопку, мы увидели, что стол, на котором стоял компьютер поднимается, а под ним стоял чёрный вход. Перед тем как покинуть кабинет, мы взяли: 4 стелс-боя, 4 комбинизона охраны «Убежища!», шипастую биту. Покидая кабинет, я увидел так сказать, «закрыватель» потайного выхода. Когда выход закрылся, мы думали, что наше приключение завершено, но как бы не так: найдя дверь и приоткрыв её, мы увидели, что страшное чудище – охранник(т.е. Виталька) встало и закрыло дверь. И теперь ходит вокруг входа, как детский хоровод вокруг ёлочки. Сквозь него на выход не пробраться. Мы его чудом обошли, при этом перебегая, от ящичка к ящичку. На ящичках я заметил слово: «Мegашпилы». И печать «ПЕРЕВІРЕНО НА ЛЮДЯХ: БЕЗПЕЧНО!». Пошли мы опять по тому самому коридору.

Нам кинулася в глаза надпись на одной двери, говорящая, что это АЦТОЙ, и людям с неуравновешенной психикой в эту дверь входить нельзя. Мы не проигнорировали эту надпись и пошли от греха подальше.

Но по дороге нам этот грех всё-таки встретился: мы шли и буквально у нас перед глазми из-за угла вышли два человека: Alisa и Telo (по крайней мере это у них было на бэйджиках). Увидев нас, один из них достал гипнотрон, другой(или –ая?) же ограничился всего лишь огнемётом… Мы ничего другого не придумали, как бежать. (почему? 1.Мы не Джеки Чаны. 2. Мы не бессмертные. 3. У нас из оружия только бита, а из брони – только костюмы). Скрывшись за углом, мы включили стелс-бои. Telo и Alisa побежали дальше. Мы, только уже незаметные, пошли вперёд по коридору.

Наши преследователи, видимо, включили сирену. Испугавшись, мы зашли первую попавшуюся дверь. Ужас, там мы увидели лабораторию, где людей уменьшают и всовывают в игру Sims 3!!! Из компьютера нам кричали, чтобы мы их вытащили, но как??? Мы не стали трогать компьтер, а начали внимательно рассматривать кабинет. То, что мы увидели, нас просто поразило!!!! Там лежал самый настоящий гипнотрон, который, ну как прочитали по «инструкции по эксплуатации секретного оружия под кодовым названиям «Гипнотрон»», гипнотизировал людей!!!

Со временем сигнализация утихла, мы в свою очередь отодвинули стул от двери и вышли в коридор. Зашедши за угол, стелс-режим перестал действовать и мы превратилисьиз фантомасов в обычных людей. Для маскировки мы одели костюмы этого «Убежища!». Идя вчетвером, мы повстречали BondDa, но он нас не распознал.

Мы не хотели больше быть в этом месте, тогда стали обсуждать план бегства. Идя так по коридору, мы наткнулись на Kraj – Tosina, который и распознал нас. У него мигом в руках оказался гипнотрон, зацепленный на поясе, и он выстрелил в Maksima. Во время выстрела мы проскочили мимо него, а Maksa загипнотизированного, отправили на самую тяжёлую работу – выяснять как полный ацтой влияет на психику человека.

Во время нашего побега, из-за угла вышла… да, та самая парочка, состоящая из Alisa и Telo. Они схватили Nekita и над ним произвели смертельную пытку: заставили читать «Gameplay» и «Игроманию».

Я с Vladom бежал к выходу из «Убежища!», но возле самого выхода из коридора стоял BondD. Он схватил Vlada и сделал над ним ужасное: повёл в «Лабораторию!» и сделал из него человечка из Sims 3.

По дороге валялся Мегагейм, и я, по инерции, схватил его.

У входа караулил Виталька, но я – то не из дерева пошит: я кинул ему мегашпилу, и он за ней побежал. Подбежав к пульту, я быстро нажал кнопочку с надписью «ОТКР.». Высренько я протиснулся между ещё открывающейся дверью и стеной. Выбежав из «Убежища!», я отбежал от него, и прошёл к концу той пещеры. Там был виден какой-то переключатель. Я нажал на кнопочку и «полетел». Очнулся опять в той первой пещере.Открыв ту ржавую дверь, я выбежал, уже стояло утро … Побежал домой….

Решил я об этом приключении никому не рассказывать, а моих друзей ищут и поныне. С «Убежища!» я прихватил только униформу(битку мы потеряли). Теперь она почётно висит в гардеробе, не давая мне покоя. Когда нибудь я пойду туда ещё раз… А «Шпиль!» я читаю и доныне…

!!!!!!!!!!!!!!!!!!THE END!!!!!!!!!!!!!

С Вами был я, Тридогнай…тьху…Киря Иртлач (т.е. kirt)

Игроскоп

Журнал «Шпиль!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. На этот раз мы проводим его совместно с компанией **«Музыкальный центр»**. За первое место мы вручим набор из трех фильмов: «Адский дом», «Жестокий мир» и «Реальный друг», за второе – набор из двух фильмов: «Новогодняя история» и «Адский дом», за третье – фильм «Реальный друг».

I место

II место

III место

Итак, подводим итоги декабрьского Игроскопа:

1. Куник Руслан, г. Киев
2. Бабицкий Денис, г. Ровно
3. Владимир Лахман, г. Львов

Ответы на вопросы:

1. Мир Тени
2. Демон Праздности
3. Остагар, лагерь Серых Стражей
4. Замок Редклиф
5. Кровь порождений тьмы

Несмотря на закравшуюся ошибку в пятом вопросе, многие из вас и на него ответили правильно. Но все равно мы засчитывали и те купоны, в которых были верные ответы на первые четыре вопроса.

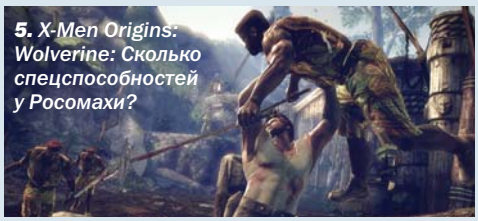
В этом номере Игроскоп посвящен лучшим играм этого года, так что если вы были прилежными геймерами, ответить на его вопросы вам будет очень легко.

***1.** Colin McRae: DiRT 2: Где можно посмотреть свои достижения в игре?*

***3.** Street Fighter 4: Сколько лет прошло с выхода предыдущей игры из серии?*

***4.** Call of Duty: Modern Warfare 2: Сколько обрывов нужно перепрыгнуть в миссии с бегством на снегоходах?*

***2.** Majesty 2: Что нужно для сбора партии героев?*



***5.** X-Men Origins: Wolverine: Сколько спецспособностей у Росомахи?*

По результатам конкурса Фанарт, проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в Фанарте и фигурку из серии Онимуша получает Мехедова Наталия.

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

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

2 2010

* Ф. И. О. _____

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

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения

ИГРЫ

Демоверсии
King Arthur: The Role-playing Wargame
Zombilution
Wings of Prey
CSI: Deadly Intent
PT Boats

Полные версии
Neva 1.0
Genetos 1.0
Super Vampire Ninja Zero
Voltorometer Recharged
Coast Bike

Shareware
Веселая ферма 3. Ледниковый период
Папины дочки
1001 ночь. Приключения Синдбада
Магнат курортов
Герои Эллады 2. Олимпия

ПАТЧИ
Zombilution 1.0.1
Red Faction: Guerrilla v1.0.1.0 (англ.)
Blood Bowl v1.1.3.3
Borderlands v1.20
Runaway: A Twist of Fate v1.11 (англ.)

ВИДЕО
Star Trek Online
R.U.S.E.
Splinter Cell: Conviction
Metro 2033
Mass Effect 2
Dark Void
Dragon Age: Origins. Awakening
и другие

ПРОГРАММЫ
Panda3D 1.6.2
Wintermute Engine Development Kit 1.9.1
Adventure Game Studio 3.1.2 SP1
Game Maker 8
Irrlicht 1.6.1

БОНУС
Обои для рабочего стола
Скринсейверы
Музыка

НА НАШЕМ ДИСКЕ!