

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№ 3
2010



На диске:

- Dark Void
- Command & Conquer: Tiberian Sun
- Aliens vs. Predator

BioShock 2

Сестра будет в шоке!

Bayonetta

Чем сильнее босс, тем меньше волос

Arcania: A Gothic Tale

Не гламурно, но готично



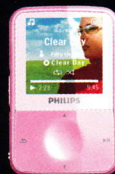
ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



Packard Bell DOT M/A



Philips ViBE



Seasonic S12D-850

9 771609 900015



Гонки Ассов Вас ждет путешествие в прошлое, когда на заре авиации отважные пилоты проверяли пределы возможностей. 6113040603	Охотник на драконов Наконец Рождество ваш замок подвергся нападению какого-то злобного дракона. 6113042603	Бриллиантовое очарование Природные алмазы в ворах и влюбленных. Человечество на протяжении веков. Они не только редкие и красивые, но и драгоценные. 6113043603	Солнечная долина Страшный грохот раздался по долине, и огненное зарево зловеще осветило окрестности Солнечной долины. 6111159603	Лайнс: Влюбленные сердца Попробуй себя в роли купидона и займись нелегким делом распространения по планете вируса Любви. 6110427603	Космические Амазонки Им запрещено показывать по межгалактическому телевидению после многолетних жалоб женщин... 6110430603	3 в 1 Сапер, Паук и Солгитер Всем любимые пасьянсы Паук и Солгитер, а также бесстрашная головоломка Сапер - в твоём мобильном. 6111074603	Возрождение цивилизации 2 Грандиозная по масштабу стратегия, притягивающая к себе любителей поиграть в стратегии по широте возможностей своим PC аналогом. 6113082603	Трагедия Клуб До чего же безобразия пародийные, нудящие остроумные, чересчур злободневные и слишком гламурные шоу. 6113113603	Балда Теперь в Балду можно играть по Bluetooth! Играй со своими друзьями в самую известную народную игру. 6113135603
2008 Euro Cup Наслаждайтесь отличной графикой и анимацией. 6110334603	3D Army Rangers ч.1 Вы отправляетесь в состав элитного антитеррористического спецподразделения. 6112517603	3D Contr Terrorism Топишное развитие в ошбк приводит к проблемам, но это не волнует вас. 6110384603	3D Американский бильярд Соскучились по бильярду? Он снова с вами! 6112528603	3D Русский Бильярд Самая полная коллекция русского бильярда на вашем мобильном телефоне. 6112426603	Alien Hominid Перед вами коллекция забавных мифов аркад по мотивам flash-игр. 6110325603	Aqua Pearls Удивительное путешествие по океанскому дну. 6110338603	Arena of Doom Красочные бои без правил. Лучшие воины собрались на Арене Гибели. 6110326603	Balls 'N' Walls Проверьте свои рефлексы в давно знакомой CS-игре. 6111820603	Battleship Puzzles Любимый многими и всеми знакомый Морской Бой. 6110340603
Call Of Juarez Известная многим PC-игра теперь доступна пользователям мобильных телефонов. Машинный диктор диктует запада. 6112226603	Coin Flipper Настоящая игра поможет вам решить и те, самые сложные, жизненные ситуации. 6111763603	Crazy Frog Racer Самый безумный и отвязный лгушник в мире, Crazy Frog, вернулся... 6110312603	DARE NITRO К твоим услугам новейшие прокачанные танки, заряженные запиской злости. 6112499603	Dangerous Dave Начало 90-х, лучшая платформенная аркада от создателей Doom, Quake... 6111785603	Dynamo Kid 3 Встречайте новое приложение Dynamo Kid. Физик обратился к нашему герою... 6110360603	Elemental Mage Решайте хитрые загадки, избегайте смертоносных ловушек... 6110352603	Find 7 Wonders Вам всегда нравилось рассматривать изображения и искать отличия? 6110356603	Firby Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи... 6111929603	Firby 2 Миров в котором живет добрый розовый прыжок Firby угрожает опасность. 6110340603
Shiver 3D Вам придется полагаться только на свои силы и пройти это испытание! 6110385603	Showtime Basketball Продемонстрируйте свое мастерство владения мячом в национальной суперлиге... 6112010603	Sk8 Krazy Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде. 6110372603	Ski Jumping Platinum 2008 Вы можете тренироваться, или принять участие в прыжке! 6112260603	Sky Warrior Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасет мир. 6110368603	Solitaire Affair Атмосфера игры переносит нас в США 20-х годов прошлого века. 6111734603	Space Falcon Commander Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецтанки! Сразись за планету! 6110333603	Supreme Airfighter Примите участие в древней авиационной битве за судьбу Британии и всего Мира. 6112508603	The Blitz - Battle of Britain Примите участие в величайшей воздушной битве за судьбу Британии и всего Мира. 6111958603	Tiki-Rola Тики когда-то был богом, и его огромная каменная статуя это место поклонения. 6112097603
Twin Legend Симпатичная скролл-стратегия на тему обороняющихся планет от злобных пришельцев. 6112096603	Vampires Dawn Эта история о вампире Винсе, который борется против святого крестового похода. 6112095603	Адреналиновые гонки Займите место за рулем могучего болида, заводите мотор и оставьте позади всех... 6110335603	Безумный лес Безумный лес населен таинственными существами, но добрыми и дружелюбными. 6112252603	Ведьмак - Кровавый след Ты Ведьмак Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров... 6110345603	Век Японии В режиме Arcade вы должны очистить разграбленные японские храмы от злобных демонов. 6110375603	Воздушные гонки Red Bull С появлением "Red Bull Air Race" возникла и новая спортивная дисциплина... 6110327603	Герой Акира "Герой Акира" - традиционная платформенная игра с веселым сюжетом... 6110376603	Городок Теперь тебе придется решать, что и где строить, что и где производить... 6110350603	Жемчужины для Стайки Красота Стайки обожает жемчуг, и если ты сможешь ее удовлетворить... 6110366603
Каменный Век Симпатичная игра в декорации каменного века. 6112098603	Капитан Попо Вы когда-нибудь прыгали на Попо-стик? Тогда Капитан Попо готов к вам... 6112264603	Комический Взрыв Вас ждет яркая аркадная и забавная аркадная космическая стрельба! 6111822603	Соник с Берковой Новое открытое развлечение с Соником Берковой. Попробуй!... 6110381603	Легионы Рима У свободных людей Галлии осталась только одна надежда дружить и их волшебные баши. 6110374603	Соник с Берковой 2 Продолжение сексуальной и тропической Елены Берковой. Не пропусти! 6110382603	Меткий стрелок Участвуйте в международных соревнованиях по пулевой стрельбе... 6110365603	Метро Губа, подзетка, музыкальный клуб в разных странах все называют по-разному. 6110349603	Мобильный Кулинар Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд... 6110379603	Морской бой - Великие сражения В Карибском море уже тесно от кораблей. И вот уже вода кипит от пушечных ядер. 6110341603
Муни и долина драгоценностей Муни - маленький дракончик, один из последних на Земле. 6110319603	Нарисуй карикатуру Вы сможете рисовать смешные шаржи на себя, своих друзей... 6111821603	Нокаут Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов! 6111981603	Оливер Одному ученому для своих экспериментов понадобился кролик. 6112253603	Охотник на драконов Оберегайте свой замок от драконов. Крылатая рептилия уже в конце тоннеля! 6112254603	Пары Знаменитостей Тренируйте свою память, играя в Пары Знаменитостей. 6112165603	Пляжные красотки Карандашный рисунок нудистского клуба на тропическом курорте! 6110386603	Пляжный клуб Тропикано Стань владельцем музыкального клуба на оживленном тропическом курорте... 6110342603	Подполье Чикаго Нанесите визит в логово врага - стреляйте метко, стреляйте быстро... 6110351603	Поцелуйчики На каждом уровне надо поцеловать все губы, чтобы они исчезли с экрана. 6110317603

Контент-услуги доступны для абонентов всех национальных GSM операторов. Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 4909
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зат "Українське радіо", ліцензія НКУР А5 №22093 від 16.05.2008 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НКУР А5 №22275 від 17.11.2008 р. Ліцензія Державна серія АМ №20189 видає ЗАТ "МІС" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішного надання послуги. Відправка повідомлення для повнотілі абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифного плану. Відправлення замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Містер Мобайл. Послуга надана при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ "Містер Мобайл", ТОВ "АМН", Київ, Набережно-Лугова 29. Тел. Підтримки (044)4610081.



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Широка вселенная моя родная,
Много в ней галактик, солнц, планет.
Я другой, вселенной и не знаю,
Где так много убивал бы человек.

От Земли до самых до окраин,
С Альтаира до планеты Даратар.
Дядя Шепард проходит как хозяин,
Восстановленной Нормандии своей...

Да... туго в последнее время с развитием космических исследований — как развалился СССР, пропал соревновательный запал, и все дружно взялись развлекаться экономическими кризисами (хоть тут есть, с кем потягаться). Хотя может секрет чуждости космонавтики совсем в другом. Возможно, власти наладили контакт с инопланетянами и в обмен на технологии/золото/журналы с оголенными инопланетянками пообещали «притормозить» исследование космоса.

Впрочем, интерес людей к неизведанному не так легко удержать — истории о космосе и тайнах, скрывающихся на его просторах, заполнили книжные полки, экраны телевизоров и мониторы компьютеров. Фантазия дополнила недостающие кусочки информации, и вот, родились живые, почти как настоящие миры. Зачем изнурять себя центрифугами, зачем проходить долгую подготовку к полету, зачем рисковать жизнью, когда вот они звезды — манят и сияют на экране монитора, садись в корабль и лети куда пожелаешь.

Но, неоднократно покоров игровую галактику, входяшь во вкус и загораешься отправиться хотя бы на луну. Ан нет — космонавтика у нас который год стыдливо топчется на месте, и до постоянных полетов нам ой как далеко. Так что остается оттачивать навыки пилота, дипломата и уничтожителя инопланетных существ в играх и ждать, когда ж правительства перестанут заглядываться на инопланетянок в журналах и захотят увидеть их воочию.

С вами был главный редактор межгалактического журнала «Шпиль!», спектр BondD. Увидимся в Цитадели!

by BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА	3
MegaGame	
Mass Effect 2. Йа Интеграл	6
BioShock 2. Звезда в шоке	10
To play or not to play	
Cursed Mountain. Природа страха	14
Dark Void. Очевидное невероятное	16
Bayonetta. Накосикасукасена	18
Shattered Horizon. Вдохни вакуум полной грудью	22
Chronicles of Mystery: The tree of life.	
Загадки, интриги, расследования... ..	24
Vancouver 2010. Мордой в снег	26
Zombilution. Мозги! Мозги... ..	27
ODD Society. Оддиозная история	28
Казуалки.	29

АЦТОЙ

Эд Вентура: В поисках потерянного рая. Ад в Раю	30
Карман-и-я	
Silent Hill: Shattered Memories. Смерть с чистого листа	36
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3.	
Возвращение морских котиков	37

ЖДЕМ-С

Alpha Protocol. Мамо, чому я шпийн?	38
Battlefield: Bad Company 2.	
Большой Battlefield для плохой такой компании	40
Arkania: A gothic tale. Средневековая байка	42

Cell-O-fan

Age of Japan. Классика жанра	46
Crazy Cats. Момент вращения	46

Железный бум

Philips ViBE. Мал золотник, да дорог	48
Packard Bell DOT M. А нетбуки все больше, а нетбуки все круче... ..	49
MSI CX600. Замена игрового состава	50
Seasonic S12D-850. Запас прочности	51

Columbia Brothers

Все чудесатее и чудесатее.	52
В чешуе как жар горя	56
Уж замуж невтерпещ.	57

Анимания

Девочка, покоровшая время: назад в будущее.	58
--	----

Vox Populi

Восьмая эта марта.	60
Письма читателей.	62
Конкурсы.	63

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

«Шпиль!»

Выдается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 3 (97), березень 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. Краснополський

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

Ціна за домовленістю

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

Підписано до друку 20.02.2010.
Наклад 30 000 прим.

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

ТОВ «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1.

тел./факс (8044) 451-48-03,
559-73-19

Друк офсетний
Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня

VDS64

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

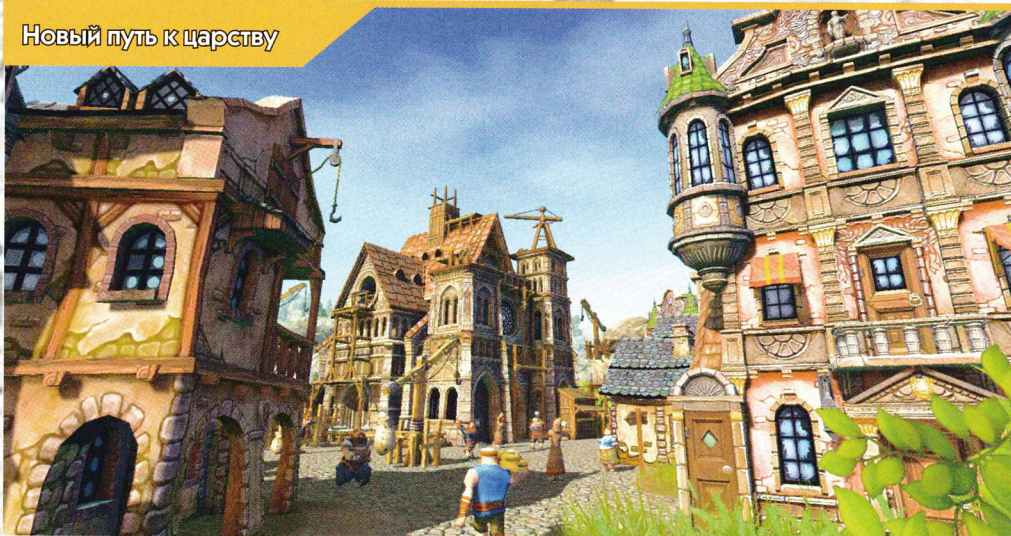
з DVD-диском — 01727

BAYONETTA



Місс
ШПІЛЬ!
март

Новый путь к царству



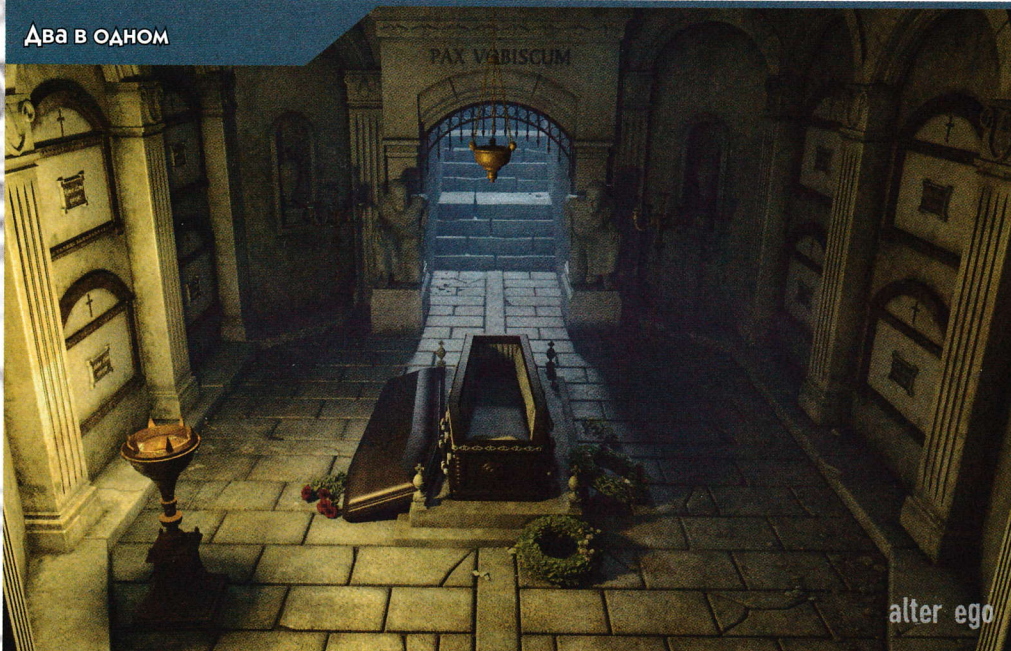
Весной этого года все желающие смогут перенестись в эпоху Возрождения. Таковая возможность будет предоставлена в виртуальной реальности Settlers 7. Paths to a Kingdom. В распоряжении игрока окажутся мушкеты и пушки, тяжелая кавалерия и дипломатия. Если воевать с искусственным интеллектом вам покажется задачей скучной или слишком уж простой, сражение можно будет перенести в онлайн, где вы столкнетесь с противниками со всего мира.

Проверка психики



После длительной задержки на мониторы наших компьютеров наконец-то попадет «Фобос 1953» – психологический квест о секретном бункере от студии Phantomery Interactive, признанного мастера жанра, в прошлом подарившего игровой общественности необычный и очень популярный Sublustrum. В прошлых номерах «Шпиля!» вы можете найти интервью с разработчиками, чтобы 4 марта встретить игру во всеоружии и полной боевой готовности.

Два в одном



Если вы ищете во что бы такое поиграть в самое ближайшее время и любите авантюры и квесты, обратите внимание на Alter Ego, которая в первые же дни весны обещает появиться на прилавках магазинов. Действие этого триллера развер-

нется на улицах города Плимута, где произошло жуткое убийство. Игроку придется вжиться одновременно в две разные роли: хладнокровный полицейский и молодой карманник станут главными персонажами кровавых и непредсказуемых событий.

Вместе им предстоит проникнуть под покровы городских легенд и столкнуться с ужасами, что таятся в мрачных глубинах человеческой души. Помимо обычной упаковки игра будет доступна и в подарочном издании, в состав которого входит артбук.

Возвращение великого дракона



Пока фанаты Dragon Age проходят все доступные дополнения и побочные квесты, разработчики активно трудятся над продолжением игры: EA подтвердила, что в течение четвертого квартала 2011 финансового года состоится выпуск новой части в серии. Это значит, что увидим мы ее примерно через год – в начале 2011 года. Что именно и как будет происходить в игре, пока что не известно, да и сама BioWare не шибко распространяется на тему Dragon Age 2, упомянув лишь о том, что новая игра выглядит очень круто.

Синий-синий ёжик



Фанаты Соника ликуйте и запасайтесь игровыми приставками: Sega официально анонсировала Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Выйдет она на Wii, Xbox 360 и PlayStation 3 летом, так что время еще есть. Сюжет игрушки станет продолжением Sonic & Knuckles, игровой процесс будет аналогичным старым играм серии, а графика превратится в двухмерную трехмерность: 3D объекты будут совмещены с перемещением только в одной плоскости.

Ждать подано

Среди прочих интересных новостей, касающихся релизов и анонсов именитых игр, значатся многопользовательский проект APB, Medal of Honor и Lego Star Wars III: The Clone Wars. Первые две игры выйдут во второй половине этого года, третий проект назначен на осень.

Страхи и ужасы метрополитена



Любителям экшенов и отечественного метрополитена посвящается – «Метро 2033», новый ужастик о том, как сложно будет жить в будущем. Созданная украинской компанией 4A Games игра появится в продаже 19 марта, причем помимо обычного комплекта из диска и коробочки к нему будет доступна версия, содержащая эксклюзивное игровое оружие и четыре карты с эскизами.

Плюс один



В стройных рядах украинских игровых компаний пополнение: JoWood Productions Software AG, австрийский разработчик компьютерных игр, открыл в Киеве дочернюю компанию JoWood Eastern Europe Distribution. Компания известна благодаря таким сериям игр, как Gothic, Spellforce, Industry Giant, Transport Giant, World War III: Black Gold, Hotel Giant, Sam & Max, Crazy Chicken and Neighbours From Hell, и является одним из крупнейших издателей игр в Западной Европе. В ее сферу деятельности будет входить аутсорс проектов головного офиса, разработка собственных игр и сотрудничество с независимыми разработчиками СНГ в качестве дистрибьютора на рынках западной и восточной Европы.

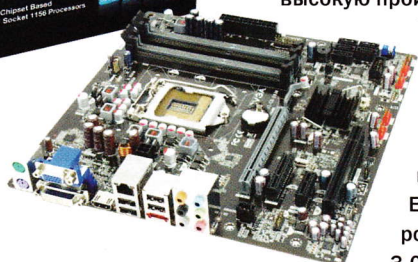
К битве готовы



Во всемирном игровом турнире WCG появилась новая дисциплина – S.T.A.L.K.E.R. Добился этого не кто иной, как украинские геймеры, собравшие три тысячи подписей за включение любимой игры в чемпионат. Новый турнир пройдет в строгом соответствии с регламентом WCG, региональные отборочные игры будут проведены в семи городах Украины: Днепропетровске, Донецке, Киеве, Львове, Одессе, Симферополе и Харькове. Затем, согласно установленным квотам, приведенным в правилах «WCG Украина», победители и призеры турниров примут участие в Национальном финале. С детальными правилами турнира можно ознакомиться на официальном сайте игры и чемпионата.



Мама не для мамонтенка



Тем, кто хочет собрать мощный компьютер, стоит обратить внимание на новые материнские платы компании ASUS, выполненные на основе чипсетов Intel H57 и H55 с поддержкой процессоров Intel Core i7, Core i5, Core i3 и Pentium.

Серия P7H57D/P7H55 включает в себя три продукта в форм-факторе ATX и четыре в форм-факторе mATX. Все они оснащены процессорным разъемом LGA1156, во всех использована концепция Xtreme Design, обеспечивающая высокую производительность и энергоэффективность, а их эксклюзивной особенностью является технология разгона встроенного графического ядра GPU Boost, с помощью которой можно моментально разогнать встроенное графическое ядро на 50%. Кроме того, в модели P7H57D-V EVO реализованы новейшие высокоскоростные периферийные интерфейсы USB 3.0 и SATA 6 Гбит/с.

ХОТИТЕ ВЫИГРАТЬ качественную акустику? Нет проблем!

Журнал «Шпиль!» совместно с компанией Edifier, одним из ведущих производителей мультимедийной акустики, проводит конкурс для своих читателей.

Принять участие в конкурсе очень просто!
В течение трех весенних месяцев любой из вас, купив журнал и ответив на пять вопросов викторины, может стать обладателем классных девайсов от Edifier.

ВОПРОСЫ ВИКТОРИНЫ (март)*

1. Какая 2.0 система Edifier из существующего ассортимента имеет беспроводной пульт ДУ?
 - а) таких систем у Edifier нет
 - б) Edifier S2000V
 - в) Edifier S2000
2. Какая 2.0 система Edifier из существующего ассортимента имеет боковое расположение регулировок?
 - а) таких систем у Edifier нет
 - б) Edifier R1600 Plus
 - в) Edifier R1600Plus и X620
3. Сколько в ассортименте 2.0 систем Edifier имеют двухполосное исполнение?
 - а) 7
 - б) 10
 - в) 12
4. У какой 2.0 системы Edifier установлен самый большой динамик?
 - а) Edifier S2000
 - б) Edifier X620
 - в) Edifier R1900TIII
5. Какая из моделей 2.0 имеет две награды в сравнительных тестированиях от украинских компьютерных изданий?
 - а) Edifier S2000
 - б) Edifier X620
 - в) Edifier R1600 Plus

1 место



акустическая система
Edifier R501

2 место (3 победителя)



акустическая система
Edifier X600

3 место (5 победителей)



акустическая система
Edifier R600USB

4 место (10 победителей)



наушники
Edifier M360

Ответы впишите в отрезной купон на последней странице и вышлите на адрес редакции 04111, Киев, ул. Щербакова, 45а или отправьте на e-mail action@shpil.com

При выборе победителей будут оцениваться правильность ответов и оперативность (для писем, пришедших по традиционной почте, и электронных посланий отдельно). В дополнение к правильным ответам можно проявить фантазию (жюри это оценит).

И еще одна хорошая новость: по итогам трех месяцев будет разыгран суперприз – улетная акустическая система Edifier DA5000!

Желаем всем удачи!

Edifier
A passion for sound

*маленькая подсказка от редакции: у компании Edifier есть очень информативный сайт <http://edifier.com.ua>. Поняли? Тогда – вперед!



MASS EFFECT 2

Иа Интеграл

Жанр:

action, shooter, RPG

www.masseffect.bioware.com

www.ru.masseffect.com

Разработчик:

BioWare

www.bioware.com

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Системные требования:

Процессор:

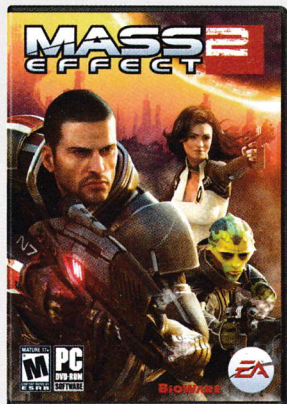
2,6 ГГц однопоточный,

1,8 ГГц двупоточный

2 Гб ОЗУ

256 Мб видео

15 Гб на жестком диске



PC | X360

*In a one Galaxy
Far, far away...*

Примерно так могла бы начинаться каждая часть Mass Effect. Точнее, примерно так я бы начал ее примерно год назад. Но стоит ли искать аналогии с джедаями, называть биотику «силой» и сравнивать Пожирателей с Ситхами? Нет, я не намекаю на плагиат – даже наоборот. Когда Mass Effect затмил тогда еще не позабытый KoTOR, BioWare доказала, что дело не в Джордже Лукасе и не в мерном жужжании светового меча, а только в умении делать игры.

Правильное начало

В 2148 году на Марсе был найден бункер, принадлежащий древней и давно вымершей цивилизации Протеан. Их артефакты так или иначе послужили большим скачком в развитии всех цивилизаций в галактике. Немного позже удалось расшифровать данные с бункера, и они вывели людей к ретранслятору – устройству, которое создает поле Масс Эффекта и способно в кратчайшие сроки перемещать предметы на большие расстояния. Ретранслятор открыл молодой расе людей дорогу в отдаленные уголки вселенной...

Курсанты, смирно!

BioWare старались сделать игру как для поклонников первой части, так и для новых игроков. Но, если вы не играли в Mass Effect, разобраться в событиях будет сложно. Прошлое главного героя или героини часто упоминается в диалогах, что в целом дает нам общую картину. А вот встречая старых товарищей, новый игрок не поймет, отчего

голоса актеров настолько преисполнены радостью. Играя в ME2, важно чувствовать ситуацию, а если ты не знаешь, кто такая Лиара Т'Сони, ты не валялся в одном окопе с Гаррусом и другими старыми друзьями – ты не поймешь всю важность новой встречи с ними и не испытаешь тех эмоций, что отведены на долю уже знакомых с игрой людей.

По логике вещей, следует кратко ввести вас в курс дела. Наверное, нет смысла утомлять историей о Цитадели, спектре Сарене и зловещем корабле «Властелине». Одним словом, первая часть закончилась тем, что Капитан Шепард спас галактику. Пожалуй, хватит с предыстории, кто захочет подробностей, тот просто пройдет игру с самого начала – и ничего не потеряет! А сейчас наш герой бороздит просторы космоса в поисках источника новой угрозы, и враг не заставляет себя долго ждать. В первом же вступительном ролике мы видим, как наша родная, любимая «Нормандия» превращается в груды покоренного металла. Зловещий корабль размером, возможно, даже больше саренского «Властелина» лучом разрезает «Нормандию», словно бумажный кораблик. Части экипажа удается покинуть горящий корабль в спасательных капсулах. Капитан, как водится, покидает корабль последним: в поврежденном скафандре герой улетает в открытый космос...

Да здравствует почкование!

Тело Шепарда было найдено организацией Цербер, и спустя два года капитан встал с операционного стола. Именно тут начина-

ется создание персонажа. Никаких значительных новшеств нет, все те же шесть классов персонажей: Солдат, Штурмовик, Страж, Адепт, Инженер и Разведчик. Мы можем подкорректировать внешность и так же, как в первой части, выбрать биографию героя. Почему я сказал подкорректировать? Потому что создать красивого персонажа нельзя. Нет, не так выразился. Создать двух красивых персонажей нельзя. Стандартный имидж героя достаточно приятен на вид, стоит немного изменить прическу и цвет глаз, как у нас получается вполне приемлемая внешность. Но попытка создать корейца или, боже упаси, африканца чревата нервным расстройством. Да и выбор причесок небогат – две-три нормальные, а остальные невзрачны и непривлекательны. Точнее, тут больше подходит выражение «не в тему» – большинство причесок неплохо бы смотрелись в каком-то «постапокалипе». Ну, да ладно, бог с ними, в конце концов, ME2 – это не симулятор парикмахера. Зато нам дали полный контроль над внешним видом доспехов – их можно перекрашивать, менять их форму.

Мне уже не терпится рассказать вам, как я «мочил» злых тараканов из своего новенького ракет лянчера, но стоит задержаться и немного разобораться в происходящем. Предупрежу сразу – этот абзац будет понятнее тем, кто играл в первую часть. Итак, если вы создаете нового персонажа (при экспорте некоторые сюжетные ветки могут меняться), то ситуация складывается таким образом. Во-первых, в последней битве с «Властелином» Шепарду при-



шлось пожертвовать советом Цитадели, чтобы не допустить вторжения Пожирателей (древней расы машин) и последующего уничтожения Цитадели; во-вторых Урднот Рекс по умолчанию мертв; и, наконец, в-третьих – на Вермайере погибает Эшли. Как я говорил, кое-что можно поменять благодаря экспорту героя из первой части. Например, если при прохождении на Вермайре обниматься с бомбой остался Кайдэн, то, продолжая играть в ME2, вы встретите Эшли и т.д. Собственно, это еще один стимул пройти первую часть (и пройти ее правильно).

Эффект первый

Прежде чем я начну критиковать нюансы нововведений, хочется все же выразить свой восторг от игры. ME2 – одна из тех игр, которая, можно сказать, стала хитом задолго до выхода. Кто бы мог подумать, что Bioware сделала это всего за один год? Перед тем как начать играть, обязательно предупредите родителей, чтобы они не подавали в розыск – скорее всего, вы исчезнете из мира сего как минимум на неделю. Редакция журнала остается только надеяться, что массовое исчезновение подростков не будет замечено какой-нибудь специальной социальной службой.

Пожалуй, самая сильная сторона игры это подача сюжета. Наверное, было бы уместно применить к ME2 такой термин, как интерактивный фильм. Оторваться от сего действия невозможно! Насколько красиво и выразительно выглядят диалоги! Словно по ту сторону экрана находятся живые люди. Эмоции, мимика, жесты – все передано на высшем уровне. А чего стоят побочные квесты! Большинство из них – просьбы наших напарников. Поначалу идешь с целью просто открыть заблокированный скилл, но некоторые миссии заставляют нас забыть обо всем и жадно впитывать

воспоминания соратников. Порой даже мурашки бегут по коже. А знаете, как приятно было снова увидеть мерзкую рожу Гарруса Вакариана? Особенно ощущение усиливается, когда выполняешь это задание, не зная, как все обернется, так что не будешь портить впечатление.

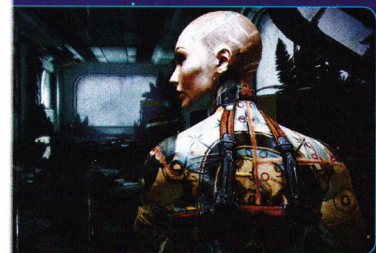
Но это все эмоции, а надо бы подробнее рассказать о сюжете. Точнее, рассказать о нем хоть что-нибудь. Итак, главного героя или героиню воскресили, и Шепард предстал(а) перед лидером Цербера, Призраком.

У Цербера не самое светлое прошлое. Изначально эта организация была создана для защиты ретранслятора Харон – так сказать, врат в коренную солнечную систему людей. Но позже они начали промышлять разнообразной незаконной деятельностью: поначалу это были грабежи и саботаж, но спустя некоторое время Цербер из пиратов превратился в сильную и влиятельную террористическую организацию. В такой вот компании и оказался верный герой Альянса; но хочешь не хочешь – не даром же тебя оживляли! Кроме того, наша цель – спасти галактику от новой угрозы, и, похоже, что у нас Цербером общий враг – и этот факт вполне устраивает. Шепарду удалось предотвратить вторжение Пожирателей, но, возможно, это лишь отсрочка. Начинают поступать тревожные вести – некоторые колонии перестали подавать сигналы. На месте оказывается, что некие Сборщики (the Collectors) похищают людей в больших количествах. Нам предстоит узнать зачем, и главное – кто за этим стоит.

В наше распоряжение попадает вновь воссозданная «Нормандия» – в точности такая же, с некоторыми усовершенствованиями. На место пилота возвращается старина Джокер – куда же без него? Кто же еще будет развлекать нас комментариями о корабельной системе ИИ и ломать пальцы о кнопку выключения

звука? Еще одним знакомым по первой части будет корабельный врач. Мы увидим в команде Гарруса Вакариана и Тали. На этом знакомые лица заканчиваются. Конечно, во время путешествий мы встретим Лиару Т'Сони и Кайдэна Аленко (или Эшли Уильямс), но в составе команды они не окажутся. Кстати, о команде. Количество напарников возросло в два раза. Кого только тут нет – Юстицар Асари, результат жутких опытов – подопытная ноль Джек, выращенный в «пробирке» кроган Грюнт, болтливый ученый-саларианец Мордин и даже гет! Помимо всего прочего, каждый персонаж – это целая книга, прочитать которую будет довольно непросто. Кстати, раз уж я заговорил о команде, стоит ответить на вопрос, который, без сомнений, мучает многих. Как бы это так выразиться, чтобы пропустила цензура... «Выходить в открытый космос» можно с кем угодно противоположного пола (ну или почти, честно говоря очень не уверен на счет гета – у него даже рта нет). Ясно, что такое «выходить в открытый космос»? Это то же самое, что и сканировать хвостовой отсек ☺. Ну, чистить винтовку... Открывать служебный шлюз... Ну, шупом анализировать первичные данные... Даже Виталька уже понял, хотя он медведь и кнопки нажимает лапой! Да ну гет с вами, кто до сих пор не понял, в Mass Effect не играйте ☺. Постельные сцены весьма скромные – фактически пообнимались и хватит, но зато иногда очень веселые (Тали говорит, что у нее после этого аллергия в таких местах, о которых мы даже представления не имеем).

Значительно добавляют интриги в игровой процесс и отношения между вашими спутниками. Джек то и дело цапается с Мирадой, Тали норовит застрелить гета (неудивительно, учитывая историю ее расы). Кроган и вообще бьется головой об стену и с большим усилием подавляет желание





кого-то жестоко забить до смерти (лучше всего, турианца), по поводу чего сильно переживает (позже ему объяснят, что для его расы это абсолютно нормально). Примирить команду и не дать перестрелять друг друга – задача, которая требует отдельного внимания. А шанс найти способ сохранить всех членов экипажа до самого конца игры и вовсе сводится к минимуму во время «замеса» в финальной миссии. Здесь играют роль многие факторы. Во-первых, улучшения «Нормандии», без них часть экипажа погибает еще в «небе». Во-вторых, отношения героев к вам: с собой стоит вести лояльных, а лучше – пройти все побочные задания напарников. И, в-третьих, правильно координировать действия: в первой команде хорошо работают Миранда и Гаррус, вентиляция – удел техников, Тали и Легона, и так далее. Кстати, финал – то еще зрелище: концовка ME2 пожалуй лучшее, что я видел... вообще когда-либо!

Эффект второй

Переработанная боевая система выглядит... иначе. Сложно судить о том, лучше она или хуже, и даже сказать, что она кардинально изменилась, нельзя – поначалу даже сложно понять, в чем разница. Но к ощущению чего-то «не такого» привыкаешь не сразу.

Но обо всем по порядку. Для тех, кто не играл в ME ранее: боевая система представляет собой смесь шутера от третьего лица в стиле Gears of War с тактическим контролем, отдаленно напоминающим то, что мы наблюдали в KoTOR. На счет последнего стоит уточнить, в ME есть контролируемая пауза, во время которой можно отдавать приказы, активировать способности, а также менять оружие. Игрок может брать с собой на задание двоих членов экипажа – кто больше понравится. Тут вариаций масса: кто-то кричит, что Гаррус и Леги-

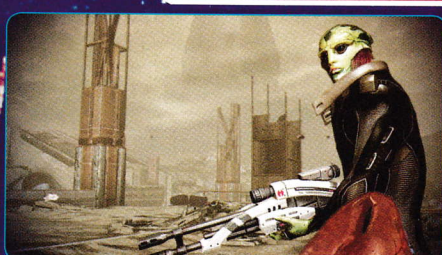
он решают, а инженер со снайперкой вообще «имба»; кто-то утверждает, что надо балансировать инженерные и биотические способности, хотя последнее, на мой взгляд, потеряло смысл. Я думаю, тут каждый решит для себя, лично я был очень доволен Гаррусом, а второго напарника для разнообразия менял – то Грюнта, то Тали, то Мордина. Особой разницы, если честно, не заметил, только кроган почему-то быстрее дохнет ☺.

Бой полностью перешел на сидячий режим. Если в ME были относительно открытые участки, то тут вся площадь боевых действий заставлена ящиками и другими странными предметами, которые можно использовать в качестве укрытия. Большую часть времени будут занимать перебежки между укрытиями и постреливания из-за них. И неважно, сколь ты крут, босс, все равно я за шкафом – как-то так получается. Над особо бронированными противниками, правда, придется попотеть, но тут главное хорошо спланировать путь отхода и не дать зажать себя в углу. Заметьте, я не говорил, что бой стал скучным и однообразным. Да, сценарий сражения часто повторяется, но перестрелки все равно очень динамичные и довольно напряженные. Необходимость отдавать приказы напарникам возникает редко, в большинстве случаев те сами понимают, что надо прятаться, стрелять и использовать скиллы. Но для любителей покомандовать такая функция все же есть.

Теперь о постигших игровой процесс изменениях. Первое, что бросается в глаза, – патроны, а точнее охлаждающие элементы. Впрочем, это не меняет сути – смены обойм заменили собой перегрев оружия. Обычные контейнеры, восполняющие понемногу, выпадают из врагов довольно часто, но порой боезапас все же подходит к концу, вынуждая менять оружие. Если вы

играете солдатом, снайпером или штурмовиком, имеет смысл периодически менять оружие, чтобы расходовать боезапас равномерно. Отстреляли пару обойм из автомата, «приложили» из дробовика человека пять, потом несколько прицельных выстрелов из снайперской винтовки или пистолета. Таким образом легко сохранить максимальную боеспособность и избежать ситуаций, когда обнаруживаешь пустой магазин автомата в тот самый момент, когда именно он пригодился бы. Частая смена вооружения помогает также при борьбе с разными видами противников. В ME2 у врагов три типа защиты – щиты, барьер и броня. Каждый из них уязвим к определенным видам оружия и биотическим/инженерным способностям. Щиты хорошо снимать перегрузкой или автоматом. Барьер и броня уязвимы для деформации, но если первый, опять же, неплохо сносить скорострельным оружием, то против брони эффективнее снайперская винтовка или гранатомет. Если вы не любитель искать оптимальный способ убийства, неплохим решением будет вооружить напарников пушками различного типа – тогда все враги будут покидать поле боя с примерно одинаковой скоростью. Также среди способностей большинства классов персонажей есть различные виды патронов – зажигательные, замораживающие и шоковые – каждый из них эффективен в определенных ситуациях.

Если наличие патронов я очень быстро воспринял как должное и даже не поверил, что их когда-то не было (специально установил и повторно поиграл в первую часть игры), то таинственная пропажа датчиков здоровья напрягала довольно долго. Вместо них мы видим полукруг щита, и лишь когда щит полностью разряжен, в том же месте появляется красный датчик. Если вовремя не спрятаться в укрытие, края экрана начнут зарастать



жутковатыми кровавыми трещинами (стоит заметить, разрабочки немного перестарались с этим эффектом). Но стоит нам на несколько секунд скрыться из зоны обстрела, как здоровье и щит восстанавливаются. Панацелен, который раньше играл роль аптечек, теперь заменяет способность Union – иначе говоря, отвечает за воскрешение. Хотя его можно использовать и по-старинке, чтобы полечиться, если возникает такая необходимость.

Кстати о способностях. Система прокачки персонажа немного «завяла». Нет больше навыков владения оружием, убеждения и еще некоторых приятных мелочей. Вместо этого у ГГ красуются семь полос способностей, а у напарников и того меньше – всего четыре. Зато, когда вы поднимаете навык до максимального значения, предоставляется выбор одного из двух различных эффектов, к примеру, можно увеличить силу толчка или зону его воздействия. У напарников одна из способностей поначалу заблокирована: чтобы получить доступ к ней, нужно выполнить задание этого персонажа, чем заслужить его лояльность. Вместо навыков убеждения использовано что-то похожее на систему кармы. В зависимости от того, как вы ведете диалог, будут начисляться очки «героя» или «отступника», заменяющие шкалы навыков убеждения и запугивания. Высокий показатель разговорных способностей очень важен, иначе некоторые ветки сюжета открыть не получится. В то же время, поднять до максимума обе ветки невозможно – лучше сразу сконцентрироваться на какой-то одной, иначе однажды вам может не хватить словарного запаса. Интересно, что если та или иная ветка достаточно прокачана, в диалогах не только появляются новые ответы, но и возможность «действовать» – сигнал нажать кнопку мыши. Лучше не убирать

руку с грызуна, когда разговариваешь, чтобы не пропустить момент.

Оружия, валяющегося в каждом углу, нет. Разработчики избавили нас от, возможно, в чем-то приятной возни с выбором лучшего ствола. Каждое новое средство уничтожения живой силы противника – это событие. Мы можем либо найти где-то схему прототипа и создать оружие в мастерской за определенную сумму, либо найти уже готовый прототип. Вариаций стало значительно меньше, зато каждая пушка отличается от остальных. Во время миссии на корабле Сборщиков мы также выбираем специализацию для своего героя, которая позволит использовать особое оружие. Гранат больше нет, вместо них появились гранатометы и тяжелое оружие. Напарники теперь носят всего по два вида оружия, зато мой солдат тягал за спиной сразу пять. Тут стоит сделать небольшое замечание разработчикам – груда металла, которая висит на спине у героя, это, скажем так, смотрится странно. Гранатомет «поглощает» в себя штурмовую и снайперскую винтовки, а снизу торчит дробовик. Если же вы играете Адептом, то кроме пистолета ничего в руки и не возьмете, но от этого персонаж ничуть не теряет боеспособности.

Наравне с оружием изменилась и система апгрейдов. Нет больше полезных штук, разбросанных по ящикам. Опять же: находим схему, ресурсы и делаем апгрейд, который автоматически применяется ко всем экземплярам данного типа вооружения или брони. По такой же схеме выполняются улучшения «Нормандии». Чертежи можно найти повсюду – в сейфах во время заданий, у торговцев на станциях и даже у членов собственной команды (с ними нужно поговорить об улучшениях).

Выше я упомянул о ресурсах. Они необходимы для разработ-

ки нового оружия и улучшений. Добываются со всех встречаемых планет при помощи сканера и зондов. Занятие немного скучноватое, надо признать, – приходится летать от планеты к планете, чтобы нащупать энное количество палладия, платины или вещества ноль. Жаль, продавать ресурсы нельзя – порой возишь с собой пять тонн платины и не знаешь, что с ней делать ☺.

Эффект третий

Графически ME2 не только выглядит лучше, но и тормозит меньше: Bioware здорово поработали над оптимизацией. Тут, на мой взгляд, все отлично – картинка потрясающая. Эффект от ранений немного смущает – но это все, что мне смогло не понравиться. Персонажи озвучены отлично. По поводу локализации сказать, правда, ничего не могу, едва только я вспомнил ужасную озвучку первой части от Snowball, как мне становилось плохо от одной мысли, что можно поставить русифицированную версию. Если есть проблемы с английским, можно скачать субтитры – отличное решение, на мой взгляд.

Эффект общий

Нельзя сказать, что Bioware создали убийцу своего же проекта, так как знание первой части только усиливает удовольствие от второй. Игра вышла очень затягивающая, наверное, по большей части благодаря потрясающему сюжету и отличной постановке. Хотя некоторые моменты озадачивают, например, зачем разработчики ослабили систему прокачки? И почему спринт, который в ME работал нормально, сейчас кажется недоделанным (надеюсь, патч это исправит). Остается впечатление, что самые большие и приятные сюрпризы Bioware оставили для третьей части.

Wolf



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

ОЦЕНКА 11



Внимание! Обзор содержит спойлеры из первой части игры, нормативную лексику и зашифрованное послание Микки Мауса Люциферу, вследствие чего не рекомендуется к прочтению людям со слабой психикой, беременным енотам и тем, кто не прошел первый BioShock.



ЗВЕЗДА В ШОКЕ

Жанр:
FPS

www.BioShock2game.com

Разработчик:
2K Marin

www.2kgames.com

Издатель:
2K Games

www.2kgames.com

Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати

11 Гб HDD

PC | X360 | PS3

Выше всяких похвал

Верите или нет, но в первый «Биошок» я заставил себя играть через силу. Выход игры был мне абсолютно безразличен, равно как и ее тематика. И так было до тех самых пор, пока в сети не появилась интересная новость: «Гейб Ньюелл запрещает сотрудникам valve играть в BioShock до завершения работы над Half-Life 2: Episode 2. После выхода Orange Box каждый сотрудник получит копию «Биошока» в качестве вознаграждения за труды». В ту же минуту я приобрел игру и прошел ее на одном дыхании.

Когда твой шутер оценивает сам Гейб Ньюелл – это о чем-то говорит. Это как если Вин Дизель сказал бы «Парень, у тебя крутая лысина!». Но проблема в том, что чем круче игра, тем сложнее сделать к ней продолжение, оправдывающее небесные ожидания фанатов. Так что если вы ожидали новый движок, новый город и 504138 полигонов на одну модель – вы будете разочарованы. Здесь почти все по-старому. Но разве это плохо?

Подводная сказка

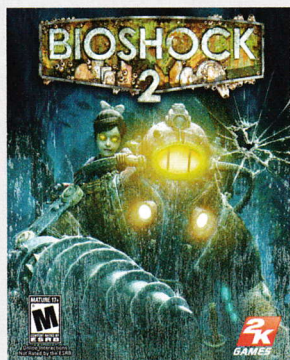
BioShock – это, в первую очередь, сюжет и атмосфера. Он настолько сильно завязан

на этих двух факторах, что жанр практически игнорируется. Он с таким же успехом мог быть ролевой игрой, квестом или, в конце концов, просто книгой. И, несмотря на то, что у игры, казалось бы, была весьма определенная концовка, продолжение не кажется притянутым за уши, нос, хвост или любую другую конечность. Но чтобы понять смысл происходящего во втором «Биошоке», не проходя первого, нужно в течение месяца активно употреблять субстанции, запрещенные во всех странах мира, кроме Монголии. Потому что у них буйволы. Так что сидящим в танке никаких объяснений не будет. Ну, а если вы уже знакомы с событиями первой части, или ваши предки родом из Монголии – добро пожаловать обратно в Восторг.

Эндрю Райан, основавший подводную утопию под этим названием, верил в силу индивидуума. А его противник Френк Фонтейн – в силу генной инженерии. Каждый в городе имел доступ к адаму – веществу, дающему жителям Восторга необычные способности. Добывали его на первый взгляд невинные, но при этом устрашающие Маленькие Сестрички, расхаживающие по подводным коридорам под охра-

ной Больших Папочек – громил, искусственно привязанных к малышкам генными узами. Но человеческая жадность и конфликт интересов порождают массовые мутации, бешенство и гражданскую войну, разрушившую утопию изнутри. Появление в городе Джека, протагониста из первой части, привело к гибели Райана и Фонтейна, а также к освобождению (или смерти, если на то была воля игрока) Маленьких Сестричек. Но, как оказалось, не всех.

Спустя десять лет в сознание ни с того ни с сего приходит Дельта – самый первый Большой Папочка. Как оказалось, город не перестал жить. На трон села двинутая разумом барышня по имени София Лэмб, фамилия которой, между прочим, с английского переводится как «овца». Она приручила оставшихся Сестричек, которые выросли, научились использовать адама и стали потыривать маленьких девочек с поверхности, превращая их в собирателей адама и возвращая будни Восторга на круги своя. Вы получаете контроль над Дельтой, главной и единственной целью которого является найти Элеанор – ту самую Маленькую Сестричку, к которой он был привязан много лет назад.





Раскрывать другие детали я попросту не буду. За меня это сделают персонажи игры и найденные на уровнях многочисленные радиосообщения. Вместо того чтобы вести игрока по прямой сюжетной линии, «Биошок 2» подает свою историю в виде мозаики, которая раскрывается по кусочкам, чтобы лишь ближе к концу раскрыть для вас целую картину. И поверьте – она вам понравится.

Наглядное руководство по искоренению мутантов

Для начала купите сникерс и губозакаточную машину. Сникерс, потому что я хочу сникерс, а губозакаточную машину, потому что ваш Большой Папочка не так крут, как те, что встречались в первой части. Вы – прототип, и что существенно – неудавшийся прототип. Поздравляю, игра выставляет вас неудачником. Обиженный на подобные расклады Дельта отправляется строить дорогу к Элеанор, используя трупы в качестве стройматериала. И нет занятия приятней, чем помогать ему в этом нелегком, но праведном деле. Ряды недругов пополнились пересидевшими на стероидах квадратными громилами, двумя новыми видами Больших Папочек и, понятное дело, Большими Сестрами. Последние являются лишь продвинутой версией Папочек и, в теории, превосходят их во всех возможных областях. Но Терминатор тоже когда-то говорил «Я – устаревшая модель. Т-Х сильнее, быстрее и эффективней меня». А через полтора часа

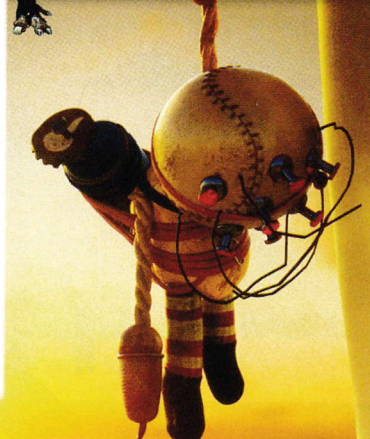
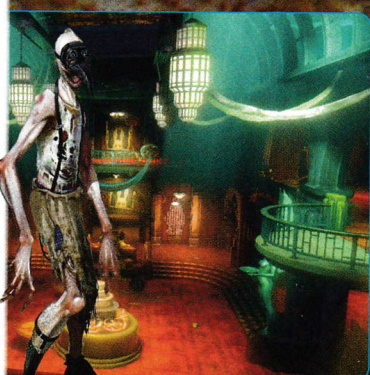
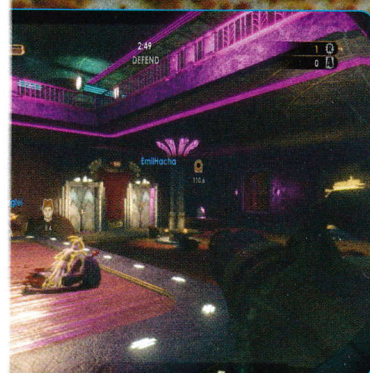
голову Т-Х можно было сдавать на металлолом. К тому же, набор инструментов Дельты не оставлял его беззащитным.

Doom открыл для нас бензопилу. Duke Nukem – ногу. Half-Life – лом. BioShock решил расширить список неординарных видов оружия ближнего боя и подарил нам дрель. Причем такую, что тот самый сосед сверху, который постоянно сверлит стены и этим бесит вас, нервно курит в пробуренном им же углу. Остальные пять видов оружия на первый взгляд не отличаются особой оригинальностью, но неплохо справляются с перемещением лица противника с его головы на ближайшую стену. А вот альтернативные патроны здесь играют куда более важную роль, чем где-либо, зачастую полностью меняя назначение ствола. Дробовик, например, можно заряжать дальнобойными или фосфорными патронами. Первые превращают его чуть ли не в винтовку, а вторые превращают противника в бенгальский огонь. Болтомет может ставить ловушки на стены, а копье мет – стрелять ракетами, которые подцепляют противников, предоставляя им возможность поцеловаться с потолком перед тем, как разорвать на части. Но на этом веселье не заканчивается: каждое оружие можно трижды улучшать. Правда, автоматы для апгрейдов ограничены, поэтому лучше заранее выбрать пару-тройку любимых девайсов и сконцентрироваться на них.



Сам город является лучшим другом игрока – при условии, что у того есть подобранные с бездыханных тел деньги. За них можно покупать еду, аптеки, еву (своеобразная амуниция для плазмидов) и патроны. Если давление жабы начинает превышать подводное, можно воспользоваться инструментом для дистанционного взлома, который, кстати, теперь производится в реальном времени и без необходимости проходить мини-игру. Фотоаппарат из первой части превратился в видеокамеру, на которую можно снимать процесс убийства недругов. Чем дольше и мучительней будет умирать противник, тем больше очков исследования вы за него получите. Причем дополнительные очки зарабатываются за использование фантазии и разнообразия в процессе убийства, а получение новых уровней исследования обеспечит щедрые призы. В общем, рай для начинающих садоводов.

При всех слабостях Дельты, у него есть одно главное преимущество над более поздними моделями – умение использовать плазмиды. Все они перекочевали из первого «Биошока», кроме одного. «Скаут» позволяет в буквальном смысле покидать свое тело и отправляться на разведку в виде привидения, а возможностью использовать другие плазмиды. Их, кстати, тоже можно улучшать, причем на этот раз результаты куда более эффективны. Электрошок, например, превращается в цепную молнию, приманка от полученных повреждений возобновляет вам здоровье, пчелы строят в уби-





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

ОЦЕНКА 11

том ими же противники гнездо, а плазмидные ловушки можно заряжать другими плазмидами. Пожалуй, самым приятным нововведением является возможность использовать оружие и плазмиды одновременно – силенок у Дельты хватает, чтобы держать оружие одной рукой, а другой колдовать страшные генные колдунства.

Вернулись и тоники, которые в отличие от плазмидов оказывают постоянное действие и не требуют активации. Несмотря на то, что слотов для них достаточно много, самих тоников в разы больше, и разные их сочетания существенно меняют геймплей. Хотите – управляйте техникой и вызывайте дроидов, хотите – заставляйте противников нападать друг на друга, а хотите – прокачайте возможности дрели до абсолютного максимума и рвите недругов в клочья лицом к лицу. Или, точнее, сверлом к лицу.

Но для всего этого счастья нужен адам. Чтобы получить адам, нужны Маленькие Сестрички. Найдя одну из них, необходимо победить ее охранника. Справившись с бывшим партнером, вы можете приручить малышку и заставить собирать адам из трупов, параллельно защищая ее от нападающих мутантов. После этого игрок представлен перед уже знакомым ветеранам «Биошока» выбором: освободить Сестричку или убить ее. Первое действие обеспечит вам подарок от девчонки, а второе – больше адама. Понятное дело, эти дей-

ствия непосредственно влияют на концовку. Но на сей раз Сестрички будут не единственными обитателями Восторга, чья судьба окажется в ваших руках. Это создает иллюзию нелинейности, которой лишен второй «Биошок» – вернуться на пройденные ранее локации для исследования здесь возможности не будет.

Десятеро в подводке, не считая Сестрички

Анонс мультиплеера вызвал почти полярные реакции у разных игроков. Одни говорили, что «Биошок» – это чисто одиночная игра, и кампании ей хватает, другие – что без мультиплеера страдает реиграбельность. На самом деле, мультиплеер здесь пришелся как нельзя к месту. Но ему нужен как минимум месяц, чтобы избавиться от неприятных багов и привлечь людей. На данный момент сервера шести из семи довольно стандартных для шутеров режимов практически всегда пусты. Зато в режиме Capture the Sister всегда полно народу. Представьте себе старый добрый Capture the Flag, где схваченный вами флаг визжит, отбивается и зовет папочку. Большого Папочку.

Принцип мультиплеера напоминает оный из Modern Warfare: здесь присутствует прокачка персонажа, открытие нового оружия и плазмидов, а также апгрейды. Используются исключительно стволы из первой части игры, а также некоторые невиданные в одиночном прохождении. Нельзя сказать, что онлайн-батальи в «Биошоке» – нечто новое и ранее невиданное. Но плазмиды делают хорошо забытое старое куда более увлекательным.

Под водой не все красиво

Многие кривились от графики «Биошока» в 2007 году. Спустя три года внешний вид

игры ничуть не изменился. Но прежде чем забрасывать разработчиков тухлыми мандаринами, одумайтесь. Игра сделана на Unreal Engine 2.5! Ожидать от него прямого конкурента «Кризиса» – все равно, что выставить восьмидесятилетнего дедушку с радикулитом на стометровый забег против олимпийских чемпионов. 2K Games, правда, судя по всему, загоняли очень много дедушек, так как вода и освещение сделаны потрясающе. Дизайн локаций тоже неслабо радует глаз, хотя уступает первой части в разнообразии уровней. Главное – графика соответствует атмосфере. Недостаток есть только один: игрокам придется выбирать между красотою DirectX 10 и сглаживанием. Последнее по непонятной причине доступно лишь в режиме DX 9.

Зато звуковое сопровождение вовсе не страдает от ограниченных возможностей движка. Классическая музыка, выкрики обезумевших мутантов, стоны Больших Папочек – все это сделано непередаваемо. Особенно радуют комментарии сидящих у вас на плече Маленьких Сестричек. «Смотри, Папочка, он танцует, танцует!» – весело кричит девчонка, наблюдая за орущим неистовым голосом и бьющимся в ужасных конвульсиях мутантом, получившим электрошоковым плазмидом в лицо. Это просто нужно видеть и слышать.

Самое же главное преимущество «Биошока» в том, что это в первую очередь приключение, а потом уже шутер. Концовка оставляет вам приятное послевкусие и желание пройти игру снова, причем сразу же. У меня лично такое наблюдалось до этого один раз – после прохождения Half-Life. Спасибо, старина Гейб, за добрый совет.

Дима [Butcher] Язовицкий

Украинский форум интернет деятелей

Самая масштабная конференция
Уанета:

регистрация на

<http://iforum.com.ua>



Киев, 1 апреля 2010 года



Cursed Mountain

ПРИРОДА СТРАХА

Жанр:

adventure, horror

www.cursedmountain.deepsilver.com

Разработчик:

Sproing Interactive Media
www.sproing.com

Издатель:

Deep Silver
www.deepsilver.com

Системные требования:

Процессор 3,2 ГГц
1 Гб ОЗУ
128 Мб видеопамяти

PC | Wii

«Возле одной деревни был лес. Взрослые не пускали туда детей за грибами и ягодами. Говорили, что в этом лесу водятся полулюди-полуволки, которые питаются кровью детей. Но мальчик и девочка не послушались взрослых и ушли в лес. Никто не заметил, что дети пропали, потому что родителей у них не было, а бабушка, которая их воспитывала, совсем забыла про них.

Прошло 20 лет. Пропавшие мальчик и девочка вернулись в деревню. У них родились свои дети. Они ничем не отличались от обычных детей, но у них были трубочки под ногтями. Этими ногтями они впились в кожу других детей и сосали трубочками кровь».

Страшно? Неа. А много лет назад, укрывшись под одеялом с фонариком, дети рассказывали друг другу такие истории, и кровь по-настоящему стыла в жилах, а спать не хотелось, потому что было страшно до жути. Теперь таким напугать никого нельзя, но внутренний страх перед темной комнатой, перед тихими шорохами в прихожей остался. И далеко не каждый решится в 12 часов ночи перед зеркалом чиркнуть спичкой – вдруг это не тени так загадочно играют, а на самом деле видны потусторонние сущности... Эти страхи подсознательные, контролировать их мы не можем. И это хорошо,

это в некоторой степени полезно. Во-первых, потому что страх не дает нам вляпаться в лишние неприятности. Во-вторых, потому что позволяет кинематографистам создавать хорошие ужастики. Японским, правда, чаще всего. Как раз японские ужастики и играют на таких внутренних страхах – они не говорят ничего в открытую вообще или до последнего момента, но где-то внутри ты знаешь, что произошло или происходит на самом деле.

А вот в играх на таких страхах играют очень немногие. Такое отношение к игроку – тихое, слабое, но постоянное запугивание – изредка встречается разве что в квестах. И вот, в руки к нам попадает Cursed Mountain – адвенчура-экшен, в которой нас именно таким образом запугивают призраками проклятой горы в Тибете.

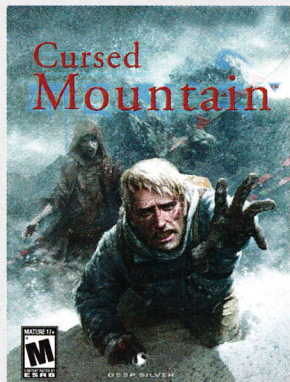
Сторож брату своему

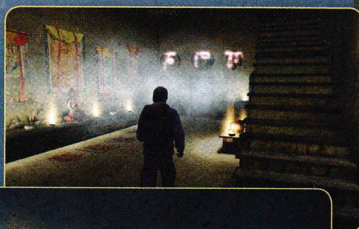
Главных героев в игре двое. Одним из них, правда, мы будем играть от силы 5-10 минут. Нам покажут, что произошло что-то странное и немного пугающее. Что именно – мы толком не увидим.

Потом в дело вступает его брат, который отправляется на поиски пропавшего альпиниста. Некоторое время нам придется идти по снегу, потом мы попадаем в город. Честно говоря, первые

полчаса мне было не страшно совсем, было интересно – почему город пустой, почему окна заколочены, что за странные шумы вокруг (уж не наушники ли глючат?), что за тени мелькают. Я думал, что это и есть пресловутое запугивание, та самая атмосфера страха. Но нет. Сначала я нашел труп, облепленный мухами. Потом какие-то странные знаки. Потом встретил призрака, но меня спас монах. Который, как мне кажется, сам является призраком, потому что пропал слишком уж быстро – едва только объяснил, как бороться с обитающими тут сущностями, как использовать эти странные знаки и как не потерять свою жизнь и душу. Познавательное, но не страшно опять-таки.

Напугала меня первая битва с призраком, потому что когда тебе в лицо дышит это нечто, хочется сбежать, выключить монитор, хочется занавесить экран, чтобы Это никогда оттуда не выбралось в реальность. Хочется выпить чашку кофе трясущимися руками и забыть об этом кошмаре. Наверное, именно так чувствовали себя герои «Звонка» после просмотра фильма... Но желание увидеть, что же будет дальше, желание победить врагов, а с ними – собственный страх, заставляет идти дальше. И ты идешь, и ты надеешься, что следующая локация приведет





к развязке этой истории, но в то же время тебе хочется, чтобы игра не заканчивалась так быстро – все-таки, она очень интересная, очень захватывающая, очень атмосферистая. Тем более – на фоне многочисленного ацтоя, который выходит под личиной авантюры и квестов в последнее время.

Задачи и приключения, которые встретятся на пути героя и игрока также натаскивают гнетущую атмосферу: колдунья оказывается злобной старухой, которая скинет вас с обрыва, чтобы вы оказались практически в аду – руки жертв, оказавшихся тут раньше вас, жертв, которым повезло намного меньше и они умерли, будут хватать вас за ноги, убивая медленной и беспощадной смертью, вокруг будет царить атмосфера страха и смерти, и если вы почувствуете странный запах – это вполне может оказаться результатом проникновения вас в игру, а игры в вас. Хотя возможно и то, что вы просто заигрались и забыли свой обед на плите...

В общем, сюжет и атмосферу игры можно назвать даже не

просто хорошими и качественными, а в полном смысле этого слова гениальными. Deep Silver в очередной раз подтвердили, что выпускают в мир только качественные проекты (не разрабатывают, а именно выпускают, потому что в данном случае компания выступила именно издателем).

С графикой у Cursed Mountain дело обстоит чуть более спорно. Ее качественной можно назвать только с натяжкой – по современным меркам картинке сильно не хватает детализации, хотя разработчики и скрыли умело свои мелкие огрехи – слабо выраженной и местами даже серой (при переходе в «потусторонний мир») гаммой, которая подчеркивает атмосферу, легким туманом или невозможностью вплотную подойти к объекту. Даже ролики тут выполнены достаточно интересным методом, который не дает игроку возможности как следует поворчать.

Несколько слов достойно и управление игрой. Оно завязано на мышке: правой кнопкой мы «переходим» в боевой режим (он же – «потусторонний мир»), левой бьем, пробелом активи-

руем печати, чтобы прочертить их мышкой. Вот тут немного остановимся на грызуне и компьютере – последний должен быть достаточно мощным, а первая – быстрой, иначе вы просто будете не успевать прочертить знак, а иногда промедление будет смерти подобно. Обойтись без навыков «черчения» не получится – без этого не откроешь запечатанные двери, да и призраков бывает слишком много, чтобы валить их обычными ударами. Не так много, как в шутерах, но достаточно, чтобы у рядового квестера сердце подскочило к горлу, лопнула селезенка, а мозг провалился в тартарары.

Первородный страх

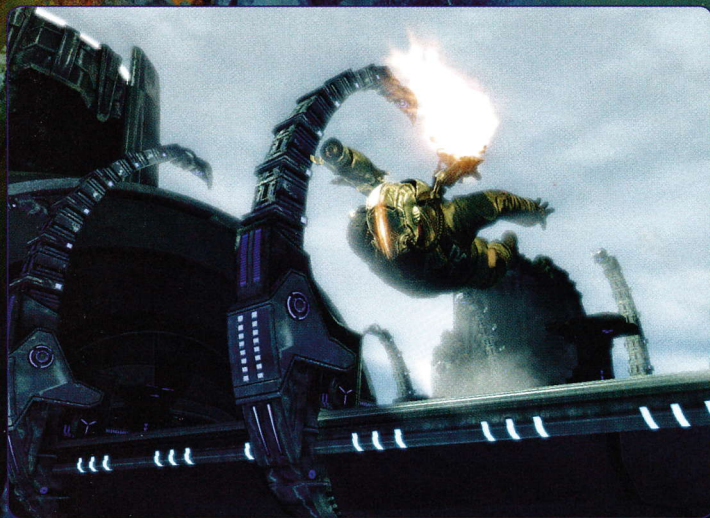
Если вы соскучились по хорошему авантюрам, по играм типа «Сайлент Хилла», по атмосферистым проектам; если не боитесь бояться и любите призраков – поиграть в Cursed Mountain вы просто обязаны. Несмотря на то, что до мегапроекта этой игре как до Китая пешком, она достойна быть пройденной от первых роликов до последних титров.

Alisa



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

ОЦЕНКА 10



Дорогая передача, во субботу, чуть не плача,
Вся Канатчикова дача к телевизору рвалась,
Вместо чтоб поест, помыться, уколоться и забыться,
Вся безумная больница у экрана собралась.



DARKVOID

ОЧЕВИДНОЕ НЕВЕРОЯТНОЕ

Жанр:

action

www.darkvoidgame.com

Разработчик:

Airtight Games

www.airtightgames.com

Издатель:

Capcom

www.capcom-europe.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 2,4ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видео

10 Гб HDD

Games for Windows DVD



Краснобай и баламут

Редкий разработчик не любит приврать с три вагона о крутости своего будущего проекта. Мало кто по-честному признается перед выходом игры: «Ну не успели мы, издателю загорелось выпустить проект побыстрее, и все, что недоделали, пришлось пустить под нож». И Airtight Games не стали исключением — наобещав кровавые реки и трупные берега, ядерный сюжет и интересные задания, они выпустили немного совсем другую игру, чем можно было бы ожидать, если верить их обещаниям. Многие игровые онлайн- и оффлайн-издания уже успели за это окрестить Dark Void аЦтоем, закидать шапками и поставить печать «маст дон't хэв». Но на самом деле, если отбросить эти три вагона обещаний, то получится проект с парой интересных идей, но не самым удачным исполнением — такой себе «крепкий середнячек». Итак, посмотрим, что же он собой представляет.

То тарелками пугают, дескать, подлые, летают

Сюжет Dark Void сложно назвать стандартным. К нему больше подходят эпитеты бредовый, фантастический, героический и все же предсказуемый. Если бы это был сюжет фильма, то из него вышел бы отличный кандидат на культовый трэш уровня «помидоров убийц».

Посудите сами. Вторая мировая война. Не слишком удачливый пилот грузового самолета, Вильям Грей, отправляясь в очередной полет, обнаруживает, что помимо ящиков ему в нагрузку дали давнюю (любимонавистскую) подружку по имени Ава, которая сопровождает груз. В отличие от моряков, у пилотов нет примет на счет девушек на борту, но это оказалось как раз тот случай, когда несчастье «идет в комплекте».

Пролетая над знаменитым бермудским треугольником, наш самолет попадает в грозовой фронт, где благополучно разваливается на куски. По идее, наш протеже со своей спутницей должны были очнуться на дне моря-окияна, но сценаристы, видимо, сочли такой поворот событий слишком банальным. Поэтому мы приходим в сознание в кабине самолета, чудом зацепившегося за лианы и не разбившегося об землю при падении. Откуда же взялись эти лианы и неведома земля, мы же только что были над бушующими волнами? Наши герои не сильно вникают в эти вопросы, а сразу же отправляются в сторону деревни, которую умудрились заметить во время головокружительного падения. Тем более что оставаться на месте аварии у нас нет никакого желания — трупы людей в противогазах и странные звуки как-то к этому располагают.

Дальше события разворачиваются стремительно: только что мы были жертвами самолетокрушения (хорошо хоть без амнезии), а вот мы уже несемся по запутанному, но прямолинейным коридорам пещер/тропических лесов/горных склонов, без страха, размышлений и зазрений совести отстреливая враждебно настроенных роботов-аборигенов. Вот и деревня, населенная молчаливыми и недружелюбными родственниками майя. А вот и местное подполье, «Выжившие», во главе с непонятно как тут очутившимся Николой Тесла. Именно они и расскажут о том, что мы очутились не на каком-нибудь заурядном затерянном острове, а в «Промежутке» — пространстве между миром людей и миром Наблюдателей. Когда-то Наблюдатели помогали людям, были их богами. Но земляне то ли посчитали их слишком навязчивыми, то ли решили, что те претендуют на их земли, и каким-то непонятным образом, несмотря на огромную разницу в уровне технологий, выгнали пришельцев. Наблюдатели на такое обиделись и решили страшно отомстить, завоевав наш мир. Единственным препятствием, останавливающим их, является сопротивление группы выживших, каждый раз разрушающих планы наблюдателей по вторжению. Собственно, помимо своей воли мы оказываемся втянуты в это противостояние, так как Ава, следуя женской логике, попадает в плен к врагу.



Развяжите полотенце, иноверы, изуверцы

Дальше сюжет перескакивать смысла нет, а то играть будет не интересно. Так что перейдем собственно к самому игровому процессу. Поначалу перед нами предстает вполне стандартный коридорный шутер с системой укрытий аналогичной использовавшейся в Gears of War. Оружия не шибко много, хорошо, если в сумме десяток наберется. Но среди него есть и инопланетные стволы, и более-менее обычное огнестрельное вооружение, немного усовершенствованное Теслой. Небольшие размеры арсенала скрашивает возможность делать апгрейды. Каждую пушку можно улучшить два раза, сделав ее лучше, дальше, сильнее. Но этим сейчас никого не удивишь – в том же Wolfenstein улучшений было больше, а эффекты от них были забавней. Да и золото искать по закоулкам города в разы интересней, чем забегать за каждый кустик и взбираться на каждую кочку, попадающие в пределах нашего коридора, в надежде найти там бесхозные очки технологии. Еще можно пойти в рукопашную, приемы отрабатываются своевременным нажатием последовательности кнопок, как в Ninja Blade или God of War.

Мы кое в чем поднаторели, мы тарелки бьем весь год

Так бы и был это очередной, ничем не примечательный коридорный шутер, если бы не разрекламированная разработчиками возможность летать. После получения прыжкового ранца бои частично переносятся в вертикальную плоскость. С

одной стороны, вроде как уже должно быть интереснее, но на самом деле вертикальные перестрелки крайне унылы, и вызывают только зевоту и раздражение.

А вот когда к нам в руки попадает ракетный ранец, становится уже веселей. С ним можно рассекать в небе аки реактивный самолет, плюс в него встроены два пулемета. Это, пожалуй, самый маневренный из вариантов воздушного перемещения. Еще нам представится возможность полетать на неповоротливых, но вооруженных тяжелыми пулеметами самолетах «Выживших» и на странных летающих тарелках «Наблюдателей». Если самолет нам добровольно предоставляет подполье, то чтоб оседлать тарелку, придется заняться воздушным гоп-стопом. Конечно, процесс отнятия транспорта на земле и в воздухе проходит по-разному, но выбрасывание Наблюдателя из тарелки живо напомнило серию GTA.

И тогда главврач Маргулис телевизор запретил

Те, кто ожидал, что Dark Void будет выдающейся игрой в графическом плане, ждет разочарование. Лучше всего графика смотрится, когда мы порхаем в воздухе, так как обычно в такие моменты нет времени глазеть по сторонам. На земле же становятся видны аномалии в скорости наложения текстур, качество этих самых текстур и уродство некоторых моделей. Конечно, это не самая уродливая игра на многострадальном Unreal Engine 3, она вполне себе выше среднего, если брать все проекты, вышедшие на этом

движке. Но можно ж было и постараться.

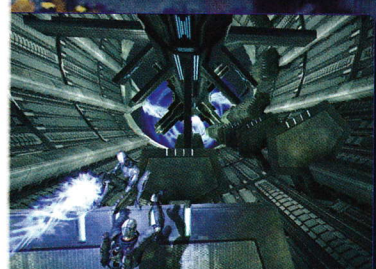
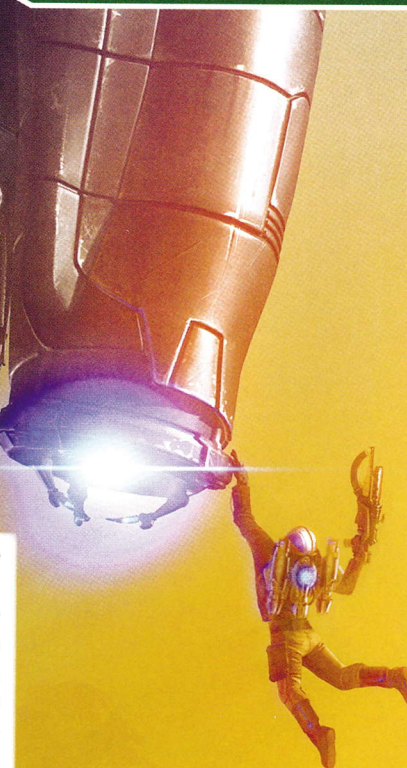
Физика в Dark Void – отдельная песня. Крутится на старте игры логотип NVIDIA – значит, владельцам видеокарт ATI не стоит рассчитывать на реалистичный разлет частиц и трупов. Но, несмотря на это, уровень интерактивности видеокарта практически не изменяет, кроме красивого эффекта применения дезинтегратора.

Музыкальное сопровождение игры сочинил Беар МакКрири, заработавший авторитет композитора на сериале и полнометражных фильмах по вселенной Battlestar Galactica. Авторитет заслуженный, и это чувствуется в каждой мелодии, звучащей в Dark Void. Озвучка тоже неплоха: звуки выстрелов, голоса героев и все остальное звучит на должном уровне.

Папы, что сказали эти кандидаты в доктора?

В итоге мы получили потенциально интересную игру, но жестоко зарезанную то ли нехваткой финансирования, то ли жестокой рукой издателя, который хотел выпустить ее пораньше. Об этом говорят не только некоторые недоработки технического плана, но и относительно малая продолжительность игры. Только войдешь во вкус, только приновишься управляться с ракетным ранцем, как все – финиш. Но нам оставили намек на продолжение, потому что история явно раскрыта не полностью. И будем надеяться, что сиквел выйдет более увлекательным и менее коридорным.

Exebichi



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

ОЦЕНКА

7



НАКОСИКАСУКАСЕНА

Жанр:

волшебное кромсало

[www.sega.com/
platinumgames/bayonetta](http://www.sega.com/platinumgames/bayonetta)

Разработчик:

Platinum Games

www.platinumgames.co.jp

Издатель:

Sega

www.sega.com

X360 | PS3



Когнитивный диссонанс антиколлапсирующей сингулярности

Если бы дедушка Фрейд наблюдал за человеками, играющими в «Байонету», благоговейный старичок мгновенно скончался бы от одновременных инфаркта головного мозга, приступа эпилепсии и обильного поноса. Ибо зрелище на экране просто ничто по сравнению с лицом глядящего на это зрелище, излучающим киловатты похоти, ненависти и прочих замечательных эмоций. Потому что там творится такое, такое!.. Ладно, фортуна неожиданно улыбнулась мне задом — у меня закончились пафосные глупые метафоры, так что можно неспешно и без лишних соплей разъяснить, в чем суть да дело.

Шучу, шучу, как же без соплей.

Боян это

Как известно, если ты хочешь сделать как минимум не провальную игру и при этом не сильно потеть и пыжиться — просто дай людям возможность убить всех, выбросив всякие там заумности. Ведь насилие есть одно из самых интересных зрелищ само по себе. Ученые убеждают (а мы склонны им верить, особенно, по средам), что после любви к жестокости представители нашего вида питают особо теплые чуйс-

тва к секасу и всему секасопильному. Так что, добавьте в мочилово пару-тройку сисек и успех гарантирован еще больший. Высший пилотаж — совместить оба вышеперечисленных элемента так, чтобы при этом у зрителя (читай — игрока) от невероятной красоты происходящего лопнули глаза и остановилось сердце. Именно это и удалось японцу Хидеки Камия — создателю орденоносного Devil May Cry и свежеевыплавленного Bayonetta. Его новое творение не берет сюжетом, хотя нам очень интересно, какие чебуреки курили сценаристы, ведь понять, что к чему в повествовании, не сможет ни один человек со здоровой психикой. История из дешевой манги о том, как «враги сожгли родную хату, убили всю мою родню», исчезает под горами трупов, ничуть не скрывая назначения — связующей ниточки между сценами мясоразделывательного цеха. Игра не берет атмосферностью и вселенной, в которую хочется верить и жить там. Bayonetta делает шах и мат очень длинным товарняком, битком набитым коробками люлей, которые игрок (а точнее, сексапильная главная героиня) будет распечатывать различным ангелоподобным монстрам все 15 часов игрового процесса.

Япона-мать

Раз уж я упомянул героиню, неплохо было бы вспомнить о больших красных тракторах, но, к сожалению, Камия-сан почему-то



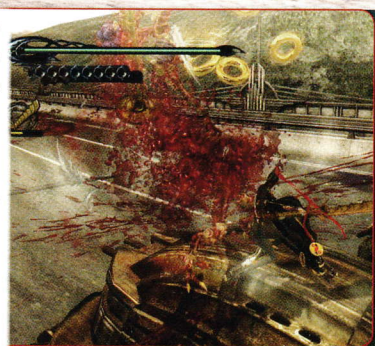


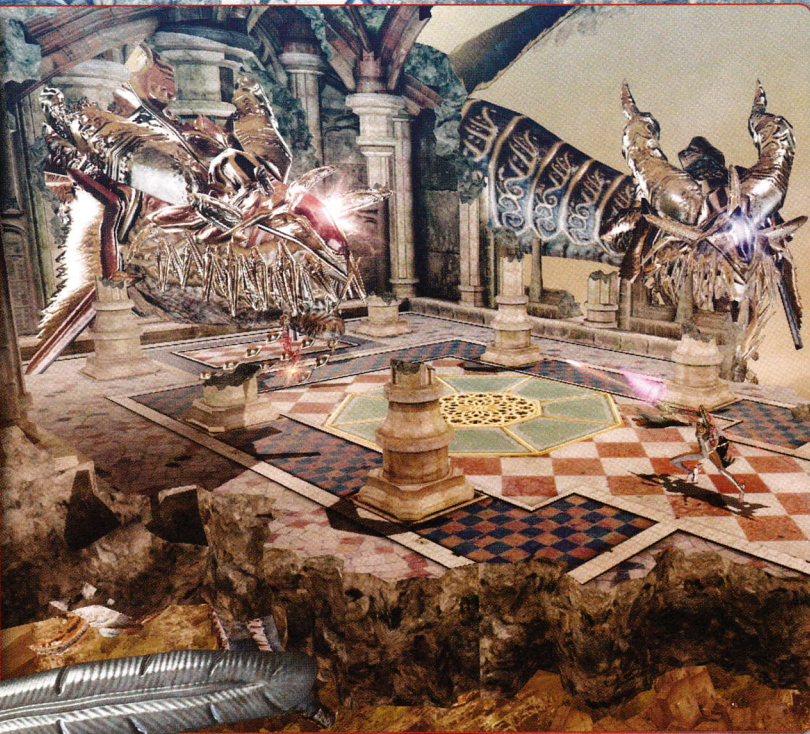
забыл добавить их в игру. Нашей протее становиться последняя из клана ведьм, страдающая амнезией и повадками барышни с Окружной. Примерно на этом месте сюжет и мозг игрока обнимаются на прощание и расходятся в стороны кардинально противоположные. Хотелось бы отметить, что особый акцент девелопер делает на сексуальности ведьмочки, хотя на практике все выглядит весьма вульгарно и пошло, и не только потому, что главная героиня не похожа на красный трактор. Она напоминает участницу познаватель-

ного немецкого фильма, эдакую учительницу-стерву, которая по традиции оставляет какого-нибудь ученика после уроков, и они вместе полчаса занимаются высшим образованием. Честно признаться, героиня Heavenly Sword была в плане внешности куда более женственной, сексуальной и тоже раздавала тумачков — закачаешься. Впрочем, «Байонете» пошлость простибельна, ибо тумачи у нее в тысячу разов развесистее.

Кто к нам с чем зачем, тот от того и того

На экране происходит нечто, которое без нецензурной лексики нельзя не то, что описать, даже воспринять. Чтобы не порочить страницы нашего трансгалактического журнала, мы спрячем подобное грубое слово в ребус. Начинается оно буквой «е», а заканчивается на букву «о», причем между ними втискивается еще семь букв. Куча всяких демонов, перекачанных стероидами ангелов и прочая экзотическая нечисть эпохи Возрождения прет на главную героиню, а она превращает их всех в винегрет всеми мыслимыми и немыслимыми способами. То, что она вытворяет с катаной, не поддается никакому описанию; то, как она гатит из ракетниц и дробовиков, вызывает припадки бурного помешательства. При этом барышня не стесняется использовать магию, и, стоит отметить, одно заклятье краше





другого (огромный сапог, раздавливающий врага просто ничто по сравнению с гигантским пауком из волос). Фаталити в духе средневековых пыточных орудий служат контрольным выстрелом: появляющаяся в воздухе гильотина или «железная дева», с помощью которых ведьмочка добивает вражину, несказанно будоражат органы осязания любого эстетствующего садиста. Радует, что комбо-система, несмотря на всю свою красочность, динамику и разнообразие, проста до ужаса и легко разучивается. Монстров великое множество, и банальщина здесь не встречается, зато полно чудовищ размером с двадцатизатяжку, от вида которых даже сам старина Кратос обделался бы по локти.

При всем этом благолепии в наличии имеется система апгрейдов и куча оружия на покупку, чтобы сделать массовый геноцид ангелоподобных отродий еще брутальней.

Красота спасет мир, убивая всех вокруг

Визуализация доставляет, причем весьма. Монстры, ло-

кации и отчасти главная героиня проработаны на ура: они яркие, необычные и полнятся множеством деталей. Хореография и анимация мочилова вообще выше любых эпитетов: кадры меняются со скоростью узоров в калейдоскопе в руках человека с синдромом Паркинсона. Но при этом все равно отлично видно, как Байонетта пинает недругов, как сочно и стильно действует магия, как эффектно гибнут сотни и сотни врагов.

Озвучка боевки не уступает графической части, хотя за музыкальное сопровождение хотелось бы пообщаться с разработчиками отдельно, предвзвешенно посадив их на дыбу. Ибо саундтрек из чередующегося джаза и японской попсы — это слишком жестокое насилие над ушами игрока. Конечно, на вкус и цвет фломастеры разные (я лично обожаю зеленые), и если джаз еще интересно вписывается в происходящее, то j-роп был явно добавлен с лозунгом «что вы все сдохли, бледнолицые сволочи».

И раз уж мы заговорили о плохом, то стоит проклянуть разработчиков за дику антиоптимизацию на PS3. Ждать «загрузки» приходится постоянно — при заходе в магазин, при сохранении и даже при вызове меню.

Devil may try

Резюмируя, откровенно заявляем: создатели Bayonetta добились многого.

Во-первых, за зверства над ангелами их теперь могут ненавидеть не только любители Ренессанса, но и христиане. (Ну как, мы похожи на желтую прессу?)

Во-вторых, они заставили Данте и Кратоса горько плакать в углу, обнявшись, вытирая друг другу сопельки и утешая легким массажем. Байонета устраивает поистине невиданное действо со множеством новых интересных решений: к примеру, огнестрельное оружие крепится ко всем конечностям героини. Никогда не хотели пострелять по-македонски ногами?

Они сделали один из лучших рафинированных экшенов года, пускай этот год только начался. Это в-третьих, в-четвертых и в-пятых.

На самом деле, в эту шпильку стоит в обязательном порядке играть всем, кто жизни не мыслит без красочного мяса, бодрого намазывания врагов по черному, великолепной боевки, зрелищных спецэффектов и монстров размером с дом. Главное — предвзвешенно забить себе в уши пару гвоздей, иначе японский шансон точно доведет вас до нескольких самоубийств подряд.

Хентай-Тосин

Графика:	11
Геймплей:	11
Звук:	3
Управление:	11
Сюжет:	0

ОЦЕНКА

11



КОНКУРС

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

1 Сколько времени длился непосредственно процесс съемки фильма?

- A. Пол года
- B. Три месяца
- C. Шесть недель

2 Кто первоначально должен был играть роль Алисы?

- A. Перис Хилтон
- B. Энн Хэтэуэй
- C. Рейчел Херд-Вуд

3 Сколько времени на часах шляпника?

- A. 12 часов дня
- B. 5 часов вечера
- C. 3 часа ночи

4 Какая технология использовалась при создании «Алисы»?

- A. Reality Camera System
- B. Технология рисованного фильма
- C. Цифрового захвата

5 Кто написал музыку для фильма?

- A. Дэнни Эльфман
- B. Беар МакКрири
- C. Джеймс Хорнер

Disney
**АЛИСА
В
КРАЙНЕ ЧУДЕС**

*Фамилии победителей будут опублико-
ваны в журнале «Шпиль» №4 2010 года*

**Среди правильно ответивших на вопросы
будут разыграны эксклюзивные суве-
нирные подарки от студии Disney:**

**5 ковриков
5 кепок**



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



SHATTERED HORIZON

Вдохни вакуум полной грудью

Жанр:

мультиплеерный FPS

www.shatteredhorizon.com

Разработчик:

Futuremark Games Studio

www.futuremark.com

Издатель:

Futuremark Games Studio

www.futuremark.com

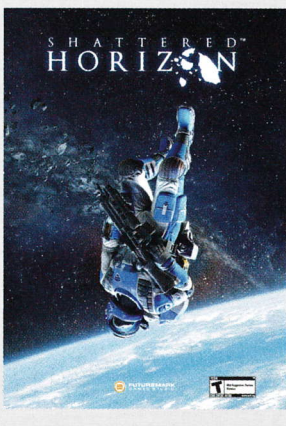
Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц

2 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати

1,5 Тб на жестком диске



10

Финнт ушами

Сказать, что ребята из Futuremark молодцы и храбрыцы – ничего не сказать. Сто лет (или сколько там прошло с 1997, когда была основана компания) они клепали всевозможный окологровый софт, включая всемирно известный тестер конфигурации компьютеров 3DMark и вот, наконец, сподобились сделать самостоятельную игру. Можно даже сказать, что во многом инновационную. Однако, как показывает практика и особенности строения мозга человека, интерес ко всему инновационному у представителей нашего вида пропадает очень быстро, так как это самое инновационное еще быстрее престаает быть таковым. Ну, а поскольку я только что выполнил месячную норму по вставлению в рецензии умных слов и безумных метафор, можно смело приступать к подробному ознакомлению с игрой, довольно быстро сделанной горячими финскими парнями.

Сферический сюжет в вакууме

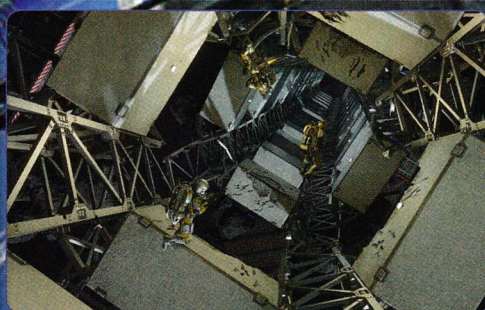
Shattered Horizon до мозга костей является мультиплеерным шутером – не то, что соло-кампании, даже малехонькой

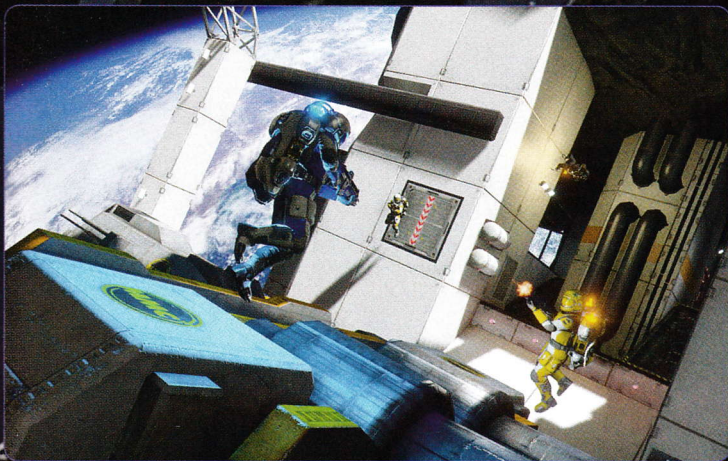
сингловой обучалки здесь нет. Сценарное повествование также напрочь атрофировано, хотя разработчики не поленились придумать небольшую фабулу, объясняющую, что и в игре к чему и почему. В недалеком будущем земляне стали активно добывать полезные ископаемые на Луне, причем так нахраписто и бесцеремонно, что в результате произошел небольшой взрыв, из-за которого от Луны остались мелкие щепки. Чудом выжившие в аварии астронавты, ученые и прочие инженеры оказались отрезанными от родной планеты и вынуждены сражаться друг с другом в открытом космосе за остатки ресурсов. Фабула не очень сочная, да и оригинальной ее назвать сложно, но, тем не менее, смотрится весьма достойно, и придаться к ней нельзя даже при большом желании. А так как желание у нас крайне мелкогабаритное, то и делать этого мы не будем.

Вес невесомости

Как несложно догадаться из сюжета, главной особенностью игры... нет, не так. Главной инновацией игры... Нет, не так. Главной великолепностью... Да что ж

это такое! В общем, в Shattered Horizon мы сражаемся в открытом космосе. Полностью открытым полностью космосе. В условиях нулевой гравитации, также известной как невесомость. Трудно передать все эмоции и впечатления, которые захлестывают тебя при первом бое – они приблизительно звучат как «Ну ничего себе!», хотя на самом деле в оригинальном высказывании из цензурных слов там, пожалуй, присутствует только «Ну» и знаки препинания. Я вам скажу по большому секрету (только вы ж никому, договорились?), но задумка и ее реализация сносит башню. Если бы моя память не изменяла мне со склерозом и маразмом, я бы, пожалуй, добавил, что такого раньше никто не делал. Ты бежишь по астероиду, а над головой у тебя под непонятным углом висит обломок космической станции, по которому мчит противник. Помните ту сценку из «Матрицы», когда главные герои зашли в гости к Мервингену и устроили небольшую потасовку с его охранниками, бегущими по потолку? Ощущения те же. Первое время даже воевать не хочется – просто прыгать между астероидами и кайфовать в невесомости.





Звездные войны

И противотанковому ежу понятно, что бои здесь невиданной необычности, хотя, казалось бы, помимо невесомости и прыжков по астероидам в них особенного нет ровным счетом ничего. Кстати, стоит отметить, что разработчики сделали невиданный финт ушами – данный шутер относится к разряду научно-фантастических, при этом слово «научно» выделяется жирным шрифтом и вообще всячески выпячивает грудь. Не в плане заучивания формул и сражениями учебников по физике – просто окружающий мир максимально приближен к реализму. Никаких бластеров, гигантских карманных ракетометов или демонических артефактов тут нет – оружие всего одно, но заменяет собой автомат, снайперскую винтовку и гранатомет. Не густо, но вполне достаточно для веселого времяпрепровождения за убийством себе подобных. Геймплей также разнообразят три вида гранат. Еще одним отголоском реализма является то, что в игре, как и в космосе, звуков нет. Правда, разработчики пошли на хитрость, снабдив скафандр игроков компьютером, который генерирует звуки, помогая лучше ориентироваться в происходящем, так как сделать игру совсем немой – был бы слишком чреватый эксперимент,

граничащий с провалом. Зато компьютер можно отключить, а заодно и лампочки на скафандрах – таким образом, в колонках будет слышно лишь гулкое сердцебиение, и обнаружить игрока, включившего режим тишины, будет куда сложнее. Чему несказанно обрадуются кемперы.

Бочки и ложки

Графическая составляющая великолепна как в дизайнерской проработке, так и в плане спецэффектов, деталей и прочей атрибутики. Вокруг летает куча астероидов, контейнеров солнечных панелей, обломков и прочего мусора, повсюду царит полумрак, а палитра приглушена и лишена ярких всплесков. Кто-то назовет картинку монотонной, но как по мне, эта дань реализму не является минусом. Отличная физика позволяет весело кувыркаться в космосе и по старинке бегать по поверхностям, включив магнитные ботинки. Однако, несмотря на все это и на сделанные из рук вон хорошо бои, игра со временем начинает наскучивать. Всего три режима мультиплеера и четыре карты – любителям сетевых баталий разгуляться негде. Остается надеяться, что Futuremark не забросит проект и будет постоянно выдавать новые виды сетевого мордобоя и локации. Ведь игра действительно неплоха

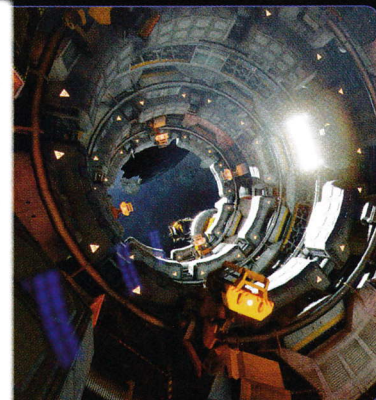
сама по себе, но она нуждается в развитии – было бы неплохо прикрутить если даже не сингплеер, то хотя бы нечто похожее на режим Versus из Left4Dead.

И если уж быть предельно откровенным, стоит упомянуть два косвенных недостатка Shattered Horizon. Во-первых, она жутко требовательная, но эту цену приходится платить за вротмнужную физику и визуальную красоту. Во-вторых, в нее гоняет слишком мало народа.

Резюмируя

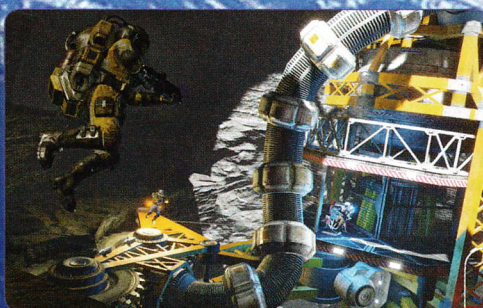
Shattered Horizon чем-то напоминает первый секс. Сперва все очень в диковинку, все такое интересное и необычное. Но потом ты понимаешь, что ничего сказочного в этом нет. Только в отличие от Shattered Horizon, к сексу ты не теряешь интерес спустя недельку занятий им. Да, эту игру стоит попробовать всем, но не факт, что многие из этих всех захотят в ней задержаться надолго, поскольку даже кувыркаться в вакууме с крутой пушкой напевес со временем надоедает. Тем не менее, игра стоит всего двадцать долларов, что ровно в миллион раз дешевле билета в космос. А ощущения, пускай и в заэкранном мире, те же.

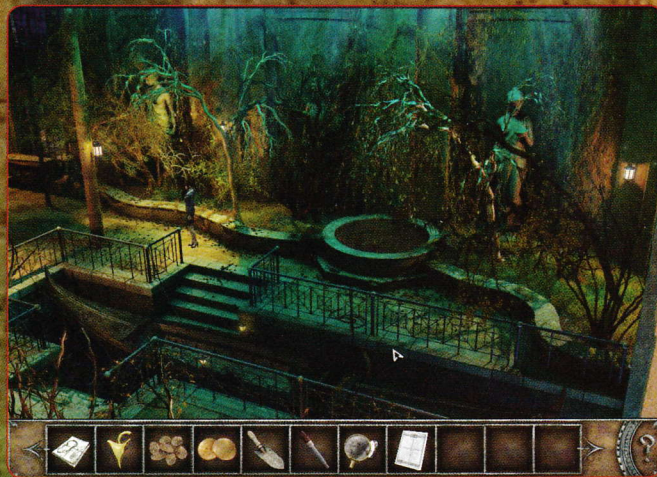
Khaj-Tosin
и красный трактор



Графика:	11
Геймплей:	10
через два дня игры	6
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	8

ОЦЕНКА 8





CHRONICLES OF MYSTERY THE TREE OF LIFE

Загадки, интриги, расследования...

Жанр:

adventure

[www.city-interactive.com/
index.php?title=
gamepage&m=375](http://www.city-interactive.com/index.php?title=gamepage&m=375)

Разработчик:

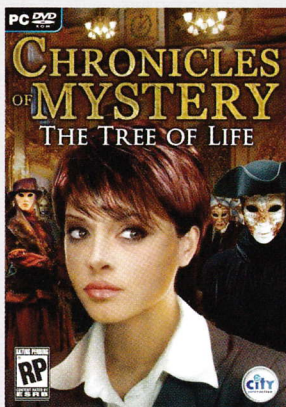
CITY Interactive
www.city-interactive.com

Издатель:

CITY Interactive
www.city-interactive.com

Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц
512 Мб ОЗУ
64 Мб видеопамати
4 Гб HDD



Тайны гейм-девелоперов

Наш современный мир скучен до безобразия: практически вся Земля уже исследована, многие тайны, покрытые густым слоем мрака и пыли, открыты. Негде, понимаете ли, разгуляться настоящим романтикам. Захочешь повторить опыт знаменитого счастливчика Робинзона Крузо – так не найдется и злогополучного кусочка суши, на котором человеческая цивилизация не оставила бы своего следа. А если и найдется, то это будет участок в таком месте, куда даже самые пьяные портовые работники не посылают свою работу и коллег. Скуотища!

Ничего удивительного, что в современных авантюрах мы пытаемся найти как можно больше приключений, желательно – в нескольких странах за один подход, загадок, тайн, мистики, и даже убийств – лишь бы щекотало нервы и было интересным. Причем таких, чтобы тайна, возложенная в основание очередного шедевра, не успела еще набить оскомину и вызвать желудочные колики у любителей виртуальных приключений. Поэтому всяческие Бермудские треугольники, полотна да Винчи и Святые Граали отдыхают на полях до лучших времен. В то же время, полностью сфальсифицированный предлог поехать по миру далеко не всегда сможет зацепить за душу человека.

Есть еще одна важная деталь в современных авантюрах, которую не стоит упускать из виду. Наделенные невероят-

ной силой и ловкостью мужики со сверхспособностями пускай приберегут себя для разного рода экшенов: в них уж куда не деться от тошнотворно-старой идеи избранности, очевидной или завуалированной. Иначе как объяснить, за какие такие заслуги ты, один из многих, выполняешь работу целой армии. Хотя бывают исключения, но о них как-нибудь в другой раз.

Суть вопроса в том, что в размеренной обстановке, на фоне разнообразнейших пейзажей куда приятнее наблюдать не перекачивающуюся под кожей грудку мышц или космический скафандр с сюрпризом внутри, а, скажем, женщину. Нет, девушку. Обязательно стройную, приятной наружности, желательно, не глупую, а в идеале – являющуюся доктором каких-нибудь наук.

Все подобные слагающие счастья мы уже имели честь лицезреть около года назад, когда CITY Interactive выпустила в русскоязычный мир свое детище, названное «Мистические хроники: ритуал скорпиона». Приятная девушка, множество загадок, касающихся тайных рыцарских орденов, смена декораций (пока не приелись)... Правда, допрыгнуть до лавров той же Syberia не получилось, но свою маленькую, но достаточно прочную нишу игра заняла.

Постучи по Древу

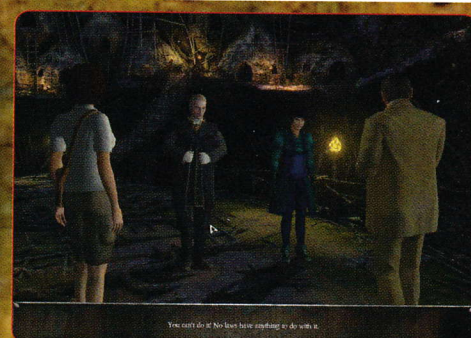
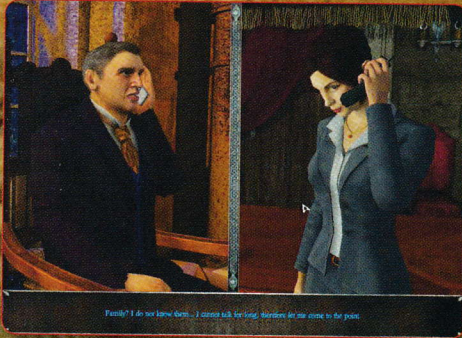
Не откладывая дел в долгий ящик, разработчики отправили героиню прошлых приключений, Сильвию Леру, на новое

задание, о цели которого даже самый непрозорливый сможет догадаться из названия. Итак, библейское Древо Жизни, оно же Фонтан Вечной Молодости, и так далее и тому подобное. Во многих, особенно древних, религиях существовал миф о том, что, испив какого-нибудь определенного напитка, можно получить вечную жизнь. Правда это или нет – вам предстоит узнать вместе с главной героиней этой мыльной оперы. Но сначала нужно разобраться с ящиком.

Ведь именно с него все и начинается. По замыслу разработчиков, после событий первой части Сильвию вызывают работать над загадочным сундучком якобы некогда принадлежавшим капитану корабля «Мария Селеста». Который в свое время прославился тем, что безбедно дрейфовал в океане, напрочь лишенный экипажа. При этом каких-либо видимых причин исчезновения людей не было, да и груз оказался в полном порядке.

В ходе «расследования» выясняется, что прошлый эксперт, занятый ящиком, трагически погиб, на его месте найдена ранее неизвестная монета с изображением дерева и критскими письменами, а до этого несчастный парень планировал встретиться с загадочным графом Сен-Жерменом.

Неприлично богатый граф, в свою очередь, та еще штучка. Трудно с первого раза понять – он просто коллекционер, мафиози или вкушающий вольный ветер пациент психиатрической



больницы. Такой груз проблем и «Просто Марии» не снился: жуткая авария, частичная потеря памяти и ко всей этой прелести – паранойя, ведь он уверен, что его постоянно пытаются выследить и убить. Насколько эта паранойя оправдана, выяснят те, кто будет играть.

А еще во всей этой каше замешана подозрительная троица в масках, которую нам показывают в видеоролике. Понять, о чем они говорят, с ходу можно даже не пытаться, все кусочки мозаики станут на свои места только со временем.

Вкусно, как «орбит осинового кол»

Но если сюжет оставляет двоякое впечатление легенд, притянутых за уши и за эти же нежные органы связанных вместе, то о других важных компонентах этого игрового сериала высказаться гораздо легче, и высказывание будет далеко не всегда лестным.

Графика. Видимо, решив ковать железо, пока оно было горячо, разработчики полностью углубились в собственно процессковки, и времени на улучшение графики у них не было. Имеем то, что имеем. Если учесть, что это только в русскоязычных странах предыдущая часть серии появилась в прошлом году, а оригинал вышел в 2008, то можно примерно представить, что ожидает игрока, прельстившегося магическим словом «мистические». Хотя, стоит отметить, дизайн отдельных локаций и попытка передавать игру света и тени могут заслужить и лестный комментарий.

Совсем другое дело – видеоролики, которые сопровождают каждую смену локаций или самые драматические моменты: в них есть все, чего не хватает собственно игре. А именно: ди-

намики развития событий, правдоподобности движений, красивых ракурсов и своеобразной мистической драматичности. Если компанию все-таки настиг кризис, и голодным и злым художникам платили копейки, то создатель роликов, пожалуй, честно отработал каждую свою копейку, и, хотелось бы надеяться, спокойно ест свой хлеб. Благодаря трейлеру, склеенному из его работы, «Мистические хроники» кажутся действительно загадочными и остросюжетными, пока находятся в нераспакованном виде.

Хотелось бы надеяться, что с такой же спокойной совестью наслаждается честно отработанными грошами и человек, написавший замечательное звуковое сопровождение... к чему-нибудь торжественному, захватывающему, возможно даже героическому. Вот только как-то оно не вяжется с героической сагой о Сильвии, которая ходила за тоном к местному завхозу, а в диалогах еще хуже – начинает практически заглушать речь, поэтому пришлось ее насильно (то есть, через настройки) успокоить. Далее она стала более фоновой, и, пожалуй, оказалась единственным, что хоть как-то создавало атмосферу напряжения и тайны в игре.

Даже если складывать конструкцию из качественного материала, то все равно нет гарантии, что на выходе выйдет все без сучка и задоринки. С «Хрониками» получилось еще интереснее, ведь далеко не все ингредиенты оказались первой свежести, а пострадал в первую очередь геймплей.

Маленьких детей сажают в специальные манежи, где они практически в замкнутом пространстве могут вытворять, что угодно. Так получилось и в этот раз: несмотря на большое ко-

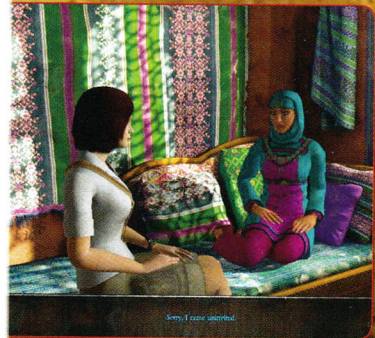
личество локаций, где Сильвии суждено побывать, следуя за зовом сердца и полубезумным графом (Бретань, Венеция, Каир, Гибралтар), раскрытие секретов древних мифов медленно сведется к блужданию по пяти экранам, большому количеству пустой болтовни со скудным (к счастью) количеством встречных и поперечных. Не обошлось без классических паззлов типа «видеоизмененные пятнашки» или «собери картинку» – какие были бы интриги и расследования без подобных вещей, которые до вас, а вернее, до блистательной Сильвии Леру никто не раскрывал. Ну, а если учесть, что управление упрощено до максимума (ищем мышкой активные точки на экране и кликаем по ним, инвентарь в виде ленты снизу), то сам процесс игры имеет примерно следующий вид. Говорим с каким-нибудь персонажем, бегаем, собираем вещи и применяем собранное (лишнего Сильвия заведомо не берет), пока будет нечего делать. После этого еще раз говорим и снова бегаем... и так до успешного конца. Немного утрировано, но не без зерна правды.

Уроки резьбы по дереву

Садитесь, дорогие CITY Interactive. Наличие домашнего задания – это уже хорошо. Но откуда такая топорная работа? Времени не хватило? Ну что ж, до следующего раза мы подождем. Быть может, не с первого или второго раза, но вам удастся создать что-нибудь, что могло бы вызвать желание не отходить от экрана до самого конца.

А работу положите во-о-он на ту стопочку, вместе с казуалками. Должны же люди играть во что-нибудь, когда им станет скучно.

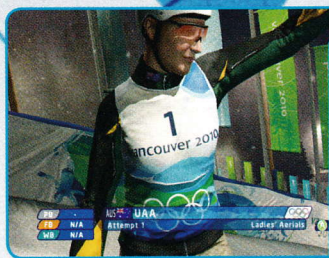
Влад Эникеев



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

ОЦЕНКА

6



МОРДОЙ В СНЕГ

Жанр:
спортивный симулятор
www.olympicvideogames.com/vancouver2010

Разработчик:
Eurocom Entertainment Software
www.eurocom.co.uk

Издатель: SEGA
www.sega.com

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

PS3 | X360 | PS2

Каждый год 31 декабря мы с друзьями ходим в баню. Каждый раз перед очередной олимпиадой мы рубимся в очередной спортивный симулятор, посвященный разнообразным видам спорта. Вот и в этом году нас не обошла стороной эта традиция, правда, удовольствия от нее в этот раз мы получили несколько меньше обычного. Почему – сейчас расскажем.

Зима. Бобслейщик торжествуя...

В 2010 году олимпийские игры проходят в Ванкувере, так что название игры звучит ничуть не удивительно – Vancouver 2010. И также неудивительно, что в процессе игры нам придется заниматься зимними видами спорта. В арсенале у нас 14 дисциплин, среди которых бобслей, прыжки на лыжах, слалом, скелетон, парочка конькобежных соревнований. В общем, немало, жаль только, что для забега на длинные дистанции и биатлона среди них места не нашлось. Все дисциплины поделены на мужские и женские, правда, в некоторых видах спорта тот или иной пол почему-то не представлен: например, бобслеем заниматься может только мужская команда. Впрочем, если на такие мелочи не обращать внимания, то... можно заметить и более крупные недостатки. Например, упрощение игрового процесса в сравнении с Beijing 2008. Теперь

нам не надо выполнять нормативы, тренироваться и т.д. и т.п. – мы просто выбираем, чем хотим заняться, и побеждаем (ну, или проигрываем, тут уж кому как). Выбор дисциплин произвольный, что добавляет в игру некий элемент хаоса, но признать это минусом или плюсом я не могу – достаточно спорный момент.

Кроме того, есть режим challenges, в котором каждая победа открывает новое «задание» и мультиплеер – с одного компьютера в Vancouver 2010 могут играть до четырех человек, в сети можно участвовать в турнирной таблице. Так сказать, некий соревновательный момент, призванный добавить в игру разнообразия и заставить играть в нее. Призванный, но не слишком добавляющий почему-то.

Наверное, потому что управление тут дибильное. В компьютерной версии в смысле. Потому что надоело уже, что в большинстве таких игр надо бешено колотить по кнопкам, чтобы совершить прыжок/переворот или что там еще требуется от игрока. Радует лишь тот факт, что есть дисциплины типа горных лыж, в которых надо просто следить за трассой и поворачивать вовремя, а еще то, что можно кнопки управления выбрать самостоятельно. Хотя сообразить, что за что отвечает непросто – подсказки и «обучалка» в игре ориентированы только на приставочный геймпад, что сильно сбивает с толку.

Ветер в морду дул

Так как настроение у меня и без того было не самое приятное, а тут еще игрушка его испортила, мне хотелось ее посыпать пеплом и закапать поглубже в землю, но главвред и совесть не позволяют. Поэтому придется так рассказать и о том, что в Vancouver 2010 есть хорошего. Это, безусловно, графика. Она красива, она вылизана. И это то, как тщательно и реалистично реализованы дисциплины. Во-первых, игроку приходится учитывать аспекты типа ветра, качества трассы и т.д. Во-вторых, когда несешься по трассе или спускаешься с ледяной горки – тебе, в общем-то, плавать с самого верха этой самой горки и на не самое приятное управление, и на отсутствующие некоторые дисциплины, и на отсутствие дополнительных возможностей и тренировок. Есть только ты и масса адреналина. И от этого никуда не деться.

Ну что можно сказать в итоге? Может, разработчики и делали игру спустя рукава, может и не учли опыта предыдущих поколений, но драйв и адреналин в игре есть, а это именно то, что требуется ленивому спортсмену, не желающему морозить свою пятую точку на реальном снегу на улице.

Pantera sls



Графика: 9
Геймплей: 8
Звук: 9
Управление: 5
Сюжет: нет

ОЦЕНКА

8



МОЗГИ! МОЗГИ...

Эту статью можно было бы организовать в виде веселой истории из жизни зомби. Или, скажем, душещипательного рассказа одного из выживших. Можно, но нет... Скучной игре – соответствующую статью. Итак, полоса занудства начинается...

В наше время найти геймера, еще не пресытившегося зомби-тематикой, вероятно, достаточно сложно. Поэтому решение девелоперов из Echidna пойти от противного в уже устоявшихся рамках – вещь естественная. Все-таки самому втиснуться в шкуру одного из пожирателей мозгов доводится далеко не каждый день. Однако соригинальничать не получилось. И Left4Dead, и зомби Стаббс уже давно проптапали эту дорожку. Да и в остальном все стандартно: место действия – Вашингтон, округ Колумбия, по которому бродят толпы зараженного мяса, а такие же толпы мяса живого пытаются от них спастись. Ну и военные, потрясая «большими пушками», палят во все вокруг – куда же без них.

Дальше (верх оригинальности!) среди зомби появляется особь, обретшая разум. А значит, имеющая возможность вести за собой других. В роли такого вот зомби-полководца и предстоит игроку отбегать всю игру, направляя своих менее разумных собратьев на все, что движется.

Начав свой путь в одиночку и подобрав по пути пару-тройку со-

родичей, в дальнейшем мы постепенно расширяем армию зомби до почти сотни подконтрольных пустоголовых. «Рекрутировать» подавляющее большинство бойцов придется, естественно, среди тех, кто не успел убежать. А бегают здешние людишки, нужно сказать, довольно резво. Но ничего не поделаешь – работа такая у здешнего главгероя...

Как обычно, не обошлось без РПГ-элементов: в процессе озомбячивания местного населения мы зарабатываем уровни, поднимая которые становимся быстрее, сильнее и далее по списку. Параметров всего три, но именно на прокачке акцентировано особое внимание – разработчики как бы намекают, что на наших глазах происходит эволюция зомби. Точнее, зомбилюция.

Нужно признать, первое время гонять по уровням толпу зеленомордых довольно весело. Можно получить немало фана, но только если пересилить некоторые вопиющие недостатки, главный из которых – управление. В Zombilution даже передвижение по карте составляет проблему, что уж говорить об управлении своей мини-армией. Наличие двух команд – «плестись за мной и гибнуть под пулями» и «я задолбался собирать их по всей карте, потому что они разбежались и убивают все живое» – положения не спасает.

По логике, Zombilution должна быть веселой раздолбайской

прогулкой, не напрягающей мозги и приносящей море позитивных эмоций. И все бы ничего, но садистская сложность даже в режиме easy убивает и без того угасающее желание продолжать. Но, если вдруг захотелось хардкора, вам сюда.

На этом фоне кампания, состоящая всего-то из восьми миссий, выглядит скорее как достоинство, чем недостаток. Тем более что миссии получились достаточно интересными, и какое-никакое разнообразие имеется.

Все творящееся безобразие происходит на фоне бэкграундов, визуально очень напоминающих фотографии со спутников, а посему достаточно реалистичных. И тем более удручающе смотрятся на этом фоне местные архаичные спрайтовые модели, к тому же, посредственно анимированные. Добавляем сюда, без преувеличения, тупейший ИИ и картина становится ясна... Зато меню стильно нарисовано, да.

У Echidna получилась крайне посредственная игра. Все могло бы быть куда интереснее, но уровень реализации, как обычно, подвел. А если внезапно потянуло на зомбятническую тематику, лучше остановить свой выбор на Plants vs. Zombies, недавнем Left4Dead 2 или еще на чем-нибудь подобном. Благо, выбор велик.

Жанр:

arcade

www.echidnallc.com/game-dev/zombilution

Разработчик:

Echidna

www.echidnallc.com

Издатель:

Echidna

www.echidnallc.com

Издатель:

Процессор 1,8 ГГц

512 Мб ОЗУ

128 Мб видеопамяти



Графика:

6

Геймплей:

7

Звук:

7

Управление:

6

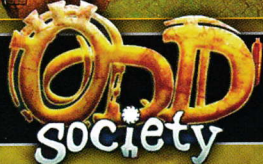
Сюжет:

7

ОЦЕНКА

6

Fres



ОДДИОЗНАЯ ИСТОРИЯ

Жанр:
adventure

www.odd1.net/
odd1.net/html

Разработчик: ODD1
www.odd1.net

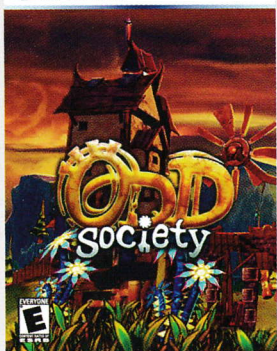
Издатель: ODD1
www.odd1.net

Системные требования:

Процессор 2 ГГц
1,5 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати
500 Мб HDD



PC CD



Графика:	7
Геймплей:	4
Звук:	6
Управление:	4
Сюжет:	5

ОЦЕНКА

5

Не коচেга ры мы, не плотники...

Одды (которых далее будем называть русским аналогом – Чудики) – трудолюбивый народец, с которым всю жизнь обращались, как с дешевой рабочей силой. Впрочем, Чудики таковой и являлись, всячески стараясь выполнять план на пятилетку, но даже стахановскими темпами удовлетворять запросы работодателей не получалось. И вот, они выбрались на свободу и нашли новое место обитания. Начинать, правда, придется практически с нуля, но с приращенной любовью к труду для Чудинок это не проблема.

Они – мастера своего дела. Особенно, в вопросах, касающихся проектирования. А вот добывать ресурсы, которые буквально валяются под носом, никто не вызывает бурного желания, эта обязанность падает на хрупкие плечи Чудик-мальчика. По сути, в этом и заключается вся игра: вы получаете задание от одного из родичей или друзей, после чего бегае по окрестностям, собирая необходимые ресурсы (далеко не все из них доступны сразу), убиваете попадающихся на пути монстров или со всех ног улептываете от них, если противник вдруг оказывается сильнее вас. К слову, за каждого убиенного монстра тоже дается ресурс – монстро-монетка. Все найденное нелегким путем скакания по окрестностям приносите на указанное место застройки – и вуаля,

очередной домик готов. Вот этим вы и будете заняты все свое ближайшее будущее.

Золотое правило игростроя: если вы не можете сделать более-менее реалистичную графику, делайте все в виде мультика, и нареканий не будет. Вот и мы не будем нарекать на графику, а набросимся с кулаками на упреждение.

В вопросе управления ODD Society сильно напоминает какую-нибудь упрощенную MMORPG: все необходимые иконки – на экране, инвентарь вызывается горячей клавишей, а чтобы пойти куда-нибудь, кого-то стукнуть или собрать урожай эдельвейсов, достаточно одного клика мышкой. Единственный существенный недостаток подхода разработчиков – это угол обзора камеры. Ее можно поворачивать, но как только ваши пальцы отпускают правую кнопку мыши, камера зафиксирована в одном из двух возможных положений. Поскольку рельефы долины, по которой бегают герои, не страдают однообразием, случается, что горы полностью закрывают обзор, и смена положения камеры не сильно выручает.

О геймплее замолвите слово

А вот о нем как раз говорить и не приходится. Если вам нравятся игры в стиле «мальчик на побегушках», то ODD Society – ваш вариант. Тут вас будут посылать не только ваши родичи, но

и все друзья. А когда справитесь с основными заданиями, можно будет улучшить готовые постройки, а значит, лишнее раз побегать по интересно отрисованным локациям под заводную музыку. О каком-либо сюжете говорить не приходится, он присутствует только в самом начале. Дальше – трудовые будни, хотя далеко и не серые. Про особенную систему боев тоже придется забыть: к каждому врагу лучше применять какой-то определенный вид оружия, что, в общем-то, роднит процесс с добычей ресурсов: достал топор – нарубил дров, достал копье – замочил жабу.

Пожалуй, лучшее применение такой игре – отдать на растерзание младшим братикам и сестричкам. Им обычно нравится наблюдать за процессом игры из-за плеча, а вот разбираться во всех тонкостях игр – не особо, хотя играть и хочется безумно. ODD Society не требует каких-то глубоких познаний в вопросах торговли и тактики ведения боя. Даже наоборот, порою вас чрезмерно инструктируют – как родственники, так и «души», распаханные по локациям в виде огоньков.

Впрочем, с тем же успехом игру можно использовать вместо казуалок, чтобы расслабиться после тяжелого трудового или учебного дня, если сил на что-то серьезное уже просто не остается.

Влад Эникеев

ВЫПИТЬ ПОДАНО

Один из самых распространенных сюжетов женских романов – получение простой девушкой наследства от богатого дядюшки, причем зачастую наследством оказывается не энная сумма денег, а какое-то проблемное предприятие или дом. Похоже, писатели добрались до сочинения сюжетов казуальных игрушек, либо авторы сценариев стали за неимением собственных идей перенимать глупые чужие. Так или иначе, но слишком уж многие казуальные бизнес-симуляторы стали начинаться с получения «разбитого

корыта», которое надо привести в порядок. Однако это ничуть не мешает им быть установленными на компьютеры, равно как не мешает игрокам получать некое наслаждение от игры – точнее, от самого игрового процесса как такового.

«Клубные заморочки» – характерный представитель жанра, подпадающий под все описанные выше черты. Банальная завязка, причем сочетающаяся с забавной, но не самой привлекательной рисовкой, уже через пару минут превращается в бесконечное и такое увлекательное кликанье мышкой для улаже-

ния многочисленных клиентов. Мы начинаем в небольшом баре, в котором есть стойка на пару человек и небольшой бильярдный стол. Клиентов пока что не очень много, дел тоже, но с развитием бара количество занятий для вас и для клиентов увеличивается, а достигнуть уровня «мастер» становится все сложнее. Но это и хорошо, ибо оторваться от игры сложно именно из-за большого количества действий, из-за насыщенности. Со временем надоест из-за банальности, но пару часов активного и более или менее приятного времяпровождения игра способна обеспечить.

Жанр:

бизнес-сим, казуальная

Разработчик:

IBA Group

www.iba-it-group.com

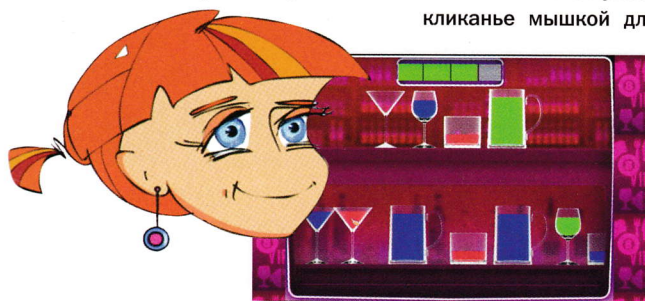
Издатель: Alawar

www.alawar.ru



ОЦЕНКА

9



ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ

Я очень люблю квесты. Но не очень люблю казуальные квесты. Потому что некоторые из них сводятся к банальному поиску предметов – бессмысленному и беспощадному. Вот, например, «Равенхарст». Сюжетно игра рассказывает о некоей леди, жившей в конце 19 века, игрок, правда, живет в современности – он расследует это очень давнее дело, разгадывает загадку дома, шаг за шагом обследуя его этажи и комнаты. Собирая предметы – получаем улики, складываем головоломку, читаем очередную запись из дневника. В принципе, все хорошо. Смушают только сами предметы: например, нам придется

искать помидоры, велосипеды, кроликов и тд. То есть абсолютно не связанные с историей вещи. Кроме того, некоторые из них вполне могли испортиться со временем, тем более за столько лет. Но даже если отбросить это в сторону, некоторые описания предметов, которые надо найти, не совсем соответствуют реальности. Ну, к примеру, кисточка. Ищем-ищем, мучаемся, а потом это оказывается кисточка на шапочке чучела животного. Или, например, «помидор» оказывается банкой консервации. В общем, нагнали искусственной сложности без лишнего смысла.

Но все эти неприятные моменты теряются, когда разгады-



ваешь очередную загадку, чтобы открыть замок и проход дальше. Вот тут-то проявилась вся большая фантазия создателей игры, и это ей пошло на пользу. Логические цепочки тут действительно интересные, ради них стоит играть в «Равенхарст», даже если вы не любитель игр такого жанра. Но и если вам приелись слишком легкие квесты в стиле «я ищущ», то эта игра вам понравится.

Жанр:

поиск предметов, казуальная, квест

Разработчик:

Big Fish Games

www.bigfishgames.com

Издатель:

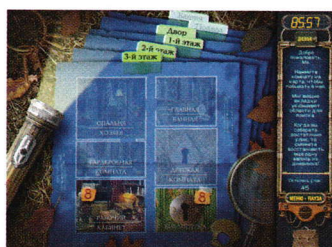
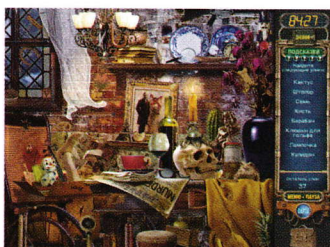
Alawar

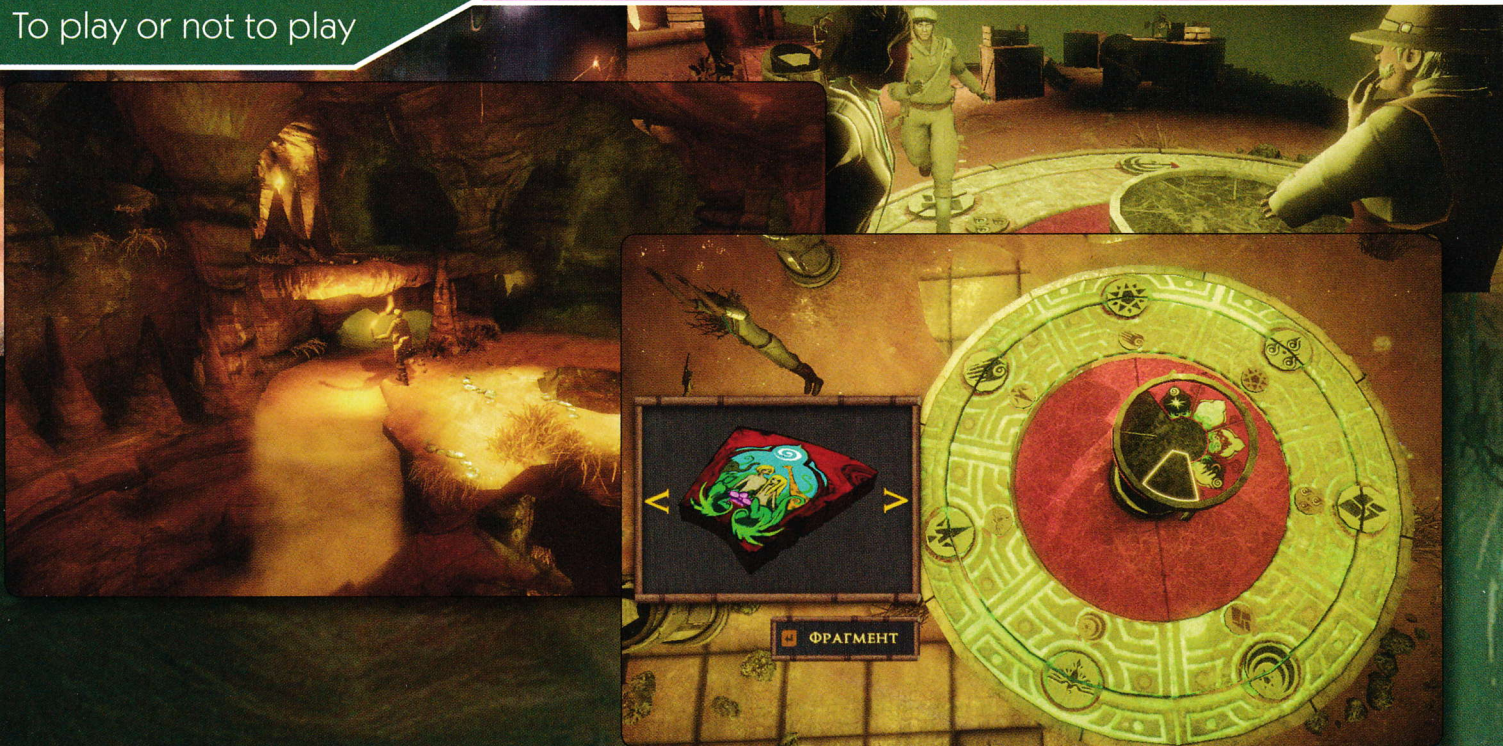
www.alawar.ru



ОЦЕНКА

8





ADAM'S VENTURE EPISODE 1: THE SEARCH FOR THE LOST GARDEN

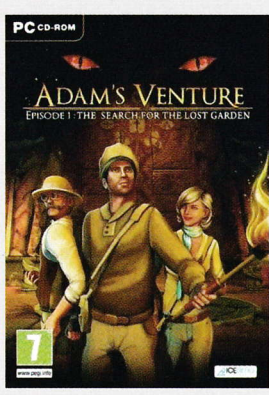
АД В РАЮ

Жанр:
adventure

Разработчик:
Vertigo Games
www.vertigogaming.net

Издатель:
Iceberg Interactive
www.iceberg-interactive.com

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
1 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамати



Знакомьтесь, перед вами Адам Вентура. Несмотря на сходство в инициалах, ничего общего наш новый герой со всем известным детективом, специализирующимся на поиске домашних животных не имеет, он занимается археологией и раскопками. В общем, новый герой новой авантюры пошел по стопам Индианы Джонса. Впрочем, винить из-за этого его прародителей в недостаточной фантазии не стоит – тема достаточно обширная, чтобы можно было высосать из нее еще не один десяток интересных проектов. Тем более что в «Эд Вентура» нам обещается и разгадывание загадок, и аркадные элементы, а это может сделать интересной даже ту игру, сюжет которой еще на этапе разработки был похоронен за плитусом и там же успел разложиться и завоняться. Такое часто бывает, не стал исключением и «Эд Вентура». А от сюжета недалеко и до самой игры – и вот, она уже начинает гнить. Правда, сразу понять, что она завонялась достаточно сложно. Это как когда ты голоден, а тут пахнет чем-то сладковатым, не слишком резко, а вот так вот ненавязчиво пока что – может даже показаться, что дома завелась вкусная еда. Но не стоит обольщаться – пусть игра разложи-

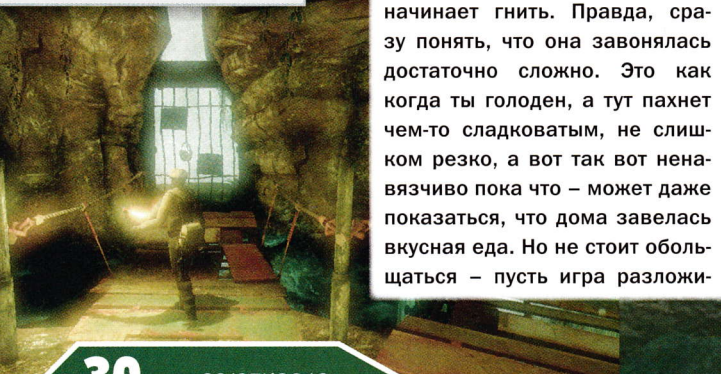
лась и не полностью, это еще не значит, что она сохранилась в целости и сохранности. Смотрите, перед вами кости, полуизглоданная плоть, хотя местами еще видны глазки, уши и даже хвост. Откуда взялся тут хвост мы и сами не знаем – прилепили, видимо, из другой игрушки какой-то. Если не брезгаете – подойдите поближе, мы сейчас



будем рассматривать, что тут еще осталось интересного. Вот, например, аркадная составляющая. Она, правда, стала унылого серого цвета – но что вы хотите, время и кривые руки не щадят никого. Основа у нее еще хорошая – веревки, плиты, сдвигающиеся элементы, кнопки разные – но генетические мутации, предшествовавшие смерти, раздули аркадную часть игры до такого состояния, что от нее начинает в самом деле тошнить. К тому же, периодически герой игры умудряется застрять, зацепиться за объекты, попадающиеся под ногами;

задания, на которые отведено определенное время, пройти из-за этого сложно, и это – не учитывая того, что к объекту, чтобы выполнить действие с ним, надо подойти на определенное расстояние, а иногда еще и с определенной стороны. Для трупа, знаете ли, это уже не просто мелочь, хотя красивой и живой игрушке такое и можно было бы простить.

Отбросим в сторону аркадность, все равно от нее толку мало, перейдем лучше к внутренностям – то есть, к квестовой составляющей. Видите вот этот небольшой орган в подреберье? Это, собственно, она и есть. Почему квестовый орган нашего подопечного развился так слабо – это большой вопрос, но что имеем, то имеем. А имеем мы совсем немного: иногда надо нажать кнопку или выстроить свет/статуи/элементы рисунка в определенном порядке, большая же часть заданий сводится к поиску пути дальше. Причем главный герой, как вы можете видеть, поступает в орган квестовый, перевариваясь там в течение пары мгновений, после чего сразу же перебрасывается непонятно как функционирующим организмом трупа в орган аркады, чтобы вариться там еще несколько минут. Такая





TM
OVERLY



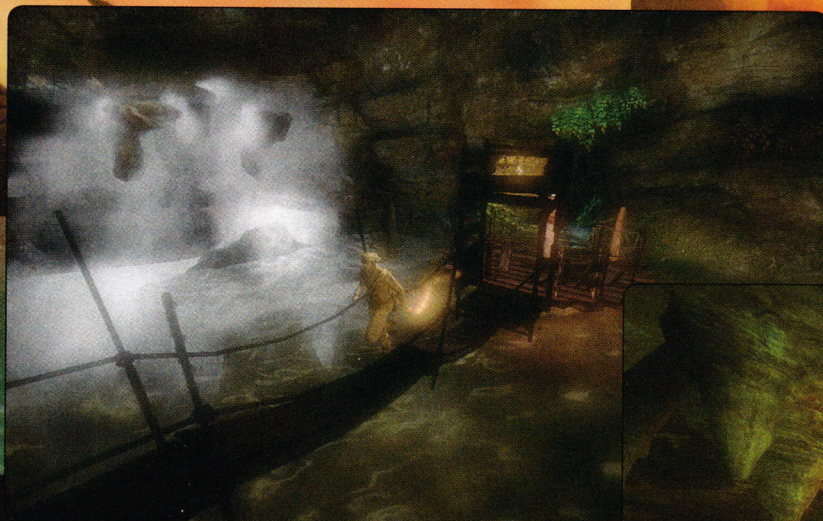
MASS EFFECT™



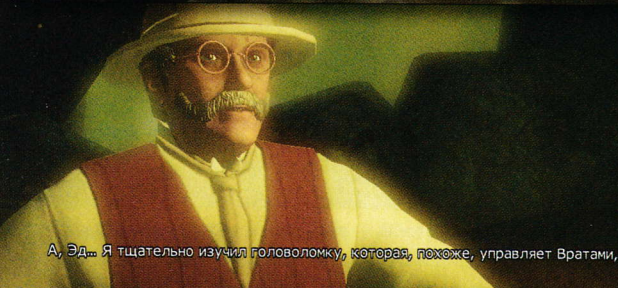


ШПИЛЫ!

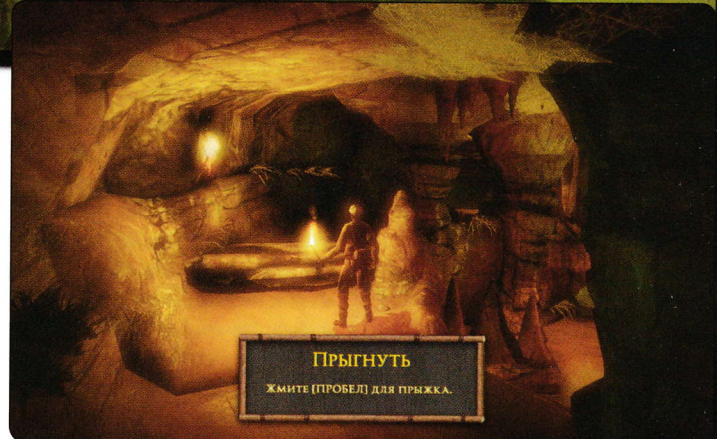




...я, Эд Вентура, наконец выяснил, о чем говорится в этих письменах!



А, Эд... Я тщательно изучил головоломку, которая, похоже, управляет Вратами,



вот замкнутая система самопереваривания.

Органы, отвечающие за графику, звук, управление главным героем игры и уж тем более камеру функционируют самостоятельно, практически никак не соединяясь с остальными частями. И если для первого и второго это привычно, то с остальными двумя органами, которые вроде как должны тесно взаимодействовать, это просто непонятно. Ну, например, бежите вы по коридору, а там топор качается. Только вы этого не знаете пока что – ибо звук не выдает, а камера пока еще не развернулась, и вы – опа! – прямоком в мясорубку. Или идете себе тихонько, уже зная о топоришке, а тут камера такая – опа! – и оказывается, что шли вы не чуть вбок, медленно подбираясь шаг за шагом к препятствию, а топали прямоком в него. Результат только один – вас снова пустили на мясо. Привыкнуть и приноровиться можно, это как завестись в ванной крокодила – кто знает, будет мыться в тазике....

Эти органы мы тоже можем смело выкинуть в сторону, чтобы добраться до костяка-основания. До сюжета тобишь. За него у нас история о том, как парочка археологов (Эд и некая мадемуазель), а также профессор, навяз-

занный спонсором экспедиции, ищут вход в рай. Ну, и находят. Эд отправляется в обход, пока остальные его ждут. Ну, ничего так вроде выглядит. Но давайте сделаем небольшой разрез – за два (!) часа наш подопечный умудряется пройти с нашей помощью все испытания, которые якобы придуманы для того, чтобы человечество не могло вернуться в Эдем. Да, черт побери, их любой пройдет, что за...? Впрочем, ладно это еще не все. Зачем мы собираем части головоломки – понятно, причем тут сундуки – так и осталось загадкой. Наверное, это некий посторонний элемент, грибок, так сказать, который случайно проник и паразитирует в организме нашего подопечного по имени «Эд Вентура». Оригинальный же поворот с предательством профессора – просто находка века! Ее не использовали, пожалуй, только в советских детских мультках, да и то вряд ли.

Отставим в сторону это еще трепыхающееся тело, чтобы решить – нужно ли оно нам, неизвращенцам? Ну, если делать совсем нечего, убить время, в принципе, можно. И с этой точки зрения хорошо, что игра такая короткая. Это типа хорошая новость. Но хэппи энда не ждите – по голливудским правилам, что? По голливудским правилам

когда все расслабились, в живых оказывается один монстр, которого никто не заметил. И тут также – разработчики обещают «осчастливить» нас как минимум еще одной частью этой великолепной с точки зрения некрофилии игрушки.

Pantera sls

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

ОЦЕНКА

4



SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES

Смерть с чистого листа

Жанр:
adventure, horror
www.konami.com/games/shsm

Разработчик:
Climax UK
www.climaxgroup.com

Издатель:
Konami
www.konami.com

PS2
Wii
PSP



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

ОЦЕНКА

9

Silent Hill в сознании и памяти игроков всего мира – это не просто игра, это зачинатель жанра «хоррор» и его самый яркий представитель. Ни одна другая серия не могла долгое время похвастаться такой качественной и действительно пугающей атмосферой. Ни одна другая серия игр не могла захватить внимания игроков на столь долгое время. Почему все эти лестные эпитеты употреблены в прошедшем времени, наверное, не секрет для большинства наших читателей – вот уже несколько лет серия страдает тяжелой болезнью. Она медленно и мучительно умирает, и эти муки для настоящего фаната «Сайлент Хилла» куда ужасней всех монстров, обитающих в таинственном городке. Фантазия разработчиков закончилась, прошлая часть игры упорно заставляла нас убивать монстров, атмосфера страха как таковая куда-то пропала. Видимо, это стало последним звонком еще и для издателя, поэтому разработчики сменили.

Silent Hill: Shattered Memories сделана Climax UK, ранее трудившейся над Silent Hill: Origins. Собственно, уже за одну эту часть игры «Климаксы» должны гореть в аду. Мы не знаем, слышали ли разрабы о том, что им пророчат геймеры всего мира, но ребята честно постарались исправиться. За это мы им дадим стакан воды... и снова

отправим гореть в ад, чтобы еще раз подумали над своим поведением. А знаете почему? Потому что игра хорошая, но на самом деле это не Silent Hill. Нет, тут, как и было обещано, представлено переосмысление первой части игры – незадачливый писатель Гарри снова будет искать свою потерявшуюся дочь Шерил, с которой он попал в авткатастрофу. Герои предстанут перед нами в несколько других ролях, плюс в игру добавили психолога (психиатра), который будет составлять психологический портрет игрока. По задумке, это должно было втянуть геймера за уши в игровой процесс, но на самом деле это только отвлекает – разница в сложности, вариациях монстров и т.д. практически не заметна. Но это еще не самое худшее, чем нас «удивили». Худшее состоит в том, что все записочки, все предметы в большинстве своем и даже оружие заменены фонариком и мобильным телефоном. Телефон хоть многофункционален – можно делать кадры (это полезно), можно звонить и получать сообщения, а вот фонариком даже от монстров не отобьешься, другого же оружия в игре нет. Точнее, оно есть – на стене висят столярные инструменты, которые хоть как-то можно было бы использовать – но Гарри не может их взять. Все, что может «Гарри бай Климакс» – бегать. Быстро бегать. Потому что

монстры тоже не лыком шиты и отличаются стремительностью передвижения, чем, собственно, и нагоняют страху. Правда, сильно пугаешься только первое время, к середине игры постоянные погони с поиском нужной двери начинают сильно надоедать, хотя адреналин в них все-таки присутствует. В основное же время, когда нет монстров, здешний Сайлент Хилл создает впечатление небольшого тихого городка, жители которого были эвакуированы из-за снежных заносов. Первое время еще дрожь – по привычке, инстинкту, доставшемуся в наследство от старых частей игры, но потом практически расслабляешься и превращаешься в такого слегка флегматичного детектива. Не сказать, чтобы это было плохо – просто непривычно.

Если бы «Климаксы» делали игру под другим названием, вне серии Silent Hill, если бы героев звали по-другому, это была бы хорошая игра. Пустынный город, с неба падает то ли пепел, то ли снег, потеря памяти, собственные страхи, подозрительные монстры, загадки разной степени сложности, атмосферистские звук и музыка – эдакое хорошее детективное расследование в постоянно напряженной атмосфере, классный квест, приятный хоррор. Но не Silent Hill, нет. Возрождение серии откладывается как минимум до следующих частей.



Возвращение морских котиков

Когда разработчики берутся делать продолжение, они зачастую либо просто используют наработки прошлых частей, либо пересматривают концепцию в целом, но это касается в основном новых частей игр, которые выходят планомерно. SOCOM: Fireteam Bravo этим не отличается: первая ее часть вышла в 2006 году, вторая – на год позже. И лишь сейчас, спустя три года на миниатюрные экраны PSP попала часть третья. Изменилось многое, самое же главное состоит в том, что игре не просто надо поддержать уже знакомый игрокам уровень, но и завоевать тех, кто о ней слыхом не слышал или успел забыть за другими проектами.

Но прежде чем рассказать собственно о SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3, скажем пару слов о ее предшественниках – чем были они так хороши, что заставляет игроков смело и уверенно покупать новую часть и устанавливать ее в свои приставки. На самом деле все предельно просто – в свое время Fireteam Bravo по сути задавала планку, каким должен быть тактический экшен для приставки. В обеих частях был достаточно качественный сюжет и, что еще более важно, разнообразные и увлекательные миссии. Настолько увлекательные, что остальное можно было бы назвать неважным, если бы оно тоже не было выполнено на высоком уровне.

В настоящее время первые две Fireteam Bravo хорошими мало кто может назвать – хотя бы из-за графики. А вот их продолжательницу из-за нее же легко можно возвести в ранг игр хороших и предвещающий долгий и интересный процесс общения. Графику Fireteam Bravo 3 можно назвать действительно красивой, пусть даже с оговоркой «для PSP». Не менее привлекательно, чем сама графика, выглядят ролики игры – сразу видно, что над игрой изрядно потрудились.

Да и над завязкой ее тоже некоторое время явно думали: нам предстоит восемь кампаний в разных уголках страны Коротавии (Koratvia), которую команда «морских котиков» будет зачищать от террористической угрозы. Такой обширный выбор регионов, большое количество локаций с интересным антуражем – хороший зачин и не менее хороший способен показать, насколько хорошо выглядит игра. Вот только сами по себе миссии далеко не такие интересные, какими они были в прошлых частях. В большинстве случаев наша задача сводится к банальной пробежке по линейному уровню и отстрелу всего, что шевелится и не носит такую же форму, как у вас. Некий элемент фана в это безобразие вносит большое количество оружия (около 65 базовых вариантов) с возможностью апгрейда – можно приспособить лазерный или оп-

тический прицел, например, или баррель для гранат.

Что же касается собственно тактической составляющей, то она легла, сложила лапки и приготовилась тихо и спокойно умирать. Прибегать к ее помощи вам придется предельно редко, да и то – по большим праздникам, чтобы прокрасться как можно более незаметно в тыл врага, произведя при этом минимальное количество выстрелов.

Впрочем, у игры есть то, что в некоторой степени нивелирует ее недостатки – качественный мультиплеер. Игру можно проходить в кооперативе до четырех человек или рубиться по сети в шестнадцать фейсов одновременно, с системой ранжирования и клановой поддержки. Тем более что режимов тут немало, это: free-for-all, team deathmatch, capture and hold, demolition, and escort. В общем, мультиплеер тут достаточно оживленный, к тому же борьба с живыми противниками дает проявить в полную мощь свои тактические способности, застоявшиеся за время прохождения сингловой части игры.

Напоследок могу сказать только одно. Если вы еще не решились играть или нет, пройдите демо-версию, она покажет, будет ли для вас столь критичным отсутствие феерического разнообразия в миссиях и хватит ли вам тактики в игре для реализации собственных желаний и потребностей.

SOCOM
U.S. NAVY SEALs
FIRETEAM BRAVO 3

Жанр:

action, shooter

www.socom.com/en-us/Game?id=FireteamBravo3

Разработчик:

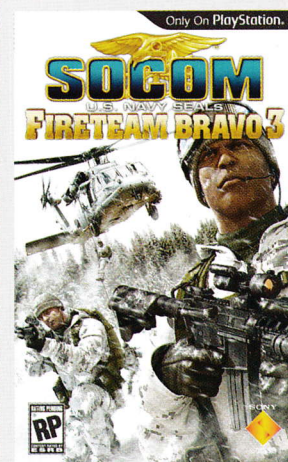
Slant Six Games

www.slantsixgames.com

Издатель: Sony

Computer Entertainment

www.playstation.com



Графика:

10

Геймплей:

10

Звук:

9

Управление:

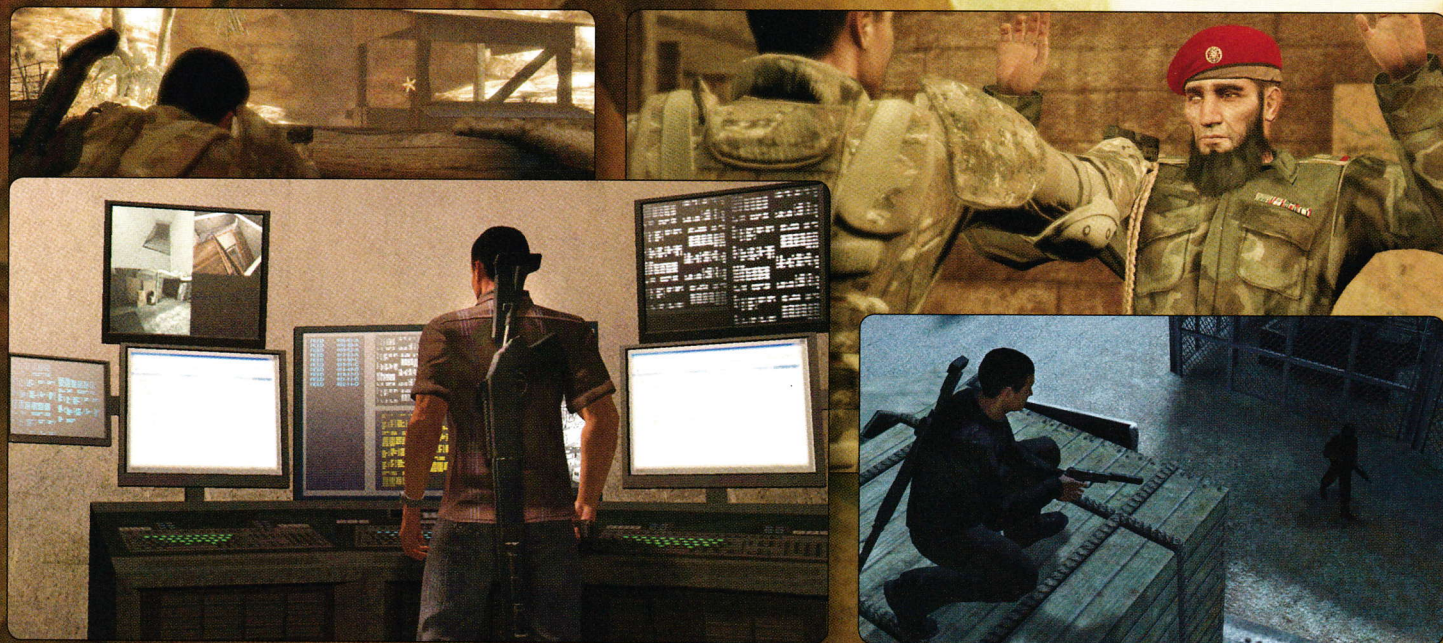
10

Сюжет:

7

ОЦЕНКА

9



ALPHA PROTOCOL

МАМО, ЧОМУ Я ШПИЁН?

Жанр:

RPG

www.sega.com/alphaprotocol

Разработчик:

Obsidian Ent.

www.obsidianent.com

Издатель:

SEGA

www.sega.com

Дата выхода:

лето 2010 г.

PC | X360 | PS3

Похоже, что единственное, что помнят как следует со школьной скамьи издатели игрушек – это правила переноса. Потому что перенести выход игры на новую дату – для них как раз плюнуть. Им то раз плюнуть, а нам обидно до глубины души. Ведь уже в конце прошлого года мы могли бы пройти Alpha Protocol вдоль и поперек, а теперь придется ждать аж до лета этого года, гадая, что же такого там сделано и что будет сделано еще за это время, и будет ли вообще... А учитывая, как неохотно выдают некоторые издатели и разработчики информацию, геймерам, ожидающим проект, придется сгрызть не один десяток сантиметров ногтей, нервничая и переживая о горькой судьбинушке долгожданной игры.

Протокол запротоколировали

О сюжете игры известно было с самого начала: мы будем выступать в роли секретного агента некоей организации, которая в некий определенный момент взбрыкнула и отказалась от наших услуг. Что, как и почему нам и предстоит узнать. Только сначала как послушный мальчик/девочка мы выполним свое задание – как же иначе? Звучит это настолько банально, что незнакомые с детищами

Obsidian пожимают плечами – «и этого вы ждете как манны небесной?». Тем более что прочей информации, рассказывающей о поворотах сюжета, о необычных ходах и жизненных преградах на пути главного героя не сообщается. Но мы будем ждать и верить, Obsidian пока что заслуживает доверия.

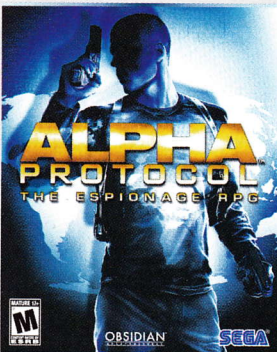
По крохам они выдали информацию лишь о том, что путешествовать мы будем по всему миру, даже дали посмотреть некоторые локации и задания в роликах и на скриншотах, и смотрится все это интересно и забавно. Если покопаться в дневниках разработчиков, то можно выцепить немного больше интересной информации. Тогда многозначительные и такие приевшиеся фразы о разветвленности действий игрока и не менее разветвленных диалогах приобретают несколько иной, более реалистичный и на самом деле многообещающий характер. Например, каждый диалог тут выглядит как своеобразный сценарий, скрипт. В дневниках он изображен как табличка с вариантами ответов, ведущая к каким-либо фразам или действиям со стороны собеседника. Некоторые из диалогов можно изобразить простым «деревом», другие же на самом деле выглядят как настоящая сложная сеть выбора.

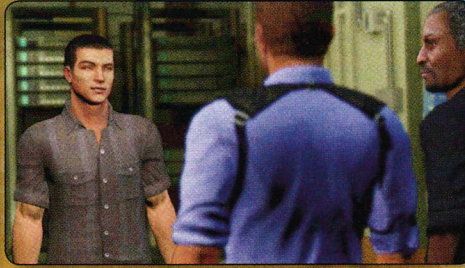
В начале беседы есть три возможные отправные точки, отвечающие основным линиям поведения – professional, suave, aggressive. Их можно совмещать. Само же развитие диалога зависит еще и от того, какие действия уже совершил игрок, как он проходил игру до этого момента: на чем сконцентрировался после прохождения миссии в Саудовской Аравии, какие действия он там предпринимал и т.д. и т.п. Каждая из этих переменных учитывается в первые же минуты беседы. Кроме того, думать над вариантом ответа полчаса-час никто нам не даст, так что придется концентрировать свое внимание на разговорах и действовать достаточно быстро не только в боях.

Такая наглядная демонстрация того, чего хочешь убедит в том, что диалоги будут развернутыми и качественными, что персонажи будут по-разному реагировать на ваши слова. А вот что касается их реакции на одежду или поведение главного героя игры, то тут что-то проверить сложнее, остается только ждать выхода игры.

Бей первым, Фредди

Шпионы – они обычно мастера на все руки. Умеют обращаться со всеми видами оружия, способны задать жару в ближнем бою, могут незаметно





проникнуть на объект, выполнить задание и также незаметно покинуть территорию врага. Естественно, что в игровой реальности все эти умения будут зависеть в большей мере от игрока – от его привычек, повадок, манеры поведения в играх. Хотите громкой славы в роли злобного дядьки, творящего террор по всему миру? Просто взорвите пару офисных центров, и о вас заговорят по телевидению, напишут статьи в газетах, вашу физиономию будут знать посетители всех основных новостных сайтов. Правда, с такой известностью жить и перемещаться будет несколько сложнее. Хотите проникнуть на территорию врага, не потратив при этом ни единого патрона, не произведя ни единого выстрела? Попробуйте! Это сложно, но вполне реализуемо при некоторых определенных навыках с вашей стороны. Только не забудьте о том, чтобы и персонаж немного поднатерел в этом деле. Тут пригодится еще одна, помимо разветвленности диалогов и прохождения, РПГ-составляющая – возможность распределять очки навыков. Естественно, что рас и классов, привычных нам в фэнтезийных ролевых играх, тут не будет. Мы сможем раскидать очки самостоятельно (если примерно представляем, что хотим полу-

чить на выходе) или выбрать для своего героя одну из предисторий, которая уже содержит в себе определенный набор данных. Суммарно нам обещают десять разных навыков типа выносливости, стрельбы и тому подобных военных умений, но понятное дело, что если игрок будет реагировать медленно, то героя сами по себе даже самые высокие навыки не спасут.

Изменить по своему усмотрению внешность, как душа пожелает, не получится, зато нам обещают дать возможность приобретать шмотки/шляпы/накладные усы и бороды, чтобы при необходимости маскироваться. Интересно, каким будет итог разговора, если во время него у вас отвалятся накладные усы, и в вас узнают шпиона ☺?

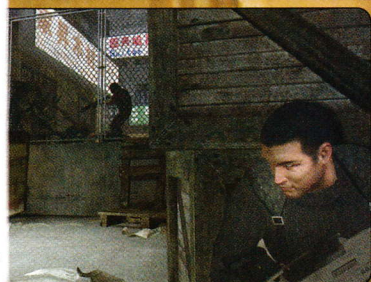
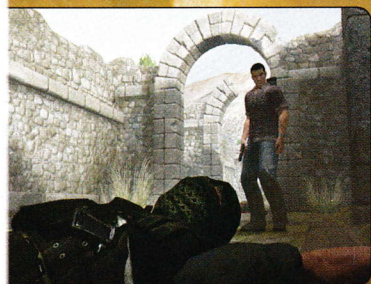
Так как нам обещают по сути экшен про шпионов, без многочисленного оружия явно не обойтись. Его можно будет приобретать через интернет-магазины (видимо, каждый шпион знает тайные линки), и добывать у убитых противников. Выбор огнестрельного оружия обещает быть достаточно большим – от банальных пистолетов до разных футуристических пушек. Это, кстати, единственное, что можно в какой-то мере отнести к фантастической составляющей. Обещают иметь место и навыки ближнего боя,

и возможность прятаться за укрытиями, и разные шпионские приспособления. Подробной информации нет, но они могут стать, на мой взгляд, изюминкой Alpha Protocol с не меньшей вероятностью, чем свобода действия, активное взаимодействие с миром и возможность прохождения в собственном неповторимом стиле.

Ах да, чуть не забыл о графике. Она будет ☺. Ну, в смысле – качественной, скрупулезной и детализировано-реалистичной. В очередной раз нам покажут, как много можно выжать из многострадального Unreal Engine 3.

Ну скоро там уже?!

По одной из версий, Alpha Protocol отложили из-за того, что вышел «Масс Эффект». Якобы эти игры являются конкурентами и издатели опасаются, что Alpha Protocol может плохо продаться. Честно говоря, игры эти выглядят настолько различными, что я бы вот просто здесь и сейчас с удовольствием прошел бы обе – в любом порядке, по очереди или перескакивая с одной на другую. Только дайте уже скорее, потому что скорее уже хочется узнать, будет ли игра хотя бы наполовину такой хорошей, какой она кажется сейчас.



Exebichi



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

БОЛЬШОЙ BATTLEFIELD ДЛЯ ПЛОХОЙ ТАКОЙ КОМПАНИИ

Жанр:

shooter

[www.battlefield.com/
badcompany2](http://www.battlefield.com/badcompany2)

Разработчик:

DICE

www.dice.se

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Дата выхода:

5 марта 2010



PC | X360 | PS3

Да, запустили бы бету Battlefield: Bad Company 2 чуть раньше – было бы большое и увесистое превью для прошлого номера журнала. Но так как запуск состоялся на пару дней позже, чем февральский «Шпиль!» ушел в печать, а сама игра выходит буквально через неделю после появления журнала в продаже, и в следующем номере явно будет ее обзор, то я решил не вдаваться в измышления, что же нас ждет, а просто поделиться впечатлениями от беты.

Немного напомню, что же представляет собой Battlefield: Bad Company 2. В отличие от остальных игр серии Battlefield, в Bad Company 2 (как и в первой части) помимо мультиплеера есть кампайн с вполне нормальным сторилайном. В остальных «Батлфилдах» кампайн фактически представляет собой вариацию мультиплеера с игрой против ботов, и не может похвастать продуманной сюжетной линией. К сожалению, в бете синглплеер отсутствовал, поэтому поделиться информацией о его крутости или некрутости я не смогу. А вот рассказать о мультиплеере можно, ведь его обкатка и была основной целью беты.

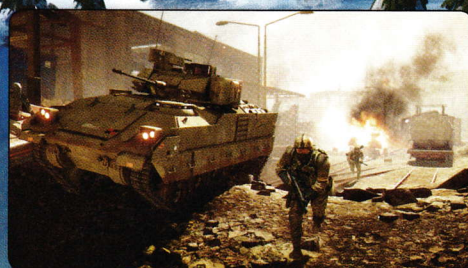
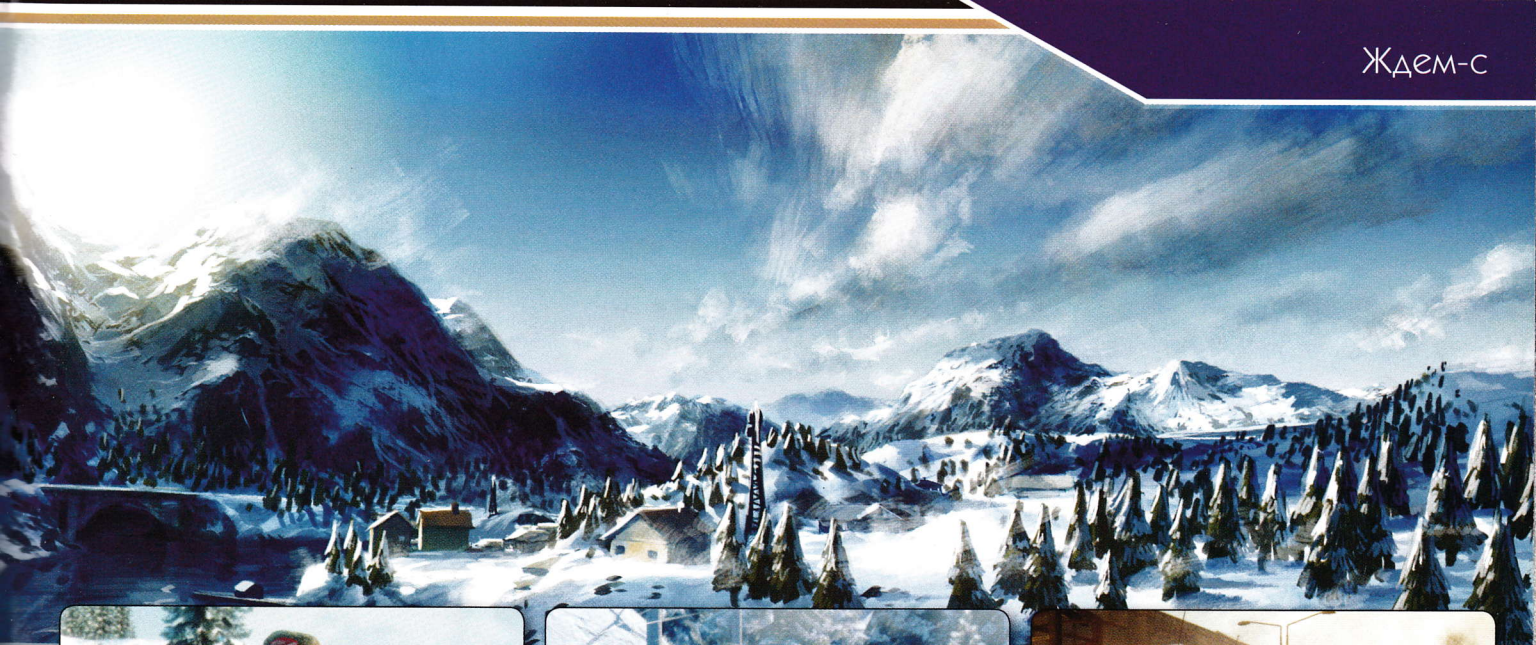
В ходе тестирования Electronic Arts выдала на суд геймерской общественности карту Port Valdez и режим Rush, знакомый тем, кто играл в первую часть под именем Gold Rush.

Port Valdez радует повторением зимнего пейзажа, царящего за окном. Правда, стоит отметить, что так как DICE – разработчики шведские, то даже на поле боевых действий у них дороги не завалены снегом, и вдоль них нет огромных заледевших глыб из грязи и воды, в отличие от того же Киева. Красивая заснеженная местность по ходу игры превращается в месиво из снега, щепок, щебенки и клубней грязи, вырванных из земли взрывами тяжелого вооружения. Разрушаемость здесь – одна из лучших, что мне доводилось видеть. Завалить можно не только избранные здания, но и практически любое строение, лишь бы оно не было усилено железобетонными перекрытиями. Также при применении соответствующего вооружения можно разрушить почти любой объект на карте, будь то ель, цистерна с бензином или бетонный забор. Единственные неубиваемые укрытия – это камни и литые, цельнометаллические ящики и

контейнеры (по-другому объяснить их аномальную прочность невозможно).

Rush со времен первого Bad Company стал более продуманным и интересным. Участники, как и раньше, делятся на две команды: одна должна защищать контрольные точки с ящиками взрывчатки, а вторая должна их все взорвать. Но теперь после уничтожения первых двух целей поле боя не просто расширяется, а переносится на другую часть карты, что позволяет в ходе всего матча поддерживать единую плотность боевых действий. Бой идет до тех пор, пока не будут уничтожены все ящики, или у одной команды не закончатся тикеты респаунов. Если одна команда «выдыхается» задолго до уничтожения всех ящиков, то раунд засчитывается как Rush, и все участники команды победителя получают бонусные очки.

Очки, согласно новой доброй традиции, даются буквально за все – от убийства или помощи в убийстве врага (за хэдшот очков дают больше) до бонусов за подброшенную союзнику аптечку или патроны. Начисление их разбито на классы персонажей. То есть, если мы завалили много врагов из снайперки, то и



очки пойдут на развитие класса Recon. Соответственно, бонусы, полученные при прокачке, будут ориентированы на этот класс. Также есть внеклассовые бонусы, которые зарабатываются при использовании техники, неспециализированных видов оружия (гранат и ножей) и получении небоевых архивментов.

Прокачка солдата очень важна – заработав достаточное количество очков за какой-то из классов, можно получить более совершенное оружие, повесить на него лучший прицел или улучшить его эргономику, что сказывается на точности стрельбы. Не стоит думать, что, прокачав штурмовика, можно вместо штурмовой винтовки получить

пулемет. В Bad Company 2 оружие привязано к классу, и, соответственно, если вы штурмовик, ваше оружие – штурмовая винтовка и подствольный гранатомет, если инженер – автомат и ручной противотанковый гранатомет, если медик – пулемет и дефибриллятор, если разведчик – то снайперская винтовка и сенсор движения. Выйти за строгие рамки класса можно, только набрав достаточное количество внеклассовых бонусных очков, тогда можно разжиться дробовиками и прочими интересными стволами.

Также разработчики расширили и без того немалый парк техники, сделав управление еще более реалистичным. Реализм зачастую играет злые шутки – без тренировок сложно не слететь с дороги, сев впервые за управление БТРом. А уж о вертолетах я вообще молчу – редкий игрок долетит до середины пути, хотя уже в бете встречаются ассы, успешно управляющиеся с этими летающими гробами.

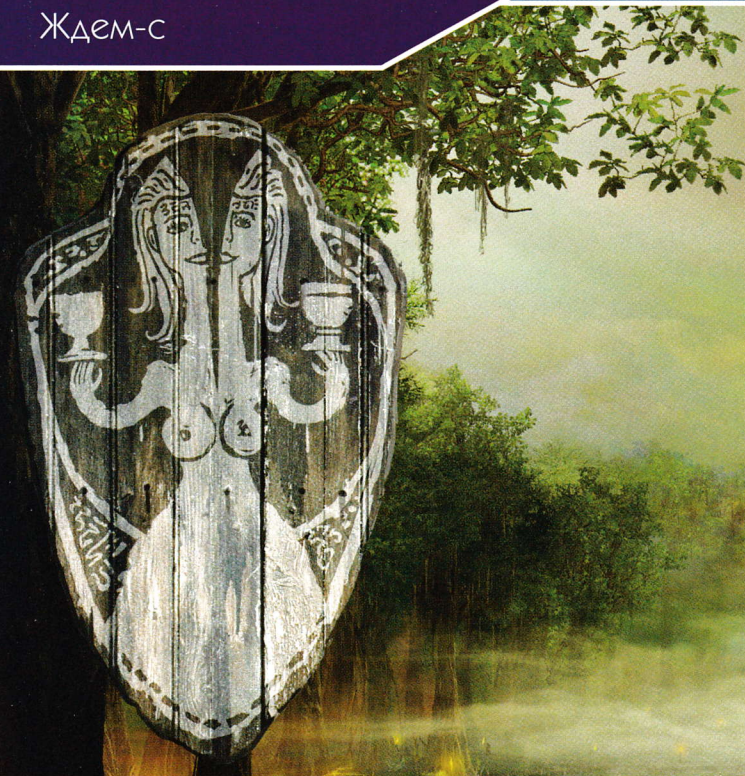
Мультиплеерный режим разжился еще одним интересным дополнением – при подключении к карте можно выбрать вступать в отделение (squad) или бегать как волк-одиночка. Распределение в отделения происходит автоматически, так что не обязательно соби-

рать друзей для команды. Заставлять с кем-то объединяться никто не собирается, но за игру в команде можно заработать больше очков, да еще и получить более практичный бонус. Во-первых, вступив в отделение, мы получаем возможность появляться не на респауне, а сразу за спиной любого из членов команды. Это избавляет от необходимости долго бежать к месту сражения, но велик риск влезть сразу в мясорубку и отхватить по любимым мозолям. Во-вторых, работая всей командой над защитой или захватом в непосредственной близости от контрольной точки, мы получаем за убийства и помощь намного больше очков, чем если бы действовали в одиночку. Вот такие нехитрые «пряники» способны заставить игроков работать вместе и согласованно, проверенно на собственном опыте.

В целом, мультиплеер в Battlefield: Bad Company 2 оставляет после себя множество приятных впечатлений. Если синглплеер выйдет таким же увлекательным, то игру ждет громкий успех. А это мы узнаем совсем скоро, а уже в следующем номере ждите обзор полной версии Battlefield: Bad Company 2.

Telo





СРЕДНЕВЕКОВАЯ БАЙКА

Жанр:

action/RPG

www.arcania-game.com

Разработчик:

Spellbound Games

www.spellbound.de

Издатель:

JoWoOD/Акелла

www.ru.akella.com

Дата выхода:

2010 г.

PG | X360 | PS3

Имя, сестра, имя!

Если буквосочетание Arcania у среднестатистического любителя компьютерных игр может вызвать разве что неконтролируемые ассоциации с уже успешней запылиться игрой Arcanum, то слово «Готика» может вызывать как учащенное сердцебиение у поклонников двух первых игр серии, так и презрительное «хм» от тех, кто вкусил всех «радостей» третьей части. И ведь, что самое интересное, Arcania: A gothic tale – это все та же «Готика». Трудно однозначно утверждать, что же заставило издателя JoWoOD удержаться от использования милого сердцу названия. То ли боязнь, что неприятный осадок, оставшийся от роя «жуков» в Gothic 3, наложит свой незримый отпечаток на восприятие четвертой части, то ли желание начать все с чистого листа, но уже по готовому удачному чертежу. То ли огромные амбиции по завоеванию сердец не только преданных русских и немецких геймеров, считающих серию культовой, но и тех, для кого очень даже успешные две первые серии прошли практически незаметными, в частности, американских граждан.

Стоит ли говорить, что реакция на игру с названием Gothic 4 была бы абсолютно неоднознач-

ной. Как всем уже давно известно, после провала третьей части, Piranha Bytes и JoWoOD окончательно побили горшки. Современным мыльным операм стоило бы взять на заметку этот наполненный брызганьем слюны, маханием кулаков и взаимными обвинениями сюжет. Итог сей повести в какой-то мере печален: больше старой доброй «готики» мы уже не увидим. Хотя, возможно, это и к лучшему, если вся эволюция вела к детищу типа третьей части.

Piranha Bytes, чуть поумерив свой пыл и амбиции, принялись клеить и мастерить свою RPG, «с блекджеком и веселыми девочками», и вскоре мир увидел Risen. Вот только уменьшение масштабов и размахов не смогло спасти игру от звания посредственности. То ли клей, которым ее склеивали, был некачественный, то ли бывшие обиды не давали немцам постичь дзен и открыть свои чакры, но квестовая система скучна и однообразна, поэтому геймплей протух еще в зародыше, «веселые девочки» вместе с остальными жителями окрестностей стоят на одном месте и тупят. О графике, как о мертвых, вообще лучше промолчать. В общем, обрисовалась достаточно печальная картина, так что поклонникам классической

«Готики» ничего другого не осталось, как надеяться на вторую конфликтующую сторону.

Милые сердцу пейзажи

Издатель, прогадав с доверием к индийским коллегам, которым доверили аддон Forsaken Gods, решил не повторять ошибок. Работу над новым проектом доверили другой немецкой студии Spellbound Games. Вся интрига в том, что студия малоизвестна, и ранее не была уличена в работе с такими масштабными RPG-проектами. Так что насколько успешным будет результат их работы, который и получит название Arcania, пока предсказать очень трудно и интересно, наверное, даже самой студии.

Впрочем, за работу Spellbound Games взялись бойко, первым делом обратив внимание на то, что так подпортило репутацию их конкурентам из Piranha Bytes – реалистичное воссоздание картины мира. И, судя по всему, ребята не зря жуют свои штрудели, подходя к вопросу графики со всей серьезностью. Положив игру на движок Trinigy's Vision Engine, они дают понять геймерам, что денежки, вложенные в их супер-пупер-мощные видеокарты, поддерживающие самые разные эффекты, которые можно только





вообразить, и самые последние модели шейдеров, будут полностью отработаны до самого последнего цента.

Южные острова, которые и станут ареной для боевых действий и приключений, будут радовать разнообразием как растительного мира, так и животного. Особое внимание уделяется погодным условиям, смене дня и ночи и сопровождающим их эффектам. Только вообразите, как восход окрашивает верхушки деревьев, как постепенно встает солнце, и поле, подернутое легкой дымкой тумана, приобретает золотистый оттенок, а ваши доспехи начинают предательски отражать свет. Вы спрячетесь среди подрагивающих на ветру веточек, а сквозь них просвечивают золотистые лучи. Ну, а если дождь застанет вас в городе, то будьте уверены, с крыш по водосточкам будет лить вода, дорога украсится мелкими ручейками, иногда будут мелькать молнии, а одежда отсыреет.

Устроив себе дополнительные хлопоты, разработчик взялся делать две разные картинки для рынка Америки и Европы. Для первых локации будут более светлыми и жизнеутверждающими, ну а выдавшим виды европейцам обещают классические готично-мрачные пейзажи.

Известно также, что некоторое время придется провести под землей, но соответствующих пейзажей по сей день не наблюдалось, и о том, на что же можно рассчитывать в подземельях, остается только догадываться.

Верилось бы во все расписанные прелести с трудом, если бы разработчик не предоставил убедительное количество скриншотов, на которых заметны вышеописанные явления. Совсем другое дело – то, что на всех скриншотах – впечатляющие пейзажи, и только они. И слишком мало снимков битв, и ни одного, который бы иллюстрировал дружеский или наоборот враждебный интерфейс, хотя его можно лицезреть на чудом просочившемся в интернет ролике.

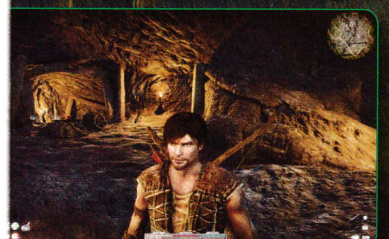
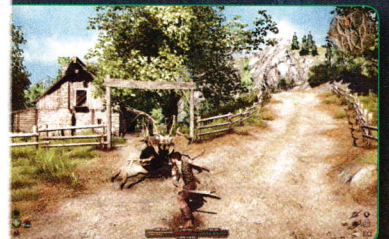
Тайны готических задворков

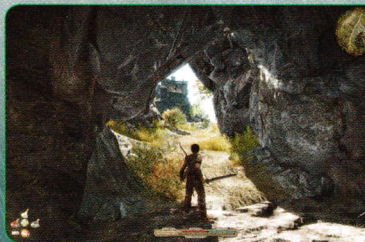
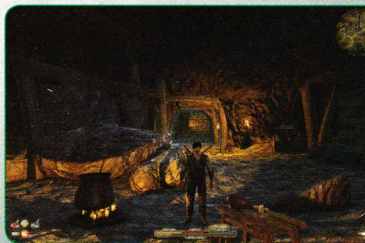
Убедив недоверчивых любителей красивых ролевых игр в том, что Arcania в этом плане никому проигрывать не собирается, Spellbound Games совершенно не торопятся открывать подробности, которые касаются самого геймплея, а не графики. На многие расспросы отвечая в стиле «Это будет сюрприз», они, сами того не ведая, навевают мысли, будет ли этот сюрприз приятным или еще одним кандидатом на звание «разочарование года». Кое-какие подробности, впрочем, удалось вывести.

Под чуткое командование всех возжелавших взяться за игру поступает новый безымянный протагонист. Он возвращается после отлучки на свой родной остров Фешир и находит свой любимый городок полностью опустошенным и испепеленным, в то время как к горизонту стремительно уплывают корабли агрессора под флагами, изображающими орла. Не ведая о том, что мстить, оказывается, нужно не на горячую голову, он решает на новое путешествие. И именно так начинается история «четвертой Готики», через десяток лет после окончания событий третьей.

Ваши решения, квесты и подработки, за которые возьметесь, будут оказывать непосредственное влияние не только на отношение окружающих к вам, но и на само развитие сюжета. Выполнение каких-то определенных задач может не только открыть вам дополнительные миссии, но и, соответственно, лишает возможности испытать другие, так что сомневаться в том, понимают ли создатели смысл ролевых игр, не приходится. Тем более что подобный подход обеспечивает возможность проходить полюбившуюся игру еще несколько раз.

Ничего особо нового в жизни очередного безымянного не наблюдается: после выполнения заданий он получает опыт и возможность развивать свои способности при помощи учите-





вещи можно собрать по частям. Например, шлемы будут попадаться исключительно в цельных вариантах.

Течение времени в игре останется таким же, как в «Готике», хотя среди магических способностей появится возможность влиять на погоду и даже менять время суток со дня на ночь и обратно. Безусловно, это будет оказывать свое, далеко немаловажное влияние на ход событий. Например, ночью легче забраться в стан врага, а если силы противника значительно превосходят ваши, то можно смыться, напустив напоследок туману. Правда, и игроку в таком случае придется побывать в роли ежика в пресловутом тумане, выбираясь за счет памяти и интуиции. Впрочем, нам обещают, что постоянно менять время суток и погоду по своему усмотрению никто не сможет, иначе жители окрестностей уже давно бы переполнили местные сумасшедшие дома, как впрочем, почувствовала бы себя неважно и местная живность.

По поводу зверья, которое будет заселять острова, разработчики отвечают уклончиво, информацию выдают порционно, видимо, уповав на «эффект сюрприза». Именно на него многозначительно ссылались, отвечая на вопрос, появятся

ли в игре новые расы и какие зверушки нам тут встретятся. Во всяком случае, уверяет контора, на некоторых монстрах вы сможете даже покататься, встретите парочку знакомых из «Готики», да и местные боги пока никуда не девались и желают активно принимать участие в людских делах.

Так что, можно грабить корованы?

В целом, представленная картина «новой Готики» внушает живой интерес. То ли действительно ожидается нечто грандиозное, то ли все досадное и неприятное прячется за ликом «сюрприза» и красивой графикой. В любом случае, час X близится, а издатель не спешит под фанфары раскрывать все прелести своего нового-старого детища. Значит, получим все с пылу, с жару. Очень надеемся, что под шумок нам не подсунут с того самого пылу и с жару слишком быстро снятое блюдо, иначе рискуем получить «Готику 3» на новый лад. А хотелось бы все-таки что-нибудь более похожее на две первые части. Не исключено, правда, что «Аркания» станет чем-то отдельным, оставляя от былой «Готики» одну только историю, в любом случае, остается только ждать.

Влад Эникеев

Break Shock Твоя задача - уберечь команду наших ученых от проведения над ними ужасных опытов. 6112551603	Экспресс доставка Дилер - вы должны быстро и эффективно доставлять посылки. 6110387603	Неделя высокой моды Пр продемонструйте ваши смелые идеи в конструировании самых невероятных нарядов. 6110389603	Теннис Юрского периода Наши ранние предки играли в теннис для урегулирования споров, связанных с ужином. 6110390603	Supreme Commando Он - командо, выполняющий свою миссию на далекой планете... 6110391603	Jumping Trip Проходим уровни танцуя с человеком в танцевальном стиле. 6112560603	Girls gone Wild - Sex Gems Здесь награды за вашу смекалку будут великопленные фотографии. 6110392603	Адский Гонщик Как насчет того, чтобы прыгнуть на своем байке в огненное кольцо... 6110393603	FMX Rage Попробуйте свои силы в самом зрелищном и опасном виде экстремального спорта. 6112565603	Полицейский Секретная компания, разработала кое что, что может изменить весь мир... Узнай что! 6112566603
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 наполнен до краев! 6112571603	М-Кроссворды Вам больше не понадобится ни ручка, ни газета, только ваш мобильный телефон. 6112573603	Подводный мир: Царство любви Прекрасные русалки, таинственный подводный мир, ты безы невеста над царством любви. 6110396603	3D Contr Terrorism (Episode 2) Захватывающее продолжение хроник бойца спецназа. 6110397603	3D Racing Evolution Наткнувшись на газ, ты помчишься по восточным улицам, пройдешь по серпантину Кривина... 6110398603	Тюряга Никто не любит в тюрьме полицейского! Об этом и о многом другом... 6110399603	Real Soccer Ultimate Захватывающее событие мобильного спорта - Real Soccer Ultimate... 6110400603
RapidFire Террористы, десятки заложников, бомбы, стрельбы и верный пулемет в руках. 6112709603	Чемпионат по нардам Нарды принадлежат 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 & Bunea: Island Hop Рассудительные мосты для переправы Бунее с острова на остров. 6112714603	Рыбалка по русски - с динамитом! Ты - простой парень, с непростыми материальными проблемами... 6112716603	Панетки: Новый сезон Дружная пятёрка девочек отправляется в масштабный тур по стране... 6112722603	Чокнутый Госпиталь Встань и найди в бесконечных коридорах чокнутых гонимых больничной койкой врача... 6110402603	Охотник на Дьявола Армии подземных монстров ждут приказа об уничтожении человечества. 6110403603
Римляне и варвары Захватывающая игра в древнем Риме - Огромное количество зданий... 6110404603	Инструктор Доктора Камасутры Ты направишься в далекую индию, чтобы стать учеником доктора Камасутры. 6110405603	Flatrate Sex Запомни телефонные номера всех красоток - Горячие фотографии хвостышек девушек. 6110406603	Секс на стоянке Поиск стоянки - До 20 различных курсов на магистрали 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 сообразительные и шаловливые девочки только и ждут... 6110410603	Мобильное Судoku Новая версия популярной головоломки в японском стиле... 6112734603	Атомания Эта игра освежит вашу память и подарит настоящую разминку для ума. 6112764603	Mobile Rally 2 Выберите рапидную машину и участвуйте в сумасшедших гонках по грунтовым дорогам... 6112769603	Muvrox Логическая игра в которой вам дается полнота, запечатленное кристаллами... 6112800603
Street Dancer Сделайте глубокий вдох и приглотите ваши ноги и тело, чтобы танцевать лучше. 6112835603	Fullmetal Fortress Отражайте наряды и пули, уничтожайте сотни бронированных противников и живую силу врага. 6112857603	Golden Revolver Добро пожаловать на Дикий Запад! Почувствуй себя легендой! Будешь кобеем Золотых револьверов! 6112858603	Уоллес и Громит Встречайте Уоллеса и Громита - героев популярных британских мультфильмов, на мобильном телефоне. 6112896603	World Treasure Hunter Deluxe В этой красочной вариации бесконечного терриса вас ждут путешествия миру в поисках сокровищ. 6112897603	Retro games 2: 10 in 1 Соскучились за бесмертными игроушками? Новый подарок для любителей неустаревающей 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 лучший 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 потрясающей и красивой атмосферой индийского кино - Бипашей Бау. 6112891603	Fidothon Фидо находится в оличной спортивной форме и решает принять участие в марафоне. 6112893603	Gun Run Запомни телефонные номера всех красоток - Горячие фотографии хвостышек девушек. 6112894603	Stack Match 2 Вариант древней игры Mahjong, где необходимо сложить пирамиду из плиток, убрав парные с одним рисунком. 6112917603	Штрафной удар Нужно быть настоящим мастером своего дела чтобы обвести стенку и забить гол опытного вратаря. 6112922603	Детектор Лжи С этим детектором, на мобильном телефоне, ты сможешь распознать любую лаж в любое время. 6110420603	Poker Swap Берём классические правила игры в покер, старым и самым мифическим местам Древнего Египта. 6112994603	IQ-Тест Пройди этот тест, узнай свой IQ и сравни его с результатами знаменитостей! 6112997603	Christmas Pairs Найдите все пары и сравните свои оценки с другими игроками в интернете. 6113000603	Штурмовая группа 3D: Назад! Уничтожьте все вражеские подразделения, и пробейте их ослепами с боеприпасами. 6112800603
Век Японии Набор отменных головоломок в загадочной атмосфере Страны Восходящего Солнца. 6113004603	Книга Мастеров "Книга Мастеров" - это продолжение кино-фильма от компании Джинси. 6112987603	BioShock BioShock: волнующее приключение в подводном мире будущего. Добро пожаловать в утопию, обернувшуюся адом! 6110421603	Королевство Бравия Вариант древней игры Mahjong, где необходимо сложить пирамиду из плиток, убрав парные с одним рисунком. 6113037603	Вращай бутылочку Вращай бутылочку на своем мобильном телефоне в кругу своих друзей и воздушный торшеский бутылки... 6113022603	Ball Rush 2 3-миная версия Захватывающая игра, в которой вы сможете испытать свои способности в игре с бесмертными идеями, приглашает вас. 6111075603	Жест-Арена 3D Помните Samedgeon и Fast? Прощай, время разбит, отнюдь другая жест-Арена! 6110422603	Crimsonland: Кровавая Река Бесконечные полчища жутких тварей, дикое количество всевозможного оружия, спасительные бонусы, а главное - драва. 6110423603	Последний экзамен Огромные космические станции, бескрайние звездные просторы, шок и ужас, и представления и... 6111116603	СМС-коктейль около 900 оригинальных смс - все сообщения разделены на 20 тематических разделов на все случаи жизни... 6110425603

Контакт-послуги доступні для абонентів усіх національних GSM операторів. Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 4909
 Контактные услуги доступны для абонентов всех национальных GSM операторов. Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 4909

© 2009 "Українські радіосистеми", ліцензія НРКУ №12003 від 10.05.2008 р. ТОВ "АСТЕЛІТ" ліцензія НРКУ №5 №222715 від 17.11.2005 р. Ліцензія Держзв'язу серія АА №220189 видана СЗТ "Укр" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішне надання послуги.
 Вартість повідомлення для повноцінних абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 5 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 1,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання ІНП оплачується окремо, згідно тарифного плану.
 Відправлення замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Містер Мобайл. Послуга надана при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ «Містер Мобайл», ТОВ «АМКА», Київ, Набережно-Лугова 29. Підтримка: (044)4610061.



Age of Japan**Жанр:**

logic

Разработчик: Herocraftwww.herocraft.com**Издатель:**

Mobile Alliance

Для зачки отправьте код на номер 7900: 007470619 (ЦЕНА 9 ГРН)

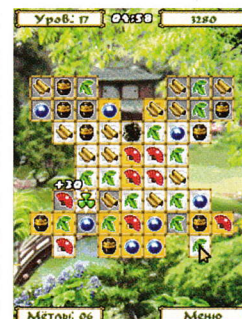


КЛАССИКА ЖАНРА

Любителям головоломок и логических игр на мобильной платформе скучать не приходится – играть в них можно долго, практически бесконечно, да и выбор достаточно большой: тут тебе и «лайнсы», и тетрис, и змейка, и три в ряд в самых различных вариациях. «Век Японии» – как раз одна из них. Название у этой игры созвучное с одной компьютерной игрушкой, вышедшей года три назад, но общего у них не так уж и много. В мобильной версии присутствует только главная составляющая – головоломки, сама по себе культура Японии во всех ее проявлениях оказалась отсечена. Игроку просто предстоит набирать очки, собирая по три в ряд одинаковые фишки с изображением различных японских предметов, иногда используя бонусы для получения более быстрого результата или просто в особо сложных случаях (а они тут будут, уж не сомневайтесь!). Дополнительное задание также соответствует духу игры: необходимо уничтожать обозначенные серебряные и золотые ячейки, за которые также даются очки. Ну и, конечно же, надо успеть сделать все это за определенное время, иначе о выигрыше не стоит и думать.

Но несмотря на то, что игра классическая и оригинальных ходов разработчики никаких не использовали, она хороша. Причем хороша как раз отсутствием всего лишнего, что могло бы мешать наслаждаться игровым процессом; допол-

нительную привлекательность ей придают приятный и ненавязчивый звук, качественная и яркая графика. В общем, в этой игре есть все, что хочется видеть в простой и удобной головоломке – не больше и не меньше.



ОЦЕНКА 10

Crazy Cats**Жанр:** arcade**Разработчик:**

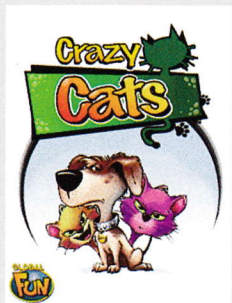
Pixalon Studios

www.pixalonstudios.com**Издатель:**

GlobalFun

www.globalfun.com

Для зачки отправьте код на номер 7900: 007470585 (ЦЕНА 9 ГРН)



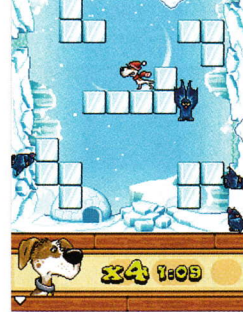
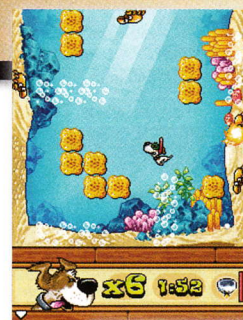
МОМЕНТ ВРАЩЕНИЯ

Если вы любите веселые аркады, то мимо «Бешенных кошек» вам так просто не пройти – эта игра способна затянуть на несколько дней, причем эти дни явно не будут потраченными впустую – хорошее настроение и веселое времяпровождение вам обеспечены. Почему? Потому что второй такой игрушке нам пока что не попадалось. Она действительно оригинальна в своем подходе к игровому процессу – ничуть не меньше, чем пресловутые покатушки в LocoRoco.

Главный герой игры – сторожевой пес, который борется с кошками. С ненормальными кошками. Они бегают по всему миру, и главному герою приходится делать то же самое. Причем они не просто бегают, они постоянно переворачивают мир вверх ногами, в прямом смысле этого слова. Игроку придется бегать по потолку и стенам, чтобы достать и «убить» врага: когда тот на потолке, достаточно хорошенько гавкнуть, чтобы он упал

и «уничтожился». Перемещаться приходится непрестанно, потому что бешенные кошки тоже не стоят на месте и тоже могут причинить вам вред, если окажутся рядом. Кроме того, помимо кошек тут есть и другие враги, их вид зависит от локации: это могут быть летучие мыши, хамелеоны, обезьяны, рыбы и даже кроты, которые умеют прорывать норы, оказываясь в самых неожиданных местах. Дополнительные предметы на уровнях могут быть и полезны, и вредны – например, на пружине можно подпрыгнуть, а можно с трудом ее преодолеть, шагая по стене. В общем, скучно в этой игре точно не бывает.

Что касается графики, то на ее счет можно спорить долго: с одной стороны, она далеко не идеальна даже по меркам мобильных игр, с другой – она достаточно яркая, мультяшная и интересная для простой и веселой аркады, основное внимание в которой уделено именно игровому процессу.



ОЦЕНКА 11

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

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, «48 грн 00 коп.», а ниже – «сорок восемь грн. 00 коп.»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку **«Платательщик»** свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: 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 три месяца: «Шпиль!» – 30,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 48,00 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» марта 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Апрель 2010	Июнь 2010	1	30,00
Шпиль! С диском			1	48,00
			Всего к оплате	

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

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	IV	V	VI
	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. _____

Мал золотник, да дорог

Philips ViBE



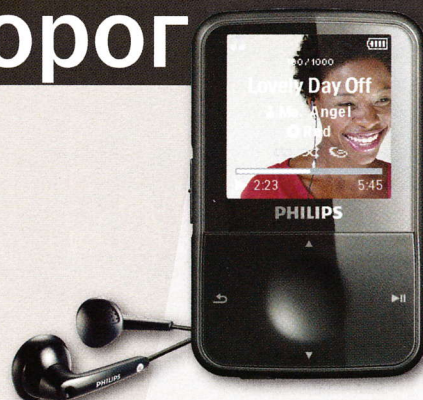
Большинство производителей явно сходятся в мысли, что MP3-плеер – это не просто «такая миниатюрная и удобная штука, которая позволяет слушать музыку», а целый центр развлечений, позволяющий смотреть фотографии, видеоролики, а иногда – еще и загружать все это непосредственно из сети, общаться по все той же сети с друзьями... Правда, далеко не всем это надо и далеко не все готовы переплачивать за лишний функционал. Да что там переплачивать. Мне, например, просто неохота отяжелять свои карманы лишними возможностями, когда можно приобрести плеер размером со спичечный коробок или зажигалку. Самое главное – чтобы прилично звучал и был простым и удобным в управлении. Слава всему разумному, что есть еще на этом свете, не забыли производители и о таких плеерах. У компании Philips среди трех новинок есть плеер ViBE – такой себе мужичок с ноготок, именно то, что мне и надо.

Компактный, действительно размером со спичечный коробок, плеер оснащен рычажком включения, совмещенным с блокировкой, защищающей от случайного срабатывания в кармане, чувствительным и удобным для «слепого» изменения громкости двухпозиционным регулятором, а также стандартными гнездами для наушников и кабеля USB/mini-USB. Еще тут есть небольшое крепление для ремешка (а в комплекте и сам ремешок), но я предпочитаю носить плеер в кармане.

Функционально плеер так же прост, как и внешне: лишних наворотов тут просто нет. В распоряжении владельца ViBE оказывается экран с разрешением 128x128

точек с номинальной возможностью просмотра фотографий и видео. Впрочем, уже сказано выше – этот плеер для тех, кто отдает предпочтение минимализму и музыке. С воспроизведением стандартных стандартов (извиняюсь за тавтологию, но иначе не скажешь, ибо широкого списка форматов музыкальных файлов среди возможностей плеера нет) ViBE справляется отлично: для своих размеров поет он вполне прилично, к тому же, есть пользовательский эквалайзер – редкость для устройств такого рода; еще лучшего качества можно добиться хорошими высокоомными наушниками, используемыми в паре с плеером – комплектные придется по душе только истинным фанатам медведя Витальки, коим тот потоптался по ушам.

Среди талантов малыша стоит отметить и радиоприемник с полезной функцией RDS и не менее полезной возможностью записи прямого эфира. Есть и диктофон, но его функция опять-таки номинальна – максимально плеер может записывать с качеством 32 кбит/с, что подойдет разве что для разговора, но никак не для музыки. Справедливости ради стоит упомянуть и о ресурсах: время работы здесь одна из сильных сторон (25 ч для такого маленького плеера – это действительно достижение!), а невозможность увеличить объем памяти является едва ли не ключевым недостатком для истинного меломана. Таким людям мы можем посоветовать только одно – приобретать версию с 16 Гб на борту – так же, как и две младшие вариации, она предоставляет на сегодняшний день в своем классе хорошее сочетание цены и качества.



Технические характеристики:

Память: 4, 8 или 16 Гб, флешевая
Форматы: MP3, WMA, SMV (видео), JPEG, BMP
Экран: TFT, 128 x 128 пикселей, 1,5"
Коммуникации: USB 2.0
Дополнительно: радио с RDS и возможностью записи, микрофон
Ресурс работы: 25 ч в режиме аудио и 4 ч видео
Размеры: 66x42x11,6 мм
Вес: 34 г

Цена: \$70 (4 Гб)

Плюсы

- Большой ресурс работы
- Ультракомпактность
- Простая и симпатичная внешность

Минусы

- Нет возможности увеличить объем памяти
- Нет динамика



А нетбуки все больше, а нетбуки все круче...

Packard Bell DOT M/A.RU/009



Помните, как все начиналось? Asus EeePC 701 – экранчик 7 дюймов, 4 Гб жесткий диск, очень маленькая клавиатура, слабенький ЦПУ... А потом пошло по нарастающей, в итоге, нетбуки сегодня выглядят совсем по-разному. Мы расскажем о Packard Bell DOT M. Для начала следует отметить, что компания Packard Bell входит в состав корпорации Acer Inc., поэтому многие из вас смогут найти некоторое сходство тестируемого экземпляра с нетбуками Acer, но, тем не менее, это разные и по-своему интересные устройства.

Packard Bell DOT M выглядит очень презентабельно и солидно, наш нетбук выполнен в черном цвете, но в ассортименте компании есть и ярко-красные модели. Большой (для нетбука) дисплей 11,6 дюймов поддерживает разрешение 1366x768 точек. Благодаря хорошей матрице и применению технологии с LED-подсветкой, дисплей демонстрирует очень хорошую цветопередачу и отличные углы обзора. Для возможности организации видео-общения нетбук оснащен веб-камерой и микрофоном. Центральный процессор нетбука – AMD Athlon 64 L110, работает на частоте 1,2 ГГц, но в линейке Packard Bell найдутся и устройства на базе процессоров Intel CULV.

Жесткий диск 160 Гб, десять из которых занимает скрытый раздел с бэкапом всей системы в первозданном состоянии, кстати, нетбук работает под операционной системой Windows XP Home Edition.

Важным вопросом в нетбуках является клавиатура, в данном случае можно говорить об эталонном варианте: клавиши в Packard Bell DOT M очень солидного размера, по площади они даже больше, чем на некоторых настольных клавиатурах. Раскладка очень удобна, все продумано, привыкание происходит мгновенно. Площадь сенсорной составляющей тачпада также удобного размера, поддерживается функция мульти-тач, а вот клавиши нажимаются немного туго.

На передней панели, там, где обычно находится большой палец левой руки, уютно расположены два механических переключателя, которые активируют работу беспроводных модулей Bluetooth и Wi-Fi.

В нетбуке используется два стереодинамика, но их мощности при небольших посторонних звуках, к сожалению не хватает.

Время автономной работы Packard Bell DOT M при нагрузке – чуть более полутора часов, для нетбука это, конечно, маловато, но в нашем тестовом образце используется самая маломощная батарея на три ячейки 2200 мАч, для большего времени работы можно приобрести такой же нетбук с усиленной батареей. По заявлению производителя, в таком случае возможность работы без подзарядки увеличивается до четырех часов.

В целом, первое знакомство с продукцией Packard Bell оставило позитивное впечатление, DOT M – отличный, качественно собранный нетбук, который подойдет как для работы, так и учебы.



Технические характеристики:

Дисплей: 11,6" 1366x768 точек
Процессор: AMD Athlon 64 L110 1,2 ГГц
Чипсет: AMD M690E
Оперативная память: 1 Гб, DDR2
Видеокарта: ATI Radeon X1270 384 Мб
Жесткий диск: 160 Гб
Оптический привод: нет
Интерфейсы: 3xUSB, VGA, Ethernet, Audio
Беспроводная связь: Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR
Дополнительно: веб-камера 0,3 МП, кардридер (SD/MMC/MS/MS Pro/xD)
Аккумулятор: 3 ячейки, 2200 мАч, 10,8 В
Размеры: 288x199x25,4 мм
Вес: 1,25 кг
Предустановленная ОС: Windows XP Home Edition

Цена: \$425

Плюсы

- Великолепная клавиатура
- Отличный дизайн
- Качественный дисплей

Минусы

- Тихие динамики
- Малое время автономной работы с батареей на три ячейки



Устройство предоставлено компанией МТИ (www.mti.ua)

Замена игрового состава

MSI CX600



Многие пользователи задумываются о покупке недорогого ноутбука в качестве замены стационарного ПК, ведь сегодня выбрать есть из чего, а производительности недорогих ноутбуков вполне хватает для выполнения большинства повседневных задач.

В нашем обзоре мы расскажем об одном из таких устройств – MSI CX600. Данный ноутбук относится к недорогой серии Classic. Дизайн неброский, без особых изысков, но многим придется по душе, а к качеству материалов и сборки придраться нельзя вообще. Ноутбук оснащен 16-дюймовым дисплеем с глянцевым покрытием и соотношением сторон 16:9. Такое решение позволит просматривать фильмы без черных полос сверху и снизу экрана, которые обязательно присутствуют на дисплеях обычного формата. Качество картинки, как для недорогого ноутбука, отличное, углы обзора хорошие, подсветка практически равномерная. Также к плюсам отнесем и узкую рамку вокруг матрицы.

Вес ноутбука без малого 2,5 кг, что не много для устройства с такой диагональю, к тому же, не стоит забывать, что мы рассматриваем данный ноутбук в большей степени как замену домашнему ПК.

Габариты ноутбука позволили оснастить его практически полноразмерной клавиатурой (за исключением клавиш Backspace, Enter, Shift) с цифровым блоком. Площадка тачпада сдвинута немного влево от центра, под его кнопками расположена полоска с цветовыми индикаторами, которые загораются при активации Bluetooth и Wi-Fi, отображают режим питания, работу винчестера и т.д.

Если посмотреть на технические характеристики, приведенные в таблице, можно сделать вывод, что MSI CX600 – достаточно сбалансированный ноутбук. Но в нем есть кое-что особенное, чего ранее в бюджетных ноутбуках практически не встречалось – дискретная видеокарта ATI Mobility Radeon HD 4330 с 512 мегабайтами памяти. Правда, сам графический чип находится не в отдельном слоте, а распаян на системной плате. Естественно, это далеко не топовый вариант мобильной видеокарты, но, как показывают наши тесты, MSI CX600 позволяет не только комфортно работать и просматривать видеофильмы, но и в свободное время поиграть даже в «S.T.A.L.K.E.R. Чистое небо», не говоря уже об играх, которые менее требовательны к ресурсам.

Ноутбук оснащен встроенной веб-камерой и микрофоном; по сути, все, что нужно для организации видеосвязи – это подключение к интернету. Лэптоп тестировался под операционной системой Windows Vista Ultimate, автономная работа под нагрузкой при просмотре фильма с половиной яркости подсветки дисплея составила 1 час 15 минут, при активации экономного режима MSI CX600 без подзарядки продержался немного больше – 1 час 32 минуты.

Пожалуй, самым существенным недостатком является расположение USB-портов. Их всего три: два находятся на тыльной стороне, третий – на самом углу справа, к этому нужно просто привыкнуть. Ставший уже привычным интерфейс HDMI в данной модели отсутствует, для подключения внешнего монитора используется аналоговый выход D-Sub.



Результаты тестов

S.T.A.L.K.E.R. Чистое небо
(ультранастройки, динамическое освещение, разрешение 1366x768 точек)

Day	18
Night	15
Rain	18
SunShafts	18

S.T.A.L.K.E.R. Чистое небо
(настройки Default, статическое освещение, разрешение 1366x768 точек)

Day	42
Night	35
Rain	45
SunShafts	47

PCMark 05	4116 PCMarks
3DMark 06 (1280x768 точек)	2786 3DMarks

Технические характеристики:

Дисплей: 16" 1366x768 точек
Процессор: Intel Pentium Dual Core T3400 2,16 ГГц
Чипсет: SiS 672DX + SiS 968
Оперативная память: 2 Гб
Видеокарта: ATI Mobility Radeon HD 4330 512 Мб
Жесткий диск: 250 Гб
Оптический привод: DVD-RW Super-Multi
Интерфейсы: 3xUSB, VGA, Ethernet, Audio
Беспроводная связь: Intel 802.11a/b/g
Дополнительно: веб-камера 1,3 Мпикс, кардридер (SD/MMC/MS/MS Pro)
Аккумулятор: 2150 мАч, 14,8 В
Размеры: 374x247x16~30 мм
Вес: 2,48 кг
Предустановленная ОС: Windows Vista Ultimate

Цена: \$580

Плюсы

- Невысокая цена
- Производительность
- Режимы Turbo & Eco
- Качественный дисплей
- Полноразмерная клавиатура

Минусы

- Расположение USB-портов требует привыкания
- Небольшое время автономной работы



Устройство предоставлено компанией MSI
<http://www.msi-ukraine.com>

Запас прочности

Seasonic S12D-850 (SS-850HT Active PFC F3)

Не секрет, что для питания мощного игрового ПК на сегодняшний день необходим качественный блок питания. Компания Seasonic уже давно заявила о себе, как о производителе БП с большой буквы. Тестируемое устройство Seasonic S12D – модель Hi-End класса; максимальная мощность ее составляет 850 Ватт, но главное, что данный БП имеет превосходный уровень КПД (90%), а благодаря технологии DC to DC отличается от других БП более стабильным напряжением на выходе по линиям 12 вольт.

Seasonic S12D относится к серии Super Silent, большой 120 миллиметровый вентилятор обеспечивает отличное охлаждение компонент БП и при этом остается практически бесшумным.

Что касается разъемов и коннекторов (смотрите таблицу ТТХ), здесь вы найдете все необходимое для построения самых прогрессивных игровых ПК на базе как одной, так и двух мощных видеокарт.



Отметим, что каждый из компонент Seasonic S12D выполнен очень добротно, в подтверждение чему производитель дает пятилетнюю гарантию на свои устройства.

Технические характеристики:

Мощность БП: 850 Вт

КПД: до 90%

Охлаждение: вентилятор 120x120 мм

Коннектор питания мат. платы: 24+8 pin, 24+4 pin, 20+4 pin (разборной 24-pin коннектор)

Коннектор питания видеокарт: 2x 6-pin и 2x 8-pin

Разъемы для подключения PATA/FDD/SATA: 6/1/9 шт.

Размеры: 150x86x160 мм

Цена: \$190

Плюсы

- Большая мощность
- Качественная сборка
- «Тихоходный» вентилятор
- Гарантия 5 лет
- Применение конденсаторов с рабочей температурой до 105° C

Минусы

- Стоимость



Устройство предоставлено компанией Syntex Ltd (www.syntex.com.ua)



* Криканий Світ

Це не іграшка
Це цілий Світ

<META>[®]

www.bloodyworld.meta.ua

ВСЕ ЧУДЕСАТЕЕ И ЧУДЕСАТЕЕ



«Алису в Зазеркалье» нельзя назвать культовой книгой всех времен и народов, но знают ее все. Необычная история о девочке, попавшей в другой мир, загадочный и необычный, была неоднократно перенесена на экран – это и мультфильмы, и фильмы, и даже театральные постановки. Появился даже короткий сериал, в котором герои предстали перед нами совсем в другом обличье – Алиса оказалась взрослой девушкой, которая по пророчеству должна была спасти волшебную страну.

Но самым необычным воплощением, в котором нам предстоит увидеть эту сказку, явно будет история, рассказанная

Тимом Бёртоном – известным творцом необычного кино. Естественно, что создал он фильм не самостоятельно – к этому приложило руку еще множество талантливых и известных кинематографистов и актеров. Среди них – Джонни Депп, Майкл Шин, Энн Хэтуэй, Колин Этууд, Стивен Джон Фрай и многие другие. Если не хочется гадать, кто кого сыграл, просто внимательно читай статью. Правда, слово «сыграл» тут можно применить только условно, так как свой фильм Бёртон создал с использованием захвата изображения. В итоге, история переносит нас в мир ожившего мультфильма, а спецэффекты выглядят не искусственными, а действительно пот-

рясающими. А вот костюмы были не просто нарисованы, а придуманы талантливым костюмером, уже работавшим с Бёртоном и Деппом: на счету у Колин Этууд «Эдвард-Руки-ножницы», «Эд Вуд», «Сонная лошадина», «Свини Тод». Все это, безусловно, очень интересно, но как же быть с самой историей? О, такое, безусловно, лучше видеть самостоятельно – в идеале на большом экране или в 3D. Выходит в прокат фильм совсем скоро – 11 марта. А чтобы вам было приятней ждать без лишних спойлеров, мы решили рассказать не сюжет целиком, а только истории ее главных героев.

АЛИСА (Миа Васиковска) – 19-летняя девушка, которая не знает, какой жизненный путь ей выбрать. Она самостоятельная и независимая, но, кажется, попала в плен ограниченных взглядов женщин в аристократическом Лондоне викторианской эпохи. Алиса Кингсли не понимает, как ей привести в соответствие свои мечты и ожидания других людей. После смерти отца Алиса отправляется на садовую вечеринку с матерью и сестрой. Алиса не знает, но вечеринка посвящена ее обручению. Как только занудный и надменный Хэмиш Скотт делает ей предложение, Алиса замечает Белого Кролика в камзоле с карманными часами. Она сразу же бросается за ним, проваливается в кроличью нору и попадает в Нижнекрай, место, в котором она побывала еще ребенком (и называла его Чудокрай) – однако у неё не осталось ни единого воспоминания об этой стране и её жителях. Алиса встречается со своими давними друзьями – Гусеницей Абесоломом, Чеширским Котом, Тра-ля-ля и Тру-ля-ля и, конечно же, с Безумным Шляпником – и они помогают ей выбрать правильный путь. «Поначалу Алисе неуютно и некомфортно в собственной шкуре, – говорит Васиковска. – Но путешествие по Нижнекраю помогает девушке найти себя и поверить в свои силы».





БЕЗУМНЫЙ ШЛЯПНИК (Джонни Депп) абсолютно не отличается сдержанностью – постоянные смены его настроения буквально отражаются на его лице и на одежде. Он с нетерпением ждал возвращения Алисы, поскольку является ее, по сути, единственным надежным другом, который верит в нее так, как никто другой. Он бесстрашен, бросается на защиту Алисы, даже рискуя собственной жизнью. Как только он стал искусным мастером шляпных дел на службе у Белой Королевы, его поразила болезнь меркуриализм (отравление ртутью) – печальный побочный эффект шляпного дела, поэтому он себя нехорошо чувствует. «Я всегда считал Шляпника трагичным персонажем, – говорит Депп. – Он жертва по многим причинам. Конечно, болезнь отложила на нем свой отпечаток, но есть еще определенный трагизм в его прошлом».



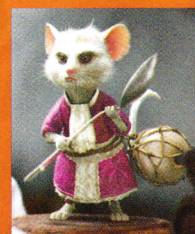
ЧЕШИРСКИЙ КОТ (голос Стивена Фрая) – элегантный кот, обладающий способностью внезапно появляться и исчезать. Он излучает спокойствие, вальяжность, а малодушие прячет за обольстительной улыбкой. Именно голова Кота появилась перед Алисой в Талгейском лесу, когда на нее напал Бармоглот. Он предлагает почистить раны на ее руке, обливав их. Алиса отказывается от «столь лестного» предложения, но соглашается, чтобы Кот отвел ее на чаепитие к Шляпнику, где Шляпник обвиняет Кота в том, что он сбежал в тот день, когда Красная Королева захватила трон Нижнекрая. Позже, благодаря своим способностям и шляпе Безумного Шляпника, Кот заглаживает свою вину и реабилитируется в глазах друзей.



СТЭЙН, ЧЕРВОВЫЙ ВАЛЕТ (Криспин Гловер) – командир армии Красной Королевы, семь футов и шесть дюймов в росте, лицо со шрамом и повязка в форме сердца на левом глазе. Стейн, высокомерный и хитрый персонаж, беспрекословно исполняет любой приказ Красной Королевы. Он единственный, кто может успокоить Красную Королеву и повлиять на ее внезапные перемены настроения. «Я – маршал Красной Королевы, – говорит Гловер. – У нее есть несколько стандартных реакций на то, что люди говорят или

делают, поэтому мой герой должен всегда быть крайне дипломатичным». Его темная сущность сливается с мраком замковых коридоров.

СОНЯ (голос Барбары Уиндзор) мышь-хулиганка, которая носит бриджи для верховой езды. Она не верит, что Белый Кролик нашел именно ту Алису, которую нужно, которая поможет возратить трон Нижнекрая его законному правителю.



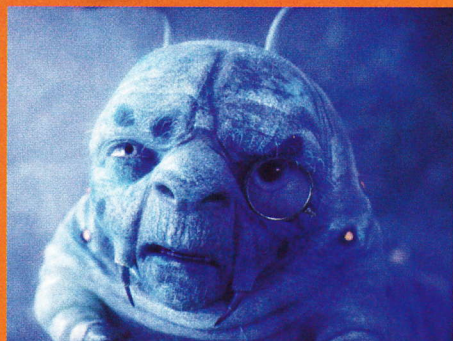
И она просто счастлива ткнуть Алису шпилькой, когда та думает, что ей все только снится. Но храбрая мышь приходит на помощь в трудную минуту, когда Алисе грозит нападение ужасного Бармоглота. Она беспрдельно предана Шляпнику и готова жизнь за него отдать.

КРАСНАЯ КОРОЛЕВА (Элена Бонем Картер) – тиран, который правит страной Нижнекрай. Управлять страной ей помогают непомерных размеров голова, огненный темперамент и привычка криком приказывать, чтобы подданным рубили головы. «У нее есть эмоциональные проблемы, – рассказывает Бонем Картер. – Ей ничего не стоит потерять терпение. Ее вспышки гнева повторяются с такой же частотой, как у двухлетнего ребенка». Ее младшая сестра, Белая Королева, планирует отобрать у нее трон и корону, которую Красная Королева однажды у нее украдала обманным путем.





БЕЛЫЙ КРОЛИК (голос Майкла Шина) все время беспокоится о том, что может опоздать, он постоянно куда-то торопится. Он должен найти Алису и привести ее в Нижнекрай, чтобы она исполнила свою судьбу – именно для этого кролик показывается на вечеринке в саду, где Алиса его замечает, и приводит ее к кроличьей норе. «Он теплый персонаж, – говорит Шин. – Но в то же время он может быть крайне раздражительным и строгим с Алисой. В нем есть какая-то нервная энергия, он чувствует, что всегда оказывается позади времени. Время очень важно для него, но, тем не менее, он проявляет храбрость, когда друзья нуждаются в его помощи».



АБЕСОЛОМ, ГУСЕНИЦА (голос Алана Рикмана) – всезнающий хранитель Оракула, древнего священного документа, который отображает все важнейшие события прошлого, настоящего и будущего нижнекрайской истории. Белый Кролик и братья Тра-ля-ля отводят Алису к Абесолу, чтобы он установил, та ли она Алиса, которая побывала в Нижнекрае еще ребенком, и та ли это Алиса, которая должна им помочь. Они находят Гусеницу на верхушке огромного гриба, который растет в грибном лесу, окруженного таинственным дымом. Несколько раз Абесолом призывает Алису попытаться понять себя и ответить на важный вопрос: «Кто же ты на самом деле?»



МАРТОВСКИЙ ЗАЯЦ (голос Пола Уайтхауза) приглашает Безумного Шляпника на чаепития в свой заячий дом. Мартовский Заяц похож на параноика, он постоянно в состоянии тревоги, он немного безумен, имеет привычку все время пожимать лапами и ушами, а также бросать чайники, ложки и другие вещи. Он обожает готовить и является единственным жителем Нижнекрая, до кого у Красной Королевы не дошли руки.



ПЕС (голос Тимоти Сполла) невольный сообщник армии Красной Королевы, он боится, что его жене и щенкам грозит опасность, потому что они находятся в тюрьме, и выполняет любое указание Червого Валета. Пес поддерживает подпольную группировку, которая пытается противостоять Красной Королеве и поэтому становится союзником Алисы.



БЕЛАЯ КОРОЛЕВА (Энн Хэтеуэй) – младшая сестра Красной Королевы, и хотя внешне она белая и пушистая, на самом деле ее характер не такой уж и покладистый. «Она произошла оттуда же, откуда и Красная Королева, – говорит Хэтеуэй. – Ей нравится темная сторона, но она так боится зайти слишком далеко, что стремится всем показывать лишь свои светлые стороны. Но нельзя сказать, что она живет в постоянном страхе, нет, и однажды она не сможет себя контролировать». Когда Алиса возвращается в Нижнекрай, Белая Королева берет ее под свое крыло, предлагая ей покровительство, однако ее мотивы далеко не так альтруистичны, как кажется.

ТРА-ЛЯ-ЛЯ и ТРУ-ЛЯ-ЛЯ (Мэтт Лукас) – толстые братья-близнецы, которые постоянно спорят друг с другом, и их неразборчивую трескотню никто, кроме них самих, не в силах разобрать. Когда Алиса попадает в Нижнекрай, она просит братьев показать ей дорогу. Наивные и инфантильные, очаровательные и милые, они искренне хотят помочь, но толку от них мало, потому что они говорят скороговорками, постоянно перебивая друг друга. «Мне они представляются как непослушные дети, – говорит Лукас, британский комик и актер, который исполнил роли обоих братьев. – Поэтому я старался изобразить их похожими на детей, что для меня не составило труда, потому как я сам большой ребенок внутри».



БАРМОГЛОТ – отвратительное, слюнявое и дурно пахнущее существо с огромным неряшливым телом и зубастой, похожей на бульдога мордой. Удар его сильных лап оставляет у Алисы достаточно болезненные воспоминания о режиме правления Красной Королевы.



ДОДО (голос Майкла Гоу) – один из первых обитателей Нижнекрая, которого встречает Алиса, попадая в фантастический мир. Один из старейших обитателей Нижнекрая, Додо носит очки и трость. Додо спокойный и умный, и именно он прекращает спор своих друзей относительно идентичности Алисы, предлагая отнести ее к мудрой Гусенице Абесолому.



Тимоти Уильям Бёртон
(Timothy William Burton,
Tim Burton)

**американский кинорежиссер,
мультипликатор и писатель**

В качестве сценариста:

Франкенвини (Frankenweenie)	2009
Труп невесты (Corpse Bride)	2005
Мир Стэйнбоя (World of Stainboy)	2000
Потерявшийся в Оз (Lost in Oz)	2000
Кошмар перед Рождеством (Nightmare Before Christmas)	1993
Эдвард руки-ножницы (Edward Scissorhands)	1990
Битлджус (Beetle Juice)	1988
Франкенвини (Frankenweenie)	1984
Гензель и Гретель (Hansel and Gretel)	1982
Луау — вечеринка по-гавайски (Luau)	1982
Винсент (Vincent)	1982
По следам монстра-сельдерея (Stalk of the Celery)	1979
Гибельный доктор (Doctor of Doom)	1979
Остров доктора Агора (Island of Doctor Agor)	1971

В роли режиссера:

Алиса в стране чудес (Alice in Wonderland)	2010
Франкенвини (Frankenweenie)	2009
Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит (Sweeney Todd the Demon Barber of Fleet Street)	2007
Чарли и шоколадная фабрика (Charlie and the Chocolate Factory)	2005
Труп невесты (Corpse Bride)	2005
Крупная рыба (Big Fish)	2003
Планета обезьян (Planet of the Apes)	2001
Мир Стэйнбоя (World of Stainboy)	2000
Сонная лощина (Sleepy Hollow)	1999
Марс атакует (Mars Attacks!)	1996
Эд Вуд (Ed Wood)	1994
Возвращение Бэтмэна (Batman Returns)	1992
Эдвард руки-ножницы (Edward Scissorhands)	1990
Бэтмэн (Batman)	1989
Битлджус (Beetle Juice)	1988
Большое приключение Пи – Ви (Pee-wee's Big Adventure)	1985
Франкенвини (Frankenweenie)	1984
Гензель и Гретель (Hansel and Gretel)	1982
Луау — вечеринка по-гавайски (Luau)	1982
Винсент (Vincent)	1982
Гибельный доктор (Doctor of Doom)	1979
По следам монстра-сельдерея (Stalk of the Celery)	1979
Остров доктора Агора (Island of Doctor Agor)	1971



В ЧЕШУЕ КАК ЖАР ГОРЯ



Викинги всегда считались храбрыми и сильными воинами, которые могут сражаться со всеми напастями, не боясь и не опасаясь ничего в жизни. Поэтому ничего удивительного нет в том, что новыми героями новой фильмоистории стали именно викинги. А вторыми героями не менее храбрыми и не менее мифическими драконами. А так как мультфильм снят студией DreamWorks, то ничуть не удивительно, что их противостояние выглядит не эпичным и пафосным, а местами комичным и гипертрофированным.

Правда, не будь в истории викинга-неудачника, сильно отличающегося от обычных представлений об этих отважных и сильных воинах, она не была бы такой интересной. Итак, знакомьтесь Хиккуп (по-нашенски Гикавка) Хоррендус Хэддок III — сын вождя племени и откровенный неудачник, который не то, чтобы дракона убить не может, но и вообще мало на что способен. Как говорится, от него никакой пользы, кроме вреда. От него отмахиваются, отправляют куда подальше, чтобы только не мешался под ногами и никак не хотят признавать за равного.

Естественно, жить ему сложно в таких условиях, и он хочет доказать, что на многое способен. А как это еще доказать, кроме как собственноручно убив самого сильного и самого страшного дракона, воспользовавшись своим изобретательским талантом? Вот с этого и начинается история, только закручивается она так, что ни сам герой, ни зритель не может предвосхитить событий. И дело не только в том, что дракон подружился с викингом — на пути главных героев будет еще множество неожиданных событий.

Так как «Шпилю!» уже удалось взглянуть одним глазком на немалый кусок истории, уверяем — смешно будет ничуть не меньше, чем в «Мадагаскаре» или «Шреке», а местами даже смешнее. И опять-таки, это мультфильм не только для детей (как обычно делает Disney), а для более взрослой категории зрителя. В чем разница? В ощущении сказки. В диснеевских лентах оно распространяется в основном на тех, кто внутренне к нему готов, DreamWorks способен своими мультфильмами завоевать сердца даже прожженных циников и вредин.

Конечно, от штампов DreamWorks далеко не ушла, но они как таковые не воспринимаются из-за качественного сюжета, большого количества шуток и приключений, а также приятной рисовки. Сами по себе драконы — это отдельная история. Вот представьте себе такую летающую гигантскую чешуйчатую рептилию с кошачьими повадками, кошачьей наглостью и кошачьими нежностями. Это и будет дракон от DreamWorks, именно такими они предстают перед нами на экране. Существа получились милые и забавные, хотя и немного злобные на первый взгляд. Смеяться над их поведением, кстати, зритель будет ничуть не меньше, чем над главным героем с его мелкими неприятностями и невезением, а может, даже и больше. Смех будет таким беззлобным и дружеским, ибо иначе относиться к таким драконам просто не получается.

Ну, а если вам доведется посмотреть «Дракона» в 3D — вам он просто не сможет не понравиться, ибо взгляд на мир, пусть и рисованный, с невероятной высоты драконьего полета кого угодно «приручит».





УЖ ЗАМУЖ НЕВТЕРПЕЖ

Женская логика – вещь загадочная и непонятная порой даже самим представительницам слабого пола. Много лет женщины добивались свободы и равноправия, теперь же жалуются, что им дверь не открывают или место в транспорте не уступают. При этом слабый пол, нисколько не смущаясь, умудрился практически целиком и полностью отхватить себе жанр кинематографа. Комедии, которые нельзя было бы причислить к поджанру «романтика», можно буквально пересчитать по пальцам, конечно, если не считать многочисленных «последовательниц американского пирога» и прочих фильмов низкого пошиба. При этом создатели романтических комедий умудряются практически не повторяясь, находить все новые и новые повороты для сюжетов...

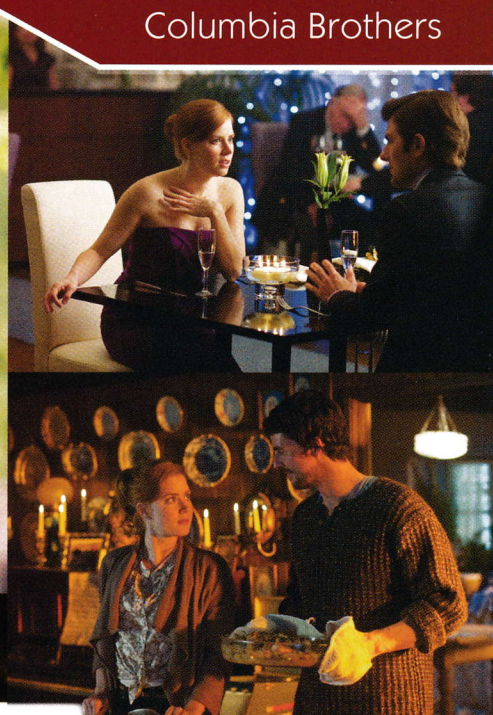
В оправдание сему, безусловно, интересному факту можно сказать лишь то, что задача эта не слишком сложная – достаточно просто проследить за женщиной в естественных, что называется, условиях, чтобы идея сама собой зародилась, развилась и устоялась в качестве достаточно логичного (с женской точки зрения) сюжета.

«Замуж в високосный год» – как раз именно женское кино. В том плане, что оно построено целиком и полностью на женской логике и чувствах. Главная героиня – типичный образец женского поведения в тяжелых для выживания женского организма условиях. То есть – без горячей воды, уютных тапочек и любимой сумочки «прада». Главная героиня из привычного роскошного городка в Америке приезжает в Ирландию, куда отправился на конференцию ее любимый, чтобы сделать ему предложение. Такая возможность может больше не подвернуться, ведь отказать он не сможет только один раз в четыре года – 29 февраля, в високосный год. Правда, сделать это не так просто – на пути станет буря, а также сама Ирландия с ее местами нелепыми, но все равно милыми и забавными традициями и даже сама противоречивая натура главной героини. В общем, перед нами история гламурной девушки, оказавшейся там, где о гламуре и не слышали.

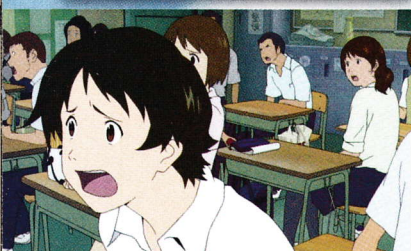
По счастью, наблюдать за таким интересно не только дамам, часть из которых умудряется не только смеяться над не-

взгодами главной героини, но и в полном смысле соперничать ей, но и представителям сильного пола. Большинству из них будет просто смешно до колик и сползания под кресло – уж чего-чего, а лулзов создатели фильма добавили в историю немало. Вот именно в таком сочетании – около 75% юмора, около 25% девчачести – и хороши такие фильмы. Кроме того, для брутальной части человечества «Замуж» может стать очередным своеобразным пособием на тему «чего хотят женщины».

Тем не менее, на первый взгляд, такому фильму нечего делать на страницах брутального и большей частью сурово-мужского «Шпиля!». Точнее – нечего было бы делать, если бы впереди не предстояло 8 марта, во время которого надо задабривать женщин (отведя их в кино, можно освободить себя от капризов минимум на пару часов – полтора на сам фильм и еще некоторое время на продержавшееся хорошее настроение), и если бы фильм не был таким смешным. В общем, «Замуж в високосный год» точно не стоит упускать из поля зрения, даже несмотря на слово «мелодрама» в его описании.



ДЕВОЧКА, ПОКОРИВШАЯ ВРЕМЯ: НАЗАД В БУДУЩЕЕ



«Время никого не ждет» — знакомая с детства фраза, заставляющая нас спешить сломя голову каждый день. Главное — не опоздать на поезд, электричку, маршрутку... а что, если ты не успеешь на встречу, которая должна оказаться судьбоносной и все изменить? Или опоздаешь на свидание с девушкой своей мечты, а она тебя не дожидется, и вы больше никогда не увидите? Или на собеседование, которое даст тебе лучшую работу в твоей жизни? Категория времени, которой мы так легко все измеряем, эфемерна, ее нельзя пощупать, потрогать, взвесить. Измерить можно, да только в разные времена и эпохи ее мерили по-разному, у майя, например, была десятиричная система исчисления. Сутки можно поделить на сколь угодно равные части, и жить согласно этим частям, не обязательно, чтобы их было 24 или 12. В общем, время — это что-то настолько относительное, что о нем наверняка больше знал Эйнштейн, очень советую вам почитать его произведения на эту тему.

Время неподвижно, как бег: нам кажется, что оно бежит, а напротив, проходим мы (П. Буаст). На героиню аниме «Девочка, покорившая время» похож каждый из нас — она простая, веселая, спешащая и опаздывающая на учебу, не отличница, но и не круглая двоечница. Как и у нас, у нее бывают плохие дни, когда все валится из рук и ничего, ну вообще ничего не удается. Завалила контрольную, устроила пожар на уроке кулинарии, на нее «уронили» одноклассника, а потом отказали тормоза велосипеда, когда она

ехала с горки через железнодорожный переезд. Она умерла. На секунду. А потом поняла, что снова в своей постели и ей снова надо бежать в школу, что ее день начался заново.

Уж очень напоминает всем знакомый фильм «День Сурка», не так ли? Параллелей с ним можно провести много. Единственное, что Макото, а именно

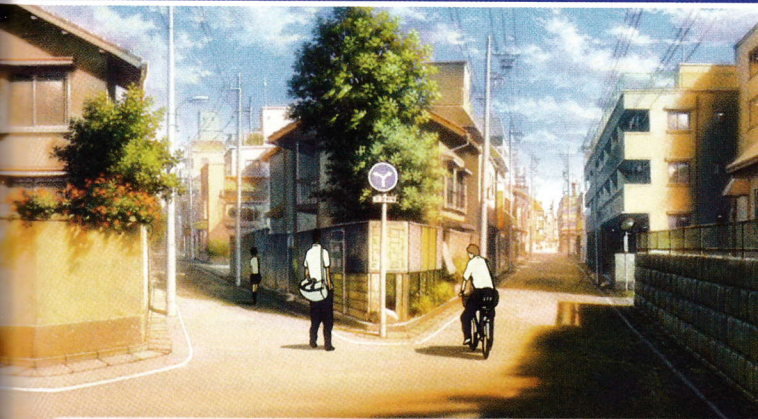


так зовут нашу героиню, не просыпается каждое утро одного и того же дня, а может буквально прыгнуть в прошлое — туда, куда ей нужно, подвергнув себя при этом смертельной или около этого опасности. Сначала это, конечно, приносит ей много хорошего — еще бы, кто из нас не согласился бы подстелить соломку там, где скоро упадешь! Однако вскоре она замечает, что не все меняется так, как ей хочется. Что-то упорно продолжает происходить так же, как и было раньше, а одноклассник обзавелся на нее, так как она поменялась с ним местами и теперь над ним все смеются, но это только цветочки. Вскоре Макото обнаруживает, что количество ее «прыжков» во времени ограничено...

Чаки и Коске — два ее закадычных друга, с которыми можно поиграть в бейсбол,

поболтать, посоветоваться и покататься на великах. Макото не испытывает к ним ничего более чем дружбу, однако прыжки во времени и тут все меняется. И она снова пытается все «исправить», а потом, узнав еще кое-что, пытается исправить, то, что «исправила» раньше. Вот такая вот круговерть получается. Чего еще следовало ожидать от экранизации известного писателя Ясуаки Цуцуды («Паприка»)? Кроме этого, вышло две адаптации одноименной манги в 2004 и 2006 годах, от разных мангак. Сам роман вышел аж в 1972 году и оказался богатым на экранизации: два телесериала и два полнометражных фильма: 1983 года режиссера Обаяси Нобухико и черно-белый ремейк 1997 года, который поставил Кадокава Харуки, президент знаменитого издательства Kadokawa Shoten. К концептам персонажей аниме приложил руку сам Ёсиуки Садамото (Евангелион), что, кстати, очень заметно. Легкая и красиво сделанная анимация, богатые и незаметные на первый взгляд фоны отлично детализируют жизнь простых японцев. Само аниме очень легкое, свежее, не испорченное штампами. Герои и их повседневность переданы максимально реалистично, раскрыты не просто эмоции, но и их оттенки, которые подчеркивает в нужные моменты великолепная музыка. Все вместе это дало «Девочке, покорившей время» не один приз на ряде фестивалей и признание широкой аудитории. Среди полученных наград «Лучший анимационный фильм года» по версии киноакадемии Японии, «Лучший анимационный фильм»





международного фестиваля Каталонии, приз имени Нобуро Офудзи церемонии награждения премий «Майнити» и шесть выигранных номинаций «Tokyo Anime Awards» в 2007 году. В общем, даже странно, что я его раньше не посмотрела, как-то все руки не доходили.

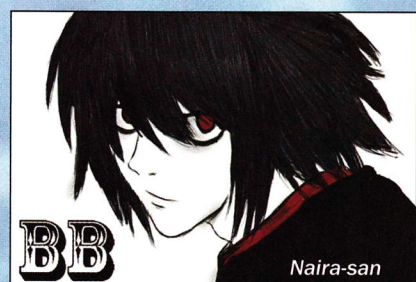
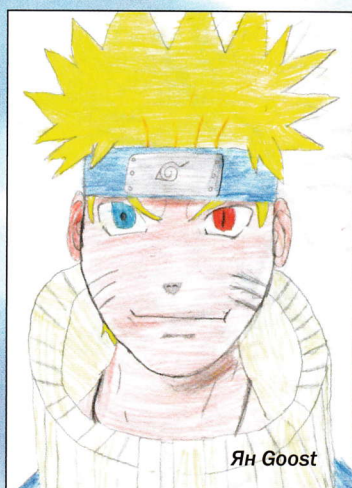
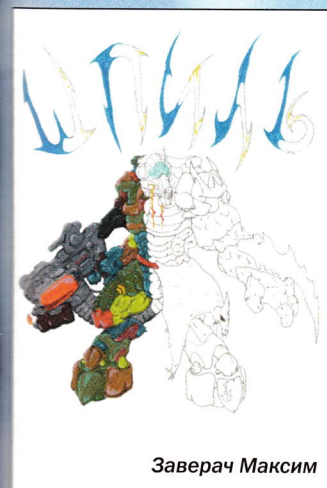
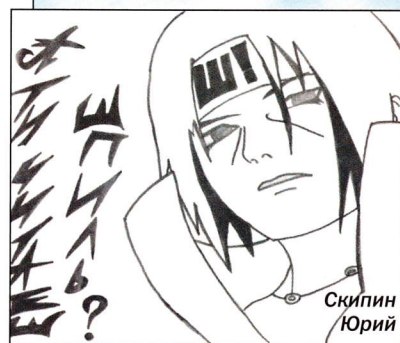
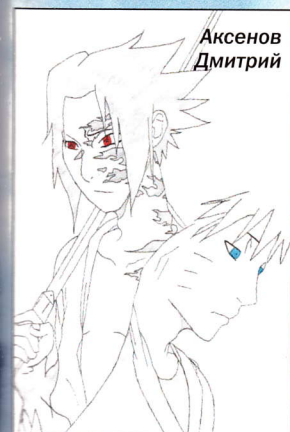
Время – великолепный учитель, но, к сожалению, оно убивает своих учеников (Э. Берлиоз). Как ни странно, тема смерти всплывает в этом аниме раза три. Ведь смерть – это такой момент, который, согласитесь, любой из нас готов отсрочить, а повороты судьбы бывают ой как непредсказуемы. Сама атмосфера аниме очень напоминает работы Синкая: такая драма-

тичная история первой любви с привкусом научной фантастики, на красивых и живых фонах. Чуть не забыла написать, что это еще и школьная комедия, причем в самых хороших (не тупых) тонах. Попытки Макото все исправить и сделать «как лучше», например, устроить своему другу Коске личную жизнь, не раз заставят вас улыбнуться и посмеяться.

Японцы, как известно, не любят хэппи-эндов, вот и здесь, к моему легкому разочарованию, концовка не светит тотальным счастьем. Просто каждый из героев выбирает свой путь, расходящийся с остальными. Зрителю остается лишь надеяться, что когда-нибудь в буду-

щем эти пути снова пересекутся. В конце фильма остается, над чем поразмыслить, можно даже додумать историю до конца самому. Тем не менее, сценарий довольно интересен, и возможно подтолкнет любопытного зрителя почитать оригинальный роман. Будь моя воля, я бы закончила это аниме совсем по-другому или добавила бы в конце сцену из будущего, где встречаются главные герои. Хотелось бы закончить мой небольшой опус еще одним афоризмом о времени: «Время – это мираж, оно сокращается в минуты счастья и растягивается в часы страданий».

Happyness



Результаты конкурса смотри на стр. 63

Восьмая эта марта

Нет в жизни мужчины более ужасного дня, чем Восьмое Марта. Потому что подкрадывается оно всегда неожиданно: вроде только вчера был нормальный день, и вдруг все перевернулось с ног на голову. Но! Мы оптимисты, поэтому унывать явно не стоит, давайте относиться к этому как к очередной игре, главным героем которой оказались вы сами. Жанр можете выбрать себе самостоятельно – например, можно отнести к этому празднику, как к ролевой игре (а ну-ка, всем пошлым стоять в сторонке молча, мы об РПГ, а не то, что вы подумали) или как к квесту или бизнес-симулятору. Главное – не к шутеру ☺. Хотя, скорее всего, наша жизнь является смешением всех жанров сразу.

Итак, что же нас ждет при прохождении сего творения игрового? Учитывая обстоятельства, в данном случае нам придется играть за чувака средней брутальности, причем без каких-либо выдающихся способностей. В общем, герой в игре не очень выдающийся, скорее даже заурядный. Распределив очки и назначив их максимальное число на харизму, вы облегчите себе прохождение по-максимуму. Поднятие харизмы традиционно производится в ванной у зеркала; кроме того, тут же можно получить бонусный

навык – жалобный вид. Он пригодится, если вы не справитесь с основными квестами. Если же у вас не прокачено это умение и при этом вы выполните хотя бы одно задание не так, как надо, вас ждет финальная заставка – локация с боссом. В таком случае вы сможете наблюдать босса во всей красе: он умеет метать молнии глазами, кидаться различными предметами с виртуозной скоростью. В общем, не самый приятный финальный ролик, так что лучше его все-таки избежать. В противном случае вы попадете в игру типа «Данте Инферно», в реальности, разумеется, и совсем не в роли главного героя.

Разработчик игры нам попался не самый опытный, и с фантазией у него было достаточно негусто, так что большинство квестов сводятся к «пойди-принеси» и разговорам. Заданий по убийству персонажей ни в одной из пройденных нами линий обнаружено не было. К плюсам игры относится большое количество диалогов с разветвленной системой ответов, свобода действия игрока, а также необходимость не просто принести предмет, но и сначала найти его. В некоторых отдельных случаях также придется сначала разгадать, какой предмет нужен боссу. Это делает прохождение игры сложным, но так как она не очень длинная (полное прохождение занимает от 12 до 36 часов), то это можно назвать терпимо-приятным уровнем сложности. Большую часть времени занимает поиск основного предмета, он в игре выступает неким «святым Граалем», но для пущей сложности разработчики облекли «Грааль» в разные формы для каждой отдельной линии прохождения, коих тут великое множество. Большое количество дополнительных заданий не только разбавляет поиски ос-

Им бывает легче отказаться от покупки, чем сделать выбор!



нового предмета и делает игру менее скучной и напряженной, но и помогает получить дополнительные ресурсы для выполнения основного квеста.

Что касается боев и сражений, то в этой игре они сведены к минимуму, хотя вполне может быть, что один из дополнительных квестовых предметов или даже основной вам придется отбивать у обитающих на локациях монстров/ботов/других игроков.

А теперь, после беглого обзора игры, предлагаем вам несколько советов, которые помогут в прохождении игры.

Сначала беритесь за мелкие квесты, этим вы отвleчете внимание босса. Например, приобретите предмет «цветы». Найти его можно в оживленных скоплениях людей, зовущихся в этой игре «магазинами», «рынками» и «ларьками». Также, как и оружие в Alpha Protocol, их можно заказывать через интернет.

Не забывайте листать записи о персонажах и почаще обращайтесь к памяти ГГ, она поможет сообразить, какой квест выбрать. Дело в том, что в зависимости от сложности игры, бос-

са и предыдущего вашего выбора, выполнение одного и того же задания может дать совершенно различные результаты. Например, если в предпочтениях босса записано «кофе», принесенный ему чай даст вам -10 очков к карме и т.д. Вернуть потом отношение персонажа на должный уровень будет достаточно сложно.

Используйте вспомогательные локации для того, чтобы отвleчь внимание босса. Ищите их на карте под названиями «магазин», «кафе», «бар», «дом подружки». Таким образом, вы получите самый важный в игре ресурс – время. Оно пригодится на выполнение основного квеста

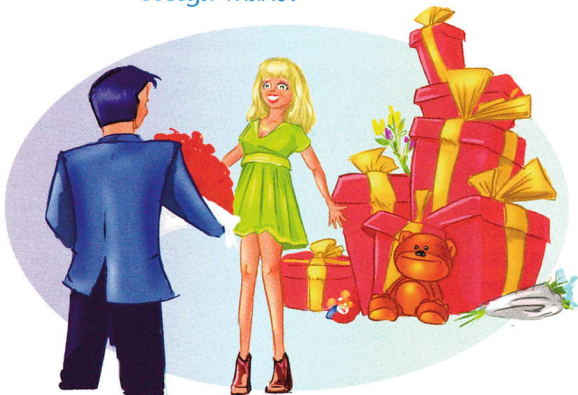
не меньшей степени, чем другие ресурсы. Помните, что «дом подружки» рэндомным образом может принести вам как плюс к харизме и карме, так и минус, так что прибегать к этому варианту стоит только в самых крайних случаях.

В общем, главное держать глаза открытыми, уши на макушке, квестовые предметы (особенно, «цветы») под руками, и карму с харизмой наготове. Удачи вам в прохождении «Восьмой Марты»!

Девушки так любят
быть естественными



Подарков –
всегда мало!



Здравствуйте редакция любимого журнала Шпиль!
Поздравляем вас с Новым 2010 годом и рождеством Христовым. Желаем всем вам счастья, здоровья и творческих успехов и конечно гонораров повыше!

Пишем вам из Одессы папа Миша (Vinsent) и сын Макс (Delikom 1999), извините за опоздание с поздравлением, но на это есть причины со здоровьем (двухсторонняя пневмония под НГ).

Мы с сыном, несмотря на разницу в возрасте (32 года и 10 лет) очень любим игры типа S.T.A.L.K.E.R., H.L. и игры action боевых и технологических направлений, поэтому мы сделали постер, посвященный вашему журналу Шпиль, который мы приобретаем ежемесячно уже очень давно (кроме летних 2009, которые не вышли), и играм, которые вы публикуете в журнале на протяжении последних двух лет. Постер сделан полностью вручную, без вмешательства всяких технологий, времени на работу ушло много, но получилось, на наш взгляд, хорошо.

Размер 85x70 см. Надеемся и вам понравится наша идея с постером и ваш журнал возможно напечатает нашу работу в вашем журнале, чем очень обрадуем ваших поклонников.

Благодаря вашим рецензиям мы определяемся с текущим выбором игр и выбор всегда отличный, на ацтой с такой инфой не нарываемся. Вы молодцы!

Спасибо, что вы держите нас в курсе!!!

Макс и Миша.



И вам здравствуйте, Макс и Миша. Это хорошо, что игры объединяют поколения, и сейчас, и в будущем – как минимум тем, что через -надцать лет бабушки и дедушки будут знать, чем заинтересовать внуков и как их заманить в гости☺.

Работа очень и очень понравилась, вот думаем даже приз подарить, только еще не знаем какой. Свяжитесь по телефону с редакцией, и мы вам его сдадим с потрохами.

P.S. Надеемся, что со здоровьем уже лучше...

привееееееееет!!! «шпиль» вы самый офигенный журнал про игры!!! писать что незнаю, но написать хочется!!!!!!когда вас небыло (март-май 2009, если не ошибаюсь?) я начал читать «геймплей». журнал мне не понравился, ибо слишком скучный и заумный. а вы пишете вааще красиво: ярко, живо, смешно)))особенно нравятся статьи от Telo и Kпaj-Tosin!!! чель вы самые рульные мены в мире!!!!!! и самое главное: девчѣнки красавы тож увлекаются шпилами, а то сложно найти хоть какую-нибудь девушку которая любит игры!!!!

P.S.: напечатайте превью шпилы Dante's inferno. Шпила мне кажется рульная и я её оч жду. хотелось бы узнать ваше мнение про неё.

и пожалуйста опубликуйте письмо, посто мейл весит 30 мб и я нехочу чтобы эти мегабайты священного трафика ушли впустую

ну всё пока-пока!!!! хорошо провести новый год!!! и желаю чтоб новый год был в 5 раз успешней для вашего журнала. как говорится живите и процветайте!!=)))

Превью по Dante's inferno мы не напишем... но только потому, что она уже вышла и по ней наверное скоро будет обзор☺. Ну, не прям в следующем номере, но мы постараемся, чтобы был и поскорее.

Что касается девчонок, увлекающихся играми, то мы посмотрели, кто посещает сайт журнала, около четверти – девочки и девушки. Так что не так уж сложно найти девушку, главное искать. Чтобы это было проще сделать, потренируйся играть в квесты – только не применяй на малознакомых девочках пиксельхантинг, они этого не любят☺.

Здравствуй редакция Шпиль!
Меня зовут Петряев Женья мне почти 13 лет, я живу в днепропетровской обл., Илларионово.Первый раз купил ваш журнал в 2007 году 11 номер, мне журнал понравился поэтому я еще досихпор его выписую Хотелось бы чтобы сделали постер AVATAR (спасибо за постер Call Of Duty - Modern Warfare 2),и хоть чуть-чуть написано об игре Assassins Creed II ато мало новостей.Пожалуйста начните выпускать FLASH игры в своем номере,если есть DEMO Mass Effect 2 или DEMO Assassins Creed II плис разместите ее на диске.
Всем желаю удачи !!!

Постер по «Аватару» делать не стали, ибо игра хоть и не совсем ацтой, но близка к этому. А вот по Assassins Creed II в четвертом или пятом номере будет и статья, и постер скорей всего. Точно пока что не знаем, ибо дата выхода игры – сродни прогнозам метеорологов.

Привет!у меня для вас просьба вы в 1 номере шпиля написали про симс 3.я очень рад но...я хочу што-бы вы пожалуйста написали коды к симс 3 плиз!

Кодами пользуются только ламеры :-P А кодами пользуются только ламеры :-P А в «Симсы» играют только девчонки :-P *достаёт из нычки листочек с основными кодами* Не палите, ладно? Через них можно получить все нужные коды, пароли и явки в игре:
help - список доступных кодов.
help - описание кода.

Привіт, дорога редакціє «Шпиль»! Та всі її редактори!
Я з Полтавської області. Захоплююся аніме та комп'ютерними іграми. З вашим журналом я недавно, але вже вважаю, що ви класний журнал! Найдужче мені подобається рубрика «Аніманія». Велике спасібі всім, хто над нею працює. Також я посилаю вам свої малюнки на конкурс «Фанарт», сподіваюсь, вам сподобається! Малюнки з відомого і мого улюбленого аніме «Наруто».



Особливо класним вишов перший в цьому році номер «Шпиля»! Бажаю вам і надалі випускати такі ж чудові номери! А також у мене прохання: хочу більш дізнатися про гру Final Fantasy XIII, дуже цікаво дізнатися вашу думку про неї! І якщо у вас вистачить часу, знаю ваша редакція дуже зайнята, і часу у вас небагато! Але все-таки якщо ви знайдете трохи вільного часу, надрукуйте будь ласка статтю про аніме Final Fantasy, я бачила декілька серій, але не спочатку. Мені дуже сподобалося, і я дуже б хотіла дізнатися про нього більше. Насамперед велике спасібі вам всім! Ви класні, сподіваюсь мої малюнки вам сподобались, і ви їх надрукуєте. Дякую вам всім!!!! ☺

Ну чому, чому знов «Наруто»?! ААААААААААа.....
редакция выпала в осадок А малюнок класний, так☺.
Стосовно гри FF: частина XIII – консольна, тому напишемо, якщо нам дадуть консоль або знайдеться автор, а взагалі, нам достатньо того, що це FF, щоб хотіти її ☺. І стосовно аніме – передамо прохання Хепінесс☺.

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 январского «Игроскопа»:

Победители:

1. Иван Первой, с. Бровары
2. Наталья Хоменко, г. Киев
3. Андрей Несененко, г. Киев

Ответы на вопросы:

1. Эрион
2. 8 помощников
3. Тролль
4. Иоган IV
5. Жрица лечит всех союзников, а настоятельница только одну цель за раз

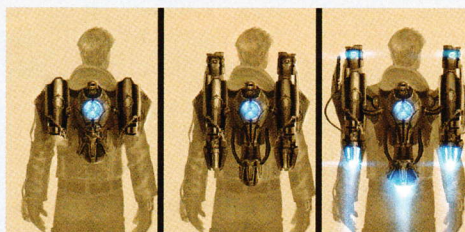
На этот раз мы решили не сосредотачиваться на чем-то одном, а надергать вопросов из разных игр номера.



1. Mass Effect 2: Какой класс может контролировать роботов?



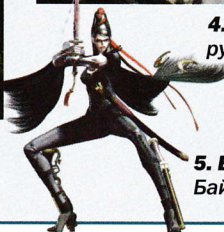
2. BioShock 2: Из сколько трупов может выкачать адам одна Маленькая Сестричка под руководством игрока?



3. Dark Void: Максимальный калибр пулеметов на ракетном ранце?



4. Cursed Mountain: За какую руку кусает вас шаманка, чтоб главный герой упал с горы?



5. Bayonetta: Что собирает Байонетта?

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Яковецкий Сергей**. Также напоминаем условия конкурса: Для участия в конкурсе «Фанарт» нужно нарисовать своего любимого персонажа аниме или

аниме-игры и отправить рисунок обычной почтой на адрес редакции или электронный ящик anime@shpil.com. Подведение итогов конкурса проводится ежемесячно. Автор лучшего рисунка месяца получает подарок от интернет магазина аниме и сопутствующих товаров www.AnimeUA.net.

Edifier
A passion for sound

Конкурс «Шпиль со звуком!»

1.
2.
3.
4.
5.

Игроскоп

1.
2.
3.
4.
5.

№3 2010

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательно для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

Dark Void
Dungeon Defense
Puzzle Chronicles

Полные версии

Alien Assault
Bitworld
Command & Conquer: Tiberian Sun
GUYMAN HERO

Iji
Tile Massacre SHMUP
Aerial Fire
Bonkers In The Sewers
Monster truck challenge
Snake Munch
Gang Garrison 2
Left4Dead 2D
S.T.A.C.K.E.R.

Shareware

Правитель. Колосс
За семью печатями. Равенхарст
Джоанна Джейд и врата Ксибальбы
Приключения Робинзона Крузо
Клубные заморочки

ПАТЧИ

The Sims 3 v1.8.25 to v1.9.22
Borderlands v1.21

The Sims 3: World Adventures v2.3.33 to

v2.4.7

DarkVoid PhysX Update

UFO: Aftershock v.1.2.1

OF: Dragon Rising v1.02 (Мульти)

Bioshock2 v1.001

Greedy Black Border v1.1.1

James Cameron's Avatar: The Game

v.1.02

Grand Theft Auto 4 v1.0.5.0

ВИДЕО

Aliens vs. Predator

Dragon Age Origins: Awakening

Blaz Blue

Command & Conquer 4

Dead Rising 2

и другие

ПРОГРАММЫ

ESET Smat Security 4 (рус/укр)

Драйверы NVIDIA

Драйверы ATI

ATI Catalyst App Profiles

ATI Hydravision

ATI Avivo Video Converter

Unreal Development Kit

БОНУС

Обои для рабочего стола

Скринсейверы

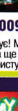
Музыка



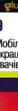
SS 2009



Симулятор



SS 2009



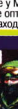
Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



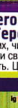
Симулятор



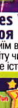
SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор



SS 2009



Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

Симулятор

SS 2009

ільного!

Ua

маркет
зв'язу

ідео MP3

TV програма

пії фото

о тика

мації теми

BE

повнілись на

5 грн

повнілись на

0 грн

та доповнює SMS у відповісь.
Повільно поступає у відповісь. Буди
доставляється повноцінний абонентом досі
01 склади: 1 грн, на номер 7500
90 склади: 9 грн, на номер 1033
дає для відписки: 0,33 грн.
в мережі. Висхідні даними на номер
у 128 кбіт / сек. Утримується збір до
128 кбіт / сек. Після одного місяця з
надання послуг, та змінна деякого
контенту при відписці та зміни надання
грати: (044) 588-52-99, в 10:00 до
14:00, вівторок 34 до 425, в доді
зв'язу-інший контент на цю стор.

телефон грн.
NITON.MOBIL

Додаткова потужність у потрібний Вам час.



Новий процесор INTEL CORE® i5™ інтелектуально збільшує продуктивність для складних задач.



— Потужні комп'ютери «Brain» на базі процесора Intel® Core™ i5

Київ: тел.: (044) 501-25-83; вул. Дмитрівська, 56; вул. Вишгородська, 32/2; пр. Науки, 11а; Львів: тел.: (032) 235-29-49; вул. Костюшка, 24; пр. Червоної Калини, 71; вул. Городецька, 22; Черкаси: тел.: (0472) 313-400; бул. Шевченка, 352; Кременчук: тел.: (0536) 79-31-32; вул. Перемоги, 12; Херсон: тел.: (0552) 41-48-48; Миколаївське шосе, 5-й км. Чернігів: тел.: (0462) 67-50-05; пр. Перемоги, 96; вул. Любецька, 2; Житомир: тел.: (0412) 42-10-09; вул. Театральна, 9/5; вул. Московська, 30; Вінниця: тел.: (0432) 55-40-40; вул. Київська, 146; Долина: Івано-Франківська обл., тел.: (03477) 2-70-94; вул. Чорновола, 18.

www.brain.com.ua

 **BRAIN**
COMPUTERS

© Корпорація Intel 2009. Усі права захищено. Інші назви та торгові марки є власністю своїх законних власників. Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі. *Intel, логотип Intel, Целерон, Целерон Інсайд, Центріно, Центріно Інсайд, Кор Інсайд, Intel, Intel Атом, Intel Атом Інсайд, Intel Кор, Intel Інсайд, Intel Вів, Intel віПро, Ітаніум, Ітаніум Інсайд, Pentium, Pentium Інсайд, Вів Інсайд, віПро Інсайд, Ксеон, Ксеон Інсайд є товарними знаками корпорації Intel в США та/або інших країнах. **Брейн ***Делюкс