

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№4
2010



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Не дай себе
подохнуть

SUPREME COMMANDER 2

Прикладная
гигантомания

ALIENS VS. PREDATOR

Межвидовые
отношения

МЕТРО

★2033★

FEAR THE FUTURE



НА ДИСКЕ:

- The Settlers 7: Paths to a Kingdom
- Deus Ex: Human Revolution
- Regnum

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ



HIS Radeon HD 5750 IceQ+



Packard Bell EasyNote
Butterfly S

www.shpil.com

подписной индекс - 01727

9 771609 900015



КОРОБКА РЕДУКТОРА

Жаль. Весна все-таки наступила.

Вот так всегда – только начнешь надеяться, что в климате, наконец, что-то переменялось. И летом, вместо набивших оскомину вылазок «на шашлыки» или «на пляж поваляться», планируешь посидеть с удочкой у проруби или устроить с друзьями марш-бросок на лыжах через ближайший лес... а тут весна такая – раз – и уже здесь. Все планы поломала...

В общем, в связи с этим печальным событием мы решили проигнорировать первоапрельские традиции. Не ищите в этом номере ни розыгрышей, ни приколов, ни даже шуток. Все максимально серьезно и по существу описываемых игр. Даже Khaj-Tosin был настолько удручен неожиданной сменой погоды, что ни в одной своей статье не вспомнил про красные тракторы. И это после того, как мы всей редакцией месяц потратили на то, чтоб найти в интернете тематическую рассылку.

Разработчики тоже сказали свое веское слово против весны, выпустив целую кучу интересных игр, прохождение которых поможет скоротать теплые денечки и не потерять эксклюзивный геймерский зеленовый загар, полученный за время сидения перед монитором. Да и сами игры намекают на то, что зимой лучше и интересней – Warhammer 40 000 Dawn of War II: Chaos Rising, в которой большая часть событий происходит на заледеневшей планете, Battlefield: Bad Company 2, дающий возможность побегать по морозу с автоматом наперевес, «Метро 2033», в котором на поверхности царит ядерная зима, и больше всего зашкаливает градус адреналина. Вот так вот игроведы показывают свою солидарность с нами.

Надеюсь, и вы нас поддержите в этом протесте против погоды и со всей серьезностью отнесетесь к журналу, безо всяких там шуточек. А если что-то в наших статьях покажется странным, необычным или невозможным – помните, мы подошли к его созданию максимально серьезно, как и положено готовить первоапрельский номер.

**Абсолютно Серьезный
BondD**



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Метро 2033. Страх и ужас в московском метрополитене 6
Napoleon: Total War. Амбициозный юноша из Аяччо 10
Battlefield: Bad Company 2. Хорошей компанией воевать веселей 14
Warhammer 40,000 Dawn of War II: Chaos Rising.
 О разработчиках и журналистах-телепатах 18

To play or not to play

Aliens vs Predator. Трое в космической лодке, не считая трупов 20
Фобос 1953. Природа страха 24
Alice in Wonderland. Страна чудес имеет таланты 26
Silent Hunter 5. Тише, деточка, не плачь, не утонет в лодке мяч 28
I'm Not Alone. Я такой один? 30
Supreme Commander 2. Когда РАЗМЕР имеет значение 36
Sonic & SEGA All-Stars Racing. Йожифилия 38
Alter Ego. Чисто английское убийство 40
Gratuitous Space Battles. Гоп-стопом по галактике 42
Казуалки. 44

Cell-O-fan

Адский гонщик. Прыжок в никуда 45
Трусишка и Матли. Полетаем? 45

Карман-и-я

The Red Star. Первый красноезвездный 46

Ждем-с

Brutal Universe: Last Line. Трудно быть богом? 48

Железный бум

Samsung Omnia LITE B7300. Omnia. Возвращение 50
Sony Ericsson Vivaz. Вива, Vivaz! 51
Packard Bell EasyNote Butterfly S. Бабочка со вкусом 52
His Radeon HD 5750 IceQ+. Холодный расчет 53
Plantronics Gamecom 777. Большой Ух 54

Клубничка

... и киберспортивный Олимп под ногами! 56

Columbia Brothers

Как Ангелы. 58
Римские каникулы. 59

Анимания

Мэри и Макс: правдивая история. 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

Р. S. 12-балльная система оценки игр:

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

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 4 (98), квітень 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. Краснопольський

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

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 23.03.2010.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
ТОВ «Новий друк»

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1.

тел./факс (8044) 425-12-54,

592-35-06

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня

ТОВ «Новий друк»



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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

**Україна, 04111, м. Київ,
вул. Щербаківа, 45-а**

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

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

Передплатний індекс – 23852

з DVD-дискон – 01727

A 3D rendered character of Amy Rose from the Sonic the Hedgehog series. She is a pink hedgehog with a large, voluminous pink quill hairstyle. She has large green eyes, a small black nose, and a wide, happy smile showing her red tongue. She is wearing a red, short-sleeved dress with a white collar and a white belt. She has white gloves and white shoes with red stripes. She is standing with her left leg slightly forward and her arms outstretched to the sides. The background is a light pink with faint, stylized outlines of other characters' faces.

SONIC
&
SEGA ALL-STARS
RACING

**МИСС
ШПИЛЬ!
апрель**

Маневр начал



В первом номере «Шпиля!» за этот год вы могли не только прочесть поздравление с Новым годом, но и узнать подробности о R.U.S.E. – необычной стратегии, в которой много места уделено тактике, маневрам уклонения и прочим мелочам, которых так не хватает другим стратегиям. Могли вы узнать и о том, что готовится она одновременно для PS3, Xbox 360 и PC, а вот теперь будете знать еще два интересных факта: первый – игра выйдет в свет 3 июня; второй – открытый бета-тест доступен уже сейчас.

Формула успеха



Кто не знает Codemasters, тот не знает игрового мира вообще. Ибо эта компания делает сплошь и рядом шедевры. Поэтому новый релиз и обещание в скором времени выпустить новую игрушку вселяет надежду на светлое и доброе будущее. Особенно, в фанатов гонок «Формулы-1», ибо на сей раз это будет F1 2010. Выйти игра должна уже в сентябре этого года, так что ждать осталось недолго. Из подробностей на данный момент известно, что сделана она будет на движке Colin McRae: Dirt и Race Driver: GRID, игроку придется рулить обширным автопарком и познакомиться с массой трек в разных уголках нашей маленькой планеты.

Новые миры



Опытный шпиелевец листает четвертый номер журнала с опаской – он знает, что на каждой странице его может поджидать прикол и подколка, а он поверит и будет ждать. Опытный шпиелевец доверяет, но иногда и проверяет. Потому что никто не может быть точно уверен, на самом ли деле разработчики игр тянут свои загребущие ручки к новым платформам, Mac OS X и Windows Phone 7, или это прикол «Шпиля!». Нет, дорогие наши читатели, это не прикол, это реальность: Microsoft объявила о поддержке ее средой XNA Game Studio в четвертой версии новой мобильной ОС (причем благодаря аппаратному 3D-ускорению игры будут выглядеть вполне себе ничего), а Valve всерьез намеревается портировать свои игры на «яблоню». Так что скоро у нас с вами расширится список достойных игровых платформ.

И вас вылечат



В конце прошлого года была анонсирована вторая часть похождения человека в костюме летучей мыши Batman Arkham Asylum 2, но дата выхода игры пока что так и не названа. Зато стало известно, что на сей раз мы

окажемся вне стен психиатрической клиники: безумцы, которые терроризировали врачей, вырвутся на свободу. К силам, несущим добро и справедливость, добавится небезызвестный Робин.

This is Vegas



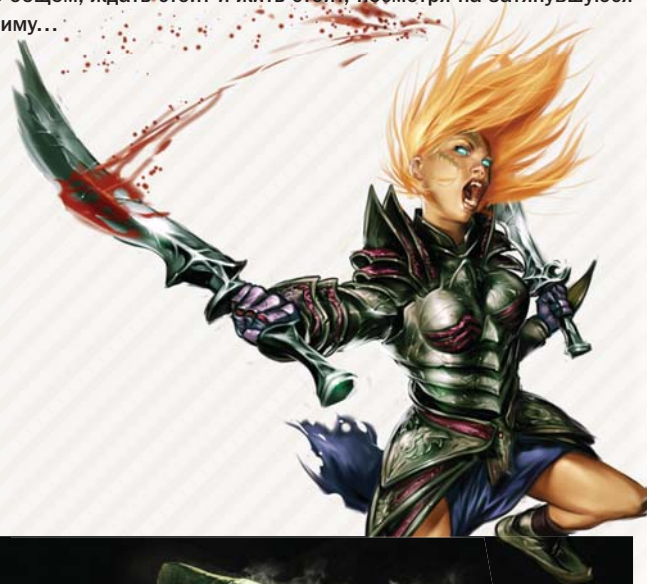
Если выход третьего «Фоллаута» стал для вас не всемирной трагедией, а смыслом жизни или чем-то в этом роде, вам непременно стоит знать, что уже в третьем квартале этого года выйдет Fallout: New Vegas. Игра перенесет вас в 2280 год, а события развернутся во всем известном горо-

де Лас-Вегас, коему повезло несколько больше (или меньше, это смотря с какой стороны посмотреть): ядерный заряд не упал прямо на головы жителей. К чему это привело – скоро увидите сами, причем и на ПК, и на консолях; как минимум, у игрока появится напарник, а персонажи станут красивее.



Драконы вечны

Поклонникам Divinity 2 нужно всего лишь дожить до сентября (а зарубежным и вовсе до лета), а потом в их жизни появится новый смысл и новый мир – «Divinity 2. Пламя мести». Новая часть игры принесет с собой более тридцати заданий, новые земли и новых персонажей. Витиеватые и неожиданные повороты сюжета откроют земли Ривеллона такими, какими они перед нами никогда не представляли, не говоря уже о долгожданной развязке противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. В общем, ждать стоит и жить стоит, несмотря на затянувшуюся зиму...



Секундочку, пожалуйста

Все на маевку! Мы требуем сделать 18 мая, а также последующие несколько дней, недель, а еще лучше месяцев выходными. Потому что в этот день выходит Split/Second, пропустить которую не в праве ни один истинный поклонник гонок. Если вы, как и Медведь Виталька, еще не отошли от зимней спячки и в упор не помните, что это такое, напоминаем: Split/Second – это убойная игра, реалисти-шоу, в которой игрок не просто может ездить по треку, но и вносить в его структуру существенные изменения и уничтожать оппонентов разными и зверскими методами.



СКОРО!

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЧЕМПИОНАТ COUNTER-STRIKE



СЛЕДИ ЗА НОВОСТЯМИ НА САЙТЕ WWW.SHPIIL.COM

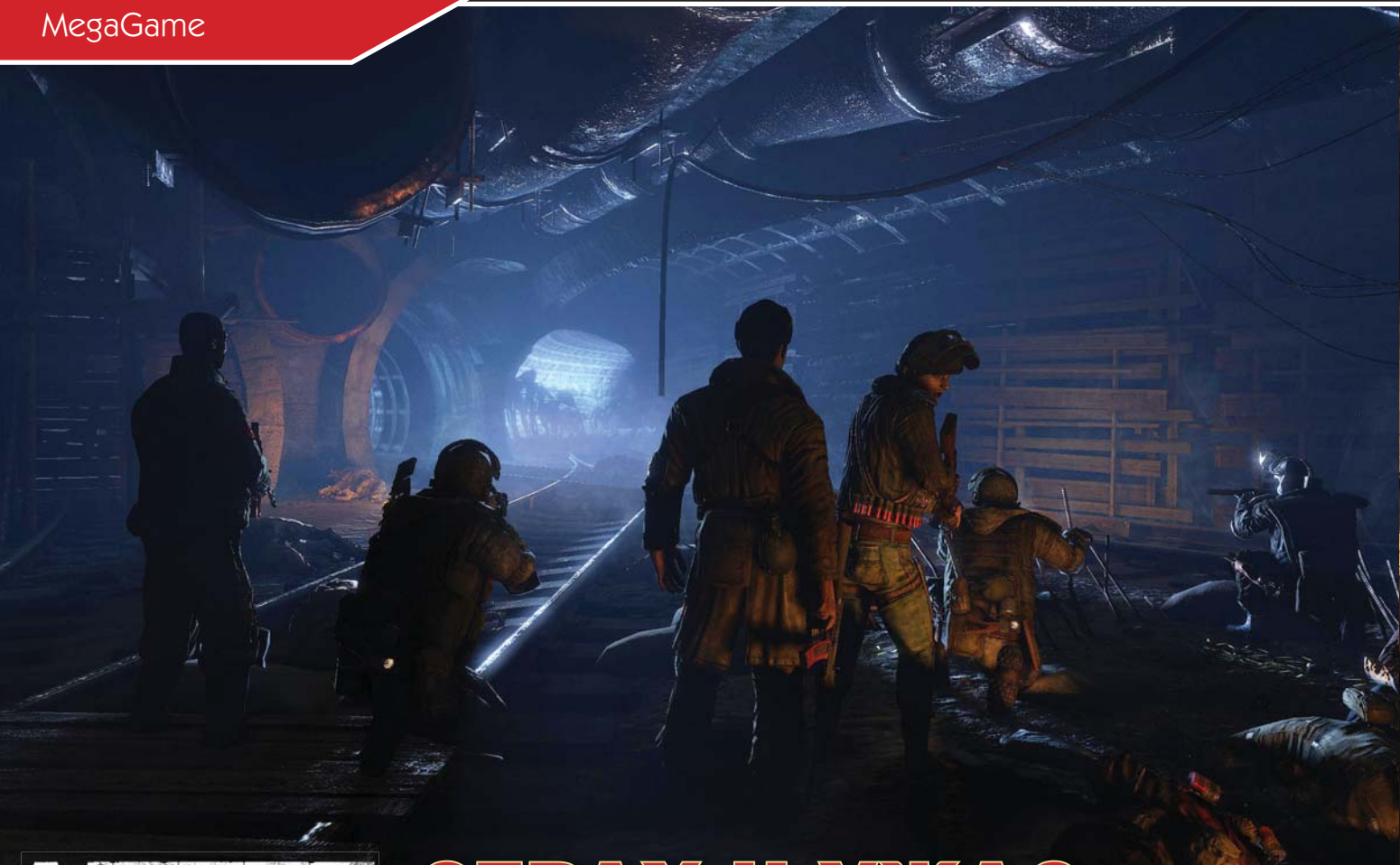


Beeline®

живи на яскравій стороні

Организаторы:

мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения



МЕТРО
★2033★

СТРАХ И УЖАС В МОСКОВСКОМ МЕТРОПОЛИТЕНЕ

Жанр:

action, shooter

www.metro2033game.com

Разработчик:

4A Games

www.4a-games.com

Издатель: THQ

www.thq.com

Издатель у нас:

Akella

www.akella.ru

Системные требования:

Процессор 3 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамяти



PG 1X360

Первое ощущение, какое испытывает человек, впервые попавший в московское метро – это растерянность и страх. Серьезно: там столько линий, столько станций, да еще и с кольцевыми и линейными разборами не так уж и просто. Сами станции тоже не подарок – по сравнению с киевскими они просто огромные. К тому же, люди там носятся толпами, с такой скоростью, что чувствуешь себя уже даже не песчинкой в океане, а чем-то еще более мелким.

Но если вдуматься, то москвичам так повезло намного больше, чем нам. Во-первых, из-за уже упомянутого размера самих станций и их большого количества там может поместиться намного больше людей. Во-вторых, метро у них залегает намного глубже, а значит – шансов выжить во время катастрофы намного больше. У нас же того и гляди – какой-нибудь новопо-строенный дом рухнет прямо на проезжающий поезд. Суммарные размеры метро и то, сколько времени в нем проводят москвичи, также играют свою нема-

ловажную роль. Короче, как ни крути, а московское метро – это идеальный бункер и место дислокации в случае войны, атаки пришельцев или какой-то другой техногенной катастрофы.

Так что задумку романа «Метро 2033» вряд ли можно назвать удивительным явлением – такая аналогия сама по себе напрашивается. Хотя таланта автору не занимать – пусть местами он и оперирует штампами, но все равно следить за событиями очень интересно. Но самое интересное в книге – не сюжет, и не герои, и даже не то, как бурно развиваются события, а то, насколько заточена книга под создание игры. Как будто бы автор написал идеальный сюжет и идеальный мир для идеальной игры. Ну, разве что концовка у книги одна, а современные игры требуют нескольких вариантов окончания.

В общем, даже те, кто живет в танке, кто не слышал новостей и решил, что в честь первого апреля «Шпиль!» начал активно описывать книги, могли догадаться, что речь пойдет о игре,

созданной по бестселлеру «Метро 2033». Кстати, именно так и называется игра. Неоригинально, зато емко и вполне логично.

Природа страха

Не менее логично и то, что события в игре развиваются так же, как и в книге. Разработчики игры не стали долго крутить нам нервы, а просто качественно перенесли сюжет в игру, за что им большое спасибо. Ведь шаг в сторону – это не только расстрел от самых «завзятых» фанатов, но и высокие шансы запутаться в повествовании еще на этапе создания игры, не говоря уже об игроке, который банально может не понять, в чем вся соль истории.

К тому же, развитый сюжет стал одним из самых веских преимуществ «Метро 2033», ведь шутеры и экшены зачастую не могут похвастаться этим. Редкая птица, которую явно долгое время тренировали долетать до середины Днепра. Вторым преимуществом, которое досталось игре в наследство от книги, стали диалоги. Точнее даже не так –



не диалоги, а повышенная болтливость персонажей, причем не только квестовых, но и вообще. Почти половина из них – не безмолвные куклы, а вполне себе живые люди, которым есть, что сказать и вам, и остальным жителям метрополитена. Первое время удивленно оглядываешься по сторонам, слыша голоса, ругань и, что уж правду скрывать, многочисленные маты в ответ «мы на этой неделе мясу уже ели», вот какой-то папаша учит рисовать ребенка домик, чтобы показать его маме, когда та вернется. И ты понимаешь – вряд ли она вернется, по крайней мере, вряд ли вернется живой... Такая вот суровая действительность, которую ты с первых моментов игры ощущаешь каждой клеточкой тела.

О впечатлениях жизни в метро можно говорить долго – жизнь тут явно не легкая. Вот ребенок просит крышку, получая в ответ «мы на этой неделе мясу уже ели», вот какой-то папаша учит рисовать ребенка домик, чтобы показать его маме, когда та вернется. И ты понимаешь – вряд ли она вернется, по крайней мере, вряд ли вернется живой... Такая вот суровая действительность, которую ты с первых моментов игры ощущаешь каждой клеточкой тела.

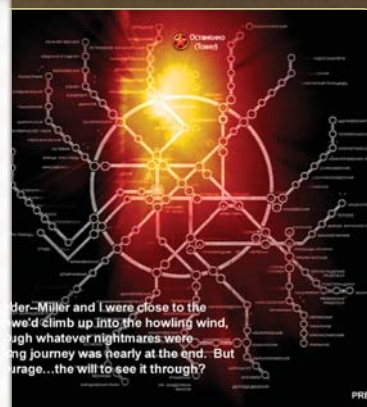
Впрочем, большую часть времени мы проведем вовсе

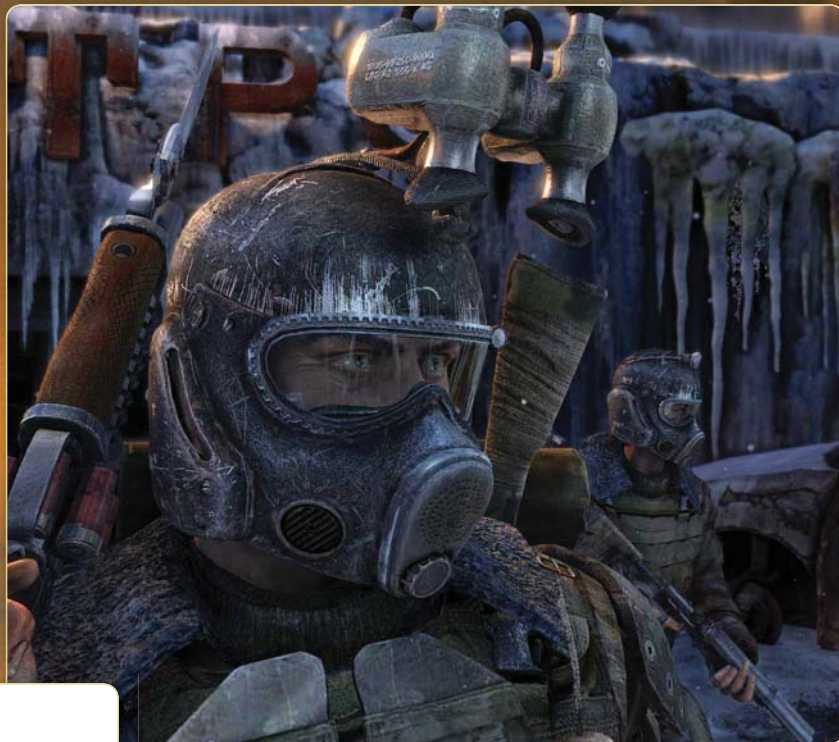
не на относительно мирных и тихих станциях метро, а в переходах, туннелях, на полуразрушенных и заброшенных мостах и перегонах. Вот тут бы стоило рассказать, что многие монстры выглядят как клонированные, ведут себя достаточно однообразно и предсказуемо, но... но, блин, это замечание пришло на ум уже во время написания текста, а когда играешь – это все побоку. Игра выжимает из тебя адреналин похлеще «Халвы» и «Дума» – сначала из кожи, потом из мышц, потом из мозга костей... минут 10-20 в переходе, и вы, как и герои игры, будете разговаривать матом, извергая проклятия на голову куда-то запропастившегося Бурбона в тот самый момент, когда на вас летит толпа монстров, на недоверчивых жителей станции, которые не спешат вам открывать, на дробовик, который какого-то черта клинит... те краткие мгновения, которые будут уходить на перезарядку, покажутся вечностью, за которую успеешь вспомнить всех родичей вот этой вот самой твари до десятого колена, проклясть все вокруг и помолиться всем известным богам. Вот вроде бы и понимаешь, что это все игра, но подсознание



вкуче с адреналином работают против этого понимания.

Но весь этот страх, все это ощущение кажется детскими игрушками, когда оказываешься на поверхности, в самом городе, полуразрушенном и населенном тварями так, что туннели начинают казаться спокойной вечерней прогулкой. Сказать, что тут приходится быть настороже – ничего не сказать. Ощущение на самом деле непередаваемое: ты озираешься на каждый звук, а их тут дофига, боишься собственного дыхания и похрустывающих под ногами досок, случайно отлетевшей от стены пули, шарахаешься от собственного напарника и своей же тени. Что уж говорить о моментах, когда оказываешься в темноте и заводишь фонарик – сердце не то, что в пятки уходит, оно стучится к соседям этажом ниже и просит там политического убежища часов эдак на 10-12. Почему именно на это время? Увы, но





именно столько занимает полное прохождение «Метро 2033». Мало, очень мало. Но эти часы будут настолько запоминающимися, что мало не покажется. К тому же, игра просит, нет – требует повторного прохождения, ибо концовок у нее несколько. Да, придется идти уже пройденными путями, но к адреналину и страху привыкнуть невозможно, к тому же, монстры нападают всегда неожиданно.

Хороший парень, и больше ничего?

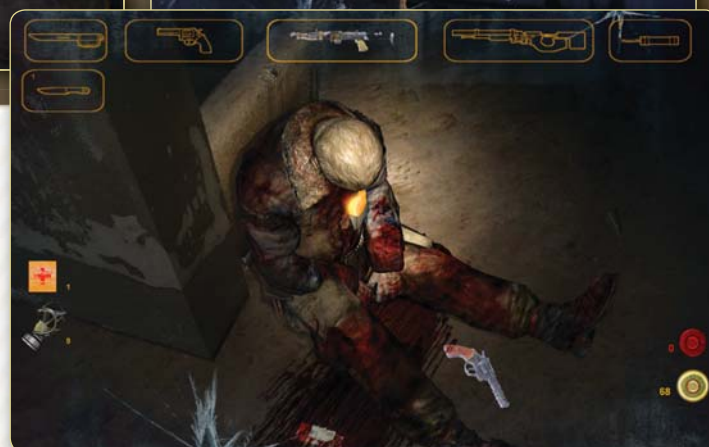
Но давайте на секундочку оторвемся от монстров и страха, а то мне уже до инфаркта недалеко, а судя по поведению кошки, новая доза валерьянки мне не грозит. Главный герой игры – Артем, такой себе хороший парень, которому все доверяют, в которого верят. Почему? Ну, он старается помочь окружающим, переводит старушек через дорогу, активно (иногда вруко-

пашку или ножом, если у вас закончатся патроны) убивает «рядовых монстров», спасает своих товарищей от нападения Черных и в проклятых местах. Последнее, правда, нельзя назвать заслугой самого Артема – просто у него врожденный «талант», он непробиваем для аномалий. Это не значит, что пока остальные будут терять сознание и умирать, вы будете спокойно идти дальше – нет, страшно будет, будет необычно, будет психоделично, это означает только то, что у вас есть шансы спастись самому и помочь товарищам. Вообще, такие моменты сильно подбавляют жару в общий котелок, хотя спасением от однообразия их не назовешь. Потому что его нет. Как ни странно, но в «Метро 2033» не устаешь от убийства монстров – свою немалую роль играет атмосфера, которую сейчас редко в какой игре встретишь.

Что такое атмосфера в игре? В данном случае, это не только игра теней, темнота и полутьма, неожиданно напавший монстр или странная жижа под ногами, это необходимость следить не только за уровнем здоровья и патронами, но и за зарядом фонаря, и, что едва ли не самое важное, за оставшимися фильтрами для респиратора. Это еще и редкие песни под гитару на станциях, это

сбивчивое дыхание главного героя, это капающая с потолка вода, бурлящие звуки где-то в туннелях, это шипение и грохот в трубах, это рычание приближающегося монстра, это маты, которые выдают, что рядом есть живые люди... Все это нагнетает атмосферу бешеными темпами, не дает расслабиться ни на секунду, не говоря уже о том, что надо постоянно думать, сколько у тебя осталось патронов, и где их взять, когда они закончатся (надо искать нычки, обыскивать найденные трупы людей, шкафы, ящики), и самое важное – что делать, когда на тебя летит с десятков тварей, а тебе уже нечем отстреливаться, и остается только отбиваться ножом, еле справляясь с нарастающей паникой, страхом и желанием во весь голос крикнуть, чтобы хоть кто-то пришел тебе на помощь.

Не менее, чем нехватка амуниции и все прочее вышеописанное, на психику давит система сохранения: игра автоматически сейвится на чекпойнтах, и в случае смерти главного героя приходится начинать все с определенной точки. Расставлены они достаточно умело, но далеко не с учетом потребностей трясущегося от страха и напряжения новичка. Им придется в «Метро 2033» достаточно тяжело даже на минимальном уровне сложности.



Игра требует уверенной руки и спокойствия – запущенная в воздух нервная очередь или даже несколько выпущенных пуль могут стоить вам жизни. И все это – в условиях, когда на вас летит толпа монстров. Тут даже у достаточно опытного человека со здоровой психикой поджилки трястись могут начать, хорошо еще, что монстры не действуют в команде и не прячутся по укрытиям. Впрочем, это вовсе не означает, что все ваши противники будут тупыми как пробка хищниками – периодически вам придется отстреливать не только тварей и homo novus, но и воинственно настроенных сапиенсов, которые как раз любят и укрытия, и все прочие атрибуты разумной пальбы.

Мда, как видите, отрываться от страха у меня не очень получается – что называется, до сих пор под впечатлением. Малость высвобождаясь из-под его влияния, скажу, что хорош в игре не только звук, но и графика с поддержкой DX11. Излишним эстетизмом, правда, игра не страдает, так что те, кто играет только ради графики, пусть идут лесом и продолжают терять в своей жизни все самое лучшее, а остальные вполне оценят старания художников – причем не только в дизайне уровней, но и при создании людей, монстров и неба. Набегавшись по темным

и мрачным туннелям метро, на него смотришь как на что-то божественное, особенное... Правда, с мимикой у человека (впрочем, у монстров тоже) не очень хорошо дела обстоят, но это с лихвой заменяется эмоциональной и живой озвучкой, которой может позавидовать любой другой проект. Причем хороша она не только в процессе игры, но и в скриптовых вставках-роликах, коих тут достаточно немало.

Господа пассажиры! Летайте самолетами нашего метрополитена! Наш метрополитен – самый метрополитенистый метрополитен в мире!

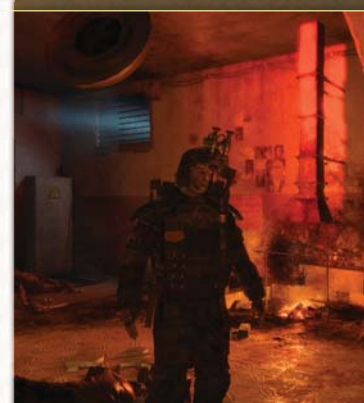
Ну что тут сказать? Игра не только оправдала все возложенные на нее надежды, но и даже с лихвой превзошла их. Сложно поверить, что перед нами коридорный шутер, в котором нет ни серьезной разветвленности сюжета, ни большого количества побочных квестов, ни свободного путешествия по бескрайнему миру, ни отстрела тварей в этом бескрайней мире собственно только ради самого отстрела, ни даже какого-нибудь замшелого РПГ-элементишки! Казалось бы, такие игры – ничто, они никому толком не интересны, скучны и однообразны.

Но только «казалось». Потому что атмосфера решает

все, более того, атмосфера это «все» рвет на куски и сшивает заново в новую картинку, оторваться от созерцания которой нет ни одного шанса. «Метро 2033» играет на одной из самых примитивных и древних эмоций, на страхе, и выигрывает у всех прочих игр, разработчики которых часто забывают об эмоциональной составляющей своих проектов, делая ставку на разум и красочность процесса. Нет, я вовсе не хочу сказать, что убийство тут выглядит просто, оно ничем не уступает по мясистиости корифеям жанра, просто все это сливается в одно единое целое, разделить на части которое очень и очень непросто.

Вердикт тут может быть только один: «Метро 2033» – это «обязательная программа», это игра, которую пропустить просто нельзя.

Noir



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

ОЦЕНКА 12+

«Революция – это идея, нашедшая свои штыки»

Наполеон Бонапарт



NAPOLEON TOTAL WAR

АМБИЦИОЗНЫЙ ЮНОША ИЗ АЯЧЧО

Жанр:
strategy (real-time/turn-based), addon
www.totalwar.com/napoleon

Разработчик:
The Creative Assembly
www.creative-assembly.co.uk

Издатель:
SEGA
www.sega.com

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



По бескрайнему полю, укрытому густой пеленой тумана, прокатился рассветный луч солнца. Прохладный утренний ветер развивал густые травы, осыпая сверкающими каплями росы землю. Оливковые деревья, усыпанные спелыми плодами, покачиваясь под дуновением Тирренского бриза, мелодично поскрипывали, волшебнo увенчивая симфонию прекрасного итальянского утра.

Спустя мгновение, ветер, кроме своего обычного мягкого шума, донес высокую духовую ноту. Земля еле ощутило начала вибрировать под шагом приближающейся армии, и тут же стала узнаваемой доносящаяся из-за горизонта мелодия французского военного марша – «Марсельезы».

Шагающее войско выделялось изысканными костюмами, а ведь совсем недавно основная часть пехотинцев напоминала скорее сборище уличных оборванцев. Все стремительно преобразовалось с приходом новой власти. Отряды следовали указаниям своих офицеров предельно внимательно. Генералы трусцой скакали на лошадях, то и дело подстегивая отстающих и вялых. Позади всех, рассматривая властным взором пейзаж, вер-

хом на удивительной красоте белом скакуне замыкал процессию Наполеон Бонапарт.

«Удивительно, – подумал он, – всего пару месяцев назад о них отзывались, как о неисправимых алкоголиках и ворах. Вот какие блестящие результаты дает дисциплина, подкрепленная парой-тройкой расстрелов непокорных. Полагаю, ничего страшного нет и в том, что я, не дождавшись поставки нового снаряжения, решил наступать. Нам необходимо во что бы то ни стало заставить противника врасплох. Ведь известно, что главное – это победа. Моя Победа», – усмехнулся будущий Великий Император.

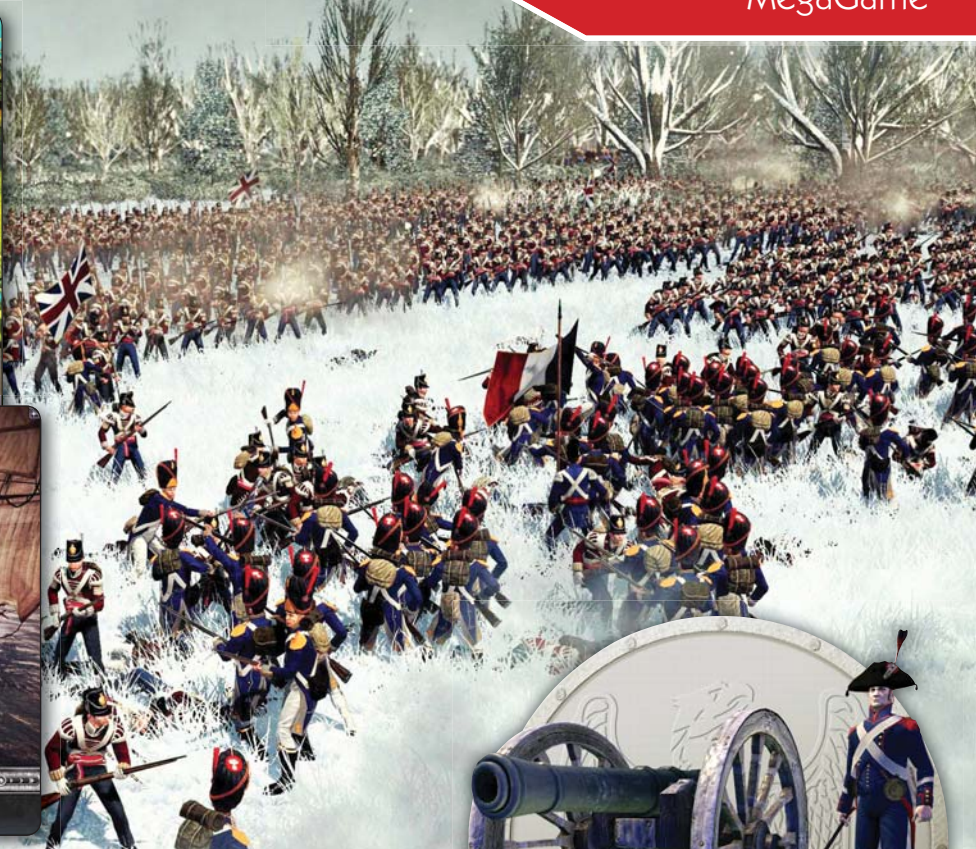
Внезапно кавалерия, возглавляющая колонну, затрубила тревожную ноту сигнала мобилизации войск. Моментально был отдан приказ о построении в исходные позиции. Девятитысячная французская армия, в полтора раза превышающая численность врага, буквально через пару минут уже палила залпами ружей и пушек по позициям противника. Крепко веря в идеалы революции, каждый солдат сражался яростно и бесстрашно, внося свою лепту в победу и обращая противника в бегство.

Подавленный количеством враг, отбиваясь, как загнанное стадо животных, не успев даже понять, что произошло, был окружен кавалерией с тыла и пехотой по правому флангу. Слаженности и целостности действий в этот же момент пришел конец. В суматохе некоторые безуспешно попытались бежать. Видя неизбежность фиаско, главнокомандующий отдал приказ к отступлению.

Именно так в 1796 году начался победный ход Наполеона по миру. Франция, уступая с точки зрения материального положения армии, одерживала победу за победой именно благодаря тактическому гению Бонапарта.

Много крови было пролито в те годы, но, тем не менее, это время навсегда осталось символом красивых идеалов и широких жестов. Невероятный интерес к искусству, новым технологиям и научным открытиям, зарождение принципиально новых взглядов стимулировали стремительное развитие всех отраслей жизни.

Спустя два века изменилось практически все, изменился весь мир, и наше поколение разительно отличается от персон, живших в те годы. Знания во всех отраслях наук приумножились в несколько



раз, а их доступность привела к тому, что нынешний старшеклассник смог бы с легкостью состязаться в знаниях, скажем, математики, с профессорами 18-19 веков. Никто уже не сражается на дуэлях из-за оскорблений, предпочитая жалобы и суды. Бытие стало намного спокойнее, сформировав сложнейшую структуру ячеек общества, подчинив сумбурные нравы власти денег.

Несмотря на все это, многотысячные битвы господ в париках и панталонах, вооруженных примитивными винтовками, и теперь способны вызвать восторг. Рутинные будни нуждаются в ярком развлечении, в чем нам и помогают игры. В данном случае я говорю о замечательном дополнении к недавно вышедшей Empire: Total War, которое носит гордое имя Napoleon: Total War.

Серия «Тотальной Войны» стартовала в 2000 году, став за десять лет неподражаемым гигантом индустрии. Первые две игры, Shogun: Total War (Япония 1530-1630 годов) и Medieval: Total War (средневековая Европа 1095-1453), создавались на двухмерном движке. Особенностью обоих стало тактическое ведение исторически достоверных битв, при участии многотысячных армий. Проект привлек не только геймеров, но и людей, ранее далеких от виртуальности, но за-

интересованных историей. И не удивительно – изучать ход эпических сражений прошлого куда увлекательней, имея визуальную модель событий и возможность управлять войсками самостоятельно, чем вычитывая сухие факты из книг.

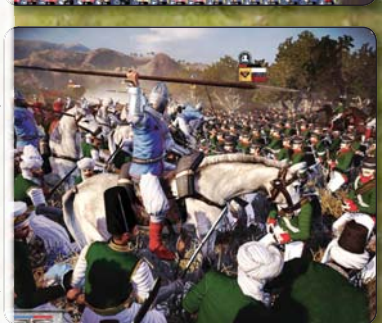
Продолжения, Rome: Total War (Рим, 280 год до нашей эры – 14 год нашей эры), Medieval II: Total War (1080-1600 гг.), Empire: Total War (колониальные войны 1700-1799 гг.), эволюционируя, становились с каждым разом лучше, сохраняя традиции жанра и трепетную любовь к мелочам английской студии разработчиков The Creative Assembly.

Новая часть серии, основанная на войнах 1796-1815 годов, помимо походов Наполеона, хронологически собранных в кампании, включает в себя режим игры «Сражения», в котором у нас появляется возможность одержать победу во всех интересующих нас битвах. Основная кампания состоит из четырех этапов. Начинается она в Италии, 1796-1797 годов, откуда Бонапарт победным маршем уверенно ставит на колени пустыню фараонов – Египет 1798-1800, после чего сжигает Европу 1805-1812 годов и терпит фатальное поражение под Ватерлоо 18 июня 1815. Кроме этого, мы можем взять под свой контроль страны

коалиции – Австрию, Великобританию, Пруссию и Россию.

Игровой процесс включает в себя два режима – сражения, происходящие в реальном времени, и пошаговый режим контроля территорий и перемещения войск. В игре в общей сумме присутствует около 320 видов юнитов, что делает каждую стычку на поле брани исторически достоверной и уникальной. Что уж тут говорить, разработчики – настоящие фанаты своего дела, и даже заимствовали для проектировки моделей кораблей оригиналы чертежей из английского музея кораблестроения.

Пошаговый элемент игры включает в себя также развитие инфраструктуры, постройку зданий в городах, улучшение дорог и исследование в разных областях науки. Важным элементом выступает и дипломатия: ведя переговоры, заключая торговые сделки, подкупая врагов, мы устанавливаем рамки политического влияния, укрепляя материальное положение своей страны. Захват вражеских поселений также станет доходным делом, ведь с жителей завоеванной местности можно собрать высокую дань, обогатив казну отчины. Отодвинув же линию фронта от мирных поселений, весьма уместным ста-





нет переоборудование казарм в театры и банки.

Режим сражения проходит в традиционной форме серии Total War. Мы контролируем полк, разделенный на роты. Основными задачами тут становится занятие выгодных положений на поле боя и контроль хрупкого баланса нападения и защиты, которые, собственно, и формируют тактику ведения боя. К примеру, выгодно расположенная пара пушек, имея высочайшую дальность выстрела, способна наносить повреждения противнику с большого расстояния, подрывая боевой дух наступающего недруга. А умелое наступление кавалерией по флангу, заставшее пехоту врасплох, с минимальными потерями разгромит крайне опасную боевую единицу. И наоборот, вовремя выставленные штыки ружей станут фатальным концом для вражеских конных войск.

Морские сражения включают в себя управление флотом до 20 кораблей, каждый из которых имеет на борту экипаж, нуждающийся в правильной комплектации и высоком моральном духе. Покоряя водную стихию, мы можем использовать для умерщвления противника различные виды снарядов, такие как картечь, ядра и кнппели.

Модернизированный графический движок обеспечивает прекрасное графическое оформление всего происходящего. Поддержка шейдеров третьей

версии и современная система освещения придают происходящему неповторимый реализм. Такие эффекты, как дым, взрывы, погодные условия, выполнены более чем достойно, тем самым гармонично дополняя картину противостояния безукоризненно прорисованных войск. Говоря о морских боях, можно добавить к описанной выше картине разве что разбивающиеся о корму волны, разлетающиеся на миллионы брызг и многопушечные залпы бортовых орудий, крошащие крепкие палубы и мачты, как картон.

Подводя итог своего повествования, могу сказать лишь, что основные принципы культовой игры остались неизменны: перед нами все тот же старый добрый Total War. Поэтому фанаты серии с легкостью поведут войска к победе, управляя ими в знакомой удобной среде. Как в поистине опытный, отшлифованный временем проект, изменения в Napoleon вносились студией The Creative Assembly очень бережно, делая его более развитым, и в то же время, заботясь о простоте обучения игре и общей эргономичности. Посе-

му, даже тем, кто лишь косвенно успел ознакомиться с серией или же не играл вообще, разобраться будет просто и интересно. Обучение, параллельно с пояснением основ ведения боя, повествует о биографии Великого Императора, вводя игрока, так сказать, в сюжет.

Перед нами одна из игр, в которую стоит поиграть каждому. Она ставит перед игроком интересные задачи, с постепенно нарастающей сложностью, выполняя которые можно отлично развить логическое мышление. Когда же вы достаточно потренируетесь, сражаясь с искусственным интеллектом, который, к слову, весьма силен, сетевой режим не позволит вам завязать с вечерами войн 19 века еще, по меньшей мере, неделю.

**Евгений Кононко
aka BadHabit**

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

ОЦЕНКА

11



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 (апрель)*

1. Какая из систем 2.1 имеет самые маленькие габариты?

- а) Edifier R102
- б) Edifier M1350
- в) Edifier MP300

2. Сколько систем 2.1 в ассортименте Edifier имеют беспроводный пульт ДУ?

- а) 3
- б) 6
- в) 8

3. Какая система 2.1 имеет в своем сабвуфере самый большой динамик?

- а) Edifier R401
- б) Edifier S730
- в) Edifier S530

4. Сколько и какие из моделей 2.1 имеют два (проводный и беспроводный) пульта ДУ?

- а) 3
- б) 2
- в) 5

5. Сколько и какие из моделей 2.1 имеют встроенный FM-тюнер?

- а) 1
- б) 4
- в) 3

Итоги этого тура будут опубликованы в июньском номере журнала «ШПИЛЬ!»

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!



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

ХОРОШЕЙ КОМПАНИЕЙ ВОЕВАТЬ ВЕСЕЛЕЙ

Жанр:

shooter

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

Разработчик:

DICE

www.dice.se

Издатель:

Electronic Arts

www.ea.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати

10 Гб HDD



PC | X360 | PS3

History

История эта началась давно, еще во времена Второй мировой войны. Нацистская Германия всеми силами пыталась создать ультимативное оружие, тратя невероятное количество ресурсов и сил на исследования в различных областях науки. Япония тоже не стояла в стороне – их ученые работали над собственным проектом сверхоружия. Даже когда Германия была повержена, они не оставили надежды на победу, удвоив свои усилия и стараясь успеть закончить проект до нападения Союзных войск, чтобы показать всем миямотину мать. И показали бы, не будь у нас на их секретном объекте своего человека. Только благодаря ему наши узнали, что супероружие практически закончено и, отправив группу командос и ученых, сорвали проект «Аврора» на стадии испытаний. В итоге, Япония капитулировала, не в силах противопоставить что-нибудь атомной бомбе. Казалось бы, на этом история могла бы закончиться, но на самом деле все только начиналось...

Briefing

Война с Германией некоторых ослабила, а некоторых закалила. Бывшие союзники стали врагами – каждый из них боял

ся получить удар в спину. Гонка вооружений и холодная война вылились в расширение СССР. Медленно, но верно, страна за страной «красная чума» коммунизма подбиралась к нашим границам. То «народная революция», то «гуманитарная помощь братскому народу», то «урегулирование межнационального конфликта» – раз попав в страну, СССР поглощал ее, превращая в очередную республику.

Мы тоже не спали: командование проводило операции различной степени секретности то в одной части мира, то в другой. Ничего особенного – просто поддерживали свои войска в боевом тонусе. А вот с миссии на Чукотке заварилась каша. Нашу бригаду забросили туда для поддержки разведывательной операции. Но так как основная команда провалилась, пришлось уносить оттуда ноги... много ног солдат противника, так как выбирались мы оттуда с боем. В итоге, расстреляв все, что двигалось, подорвав все, что не расстреливалось, и расстреляв на всякий случай все, что не удавалось взорвать, мы выбрались целы-целехоньки, да еще и прихватили неведомую фиговию, найденную по ходу миссии.

Вернувшись на базу, мы узнали, что дело пахнет проектом

«Аврора», и русские, видимо, решили воссоздать японское супероружие. А так как разглашать ситуацию командование не хотело, то нас решили угробить, отправив распутывать супероружейные проблемы вместо спецподразделений. Мы, конечно, хотели бы разехаться по домам, но перспектива похвастать перед родственниками, что дослужился до спецподразделения, так сильно грела душу... так сильно, прям мозги отключились из-за перегрева, и мы согласились.

Drop-off

В поисках ниточек, ведущих к тем, кто возобновил секретный проект, наша компания немало поколесила по свету. Тропические джунгли, заснеженные горы, жаркие и ослепляюще-солнечные пустыни, холмистая средняя полоса – красота неопишная. В такое путешествие нужно было бы отправляться не с автоматом XM8, а с автоматическим фотоаппаратом, чтобы запечатлеть самые живописные пейзажи. Правда, во время боя вся эта красота скорее создает проблемы, чем радует – солнечный зайчик, попавший в оптический прицел, слепит глаза, ледяная поэмка в заснеженных районах, как и песчаная пыль



в пустыне, мешает прицелиться и может полностью скрыть противника от глаз, ветви деревьев и кустов тоже могут существенно ограничивать обзор. Густые заросли, речные камыши и городские улочки могут таить в себе не только древние тайны, но и отряд врага с вполне себе современным оружием.

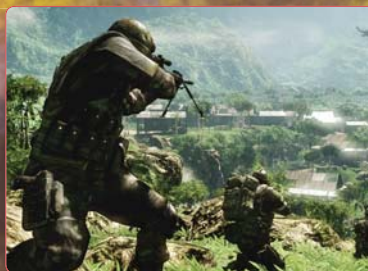
В таких ситуациях спасает слух – если слон ухи не оттоптал, то можно услышать, как противник переругивается, сидя в засаде, или патруль сообщает о состоянии дел на базу. Да и во время жаркой перестрелки можно услышать, откуда палит спрятавшийся противник, или по крикам «Мы в пятой точке» определить его местоположение. Иногда, правда, появляются проблемы – например, напарники разболтаются о кино или еще какой-то ерунде, да еще и не шепотом, а в полный голос, заглушая все вокруг. Или радиоприемник в пустом бараче заставит поволноваться – кто ж там такой живучий, что выдержал три заряда из подствольника? Или в бою рядом граната жახнет так, что потом еще минуту в ушах свистит, и происходящее вокруг слышно как из унитаза, это помимо того, что все зенки грязью залепит, и ребра болят.

Хорошо хоть обмундирование у нас мощное – при ранении

достаточно уйти с линии огня и отсидеться немного, чтобы восстановилось здоровье.

Жаль, при смертельном ранении такая регенерация не работает: умер – значит, все, прощай жестокий мир. Правда, один нюанс заставляет меня раздумывать на тему: являются ли людьми мои товарищи по отряду? В то время как пара удачных выстрелов снайпера, очередь из пулемета или несколько упавших поблизости гранат могут отправить меня к праотцам, они, как ни в чем не бывало, стоят под градом пуль и живо вскакивают после прямого попадания из РПГ. Таких издевательств даже вражеские танки не выдерживают, а им хоть бы хны.

Кстати, о танках. В честь такой сложной операции нам даже дали покататься на них, а также на всякой разной другой технике. Рулить военными железяками непривычно – уж больно резкие они в управлении, но неслабая мощь вооружения, обычно установленного на них, не заставляет



сомневаться в том, садиться за руль/штурвал железяки цвета хаки или нет. Танк, конечно, рулит своей мощностью, но лично мне больше по душе пришлось штурмовая лодка с установленным гранатометом и джип. С его помощью можно зачищать территорию далеко вперед, снося деревья, разметая доты и обрушивая целые поселки. Просто вакханалия разрушения в высокой концентрации.

Правда, враги тоже не промах – по возможности стараются накрыть нас тяжелым оружием, подгоняли бронетехнику, вертолеты. Да и пехота у них не промах: знает, когда надо спрятаться, как незаметней подобраться, чтобы неожиданно напасть, умеет стрелять на подавление и прикрывать товарищей, выполняющих важную миссию. Хотя до слаженности нашей команды им все же далеко. А особенно нас позабавили русские. Притом что разговаривают они вполне четко и связно, но какие песни у них по радио крутят странные (разные боевые команды и метеосводки под попсовенькую музыку), а какая у них письменная грамотность – просто закачаешься, я даже на борту «Мрии» (АН-225) пару фотографий этого безобразия сделал, чтоб знакомым иммигрантам показать.

Evacuation point

Конечно, все наши перипетии и путешествия были бы бессмысленны, если бы мы не расстроили планы полковника Кирилленко и не обезвредили восстановленное им супероружие, оказавшись в итоге на просторных степях. И хоть уничтожить оборонную систему США не удалось, сигнал к наступлению был дан. Конечно, мы планировали, что эта миссия будет самой-самой распоследней, и после нее мы вернемся домой, к своим семьям. Но Советы перешли к активным действиям, наступая через Аляску и Канаду, а значит, домой мы вернемся не скоро, по крайней мере, не раньше, чем отстоим свою свободу.

Relocation

Вот так ненавязчиво DICE подводит нас к мультиплеерным баталиям, происходящим на границах развернувшегося конфликта. Большую часть информации о сетевых сражениях можно узнать из обзора мультиплеерной беты, опубликованного в прошлом номере. Только тогда был один режим игры и одна карта. А сейчас доступно десять карт и еще три режима. Conquest, в котором для победы команды должны захватывать флаги и уничтожать противника, стараясь довести количест-

во их респаун-тикетов до нуля. Если одна из команд захватила больше половины флагов, то количество тикетов второй начинает самостоятельно снижаться. Squad Deathmatch – четыре отряда сходятся в схватке, на карте есть один БМП (хорошее подспорье), побеждает отряд, набравший пятнадцать убийств. Squad Rush – фактически, дуэль отрядов, без техники и с всего двумя целями для защиты/уничтожения.

Rest

Ну что ж, DICE сделали ход конем, поставив под сомнение первенство Modern Warfare 2 в нише сетевых шутеров, а также предложив не менее интересный, хотя и более предсказуемый по сюжету кампайн. Время рассудит, кто из них сильнее и кто в итоге завоюет звание самого-самого. Нам же от такого противостояния только лучше – ведь у разработчиков есть стимул приложить максимум усилий при разработке следующей игры в серии, а значит, в будущем мы можем ожидать еще большего прогресса и еще больше фана от прохождения кампайна и рубилова в мультиплеере, хотя его и сейчас выше крыши.

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

ОЦЕНКА 11



КОНКУРС

Как и было обещано, публикуем итоги
совместного со студией Disney конкурса
по фильму «Алиса в Стране Чудес»

**Призы с символикой
«Алисы в Стране Чудес»,
а также почетные звания
заядлых киноманов достаются:**

КЕПКИ

Владислав Мастеров, Одесса
Заворотний Алексей, Днепропетровск
Ильченко Артём, Киев
Хомета Людмила, Золотоноша
Михаил Головин, Запорожье

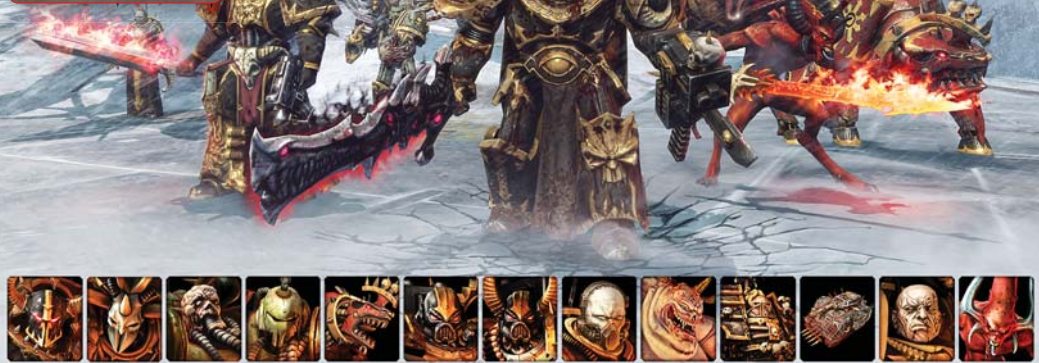
КОВРИКИ

Головченко Александр, Киев
Анна Барановская, Киев
Карионова Надежда, Канев
Федоришин Олег, Днепропетровск
Миша Стукало, Киев

Disney
**АЛІСА
В
КРАЇНІ ЧУДЕС**



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



«...хотя по-настоящему остро ощущается отсутствие одной конкретной расы – Хаоса»
Моя же статья по DoW2

О РАЗРАБОТЧИКАХ И ЖУРНАЛИСТАХ-ТЕЛЕПАТАХ

Жанр:
RTS
www.dawnofwar2.com

Разработчик:
Relic
www.relic.com

Издатель:
THQ
www.thq-games.com

Издатель у нас:
Akella
www.akella.ru

Системные требования:
Процессор 1,6 ГГц
2 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти
6 Гб HDD



Год назад винчестеры наших компов порадовала отличная вещь – Dawn of War 2. Игра покоряла превосходно реализованным мрачным миром «Вархаммера», отличной графикой, музыкой, звуком... Но недостатков в ней было предостаточно. О главном скажу сразу – жлобский богопротивный Windows Live никуда не делся (черт, после таких эпитетов Дарт Билли точно пошел по мою душу своих штурмовиков). Впрочем, несмотря на то, некий червь светлого предчувствия (во загнул) еще тогда подтачивал часть моей души, ответственную за геймерство, и подталкивал к написанию фраз, которые спустя год оказались чуть ли не пророческими. Черт, круто!

Blood for the blood god

Собственно говоря, главное «пророчество» легло в эпиграф этой статьи и стало понятным еще тогда, когда объявили название грядущего аддона. «Ура и ах – Хаосу во втором «ДоВе» таки быть!», – подумал я, услышав название Chaos Rising. И Хаос яростной атакой ворвался в игру, становясь основой для сюжета сингла и одной из самых крутых и даже

немного перебалансированных рас в мультиплеере.

Вообще, реализация Хаоса получилась не очень однозначной. С одной стороны – уважили все игровые фракции. Тут вам и бладлеттеры Кхорна, и дерьмодемон... простите, Великий Нечистый Нургла, и Тзинчевская (или Кхорнитская, по выбору) пехота, но последователей Слаанеша нету, а жаль. Почему? Судите сами. Кхорн – бог крови, что для квакеров – самое оно. Нургл – повелитель мух, болезней и прочих тошнотных хреновин, вполне себе сорокатысячный фекалоид, фанаты Догмы заценят. Тзинч – такой хитрожопый интриган, мефистофель будущего, бог изменений (так что, когда ты меняешь трусы, ты поклоняешься Тзинчу, так-то). Это все круто. Ну, а Слаанеш – бог похоти, разврата, немецкой киноиндустрии, хентая и прочих радостей жизни, так что ему, сама того не зная, поклоняется большая часть населения нашей планеты. И такого-то мэна в игру не впихнуть? Ай-яй-яй! ☹.

Ну, а с другой стороны – несмотря на такой коктейль разных ипостасей Хаоса в одном флаконе, как же это круто выглядит... Прав был Бучер, черти-

когда сказавший «Да, зло – это, конечно, зло. Но какое же оно стильное...». Красивенный Хаос-лорд в терминаторской броне, просто-таки излучающий ненависть ко всему живому (прямо Юля Тимошенко в скафандре). Приземистый и мощный Джэггернаут с восседающим на нем Бладлеттером, огненным мечом несущий мрак и тьму. Дредноут Хаоса, настолько же жуткий, насколько благороден его лоялистский антагонист. Жаль одного – в игре я так и не нашел всепокрушающего, грозного и пафосного как статуя Родина Мать юнита хаоситов – Дефайлера.

Хейтстори 41 тысячелетия

Что, читатель, при словах «сингл», «сюжет» и «ДоВ2» в одном предложении тебя бы передернуло? Вспомнился бы предшественник и его однообразие в стиле «болтером и пилотомечом пройтись по карте, захватить ключевые точки и в конце грохнуть большого босса»? Вот и меня это раздражало. Но, видимо, девелоперы во время разработки игры каким-то образом заполучили псайкерские таланты (или же их заполучили я и со мною согласные), потому как глас народа в итоге был ус-



лышан. А, согласитесь, такое в геймдеве случается нечасто.

Итак, теперь сингл действительно претендует на звание такового. Пускай, как и раньше, миссии линейны, как геймплей тетриса, но зато идиотское однообразие кануло в пучины Варпа. Теперь задания действительно непохожи друг на друга, ну, или же просто поданы так, что не вызывают зевотных рефлексов и чувства заезженной пластинки.

А самой интересной фишкой сингла, на мой взгляд, является следующее. Вот запустил я игру, пробежал пару миссий, да и стало мне интересно – раз уж «Восхождение Хаоса», то почему за него нельзя играть? И тут нарисовался такой крайне интересный момент, как обращение Космодесантника к Хаосу. Точнее, игроку дается такой шанс. По мере продвижения по сюжету брат-геймер будет искушаем силами Варпа: шикарный варгир, мощные абилки (угадывание номеров в лотерее и билета на экзамене) – все это можно будет получить. Но... Многие, причем наиболее мощные апгрейды и возможности, будут повышать уровень подверженности игрока Хаосу. И, вполне возможно, в конце игры вместо гимна Империи прозвучит мрачный призыв богов Варпа, поглотивших некогда лояльного космодесантника. В любом случае – выбор остается за геймером. Впрочем, так или иначе, бороться с Хаосом придется, причем и со стороны собственных подпавших под

нечисть Хаоса боевых братьев, а не только со стороны Черного Легиона. Да, нашим главным врагом будет именно он – Черный Легион, бывший некогда Сынами Хоруса, а до того – Лунными Волками. Жаль только, за всю игру нам так и не повстречается легендарный воитель этого легиона – Абaddon Деспойлер. И еще один минус – склонность игрока к Хаосу или Императору никак не отразится на сюжете, а повлияет лишь на финал игры. Причем лоялистская концовка имеет фиговую склонность к вылетам на десктоп.

Жаль только, что делая кампанию разнообразной, разработчики весьма быстро истощили запас креатива и трудолюбия (я этого слова не знаю, мне его подсказали). И выразилось это в том, что она стала очень короткой – часов за 5-6 пройти игру вполне реально. Хотя, если оглянуться на то, во что мы играли раньше, то я все же предпочту это, чем десятки одинаковых, как болты в болтере, миссий на похожих, как куриные яйца, картах.

Кстати, о курицах и яйцах. Вот когда я вижу яйцо, я думаю, что из него появится курица. А когда я вижу аддон с несколькими юнитами из неигровой фракции, в частности – пехоту и каскинов Имперской Гвардии, я вспоминаю DoW и DoW: Winter Assault. Намек ясен? В самом первом «ДоВе» в сингле пару раз приходилось сталкиваться с юнитами ИГ, хотя самой фракции в игре не было. Выходит «Винтер Ассолт» – и вот вам, пожалуйста,

Гвардия во всей красе. Так вот и со второй частью – и в оригинале, и в аддоне мы видим отдельные юниты гвардейцев. Что, в принципе, для не лишенных оптимизма сторонников Имперской Гвардии несет сугубо положительную надежду на то, что в следующем аддоне можно ожидать новую игровую расу, угадайте, какую ☺.

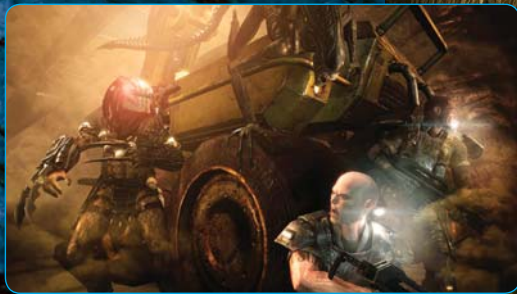
Вердикт Инквизиции

Как говорил уже не помню кто, «Из вышесказанного вытекает нижеследующее»: игра удалась. Реально удалась. В ней нет почти ничего принципиально нового по сравнению с предыдущей частью, но эта ситуация напоминает салат, который сначала поставили на стол в виде нечищенных огурцов и помидоров, а потом подумали, почистили овощи, посолили, заправили подсолнечным маслом и дали целевой аудитории ложку. Вот таким должен был быть «ДоВ2», и многие так и говорят: «Оригинальный был, по сути, большим бета-тестом. Неплохим, но все же бета. А вот теперь нам выдали собственно игру». И лично я с этим мнением вполне согласен. И вообще – буду надеяться, что теперь все мои сетования по поводу какашечности тех или иных моментов будут телепатически доходить до разработчиков и подвигать их на толковые аддоны. Shpiel mit mir!

**Библиарий Михаилус Фоксус,
Псайкерский отдел
вдохновения разработчиков**

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

ОЦЕНКА 11



ALIENS vs PREDATOR

ТРОЕ В КОСМИЧЕСКОЙ ЛОДКЕ, НЕ СЧИТАЯ ТРУПОВ

Жанр:

action

www.sega.com/avp/us

Разработчик:

Rebellion

www.rebellion.co.uk

Издатель:

SEGA

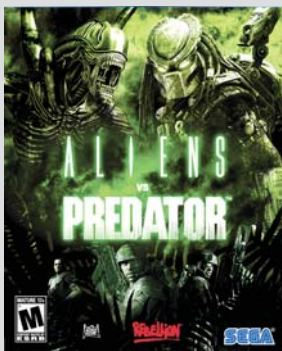
www.sega.com

Системные требования:

Процессор 3,2 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамяти



Пьеса на 5 действий

С элементами: бароко, рококо, локо-роко и вырванных позвончиков.

Действующие лица:

KhaJ-Tosin – наиболее чужой среди чужих, так как у его бывшей девушки (мы точно не знаем, что это такое, но вроде у одного из редакторов «Шпиля!» это было в прошлом году) на спине большая татуировка в виде Алиена.

Butcher – хищник до мозга костей. Собирается облететь всю Галактику, чтобы насобирать из людей эти самые мозги и кости (после чего люди таинственным образом умирают), а затем планирует вернуться в лечебницу.

Foxygun – смелый и отчаянный воин, с невероятно широкой и нежной душой, богатым внутренним миром, невротично-мировоззрением и двуствольным дробовиком. Любит реализм.

Доктор Зойдбергер – брат-близнец Butcher'a. Также KhaJ-Tosin приходится этому персонажу внучатой племянницей. В пьесе появляется лишь однажды, и то – в эротических фантазиях Foxygun'a.

Действие первое: Богатые тоже плачут

Планета под названием «Планета, на которой все умирают» BG 386.

Декорации представляют собой унылые лаборатории, стены густо намазаны человечиною, вдалеке виднеется надпись кровью «Помогите». А невдалеке, возле туалета, чем-то коричневым написано «Помогите! Бумага закончилась!». Вокруг разбросаны человеческие ошметки. Они не являются декорациями к этому спектаклю – их забыли убрать после недавнего концерта Сергея Зверева. (Ты, дорогой читатель, наверное удивишься, справедливо заметишь, что Сергей Зверев не поет. Действительно – если бы

он на своих концертах еще и пел, вселенная давно бы всосалась сама в себя от ужаса.)

Посреди всего этого безобразия сидит Чужой и, приговаривая «Лего, Лего!», пытается присоединить чью-то ногу к чей-то голове.

Появляются Хуман и Хищник, Хуман при виде всего этого издает звуки кишечного страха.

Foxygun: Дорогие друзья! Давайте только на минуту предположим, что гипотетические ситуации невозможны...

Чужой хвостом протыкает Хуману живот, Хищник хватает Хумана за голову и выдергивает череп вместе с позвоночником.

Butcher, держа на вытянутой руке череп Хумана, смотрит

на него со слезами на глазах: Бедный Йорик!

KhaJ-Tosin, копаясь в животе Хумана: Не такой уж и бедный. Черную икорочку на обед кушал (показывает).

Занавес медленно опускается. Вокруг царит когнитивный диссонанс.

Действие второе: Ностальжи

Все то же место событий. Чужой и Хищник прогуливаются вдоль реки из крови и ведут светскую беседу.

Butcher: Я тут подумал...

KhaJ-Tosin: Что-то ты сделал?

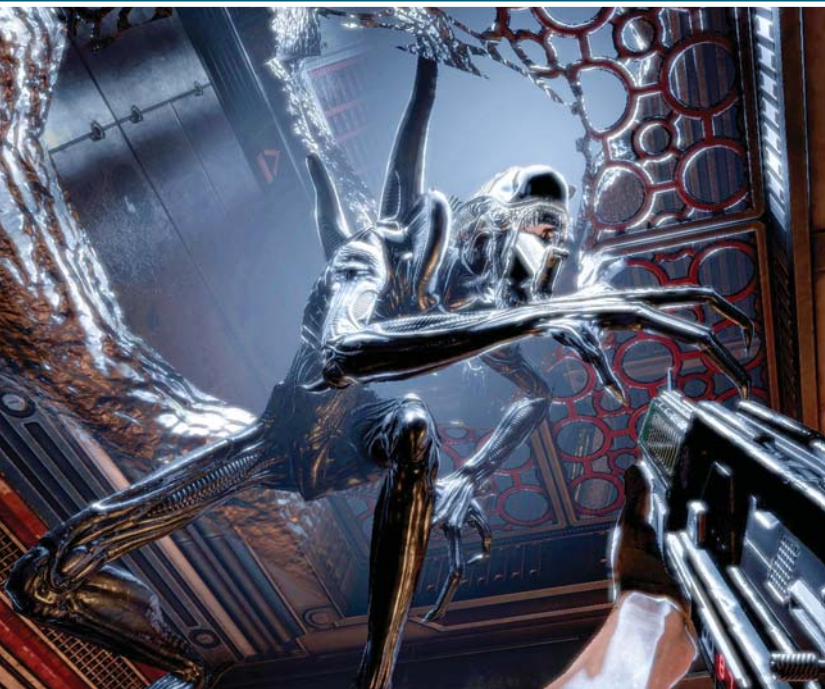
Butcher: Сам не знаю. Короче говоря, мы ведь с тобой не виделись с 2002 года, со времен экспаншена к AVP2, верно?

KhaJ-Tosin: Хорошо тогда было... Да... нужно за это выпить. Мозгов, например.

Butcher вскрывает черепную коробку Хумана, голову которого уже полчаса таскает с собой: Черт... Нет мозгов...

KhaJ-Tosin: Плевать. Скажите, любезнейший, а вы помните те славные далекие времена, когда на компьютерах впервые появились мы с вами с целью вырвать друг-другу пару-тройку конечностей?

Butcher: Разумеется, милсдарь. До сих пор плачу от удивления, вспоминая это чувство, когда ты выслеживаешь жертву,



Что вкусного?

Хищник

Что порадовало: Очень удобная и инновационная система прыжков. Впервые в серии использование функции имитации голоса для заманивания людей. Плюс, чувакам высокого ранга можно отрывать головы, чтобы использовать их глаза для прохода через двери со сканером сетчатки глаза. Благодаря чему отлично чувствуешь себя в шкуре Хищника. Еще у него есть аська с инвизом для группы «люди».

Что запомнилось: Можно вырвать человеку голову с позвоночником и погладить ее.

Чужой

Что порадовало: Прикольная функция рычания, помогающая в сингле заманивать Хуманов, а в мультике – припугивающая и дразнящая. Безоружных людишек можно хватать и насильно садить им на лицо фейсхаггера. Еще Чужие лихо ныкаются в вентиляцию. Да и вообще, кампания за них хоть и короткая, но зато самая интересная.

Что запомнилось: Можно засадить человеку хвост в задницу так, чтобы он вылез через горло.

Хуман

Что порадовало: Обилие оружия, среди которого наиболее решает дробаш, да еще классно смотрится анимация лечения. И вообще, за Хумана темно и стремно, что есть круто. В целом это неплохая кампания, к тому же, самая длинная и с кошмерной виртуальной стриптизершей. В мультиплеере получаешь больше всего кайфа, играя именно за Хумана, так как когда убиваешь игроков других рас, чувствуешь себя богом.

Что запомнилось: Можно надеяться, что хищник вырвет тебе голову с позвоночником и погладит ее до того, как чужой засадит тебе хвост в задницу так, чтобы тот вылез через горло.



играешься с ней... М-м-м, все было просто чудесно!

KhaJ-Tosin: Да, этот кайф, когда ты ползаешь по стенам и нападаешь на жалких людишек из темноты, кромсая их хвостом...

Butcher: И как феерически хуманы какали кирпичами ужаса, топя по темным коридорам с датчиком движения...

KhaJ-Tosin: Да, было время. Но, похоже, фортуна в этот раз улыбнулась Rebellion задом... В третьей части AVP все совсем не так радужно. Добрая половина геймеров попросту захочет посадить разработчиков на кол за все это, а что сделает злая, лично мне страшно представить.

Butcher: Вполне вероятно, коллега. На самом деле, не очень удобно говорить гадости о великой игре серии AVP, но если мы сядем отдохнуть, а не будем и дальше пешкарусом долбать – то удобно.

Оба пытаются присесть, но у них ничего не получается.

KhaJ-Tosin: Черт, я совсем забыл. В этой части никто не умеет присаживаться. Это бесит, особенно в мультиплеере.

Butcher: Кому что, но меня особенно бесит левел дизайн. Уровни уродливо коридорны, и даже открытые территории заставляют чувствовать себя как в клетке: беда в том, что границы уровней какие-то искусственные и нету чарующе красивых видов планеты. А хотелось бы. Это странно, ибо графика в игре просто пипец какая роскошная, но катать модели, а не уровней.

KhaJ-Tosin: Да, а еще обидно, что каждый из нас в игре пробегает по одним и тем же уровням, просто в другом порядке. Это придает игре столько же разнообразия, как если бы она была про Верку Сердючку. С этим левел дизайном такая штука: когда он нормальный – ты просто не обращаешь на него внимания. Когда он унылый (как Михаил Поплавский) – он бросается в глаза (не как Михаил Поплавский – когда он бросается в глаза, люди умирают в агонии), сильно влияет на геймплей.

Butcher: А сюжет? Сюжет же никакущий и не цепляет вообще ничем. Хорошо известный фанатам серии и плохо неизвестный сидящим в танке дядя Бишоп нашел нашу древнюю планету, на которой мы тренировки по настольному теннису проводили. Что-то не то нажал, набежала толпа наших, параллельно чисто случайно вы, тараканы безмозглые, освободились из лабораторий. Прилетели люди и началась групповуха... И все... Яду сценаристам, срочно!

KhaJ-Tosin: Да то оно конечно таки да, но все-таки сюжет позволяет проходить все три кампании в любом порядке без зверских спойлеров друг для друга. И вообще, кампании за каждого из нас дополняют одна другую сюжетно, ведь события происходят практически одновременно с небольшой разницей во времени и месте.

Занавес медленно опускается под мирное похрапывание первых рядов.



Действие третье: Сборная

Декорации те же. Чужой копается в труп Хумана, производя ревизию. Снимает левый ботинок. Первые три ряда зрителей, задыхаясь, с криками «А-а-а! Мои глаза сгнивают!» выбегают из зала. Чужой засовывает лапу в карман штанов Хумана.

Khaj-Tosin: О, смотри! У него был аудиодневник. Давай послушаем...

Голос Foxygun'a: «Запись 1. Как же меня задолбало собирать эти аудиодневники! Они везде, кто-то что-то постоянно через них рассказывает, и мне до этого нет совершенно никакого дела. Неинтересно и бессмысленно».

Butcher: Ха, он не знает, что такое бессмысленно, глупый мертвый человечиска. Вот мне приходилось невесть зачем собирать трофеи своих братьев... Среди них было 15 человеческих черепов, семь черепов чужих и два золотых кубка по карманному бильярду. А ты что-то собирал?

Khaj-Tosin: Ну, мне везде банки с соплями встречались, так я их разбивал.

Butcher: Зачем?

Khaj-Tosin: А почему бы и да? И сопли весело растекаются.

Butcher: А-а-а... Давай еще послушаем, что он тут наболтал.

Голос Foxygun'a: «Запись 2. ХАХА! Я мастер вселенной! У

меня есть пистолет с бесконечными патронами, крутая винтовка, дробовик и какие-то шприцы... Наверное, это манту. Надо будет постараться не мочить руку. Как я из дробаша в морду только что! Ух!»

Khaj-Tosin: Слушай, а он ведь прав в чем-то... Мочилово сочное вышло. Особенно, убийства от первого лица – это вообще кино без немцев. Видов убийств ведь ОЧЕНЬ много, и никогда не устаешь смотреть на них: процесс прорисован до мельчайших деталей. Вывранные кадыки, отлетающие куски мяса и стекающая с него кровь, глаза человека, в которых видны боль, страдание и маленькие красные сосуды. Это просто сказка! Да что там, все события от первого лица сделаны очень сытно, причем наблюдать за ними со стороны не менее весело. Это, безусловно, самый лучший аспект игры.

Butcher: Убийства замечательны, спору нет. Только вот к управлению трудно привыкнуть. А способность Хумана прикладом или, пуще того, кулаками заблочить мой или твой удар начинает раздражать своей абсурдностью.

Khaj-Tosin: Ага. Управление иногда поражает – я во время пробежки по стенам вижу черти что. Раньше все было просто, словно мозг гопника, а сейчас сделали неудобно. Почему нельзя было оставить все как в старые добрые? За каким, я извиняюсь, хреном начали изобретать велосипед, да еще и такой, чтобы сидеть на педалях и крутить ногами сидушку? Из-за всего этого я часто делаю не то, что хотел, и

голова потом кружится. Вот и сейчас кружится.

Butcher: Я вижу, что кружится. Хотя в тебе фиг поймешь, где голова заканчивается, а где задница начинается. Ведь что своим не чуждо – то чужим не свойственно.

Khaj-Tosin, обиженным голосом: Зато в игре есть интересная боевка по системе ка-

мень-ножницы-бумага. Быстрый и слабый удар можно заблочить, но блок разбивается медленным, сильным ударом. Тот в свою очередь можно разбить слабым и быстрым. А еще есть захваты ослабленных противников и другие радости жизни. Эх, насилие...

Занавес опускается и отправшивается покурить бетон.

Действие четвертое: Кандиборер

Декорации все те же. Чужой снимает с Хумана второй сапог – декорации начинают медленно разъедать. Хищник балуется аудиодневником.

Голос Foxygun'a: «Запись 3. Да, все-таки дробовик крут! Убил им вплотную чужого. Из него прямо мне на руку прыснула кислота. А потом полруки разъело. Наверное, потому что намочил манту. А чужой красавчик – все детали его... эээ... морды смог разглядеть.»

Khaj-Tosin: Слыхал? Я красавчик!

Butcher: Я тоже не хуже. Если у меня кандиборер на лице, это еще не значит, что я женщина или балерина! Вот посмотри, как у меня маска детализирована – даже царапинки видно. Вот она, сила DirectX 11.

Khaj-Tosin: Ты кого послал?!



Butcher: Никого. Просто графа ошизительна: такой детализации моделей не было даже в «Кризисе». В наличии невероятно красивая анимация, практически полностью отсутствует проникновение текстур друг в друга. Ну, и есть потрясающее освещение (а точнее, его отсутствие в темных коридорах). Хотя с HDR переборщили: на открытых территориях его слишком много – солнце светит прямо в глаз, и это пипец мешает, а вырубить не дают.

KhaJ-Tosin: Плевать. Красота не главное – главное то, что внутри. А внутри у нас тут всякие интересные штуковины (засовывает голову в Хумана). Хотя, в Rebellion, похоже, со мной не согласны: они явно кучу времени потратили на то, чтобы сделать все очень красивым, но в результате на скорую руку лабали все остальное. На самом деле, очень хочется полюбить игру, но не получается. В итоге весь сингл бегаешь чисто на любви к предыдущим частям, испытывая желание вновь их пройти. А те, кто с ними не знаком, вообще могут подумать на свежую подделку очень нецензурно. Что не удивительно: кампании непринципиально короткие, и всех их можно проскочить за час до 10. Мне вообще неприлично мало времени отвели – жалких 2-3 часа.

Butcher: Да кому ты нужен! Зато вот мультиплеер качает – это, пожалуй, первый мультиплеер с атмосферой: в нем реально напряжно и порой стремно. Тут есть яркие разнообразные режимы и, что самое интересное, практически (если не полностью) идеальный баланс рас. Видно, что над ним очень много и кропотливо работали.

KhaJ-Tosin: Но и в мультике есть небольшие недостатки. Например, «паровозики». Эта болезнь впервые появилась в мультиплеере Gears of War, когда один игрок пилил другого бензопилой, он сам оставался открытым для запиливания третьим. Та же кухня с захватами в AVP: я пробиваю Хумана, ты пробиваешь меня, тебя пробивает другой Чужой, а ему насовывает свинца еще один Хуман. Выглядит глуповато. Просто какое-то «внушка за бабу, бабушка за деду, дедка за репку»...

Butcher: Все равно мультик круче. Особенно потому, что в сингле ИИ пахнет сильной тупизной, скриптами, и ты вообще не чувствуешь, что люди живые и тебя боятся.

KhaJ-Tosin: Да и музыка там прикольна первые пять минут, а потом достает до рака мозга. Ибо одно и то же. Со временем ты понимаешь, что страшная музыка иногда играет вообще от фонаря и начинает немного раздражать. А потом оказывается, что одинаковое звуковое сопровождение использовали для всех трех кампаний, что есть тупо. И весьма портит атмосферу.

Занавес все еще курит бетон, потому не опускается.

Действие пятое: Финита ля комедия

Декорации не имеют значения. Хищник бросает позвоночник Хумана в сторону с криком «Тузик, апорт!», а Чужой с радостным твяканьем мчится за ним. В конце концов Хищнику надоест и со словами «На чужой позвоночник не разевай роток», он забирает позвоночник.

KhaJ-Tosin: А ведь обидно... Rebellion тупо пролюбили AVP, хотя все задатки стать шедевром у нее были.

Butcher: Да. А в результате получилась просто хорошая игра, но очень неоднозначная. Где-то она шикарная и инновационная, где-то торчат дикие бока и недоработки. А где-то игрока ожидает скука. Очень жаль...

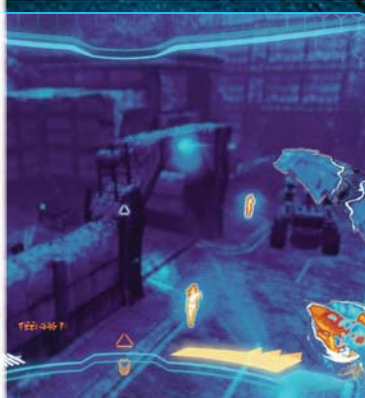
KhaJ-Tosin: Слушай, вот мы тут с тобой посидели, пообщались, наговорили всякого... А если какой-то придурок захочет об этом статье написать или пьесу сделать?

Пристально смотрят друг на друга.

Butcher: Надеюсь, что нет. А то мы тут понарасказывали всякого – кто-то может подумать, что мы маньяки какие-то. А мы ведь на самом деле презираем и не признаем насилие. *поворачивается в камеру* (не спрашивай нас, откуда взялась камера – хрен разберешься, особенно учитывая, что это камера предварительного заключения) И тебе, дорогой чита-кх-кх-кх, то есть зритель не рекомендуем. *в сторону* Но ты нас не слушай.

KhaJ-Tosin, обращаясь к начинающим разлагаться зрителям: И да хранит вас камера хранения.

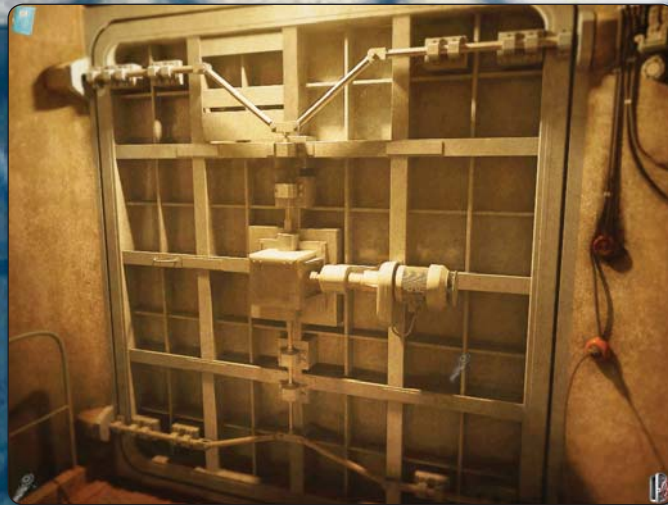
KhaJ-Tosin, Butcher



Графика:	12
Геймплей (кампания/мультиплеер):	8/11
Звук:	9
Управление:	7
Сюжет:	6

ОЦЕНКА

9



Фобос
1953

Природа страха

Жанр:
adventure
www.phobos.su

Разработчик:
Phantomery Interactive
www.phantomery.ru

Издатель:
CP Digital
www.cpdvd.ru

Системные требования:
Процессор 1,5 ГГц
256 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамати
1,5 Гб HDD

Р

История – одно из самых интересных явлений в нашем мире. С одной стороны, мы вроде бы часть событий знаем, с другой – мы не можем утверждать точно, что все было именно так, как мы это видели. Поэтому и появляются разногласия, типа было при СССР хорошо или плохо, был ли при СССР секс, и если его не было, то откуда мы с вами взяли. Но есть и более мелкие тайны – типа, что на самом деле происходило в таинственных бункерах, доступ в которые имели только избранные? Даже если принимать во внимание только сухие факты, мурашки бегут по коже, если же как следует порыться в истории, можно добавить к этому фактические свидетельства о разработках различного химического и психотропного оружия во времена Сталина, а значит, загадка становится еще более интересной. Ну, а если хватит смелости зайти дальше, можно ухватиться за такие имена, как Мессер, Нинель Кулагина, Глеб Бокия... о, тут можно раскопать такие

истории, что даже мурашки начнут прятаться от страха.

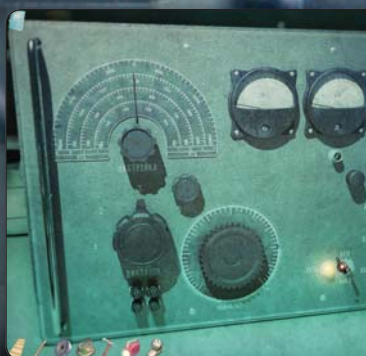
Собственно, в «Фобос 1953» игроку отчасти и придется покопаться во всей этой истории, но только в свойственной Phantomery Interactive особой атмосфере и стилистике. В чем это заключается? В том, что игроку не откроется вся правда вот так и сразу, если уж на то пошло, она вообще не откроется – игра только дает отдельные факты, документы, из которых ты можешь попробовать сложить мозаику. Но давайте не создавать дополнительных загадок, ведь, даже если я сейчас проговорюсь о некоторых моментах игры, это сложно будет назвать спойлером – с учетом специфики «Фобоса».

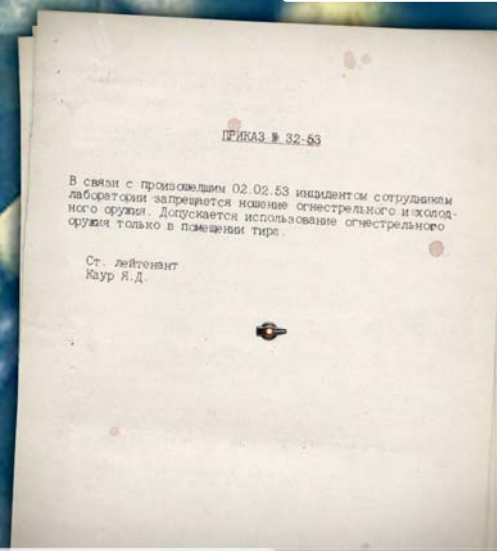
Играем мы за простого инженера, который оказался закрытым в отсеке бункера. Опытного квестера это не выведет из себя, не заставит паниковать и даже не напугает – и не в таких передрыгках оказывались. Буквально пару минут – и дверь сдается под

нашим натиском, и мы уже стоим в коридоре, где есть несколько дверей и замурованный выход.

С одной стороны, кладка свежая – вполне можно было бы ее сломать молотком/киркой/топором, но кто знает, сколько еще таких кладок впереди? Не говоря уже о том, что возможно в бункере таки есть еще живые люди и другой, более простой выход. Вот его то мы и будем искать.

Основной упор в поиске выхода сделан на логические действия игрока – на левое полушарие. Ассоциативное мышление прошу оставить до поры до времени в покое, оно пригодится позже, практически в самом конце. Причем специально его тормозить не придется: атмосфера в игре такова, что, даже если ты не веришь во всю эту «эзодурику», в какой-то определенный момент тебя пробирает до мозга костей, и ты действуешь подсознательно, отчасти даже автоматически. Нужные действия находятся сами собой – так, как происхо-





дит обычно, когда ты оказываешься в реальной жизненной ситуации. Пожалуй, это самое главное, что удалось разработчикам – создать игроку такие условия и такую атмосферу, чтобы он перестал осознавать, что выполняет кем-то заданную программу, чтобы не задумывался, что надо еще сделать, чтобы решить загадку, а просто действовал. События развиваются как по накатанной. Но все это происходит в конце игры, в начале надо подтолкнуть этот снежный ком, чтобы он начал свое движение, и вот тут то и нужна логика. С ее помощью придется решать простые задачи (например, расставить предметы в определенной последовательности), разбираться в более сложных логических цепочках – например, чтобы попасть в закрытый кабинет, вам придется прочитать несколько шифровок с помощью радиоприемника.

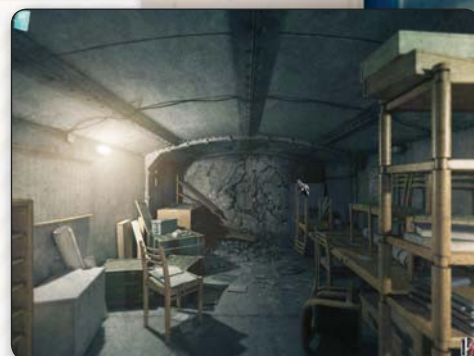
Понять, что и как делать, несложно, особенно, тем, кто играл в старые квесты. Чем-то «Фобос» их очень напоминает, например, возможностью (а иногда и необходимостью) использовать бумажки и блок-

нота, чтобы проще было разобраться с квестом. Само собой, в игре есть записная книжка, в которую заносятся все документы, можно перерисовать нужную схему и в игре, но это все не обязательные атрибуты. То есть, если вы не нашли, например, карандаш и просто по привычке запомните схему – этого будет вполне достаточно. Персонаж – всего лишь руки, глаза и уши игрока.

И вместе с тем, в «Фобосе» главный герой – не такой безмолвный портал в мир игры, как в «Сублистреме». У него есть свои мысли, которые он иногда озвучивает, ему может стать плохо. Вот тут бы стоило кое-что рассказать еще, но этот будет уже точно спойлер. Так что остается лишь сказать словами самих разработчиков – попробуйте просто умереть в этой игре.

Вообще, о «Фобосе» можно написать еще много и много интересного, ибо эта игра оставляет после себя столько же мыслей, недомолвок и послевкусия, как и «Сублистрем». Ждать ответов от фильма, скорее всего, не стоит: если судить по трейлеру

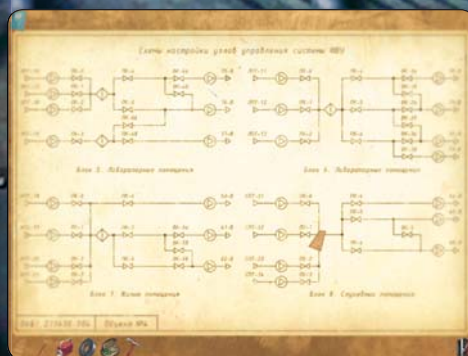
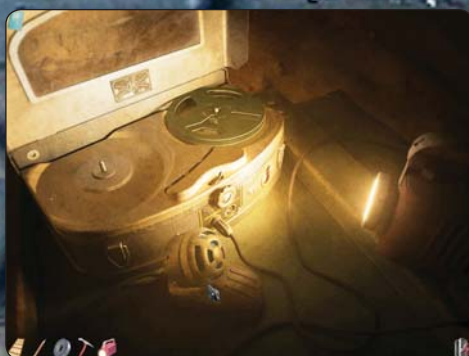
и составу работавшей над ним команды, можно сказать, что он будет ориентирован на действие, а не на размышления. Так что определенно размышлять стоит самостоятельно и сразу после прохождения, пока факты не забылись, пока свежи мысли и в голове копошится множество теорий. И это хорошо. Потому что большинство современных адвенчур слишком однозначные, как пиво, а игры от Phantomery – как дорогое вино, которое пробуешь мелкими глотками, наслаждаясь и смакуя каждый из них. Такой вот у них стиль выработался, такое впечатление от уже вышедших проектов. Надеемся, что такими будут и новые проекты студии.



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

ОЦЕНКА 11

Pantera sls





Алиса в Стране Чудес

СТРАНА ЧУДЕС ИМЕЕТ ТАЛАНТЫ

Жанр:
arcade

www.adisney.go.com/disneypictures/aliceinwonderland/#/epk/videogame

Разработчик:
Etranges Libellules
www.etranges-libellules.fr

Издатель:
Disney Interactive Studios
www.disney.go.com/disneyinteractivestudios

Локализатор:
«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:
Процессор 2 ГГц
1 Гб ОЗУ
128 Мб видеопамяти
7 Гб HDD



PC | NDS | Wii

Пока хливые шорьки пыряются...

Такая уж сложилась традиция, что когда на большие экраны выходит какой-нибудь особо удачный (или, по крайней мере, хорошо раскрученный) мультфильм, игровая индустрия тут же тужится – и выпускает на свет игрушку по мотивам. За примерами далеко бегать не приходится: к вашим услугам и «Аватар» Джеймса Кэмерона, и «Бэтмэн», и «Хроники Риддика», и «Хроники Нарнии», и «Шрек»...

Так что появление «Алисы в Стране Чудес» по мотивам свежеизданного фильма – более чем закономерность. Ведь Бертон – режиссер неоднозначный, не обделенный фантазией, и от него можно ожидать самых ярких образов и интерпретаций, да и первоисточник сам по себе – неоднозначная книга, которую можно перечитывать раз в год, и вновь и вновь находить для себя новые аллегории и смыслы. Но вот будет ли творение французской студии Etranges Libellules таким же успешным – тот еще вопрос.

Тем более что многие еще не успели забыть вышедшую практически десяток лет назад American McGee's Alice. Незабываемое приключение по мотивам книги, динамичное и атмосферное (положа руку на сердце или на кошелек, честно признаюсь, что саундтрек к игрушке авторства Криса Вренна до сих пор оккупирует мой плеер). А тут – вот незадача! Через годик намечается выход второй части, на которую возлагается гораздо больше надежд, чем на эту аркаду с заранее известным сюжетом.

Поэтому, как бы разработчики не старались полностью воссоздать атмосферу мира по зарисовкам режиссера, даже если они пригласили большинство актеров из фильма для озвучки персонажей, все равно была необходима какая-то изюминка, чтобы все старания не превратились в «побежки по красивым локациям».

Мы все здесь не в своем уме, И что характерно, каждый по-своему...

И изюминку нашли. Не первой свежести – все-таки игры типа The Lost Vikings уже давно известны, но игровой процесс спасен от полной предсказуемости, это уже интереснее. Особенно, когда узнаешь, что играть придется за кого угодно, кроме самой героини. Так что если вы себе представляли игру как поход по локациям и бравое размахивание Вострым мечом, возрадуйтесь, ваша задача – уберечь девушку от опасностей, подстерегающих на пути к цели.

Сама же изюминка состоит в том, что по ходу вашего путешествия к вам будут примыкать новые герои. Дело даже не в том, что «вместе хорошо и недруга быть», все равно одновременно рядом с Алисой будет находиться только один персонаж, а вот на кого конкретно переключиться в ту или другую секунду – это уже решать игроку. Врагов на шашлык порубить – пожалуйста, чемпион по фехтованию булавами всея Подземелья Мышь Соня. Вот только если после того, как враги уже порублены в капусту, вам

понадобится вдруг поставить на место левитирующую дверь, придется превращаться в Мартовского Зайца, медлительного и неповоротливого. Кроме этих двух в распоряжение игрока попадут: Белый Кролик, быстрый, способный к драке и умеющий останавливать время, Чеширский Кот, который, конечно же, умеет эффектно исчезать, и Безумный Шляпник, «мастер перспективы», способный совместить два предмета и получить на выходе третий. Правда, для того, чтобы продемонстрировать эту уличную магию, ему понадобится специальный «подиум», а там уж и можно взяться за сам процесс.

Не трудно догадаться, что возможности открываются достаточно широкие, фантазии есть, где разгуляться, тем более что по ходу игры навыки своих персонажей можно модифицировать. Главное – не прозевать белую шахматную фигурку и магазин в виде соответствующей доски. Вот только противники тоже будут попадаться все сильнее и страннее, а задачки – все чудеснее и чудеснее. То были просто бронированные карты, подозрительно похожие на те, что попадались Алисе МакГи (хотя иначе их теперь трудно представить), потом на арену выходят они же, но со щитами, так что прямая атака без каких-либо уловок уже не пройдет. А то и вовсе Бармаглот нагрянет, которому ваше тыканье иголкой в попу – как носорогу укус комара. Так что, если вы решили попробовать побегать по Бертоновским волшебным кушам, приготовьтесь к тому, что вам



постоянно придется вытаскивать Алису, затягиваемую стражниками в порталы, переманивать на себя опасных чудищ и драться, драться, драться. Жизни сказочных героев – практически бесконечны (после смерти наступает практически моментальный респаун), но если погибнет девушка, придется проходить все с начала.

В общем, достаточно интересно и оригинально как для игры, созданной по фильму. А уж с решением головоломок, среди которых особенно свежо и оригинально выглядит «перспектива» Шляпника – итогу приятно. Добавим хорошую и грамотную работу по озвучиванию, атмосферный саундтрек – и картина выглядит очень даже неплохо, если только не присмотреться ближе.

Так они и жили – как рыбы в киселе...

Вот и мне пришло время добавить немного тухлой рыбы в этот сладкий кисель. Все было бы ничего, и, наверное, даже интересно, если бы не одно: как водится, владельцы PC не особо жалуют, если в платформах, среди прочего, заявлено волшебное слово Wii. А значит, ожидается кошмарное портирование, и, как следствие, не менее ужасающее управление.

Запускаем игру – и вуаля! Все так и есть. Начнем с того, что даже по меню путешествовать приходится сразу заявленными кнопками управления. Их, конечно, можно поменять, но включить в процесс игры мышью (не Соню) не стоит и надеяться. А ведь она очень даже не помешала бы, когда вокруг столько предметов, на которые можно воздействовать, приходится попотеть, лишь бы только правильно повернуть персонажа к нужному элементу окружающей среды. Можно, конечно, завернуть камеру за спину, для этого есть специальная кнопка, но во время боя, например,

постоянно нажимать еще и ее помимо козырного комбо – совершенно лишняя гимнастика для пальцев. Тем более что в отдельных моментах даже это не помогает – предполагается обзор с фиксированной точки.

Кроме всего прочего, чтобы без напряжения пройти игру, понадобится тренировка в виде «соло на клавиатуре», иначе с отдельными комбо трудно разобраться. Например, чтобы остановить время или повернуть его вспять, нужно поочередно и очень быстро жать четыре кнопки (вверх, вправо, вниз, влево), а если данная способность понадобится во время боя, есть большая вероятность фейла.

В общем, не смотрите, что игра заявлена «от 12 и старше», если дать сие творение рук человеческих какому-нибудь дитю, велика вероятность вырастить озлобленного на мир и дерганного человека с неустойчивой психикой. Так что настоятельно не рекомендую. Разве что в качестве наказания за проступок.

Графика, как видно по скриншотам, звезд с неба не хватает. И если выдуманный чудесный мир в такой интерпретации выглядит еще более-менее органично, то к героям вблизи лучше не присматриваться, во избежание конфузов. Так что девушкам, которые ходили на фильм «только ради милашки Джонни Деппа» стоит отказаться от навязчивой идеи запустить творение французов с той же целью, ибо на Деппа компьютерное страхеобище не похоже ни с какого ракурса, ну никак. Ничего удивительного, что актер – один из тех, кто не озвучивал персонажа на английском. Алису слегка перекосячило. А что касается Белой Королевы... надеюсь, снится мне не будет, уповаю на свой мочевого пузырь. С другой стороны, Белый Кролик, Кот и Бармаглот, например, вышли очень даже ничего.

Ну, и последний ингредиент в нашем киселе, медленно превра-

щающемся в уху. Принцип сохранения игры понятен и привычен: добегаем до нужного чек-поинта и со спокойной совестью «записываемся» в выбранный слот. Но не верьте в то, что Шляпник сошел с ума потому, что поспорил с временем, на самом деле он пытался выйти из этой чертовой игры! После длительного перебора всех доступных кнопок, стало понятно, что единственный вариант – волшебное комбо, которое действует и для других зависших программ. Такая вот не очень приятная деталь: в «Стране Чудес» не предусмотрено выхода: играй, пока не сойдешь с ума. А вы думали, почему они там все не в своем уме?

Откусишь с одной стороны гриба – вырастешь, Откусишь с другой – уменьшишься, Поешь еще грибов – и с тобой начнут разговаривать гусеницы...

Жаль! Жаль, жаль и еще раз жаль, что обладателям PC так сильно усложнили жизнь. Ведь и идея, и образы неплохие, пусть даже сюжет заранее известен, и головоломки порой интересные. Но, увы, взявшись за «Страну чудес» смогут только самые отважные, самые дотошные и терпеливые геймеры, виртуозно владеющие клавиатурой.

Вопрос только – зачем, если есть куда более интересные проекты, где и сюжет не известен заранее, и нет очевидной угрозы сломать пальцы. Хотя бы та же American McGee's Alice 2, осталось только подождать. Ну, а если время убить – есть куда более гуманные способы. Здесь рискует навеки почить разве что клавиатура.

«Убить Время! Разве такое ему может понравиться! Если бы ты с ним не ссорилась, могла бы просить у него все, что хочешь!»

Влад Зникеев



Графика:	8
Геймплей:	7
Звук:	10
Управление:	4
Сюжет:	7

ОЦЕНКА

7



SILENT HUNTER 5 — BATTLE OF THE ATLANTIC —

ТИШЕ, ДЕТОЧКА, НЕ ПЛАЧЬ, НЕ УТОНЕТ В ЛОДКЕ МЯЧ

Жанр:
тактический симулятор
www.silenthunter5.com

Разработчик:
Ubisoft Romania
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

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



Однажды ранним утром, когда ничто не предвещало беды, ко мне зашел BondD и ненавязчиво так спросил «водку будешь?». Сам факт такого предложения меня несколько удивил, поэтому я не нашелся ответить ничего иного кроме как «Ага, из мыльницы?». «Ну, можешь и из мыльницы, только чтобы статья была послезавтра», — и положив мне что-то на стол, он быстро удалился. Когда я разглядел, что водка — это, в общем-то, никакая не водка, а самая настоящая лодка, причем не какая-нибудь, а подводная, я выпал в осадок. Потому что в подводных лодках я разбираюсь примерно так же, как в красных тракторах, то есть помимо самого факта их существования ничего не знаю.

В общем, прежде чем играть в случайным образом доставшийся мне Silent Hunter 5, я решил узнать, что это такое и с чем его едят. Первая часть игры вышла в 1996 году, получив признание игроков, заслужила несколько продолжений — правда, полноценная вторая часть вышла только в 2001 году (до этого в '97 был аддон), но зато после этого пополнения зачастили: третья часть появилась четыре года спустя, а еще через два и три года соответственно вышли Silent Hunter 4 и аддон к

ней. И, что удивительно, с каждой новой частью впечатления игроков и их отзывы об игре не становились хуже — даже наоборот, каждая новая игра в серии становилась все реалистичней и все захватывающей.

Собственно, с пятой частью не произошло никакого прорыва — ни радужного, ни канализационного. Разработчик у игры остался все тот же, румынское подразделение Ubisoft, опыта которого оказалось достаточно для понимания того факта, что фанатам нужно качественное продолжение, а не революция жанра. В итоге, игра получилась все такой же реалистичной, только куда более красивой и, как и было обещано, донельзя кинематографичной.

Подводные водки в степях Украины

Начинаете играть в роли первого офицера, потом занимаете пост капитана корабля, и с этого момента вам придется заниматься всем — не только пальбой по противникам и их выслеживанием, но и ремонтом судна, его усовершенствованием и прочими капитанскими делами. Тут, в первую очередь, стоит отметить вид от первого лица, ибо благодаря ему можно обойти свою подводную лодку целиком и полностью, исследовать все ее уголки. Как

минимум, это познавательно, учитывая реализм игры. Ну, и интересно, конечно же.

Во вторую очередь стоит отметить то, что все ремонтные работы и усовершенствования производятся в порту. Ну, это как бы логично, но об этом часто забывают разработчики разных симуляторов. Ubisoft, как видно, не из их числа — у них все тщательно и выверено. Сами по себе работы — немалый шмат игры, который занимает едва ли не треть игрового времени. Потому что над усовершенствованиями стоит думать очень хорошо — что вам важнее, например, скорость, маневренность или количество торпед? Вы хотите упростить себе выслеживание врага или его уничтожение?

Кстати, о птичках. Казалось бы, что может быть проще, чем найти подводную лодку в степях Украины в водах Атлантики? Но это на самом деле достаточно сложно, потому что в военных условиях (а действие игры разворачивается в первой половине Второй мировой войны) большинство подводных операций проводились в условиях полной «тишины». К тому же, морские и океанские просторы — они, по сути, бескрайние. От точки А до точки Б можно идти часами, в полной практически безопасности, любясь прекрасными пейзажа-



ми. А полюбоваться, скажу я вам, тут действительно есть чем – над графикой разработчики поработали так, что мало не покажется: волны, большие и малые, небо, которое зависит от погоды и времени суток, луна, облака – все это как будто живое, привнесенное из реального мира. Впрочем, взрывы, дым и огонь (если вы находитесь над водой), а также кильватерный след выглядят ничуть не хуже, так что в боях тоже есть на что посмотреть – если, конечно, у вас для этого найдется свободная минутка-другая.

Впрочем, без огрехов в картинке все-таки не обошлось. Самый главный из них – слабая анимация людей, которая очень заметна, когда путешествуешь по лодке.

Если комфортабельное путешествие подводными лодками не входит в список ваших любимых развлечений, можно быстренько перемещаться с помощью карты и уже на нужном месте ловить врага. Тут стоит быть осторожным и внимательным, ибо поджидать можете не только вы, но и вас.

С чем можно сравнить сами бои, если в подобные игры вы никогда раньше не играли? Ну, можно с шутером, только в усложненных условиях – сложнее навестись, сложнее уклониться, сильнее зависишь от возможностей лодки, чем от человеческих, к тому же, приходится следить за большим количеством показателей. В помощь игроку предназначена тактическая карта, на которой линиями отобра-

жается направление движения торпеды; с помощью числа перекрытий можно предусмотреть вероятность попадания торпеды в противника. Так как боезапас ограничен куда больше, чем в «человеческом» тактик-шутере, то возвращаться «на базу» придется достаточно часто, особенно, если не будете беречь торпеды.

Последнее, о чем стоит сказать, это возможность игры в мультиплеере до восьми человек. Если уж решитесь установить Silent Hunter 5 себе на компьютер, не забудьте опробовать и эту возможность, ибо оно того стоит. Заодно можно научиться вести прицельный огонь, что сильно облегчит прохождение игры.

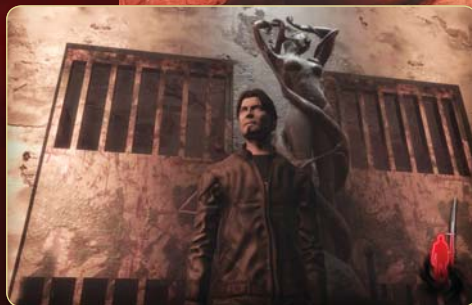
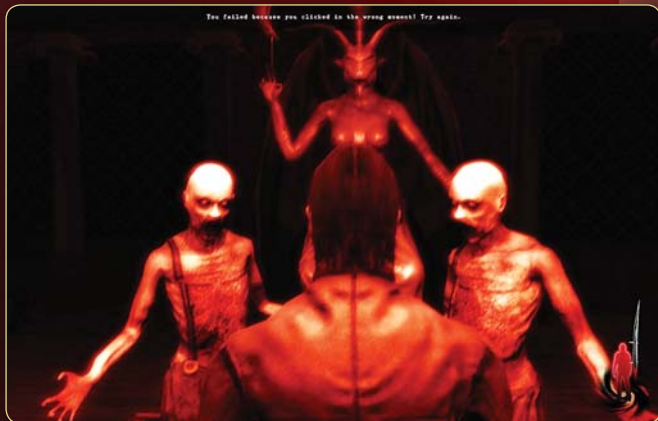
Alisa



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

ОЦЕНКА 10





I'm Not Alone

Я такой один?

Жанр:

action, horror

www.iamnotalone-game.com

Разработчик:

Profenix Studio

www.profenix.com

Издатель:

The Games Company

www.the-games-company.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамяти

1 Гб HDD

PC

Когда пару лет назад молодая ки неопытная итальянская студия разработчиков объявила о своей игре I'm Not Alone, мало кто верил, что получится нечто толковое – кривые текстуры, однообразные позы главного героя, локации, будто бы нарисованные ребенком, в художественные таланты которого не верит никто, кроме его любимой мамочки... И все это должно было носить имя хоррора. Ну да – пугаться есть чему, но только не в том смысле, в каком хотелось бы.

За два года, которые прошли с момента анонса игрушки до сегодняшнего дня, многое изменилось в игре – она стала красивее (пусть и не может по-прежнему метить на место шедевра изобразительного искусства), сюжет оформился в нечто цельное и достаточно интересное. И, что самое приятное, оказалось, что у I'm Not Alone есть атмосфера – да такая, что не каждому современному хоррору дана.

Трэш как жанр

Если ваше детство, как и мое, прошло в 90-тых, вы помните такой шедевр, как «Помидоры убийцы». Ну, трэшник трэшником, если честно. По здравому и трезвому рассуждению, на мес-

те своих родителей я бы себе это даже смотреть запретила, чтобы не портить вкус ребенку и не ломать психику, но – увы – родители были несколько не в курсе того, чем занимается их чадо вместо выполнения домашних заданий. Так что кино было просмотрено, вкус испорчен, трэшник признан за отдельный жанр. Спустя несколько лет я узнала, что таким образом была поломана не только моя психика, так что любви к «Помидорам» и страха перед арбузами можно не бояться, а наоборот – гордиться этим, и что трэш таки признан жанром. В некотором понимании следует рассматривать трэш не как «мусор», а как омоним и метод авангарда. При чем у него есть свои разновидности. Например, джалло.

Джалло – это, по сути, будни убийцы-психопата или последствия его будней. Такой себе среднесортный итальянский аналог «группы студентов» или очередной «пилы». Насилию тут отдается немало места и еще больше отдается ему же внимания, кровища занимает чуть ли не больше половины экрана, брызгая в сторону зрителя и камеры. В общем, такое себе безобразие, которое лучше не смотреть при

родителей и вообще не признаваться им, что ты знаешь, что это такое.

Правда, это касается в основном нас с вами. В Италии это вполне себе не трэш, а нормальный вид хоррор/слэшера (не путать с жанром компьютерных игр), который пользуется вниманием и имеет свою дозу признания. Так что игра в таком жанре – вполне себе логичное явление. I'm Not Alone, кстати, такой игрой и является, и в этом ключе ее воспринимать намного интереснее, чем просто как хоррор. Хотя, даже если вы не хотите перебирать понятиями, все равно получите свою дозу извращенного удовольствия.

Почему?

Потому что монстры в I'm Not Alone лезут со всех дыр, потому что они появляются неожиданно, нападают, когда не ждешь, пытаются укусить, стукнуть, поцарапать или просто банально убить главного героя и делают прочие свойственные монстрам неприятные вещи. Вот, к примеру, заходите вы в ванну, а там на вас нападает дама. А потом она же принимает кровавую ванну. Зрелище отвратное, тем более что принимает она ее не просто



The background of the cover is a dramatic sky scene. In the upper left, a large orange and grey mechanical structure, resembling a giant hand or a piece of heavy machinery, is visible. The sky is filled with numerous small, dark, winged aircraft flying in formation. The sky transitions from a dark blue at the top to a lighter, hazy blue in the middle, and then to a dark, smoky grey at the bottom where some faint, glowing structures are visible.

SUPREME COMMANDER 2

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЫ!

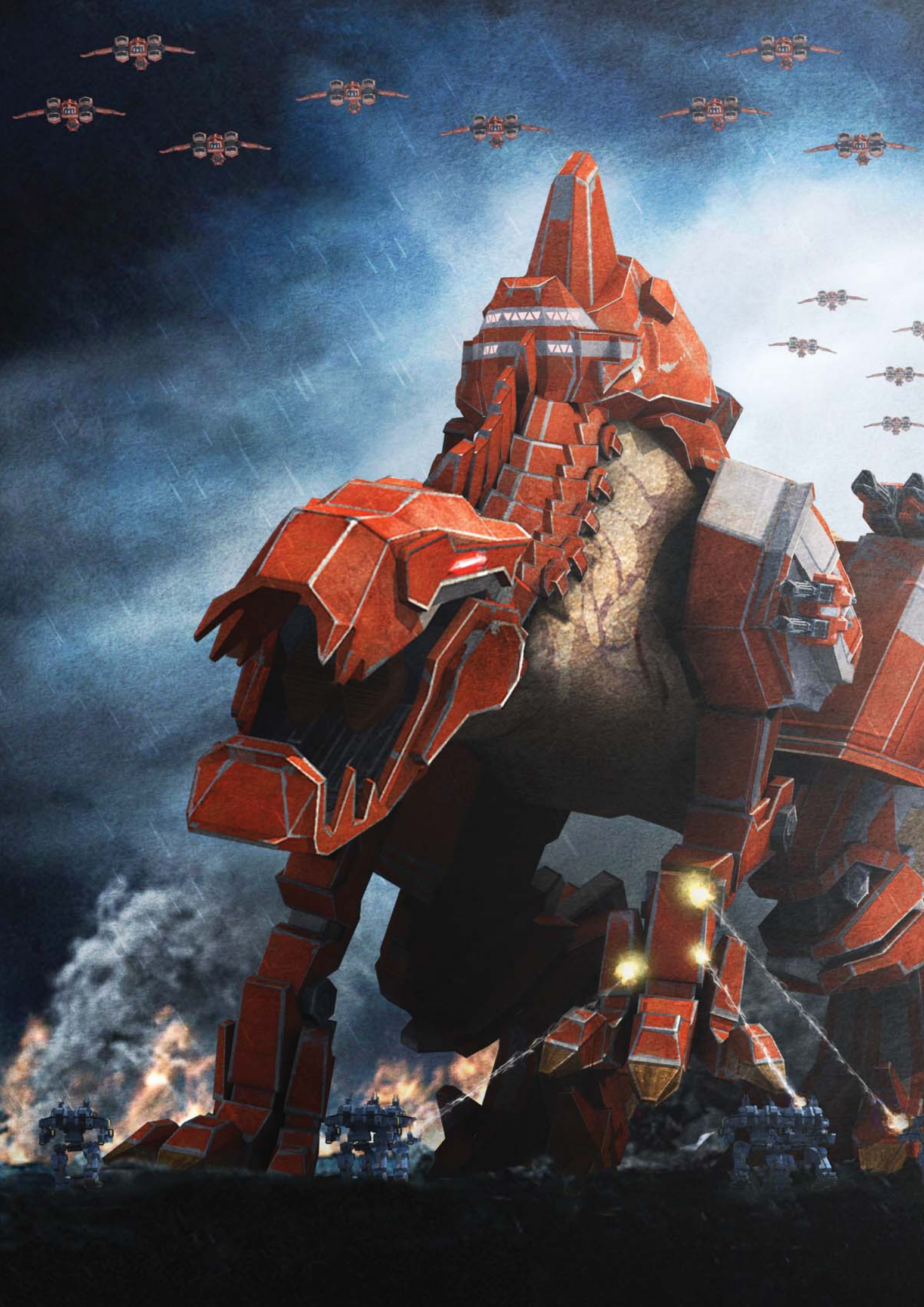
игровой журнал нового поколения

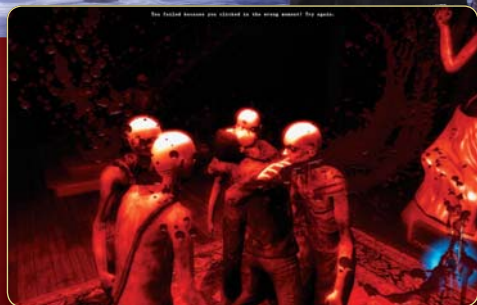
BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2









в неглиже, а судя по всему без кожи... брррр! Или девочка (девushка/женщина), которая по всем правилам японских ужастиков бегаёт по ковру на коленях, да так резко, что не каждая гончая за ней поспеет – явно тренировалась столетиями в ожидании вашего прихода. Выскакивает из-за диванов, шкафов, пианин и прочих неожиданных мест, причем убивается с трудом. Честно говоря, такого пугаешься на порядок больше, чем обычных монстров и призраков. Хотя – как сказать. Для меня, например, самым неожиданным был момент в начале игры, когда я болтала со страшной тетенькой, а потом – бац! – и я уже не с кем не болтаю, а наблюдаю, как меня добивают, и не могу сообразить, кто и как, не говоря уже о том, что мне делать-то вообще надо.. Ну, то есть соображать все это я начала секунде на 10-20, а первое время я выкрикивала совсем не цензурное слово, о котором девушкой и упоминать-то неприлично...

О любви к кетчупу

Я не очень сильна в кулинарии, но мне кажется, что итальянцы изобрели кетчуп не для приготовления блюд, а для того чтобы было чем обильно поливать трупы в фильмах и играх. Ну, крови тут реально дофига. Причем порой это не просто используется для создания атмос-

феры и запугивания игрока – хотя, если честно, это в самом деле так – но и для сокрытия огрехов графики. И пусть она стала лучше, чем казалось вначале (по крайней мере, уже не так пугает и не создается впечатления, что главному герою руки ломали раз десять и по всей длине), все равно недостатков хватает. Типа низкой детализации. Ее как раз и скрыли разработчики мрачной гаммой и красными пятнами засохшего кетчупа. Выглядит стильно, забавно, в меру трэшняково. Любителям «вау!» и «нифига себе!» не понравится, извращенцам, предпочитающим ужастики в любой ипостаси, – вполне себе.

Более того, можно даже проверить себя предварительно на то, понравится вам игра или нет. Гарантия точности результата – около 90%. Приступим?

Вы знаете фильмы REC (обе части, несколько перепостановок), Evil Aliens, «Кровь и черные кружева», «Кроваво-красное»? Вам знакомы имена Ричард Керн, Ник Зедд, Лидия Ланч, Марио Бава, Альфред Хичкок, Дарио Ардженто? Если хотя бы часть из этого списка не просто знакома, а вызывает приятный отзыв в теле и мозгах, вам игра понравится. Если нет, но вы соскучились по чему-нибудь в духе первого Silent Hill, тоже стоит попробовать. Если все

это не ваше – даже не пробуйте, наверное, удовольствие вы сможете получить весьма посредственное, ибо сюжет здесь далеко не самый оригинальный (проклятый дом, охотник за духами – ууу!), система убийств простая, как два пальца об асфальт (и такая же местами болезненная в плане управления), а загадки доставят удовольствие от своего решения только человеку, который не прошел ни один нормальный квест, потому что «сложно слишком».

Есть такое выражение «с пивом покати». Касаемо I'm Not Alone его бы вполне стоило применить, если бы не одно «но». Эту игру, как и таблетки, лучше с алкоголем не смешивать, ее, если уж на то пошло, даже с крепким чаем лучше не смешивать – во избежание. Результат может быть самым непредсказуемым – от банальной лужи под стулом со страха до тотального расстройства психики. А это, скажу я вам по своему опыту, не так уж и хорошо: пока сидишь в белой комнате с мягкими стенами, пропускаешь кипу игровых новинок. Благо, девочка с окровавленной головой и без лица иногда приходит в гости ко мне и рассказывает, как и что она проходила, а то б я на самом деле с ума сошла бы...



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

ОЦЕНКА

8

Pantera SLS



SUPREME COMMANDER 2

Когда РАЗМЕР имеет значение

Жанр:

RTS

www.supremecommander2.com

Разработчик:

Gas Powered Games
www.gaspowered.com

Издатель:

Square Enix
www.square-enix.com

Системные требования:

Процессор 3 ГГц
2 Гб ОЗУ
256 Мб видеопамяти



PC 1X360

Сопри-ка манту

Как-то раз поздней ночью, когда я мирно спал после серии бесчеловечных убийств, мне позвонил BondD и предложил написать статью про Supreme Commander 2. Я очень обрадовался, так как каждая моя рецензия в «Шпили!» приближает меня к посту президента звездной системы Клиндату. Дело в том, что совсем недавно наш журнал начал быстрыми темпами приобретать репутацию самого сильного и влиятельного политического издания в мире: на прошлой неделе мы обогнали по рейтингу такие журналы, как «Утро Макраме» и «Тунгусский Железнодорожник» (А все благодаря рубрике «Стильные бутерброды», которая находится на 89, невидимой тайной странице «Шпиля!»). Моей радости не было предела, я мигом вскочил на лошадку и усакал в поле лупасить ежеиков палкой. Нужно же было как-то дать выход бурлящим во мне эмоциям...

Суть бития

Убежден, дорогой читатель, что, прочитав эти строки, ты перебиваешь в твердой уве-

ренности: совсем недавно моя голова поучаствовала в матче против бетонной стены и проиграла с разгромным счетом. Вполне возможно. Но отчасти все так потому, что у меня отличное настроение: во-первых, на дворе, наконец, тепло и вообще весна, а, во-вторых, вышла вторая часть весьма сочной игры Supreme Commander. Эта риалтаймовая стратегия пропагандирует любовь, добро и принцип «лучше больше, чем меньше». Представь себе – едет твоя орда танков. На них выбегает машина размером с дом и тупо давит, как тараканов. Тут появляется гигантский робот, по сравнению с которым вышеупомянутая машина смотрится муравейником возле Джомолунгмы... Уфф!

В общем, история о том, как Объединенная Земная Федерация, Кибраны и Просветленные вновь мутзят друг друга, готова покорить умы и сердца геймеров особым размахом. Имеется в виду не сюжет – он забавный, но не сильно заумный и не штырит, как, например, сценарий Red Alert 2. Но вполне съедобен. Сюжет, в большинстве своем,

открывается нам в мультяшных роликах между сражениями, которые выглядят неплохо, хоть и немного несерьезно. Говоря о размахе, я подразумеваю главную фишку и особенность SC (имеется в виду не StarCraft) – возможность как максимально приблизить камеру к юнитам, чтобы разглядеть все пиксели на них, так и отдалить ее на высоту птичьего помета. Так можно увидеть всю карту целиком на одном экране, расположение своих войск и противника с целью оценить обстановку и побегать в панике вокруг компьютера, что понравится всем заядлым стратегам и прочим извращенцам.

Простота спасет мир

Supreme Commander 2 стала немного сложнее своей предшественницы, но при этом она является все такой же простой и удобной. Дело в том, что теперь нужно всерьез кипятить серое вещество над ветками апгрейдов и исследований: вместо покупки новых типов юнитов отныне используется система улучшения старых и навешиваний на них всяких вундервафель и опасных побрякушек.



Та же ситуация и со зданиями. При этом всем, кроме непосредственно военных действий, нужно еще немало времени уделять экономике и микроменеджменту. Простота же игры заключается в невероятно удобном и легком меню, разобраться в котором за пару минут смогут даже такие бездары и неучи, как сотрудники нашего журнала (я же разобрался). Вообще, игра весьма дружелюбно встречает геймера, по большому счету, благодаря низкой требовательности – чтобы она летала, не нужно запускать ее на главном компьютере Пентгона. Правда, за это пришлось заплатить графикой. Нет, она весьма хороша и симпатична, но со времен первой части почти не улучшилась. Однако, здесь в наличии милые тени, яркие эффекты, куча взрывов, летающих снарядов и лазерных лучей. Текстуры с любовью прорисованные, но утыканы ими все поминуту. Возникает, конечно, ощущение, что все могло быть более детализированным, но оно абсолютно не мешает получать от игры Большое удовольствие (во многом благодаря отлично сдизайнированным гигантским юнитам, среди которых очень много новых). Кстати, изменились и локации – теперь они чем-то напоминают мир Warhammer 40000, но без готического привкуса.

«А если что-то плохое в SC2?» – спросишь, наверное, ты. Да, мы знаем, что ты нас не спрашивал, но мы все равно ответим. Среди относительных и немногочисленных недостатков особняком стоит Искусственный Интеллект, являющийся ахиллесовой пятой любой стратегии. Как всегда, он уступает игроку (кроме случаев с отрицательным айкью у геймера) и даже когда читерит, все равно остается мальчиком для битья. Так что после прохождения кампании рекомендую отправиться в мультиплеер и получить по голове от живых оппонентов. А еще Pathfinding юнитов местами добавляет головной боли, но только местами. Иногда во время очень густых стычек и, особенно, если вокруг наткнется всяких строений, да и территория не ровная и не открытая, армия начинает тупить. Приходится выводить ее куда нужно вручную, шаг за шагом.

Слава роботам! Убить всех людей!

Мы с уверенностью скажем, что SC2 – отличная игра, которую обязательно стоит опробовать всем. «Почему?» – резонно спросишь нас ты, дорогой читатель. Но кто ты такой, чтобы мы перед тобой оправдывались? Ладно, расслабься,

это у нас такой юмор. (Кстати, если найдешь эту шутку еще где-то – не удивляйся: не одни мы вореем из интернета).

Итак, в SC2 огромные юниты размером с базу дают друг другу мощных люлей. Здесь офигительные ядерные взрывы. Здесь артиллерия колбасит через всю карту, а не как повелось во многих стратегиях на два-полтора экрана. Симпатичная графика не слишком богата, но щадит систему. Игровой процесс интересен, красив и действительно доставляет. А что еще нужно?

В целом, завершая рецензию на эту замечательную игру, хотелось бы ввести какую-нибудь забавную метафору. Например, если бы вам, дорогие читатели, предстояло два года пожить на необитаемом острове, и вы могли бы взять с собой либо компьютер с Supreme Commander 2, либо микроволновку или магнитофон с песнями Аллы Борисовны Пугачевой, мы бы порекомендовали воспользоваться именно первым вариантом. Даже несмотря на то, что в нашей редакции Алла Борисовна считается верховным богом. Правда, на острове все равно нет электричества... Но это уже мелочи.

*Khaj ibn Tosin
и его воображаемый друг*

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

ОЦЕНКА 10



SONIC
SEGA ALL-STARS
RACING

Жанр:
arcade, racing
www.sega.com/sonicracing

Разработчик:
SEGA
www.sega.com

Издатель:
SEGA
www.sega.com

Издатель у нас:
«1С Мультимедиа»
www.games.1c.ua

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



ЙОЖИФИЛИЯ

Науке точно не известно, кто, когда, при каких обстоятельствах и под каким градусом впервые увидел синего йожега. В принципе, науке до этого вообще нет никакого дела, даже британским ученым, не говоря уже о более серьезных и солидных представителях этой немаловажной профессии. Наука просто засвидетельствовала сам факт явления синего йожега народу, за коим последовало негласное создание культа, причем сразу по всему миру. Основные вспышки йожегопоклонства были замечены в конце прошлого века, в последнее же время массового характера они не носят. Тем не менее, культ продолжает свое существование.



Основными признаками последователей культа синего йожега являются следующие черты: любовь к двуххвостым лисицам, чрезмерно ярким краскам и аркадности, само собой – вера во второе/третье/четвертое... пришествие великого синего йожега,

что влечет за собой склонность тратить любые средства на все, содержащее символику и изображение ярко-синего кумира.

На этом удивительном факте мы и остановимся, приведя тут же еще один далеко не столь удивительный факт: раз в несколько лет SEGA выпускает очередную игру о похождениях синего йожега. Каждое новое его явление – востребовано поклонниками, вне зависимости от того, в каком образе и жанре предстанет перед своими фанатами йожег.

Впрочем, к счастью, в SEGA работают достаточно грамотные люди, чтобы понимать – что дано Дюку Ньюкему – не по силам Ларке Крофт, что по силам Нэнси Дрю – не каждый Соник выдержит. Поэтому каждый раз синий йожег по имени Соник предстает перед нами в неизменном аркадном обличье. На сей раз SEGA порадовала последователей культа Соника аркадными гонками.

Предупреждаем сразу, если вы придерживаетесь ортодоксальной религии синего йожега и не приемлите явления наравне с ним прочих обитателей «игрового олимпа бай SEGA», вам игра может и не понравиться, ибо на сей раз разработчик взял и приравнял Соника к прочим своим «старам». Они тут все равны, как на подбор, разве что у каждого – свое средство передвижения. Например,



Shadow развезжает на байке, лис Тэйлс – на самолете, обезьянка Аиаи – на «бананомобиле», шароподобный доктор Эггман на некоей смеси «запорожца» и хаммера, Милашка Эми – на миленьком розовом эминомобиле... Сам Соник рулит обычной синей тачкой, мало примечательной на вид. Кроме уже перечисленных персонажей в игре засветились и прочие знакомые всем лица – Beat, Big The Cat, Улала, Зобию и Зобико, Джеки Брионт и Акира Юки, а также странные на вид Чучи и не менее странные Опа-опа. Сие многообразие надо покупать за заработанные на победах деньги, так что смысл почаще побеждать есть.

Причем в отличие от простых аркад смысл покупать новых персонажей и переходить от одного к другому есть, ибо у каждого из них своей стиль поведения, точнее – своя манера портить жизнь соперникам по трассе – одни будут палить по вам ракетами, другие – пытаться скинуть с трассы. Но особо



увлекательной толкотню на дороге не назовешь – так, небольшая развлекуха до тех пор, пока не вырвешься на пару секунд вперед. Сделать это достаточно несложно, по крайней мере, если не выберешь максимальный уровень сложности, но даже на нем большинство трасс проходит очень легко. Большинство – потому что некоторые из них радуют игрока в прямом и переносном смысле: неожиданными крутыми поворотами в 90 градусов, «взрывами радуги» и переворотом мира с ног на голову (управлять в таком положении несколько необычно, а потому сложно вдвойне). Так что периодически все-таки от напряжения сжимаешь зубы и ломаешь пальцы о кнопки.

Кстати, о пальцах и кнопках. Управление достаточно простое: кнопка вперед (по умолчанию почему-то D, хотя можно поменять по желанию) и стрелки поворота в стороны. Еще вам понадобятся «энтер» и «эскейп» с «пробелом», чтобы путешествовать по меню. И все. Все остальные кнопки после многочасового прохождения «Соника» останутся целыми и невредимыми. Конечно, можно было бы сказать «фу, какая лажа! Какая гадость! Это нереалистично, это слишком просто и не интересно», но перед нами аркада в самом чистом виде, в каком она только

может быть, поэтому какие-либо нарекания к управлению, равно как и к мультяшной и очень-очень яркой графике просто не принимаются. Последняя, ко всему прочему, присуща вообще всем играм о синем йожиге, так что фанатам егойным и вовсе доставит удовольствие по всем фронтам. Правда, чтобы реально «вставило», надо выставить настройки получше. Делается это не в меню игры, а в отдельном приложении, которое находится в папке с игрой или в меню «Пуск» в том же разделе, где сама игра.

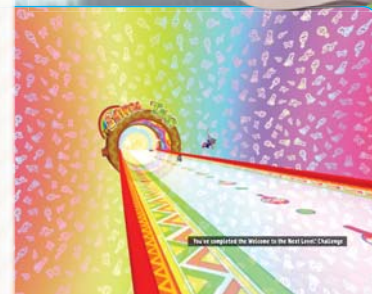
Но вернемся все-таки к Соннику и компании, ибо статья уже близится к своему логическому завершению, а еще ничего не сказано о большом количестве режимов (полноценный стандартный набор из нескольких разных чемпионатов и заездов на скорость), о том, что можно соревноваться с живыми противниками (что намного интереснее и сложнее), а также о том, что SEGA не изменила своему

правилу «даешь каждой игре классную музыку и звук» и воплотила все это в игре. Собственно, благодаря музыке и достигается то самое состояние – смесь эйфории и драйва, которое преследует игрока на трассе ничуть не меньше противников.

It's a Sonic

Перед нами – хорошая аркада производства SEGA, а это что-то да значит. Например, это значит, что установившего игрока не будет преследовать чувство вины, у него не будет желания скорее вытащить диск из привода и выкинуть его подальше... в конце-концов, это значит, что автор сей статьи без зазрения совести может поставить уверенную оценку «10». Впрочем, если бы моя совесть не проснулась с первыми лучами весеннего солнышка, так появившегося над Киевом, оценка была бы еще выше. Потому что это Sonic.

Pantera sls



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

ОЦЕНКА 10



Alter Ego

ЧИСТО АНГЛИЙСКОЕ УБИЙСТВО

Жанр:

adventure

www.future-games.cz/html/AlterEgo/en/Home-page

Разработчик:

Future Games

www.futuregames.cz

Издатель:

bitComposer Games

www.bit-composer.com

Издатель у нас:

Новый Диск

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 1,7 ГГц

512 Мб ОЗУ

64 Мб видеопамати

2,3 Гб HDD

PC

Если вы любите квесты и авантюры, имя Future Games вы просто не могли не слышать. Даже если другие игры прошли мимо вас стороной, даже если вы разуверились в том, что в современном мире еще остались хорошие и качественные представители этих двух жанров, вы просто не могли не играть в The Black Mirror. Эта страшная в хорошем смысле слова игра никого не оставила равнодушным, поэтому ее помнят, несмотря на прошедшие с момента выхода годы. Несколько последующих творений разработчиков тоже были хорошими, но так сильно завлечь игрока в свой мир уже не смогли. В чем дело, почему – вряд ли кто ответит... но это не значит, что «Черное Зеркало» стала первой и последней культовой игрой производства чешской студии. Хотя бы потому, что недавно вышла Alter Ego – игра, которая по атмосфере не уступает «Зеркалу».

Описание Alter Ego говорит о том, что в ней два главных ге-

роя, и это действительно так. Их пути до поры до времени не пересекаются, более того – игра вообще не раскрывает карты и не показывает всей истории целиком. До самого конца, до самых последних фраз и окончания финального ролика вы так и не увидите всей полноты картины.

Вот Тим, воришка, задумавший сбежать с другом в Америку в поисках лучшей жизни, прибывает в Плимут, чтобы сесть в тюрьму за безбилетный проезд. А вот детектив Брисколь, который надеется на бурный карьерный рост на новом месте, куда его переназначили из тихого городка. Что их связывает? Абсолютно ничего. Ничего общего и не будет, до поры до времени мы не будем даже наткаться на свои собственные следы по пути расследования Брисколем таинственного дела, мы не будем путаться у Брисколя под ногами в образе Тима. Впервые мы встретимся уже практически в самом конце игры.

Более того, само развитие событий идет вполне логично, своим собственным жизненным чередом: игра, как самая настоящая судьба, связывает ниточки жизней совсем не связанных между собой персонажей. Тим никогда не порывался увязнуть в расследовании преступления, скорее наоборот – он всячески пытался до последнего держаться от этого подальше. Все, что его интересовало – найти друга и собрать немного денег на билет в Америку. Он просто стал случайным свидетелем, которо-

го принятого на всякий случай устранять.

А вот Брисколь – другое дело, он рьяно берется за расследование и буквально тонет в нем. Все эти многочисленные таинственные связи, трупы и улики, люди, которые так или иначе связаны со всем этим и которые хранят свои тайны – все это неприменные атрибуты его жизни, равно как и неприменные атрибуты любого квеста.

Возможно, это звучит банально, но давайте не забывать, что игру делали Future Games, которые знают толк в создании атмосферы и сюжета. Нет, вы не будете вздрагивать, оказываясь в темном переулке, вас никто не будет запугивать случайными тенями и мелькнувшими силуэтами. Future Games играют другими «фишками»: недосказанность и интонации в речах персонажей, подслушанные разговоры, странные улики и не менее странные увлечения жителей городка, следы на земле и прочие мелочи – все то, на чем многие годы держался и держится детективный жанр. Это именно то, что отличает творения Конан Дойля и Агаты Кристи от ширпотребных детективчиков в мягкой обложке. Сама же по себе история явно напоминает некоторые рассказы о Шерлоке – например, «Знак четырех», в котором тоже были яды и химические опыты, путешествия некоторых персонажей в таинственные восточные страны. Не слизано, а вот просто есть общие черты. И тут, и там есть желание списать все подозна-





тельно на потусторонние силы, на странных существ, которых на самом деле вроде как не может существовать, и там, и тут есть логичное объяснение всему происходящему. Ну, и атмосфера располагает – история «Альтер Эго» воспринимается как один из рассказов Конан Дойля, и от этого никуда не деться.

Еще одна сильная сторона игры – большое количество диалогов. Доказательство сего тезиса было найдено мной совершенно случайно: пройдя последнюю локацию, я нервно кликнула мышкой, и ролик пропал в пучине прочих цифровых данных. Последний сейв значился за два часа до момента Ч, найти ролик в папке игры не получилось, а без оного вообще было непонятно, чем закончилась вся



Обычно, когда играешь во что-то, так или иначе на ходу продумываешь статью – отдельные реплики, фразы, общий тон. Эта статья должна была закончиться словами «Надеюсь, Тим не на «Титанике» отправился в Америку...». Но не вышло. Потому что Future Games не любят хеппи эндов. Если вы играли в «Зеркало», то вы понимаете о чем я. А теперь представьте – тут все еще хуже, потому что там хотя бы в глобальных масштабах зло было побеждено, а тут оно осталось злобно хихикать. Ну, не буду раскрывать карты – игра стоит прохождения всеми любителями адвенчур без исключения.

Pantera sls

эта запутанная история. В общем, пришлось перепроходить, но так как все, что мне говорили, я уже знала, то шла напрямик от улики к улике, от точки к точке. Прохождение заняло около 10-15 минут. Конечно, какое-то время было потрачено на поиск нужных элементов, хотя особо сложной эту задачу не назовешь, но разговоров тут очень и очень много, причем все они насыщенные и интересные.

Что касается поиска улики, то он представлен в хорошем виде – пиксель-хантинг присутствует, так что иногда придется побегать, перекинув язык через плечо, по половине доступных локаций, но особо сложным его не назовешь. Камешек из кольца сам в нужный момент блеснет среди плит, а иногда персонажу всего лишь и нужно, что указать место, где искать ключик или другую полезную вещь, – все остальное он сделает самостоятельно.

Напоследок, прежде чем писать заключение, скажу пару слов о графике. Она не идеальна, но хороша собой; и о звуке – вот он точно прекрасен и атмосферен как никогда.



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

ОЦЕНКА 10



GRATUITOUS SPACE BATTLES

ГОП-СТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Жанр:
strategy, managment
[www.positech.co.uk/
gratuitousspacebattles](http://www.positech.co.uk/gratuitousspacebattles)

Разработчик:
Positech Games
www.positech.co.uk

Издатель:
Positech Games
www.positech.co.uk

Системные требования:
Процессор 1 ГГц
512 Мб ОЗУ
128 Мб видеопамати
1 Гб HDD

Определенно, без независимых разработчиков игровой мир стал бы в разы скучней и унылей. Ведь им никто не запрещает рвать привычные рамки, браться за «умершие» жанры, создавать уникальные проекты с совершенно сумасшедшими возможностями и возрождать нечто всеми забытое. Без них мы никогда бы не побродили по тропинкам The Path, не отправились бы в путешествие по средневековой Mount & Blade, никогда бы не поскрипели шариками и роликами, решая головоломки в Crayon PhysX Deluxe. Творение Positech Games не претендует на такую же большую известность и популярность, но так же, как и именитые «сородичи», привлекает своеобразием и нестандартностью.

По сути, уже с первого взгляда становится ясно, что Gratuitous Space Battles – это представитель

ранее популярных, а теперь почти забытых космических двухмерных стратегий. Правда, пройдя несколько миссий, понимаешь – стратегическая часть игры эволюционировала намного больше, чем ее оформление. Графика в игре хоть и не уровня современных шутеров, но отличается от своих предшественников настолько же, насколько Half Life 2 отличается от первого Half Life.

Посмотрим подробнее, что же такого особенного есть в Gratuitous Space Battles. Во-первых, здесь нет кампайна или сюжетной линии. Просто набор миссий, где есть ты, есть противник, и вам нужно выяснить отношения. Во-вторых, в Gratuitous Space Battles не нужно строить базы и добывать ресурсы: мы, как в варгеймах, сразу набираем свою армию, расставляем ее на стартовые позиции и приступаем к бит-

ве. В-третьих, здесь можно грабить корованы не просто можно, а нужно создавать собственные конструкции космических кораблей. На выбор предлагается множество корпусов истребителей, фрегатов и крейсеров от четырех или от шести (при установленных аддонах) рас. На них устанавливаются необходимая оснастка: двигатели, генераторы силового поля, пушки, жилые модули и много другого полезного или не очень оборудования. Ассортимент модулей можно расширять, покупая улучшения и новые пушки за очки уважения, заработанные в боях. Несмотря на большой ассортимент оснастки, сделать универсальный набор кораблей практически невозможно – у каждого оружия и защиты есть свои сильные и слабые места, и на любые ножницы найдется свой камень, а на любой камень можно по-





добрать бумагу. Так что собирать свой флот для более эффективной победы над врагом можно очень долго и с интересом.

В-четвертых, расставив свои корабли и нажав кнопку «бой», мы дальше можем только наблюдать за ходом событий, оставляя принятие решений на совести искусственного интеллекта наших пилотов. С этого момента мы просто будем следить за состоянием кораблей, любоваться красно-сочным буйством выстрелов и взрывов, ускорять/замедлять время и нажимать кнопку «сдаться», если дела будут совсем плохи. Конечно, разработчики не могли оставить нас без рычагов воздействия на поведение кораблей – это убило бы игру на корню, даже несмотря на очень интересную систему конструирования собственного флота. Поэтому, если решения пилотов нас не устраивают, и флот погибает из-за несогласованности действий – можно в режиме расстановки кораблей выдать

им приказы. С их помощью задается схема поведения корабля: кого он будет атаковать, будет ли держать строй или останется охранять какой-то другой объект, также приказы затрагивают командное взаимодействие флота. Поначалу смысла использовать этот функционал не видишь, больше балуешься вооружением и обороной, но когда задаешься целью приобрести особо интересное оружие, то чем меньше кораблей участвует в бою с твоей стороны, тем больше уважения заработаешь, и здесь без приказов не обойтись.

Также без приказов сложно участвовать в онлайн-битвах. Они сделаны тоже своеобразно: ты создаешь свой флот и оставляешь вызов на сервере игры. Другой игрок принимает его, просчитывается бой, и мы можем наблюдать, как феерично погибает флот противника под натиском твоих кораблей, или как не менее феерично один за другим взрываются корабли твоей

флотилии. По количеству побед и поражений можно оценить, кто создал наиболее сбалансированный флот и раздал самые полезные приказы.

Игра вышла на удивление увлекательной, в ней с легкостью можно пропасть на пару-тройку дней. Но не обошлось и без черпака дегтя: миссий для одиночной игры довольно мало, статистика хода сражения местами странноватая, намного эффективней получается периодически притормаживать ход игры, чтобы взглянуть на состояние флота и его оснастки. Правда, со временем начинаешь ориентироваться на внешний вид кораблей, по дыму определять, насколько им туго приходится. И даже несмотря на эти пару недостатков, Gratuitous Space Battles можно рекомендовать не только хардкорным любителям стратегий, но и всем тем, кто хочет нагрузить игрой не только мозжечок, но и мозг.

Exebichi

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

ОЦЕНКА 10



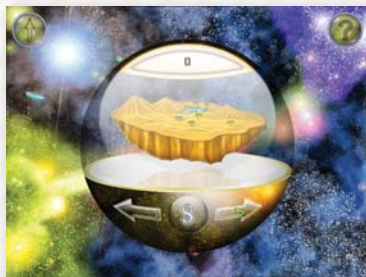
Жанр:
logic, arcade, казуальная

Разработчик:
Afanasyev Maksim

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

Эволюция

ОЦЕНКА 7



ЭТА НЕВЕСЕЛАЯ ПЛАНЕТА

Как только появляется интересная идея, ее сразу же начинают эксплуатировать – даже те, кто к ней как к таковой ни в коей мере не причастен. Пару лет назад мир любителей симуляторов завоевала Spore – симулятор жизни, позволяющий сгенерить самых разных необычных созданий, заставить их жить и развиваться. Поклонников нашлось немало, но спустя некоторое время игра приелась, да и новых проектов вышло немало. Но иногда все-таки тянет создать жизнь в виртуальном мире, поэтому на казуалку, обещающую то же самое, что и «Спора», пусть и в

меньших масштабах, сразу обращаешь внимание. Населить планету милыми и пушистыми чудиками – кто ж перед этим устоит? Поэтому «Эволи» привлекает внимание, хотя, забегая наперед, скажу, что надежд она ни в коей мере не оправдывает – чудики оказываются прилепленными наспех, без большого количества доступных «ингредиентов», равно как и сама планета. Эта часть игры реализована на уровне детского садика, если не меньше.

Но есть в «Эволи» и хорошая составляющая: «денюжки» на

эволюцию зарабатываются в логической игре «три в ряд», которая радует своей сложностью – от игрока требуется не просто составить ряд из одинаковых элементов, а убрать с поля фишки определенного цвета. Первые уровни проходишь быстро, потом становится все сложнее и сложнее, а потому – все увлекательнее и увлекательнее. Правда, с одной оговоркой – музыку вы будете выключать сразу же при входе в игру, ибо ее авторы знали максимум три ноты, да и те – посредственно.



Жанр:
тайм-менеджмент, казуальная

Разработчик:
Miniclip
www.miniclip.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru



КАМПАЙ!



Серия Youda явно решила потягаться с «Фермой» – и по количеству, и по качеству. Игр в ней уже очень много, постоянно появляются новые. Все как на подбор – тайм-менеджменты и бизнес-казуалки. Казалось бы, о чем может идти речь, если игры делаются конвейерным методом? Но Miniclip показывает и доказывает, что если правильно

настроить конвейер, то можно делать пусть и не сильно различающиеся, но достаточно увлекательные и интересные игры, чтобы на самом деле хотелось устанавливать себе на компьютер каждое новое подделие разработчика.

«Youda суши шеф» – это симулятор японского кафе, в котором игроку придется готовить суши. Несколько ресторанов с разным антуражем, постепенно возрастающая сложность, приятный звук, возможность различных апгрейдов собственного заведения и яркая, привлекательная графика – все это не преимущества игры, а стандартные для класса качества, кото-

рые тут есть. Выделяет «Youda суши шеф» обилие различных рецептов, которые не так просто запомнить, благодаря чему игра действительно требует внимательности. С каждым новым уровнем появляется все больше рецептов, с каждым новым уровнем становятся более требовательными клиенты, так что поработать придется немало. К счастью, количество одно-временных посетителей зашкаливающим не назовешь, даже с тем, что есть возможность готовить «на вынос» и обслуживать вечеринки, так что игра не превращается в тотальное и беспощадное убийство подручного грызуна.



ПРЫЖОК В НИКУДА

Один из самых распространенных жанров среди мобильных игр – гонки. Если игроку надоело автогонки, ему остается только установить гонки на мотоциклах. Что делать, если приелись и они? Ну, можно перейти на другой жанр или обратить внимание на «Адского гонщика». Игра эта необычна тем, что игроку предстоит не просто кататься на байке и обгонять противников, но и совершать разные трюки, для которых потребуется все мастерство и ловкость пальцев, на какое вы только способны. Например, надо прыгать по трамплинам, перескакивать через огненные круги. Все это – чтобы зарабатывать очки и побеждать в соревнованиях. Первое время от игры не можешь оторваться из-за ее некоторой необычности, позднее – из-за ее увлекательности и качества воплощения, в которое входит и звук, и графика. Объекты, конечно, крупными не назовешь, но зато нарисованы они приятно, в мультяшном таком стиле, да и яркие детали не дают запутаться в происходящем на экране.

Радует и то, что для выполнения всех этих трюков не придется выполнять трюки пальцами – как ни крути, а кнопки мобильного телефона не дают сильно разгуляться. Управление тут стандартное для большинства гонок, да и мобильных

аркад вообще. Так что особых сложностей не предвидится, что только способствует выделению малых доз адреналина в кровь и наслаждению в течение нескольких часов или дней.



Адский гонщик

Жанр:

arcade

Разработчик:

Fugumobile

www.fugumobile.com

Издатель:

Fugumobile

www.fugumobile.com

Для закачки отправьте код на номер 7900: 007470590 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

8

ПОЛЕТАЕМ?

«Трусишка и Матли» – это, в первую очередь, забавный детский мультфильм, который покори своим юмором не один десяток зрителей. Во вторую – это игрушка, которая создана по мотивам мультфильма, и только в третью – это мобильная игрушка, в которой после долгого путешествия по платформам мало что осталось от оригинала. Да, герои тут есть и некоторые остатки юмора и сюжетной основы тоже, но только совсем-совсем мало. А все потому, что «Трусишка и Матли» в мобильном аппарате – это типичный авиаскроллер, а в таких играх сложно воплотить что-то, кроме собственно процесса пальбы по противникам и редких вставок с диалогами. Да и просто незачем: игрок настолько увлечен отстрелом врагов и сбором бонусов, что на все остальное просто не остается сил и внимания. Естественно, это в том случае, если игра выполнена качественно.

Не будем томить ожиданием – да, «Матли» игра качественная, поэтому увлекаешься действительно надолго и всерьез. Забавные самолетики, коих тут достаточно много, увлекательные уровни и привычные герои с их типичными шутками юмора – все это играет на стороне «Трусишки и Матли». Из минусов можно назвать только слишком уж однообразный звук (его можно скрутить в минуса или убрать, чтобы не раздражал), а также мелковатые объекты – в меру, но тем не менее, не

самый приятный момент. Если же это вас не пугает, смело устанавливайте игру на телефон – даже без предварительного знакомства с мультфильмами, вы получите удовольствие, ибо игра действительно хороша.



Трусишка и Матли

Жанр:

arcade, скроллер

Разработчик:

Cobramobile

www.cobramobile.com

Издатель:

GlobalFun

www.globalfun.com

Для закачки отправьте код на номер 7900: 007470586 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

6

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



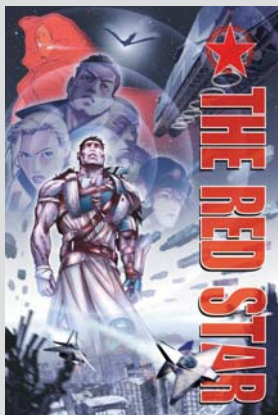
THE RED STAR ★ Первый краснозвездный

Жанр:
action, arcade
www.redstar-us.com

Разработчик:
XS Games
www.xsgames.biz

Издатель:
XS Games
www.xsgames.biz

PS2 | iPhone | PSP



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

ОЦЕНКА 10

Для западного игрового рынка коммунизм – прямо золотая жила. Каких только игр со страшными «рашен коммунистами», грозным «совет юнионом» и дрессированными медведями не клепали. Даже в совсем свежих проектах, к примеру, в том же Battlefield: Bad Company 2, маячит призрак бесмертного советского союза. Конечно, образ вечного врага практически неисчерпаем, но попадают игры, в которых СССР используется как графическая и идейная основа, так же, как восточная стилистика является главной составляющей в том же «Принце Персии».

The Red Star как раз относится к этому редкому виду и предлагает побывать в шкуре жителей URSS (Союза Республик Красной Звезды). А будни у них совсем не сахар – в стране конфликт нескольких крупных группировок. Ситуация усугубляется сильным развитием военных технологий, да еще и ученые смогли раскрыть магические паранормальные способности человека. В итоге, улицы наводнены людьми с оружием, между которыми постоянно происходят стычки. Такая себе вялотекущая гражданская война.

Поучаствовать в этом безобразии мы можем одним из трех героев: Майей Антерес (Maya Antares) – сильной психическим, разыскивающей мужа, пропавшего в одной из битв; Кузю (Kuizo) – телохранителем Майи, не очень быстро передвигающимся, но, определенно, самым сильным в ближнем

бою, когда в ход идет его двусторонний копье-меч, правда, и на расстоянии он представляет опасность, орудия тяжелым вооружением; Макитой (Makita) – быстрой и выносливой спортсменкой, подавшей в армию, узнав, что родина находится в опасности, которая отстреливает врагов из двух пистолетов и любит почесать им шею остро отточенным именным серпом.

Поиграть за Майю получится не сразу, для начала нужно пройти игру или Кузей, или Макитой. Причем, несмотря на то, что уровни за всех персонажей одни и те же, проходить игру несколько раз не надоедает – уж слишком разные у них стили боя. А уничтожение противника разнообразнейшими способами – это и есть основная составляющая в аркадном экшен-слешере. Да и враги не дадут заскучать: разработчики постарались, чтобы от миссии к миссии они различались не только цветом брони, но и своими возможностями, а также по ходу игры постоянно подбрасывают новые виды противников. В качестве дополнения к этому разнообразию рядовых врагов в The Red Star собрана обширная подборка боссов на все вкусы: хош танков – получай танков, хош бронепоезд – получай бронепоезд. Космический корабль? – Не вопрос! Прямоходящий ракетостреляющий робот? Подходите – их есть у нас! В общем, скучать не придется.

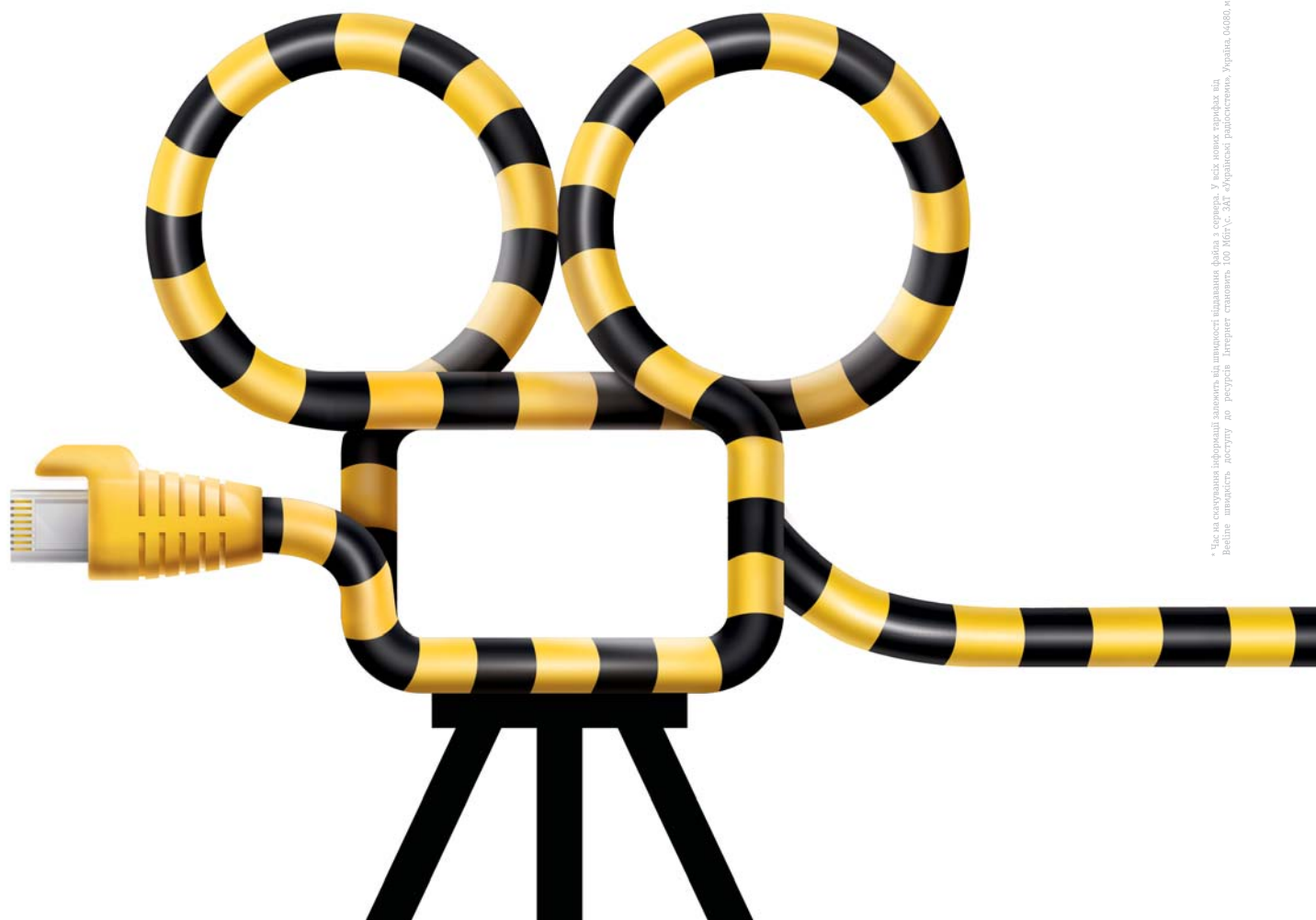
А чтоб игрок мог поспевать за все крутящимися противниками, в игру добавлена система

прокачки. Пройдя уровень, на заработанные поинты можно приобрести улучшения своих абилок или разжиться дополнительным вооружением.

В плане графики разработчики постарались добиться максимальной стилизации под URSS – так, как она отображена в графической новелле, по которой, собственно, и создавалась игра. Солдаты в шинелях и ушанках, разведчики с папахами, качки, закованные в толстенную броню с силовыми щитами наголо, те же звездные бронепоезда. А пик стилизации – Макита, щеголяющая в ушанке, гимнастерке, рваных колготках, кирзачах на пять размеров больше и с неизменным серпом за спиной. Такая себе балалайчина в самом ярком проявлении.

Правда, несмотря на увлекательность и фееричность игрового процесса, иногда The Red Star начинает выводить из себя. Всею виной система сейвов, доставшаяся игре от первоисточника, разработавшегося для PS2. Сохранение происходит только после полного прохождения миссии, а уровни бывают очень длинные, да еще и с парой-тройкой минибоссов, и, если возле финишной черты нашего персонажа настигает смерть, приходится перепроходить всю миссию сначала.

В итоге, эта капля дегтя немного портит впечатление от игры, но все же не отбивает желания пройти ее от начала до конца как минимум три раза. Потому что таких фановых игр давно не выходило.



* Це не гарантує інформації завантажити під швидкості надання файлів з сервера. У всіх інших тарифах цілком безлімітний доступ до ресурсів Інтернет становить 100 Мбіт/с. Діє в Україні та на території України, Європи, Азії, Африки, Північної Америки.

Качай фільми за 5 хвилин*

Безліміт на швидкості **100** Мбіт/с за **79** грн/міс.

Beeline «Інтернет вдома»

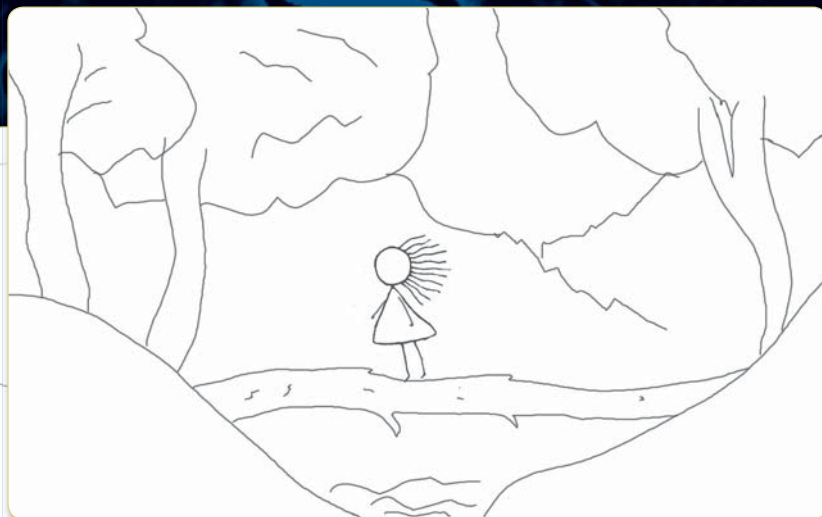
☎ 0 800 3 0101 3

www.beeline.ua



Beeline®

живи на яскравій стороні



B.U.L.L.

Трудно быть богом?

Жанр:
ММО

www.hoofs.com/bull

Разработчик:

Hoofs Studio

www.hoofs.com

Издатель:

Antler Multimedia

www.antler.de

Дата выхода:

весна 2011 года

PC

Наверное, нет в мире такого геймера, который бы не мечтал хотя бы раз в жизни оказаться на месте разработчика – что-то подправить, доделать, переделать, изменить к лучшему, по его собственному мнению. А все потому, что все мы разные, и то, что нравится одному, не всегда может понравиться другому. Вот и получается, что вроде бы 99% игроков любят «Сталкер», а Вася Пупкин нет. И создает Вася свою контору и делает игру, которая нравится опять-таки 99% геймеров, и так далее, процесс бесконечен. Конечно, это развитие, но хочется ведь свою, идеальную игру, причем хочется не только тем, кто умеет игры делать, но и тем, кто от этого далек как Луна от Земли.

Вот примерно так, наверное, думают разработчики игры, с которой мы вас познакомим сейчас и которая весной следующего года окажется на мониторах наших компьютеров. Почему на мониторах, а не на прилавках? Потому что игра будет, во-первых, онлайнной, а во-вторых, бесплатной. Ведь каждому игроку придется потрудиться на благо общества – собственно, это и будет некой оплатой за проживание в ново-созданном мире.

Я ее слепила из того, что было

Впервые зайдя в игру, вы не увидите ничего, кроме абсолютно белого экрана. Это не драйвера слетели, и не игру глючит – просто жить мы начинаем с белого листа. Сначала нам придется сгенерить себе персонажа. Для этого берем в руки виртуальный карандаш и в меру своих художественных способностей рисуем самого себя по образу и подобию или как там вам больше нравится. Как только нарисована хотя бы часть человечка, она начинает оживать – выдергиваться из-под карандаша, пытаться показать игроку, где и что стоит еще дорисовать, какую часть стоит увеличить (если, например, вы нарисовали слишком короткие ноги или несоразмерные, разной длины руки). Выглядит это настолько забавно, что уже ради этого стоит попробовать игру.

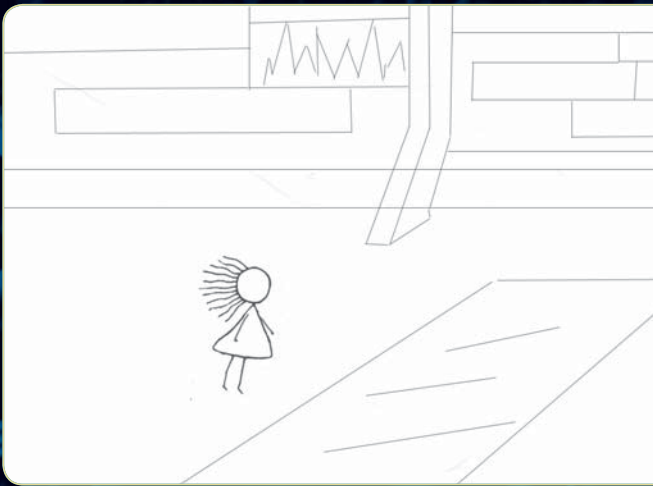


Правда, длится процесс не очень долго – надо скорее дать нашему персонажу, где жить, а то он умрет от скуки и одиночества – ведь кто придет в гости в Пустоту? Ее ведь даже не существует, а значит – и идти-то некуда! Так что, не тратя времени даром, рисуем еще и домик, травку, лес – в общем,

все то, что только придет вам в голову. Можно нарисовать футуристическую боевую станцию и монстров, можно – большой замок, дракона и изобразить себя принцессой, которая ждет принца. Или создать вертикальный мир, с летающими островами, деревьями – да всем, что только в голову может прийти!

То есть мы не просто рисуем себе место обитания, а, по сути, создаем миниатюрный игровой мир, оказавшись в котором мы будем играть с ним – то ли бороться с монстрами, то ли решать загадки, то ли что еще делать. Ну, и, естественно, когда к нам придут гости, им тоже придется играть с нашей локацией. Это примерно как создать карту в стратегии и обменяться ею с другом. Ну, только со стратегиями все достаточно однообразно, меняется разве что сложность и интенсивность загрузки мозга, а тут каждый новый мирок может обладать своим собственным сюжетом, своим жанром и своим стилем прохождения.

Я, например, решил стать Ангелом, спустившимся с небес в образе Личинки. Меня окружают три армии – человеческая, кошачья и эльфийская, которые никак не могут решить территориальный вопрос и господство в мире, а потому периодически дерутся между собой, пооче-



редно обращаясь ко мне за помощью. Нет, у меня нет мании величия, просто мне нравится наблюдать за ними, ведь персонажи в B.U.L.L. живут своей собственной жизнью, забавной и интересной. А еще нравится наблюдать, как периодически в мой мирок являются герои, которые решают примирить воюющие стороны. Это так захватывающе, скажу я вам!

Но на простом посещении мирков друг друга все не заканчивается. Когда к вам приходит посетитель, он оценивает ваше творение. Чем больше хороших оценок, тем большим становится ваш мир, ведь изначально в B.U.L.L. начинать приходится с маленькой полянки, на которой даже замок приличный не построишь! Месяц упорной работы в бета-версии принес мне обширные земли, на которых можно было бы построить небольшой город, за полгода я дорос до маленькой страны... правда, разработчики уверяют, что через год все усилия пойдут прахом – созданные земли будут

уничтожены, чтобы все игроки начинали в примерно равных условиях.

Так как мир рисованный и выдуманный, то расширяются одни территории не за счет других. Логическое объяснение это находит в особой магии, позволяющей миру расширяться или сжиматься в определенных местах – это как складки в материи, которые можно выпрямить или загладить, чтобы их никто не видел. Забавная теория – такая же забавная, как и сам мир B.U.L.L. Сделано все это было для того, чтобы игроки не дрались друг с другом за территорию, не мешали друг другу жить и развиваться. Впрочем, это вовсе не значит, что игра будет тихой-мирной и понравится только симоводам и казуальщикам – подраться тут всегда найдется где, ведь миры-то разные создаются. На днях, например, мне довелось быть на локации, которую явно рисовал фанат «Алисы в стране чудес» – пришлось улепетывать от Бармаглота, срочно рисовать себе меч и сражаться с ним; а

еще я был на космической станции – пришлось потратить время на создание скафандра, потому что создатель этого мирка не озаботился рисованием воздуха или кислорода, да и с монстрами-пришельцами сражаться было нелегко – у меня все никак не получалось нарисовать себе оружие, которое бы убило их, а не рассмешило... в итоге они, конечно, умерли, но таки от смеха – когда я пулынул в одно из них гравибананом...

Но, несмотря на все сложности, а может, и благодаря им, играть очень интересно и весело – настолько, что даже забываешь о более нашумевших и интересных проектах. Видимо, не зря разработчики потратили два года на разработку и вот уже полгода проводят закрытый бета-тест, который планируют продолжить еще на год. Ведь цель они перед собой поставили совсем не простую – дать каждому возможность создать свой уникальный игровой мир.

Вася Пупкин

Omnia. Возвращение

Samsung Omnia LITE B7300



Компания Samsung с головой ушла в производство сенсорных аппаратов, благодаря чему их ассортимент растет, как на дрожжах. Теперь, если вы ищете «чувствительный» аппарат, вам не надо выбирать между несколькими характеристиками, достаточно составить список, что именно от телефона вам необходимо и определить с ценовой категорией. Кстати, стоимость аппаратов благодаря большому их количеству тоже стала более гуманной, поэтому даже новинку можно приобрести за скромные по меркам сенсорников 300 долларов. Причем это будет не какой-нибудь скромник, а вполне себе прокачанный аппарат с Bluetooth, Wi-Fi, навигацией, красивой оболочкой рабочего стола, камерой и т.д. и т.п. Короче, полный фарш.

Итак, позвольте представить вам уже частично описанный выше «полный фарш» под названием Samsung Omnia LITE. Название «лайт» предполагает меньшую стоимость и меньшие размеры, функциональность у аппарата вполне себе «не лайт». Полноценная Windows Mobile 6.5 вкупе с процессором с тактовой частотой 800 МГц и 256 мегабайтами оперативной памяти и грамотной оптимизацией обеспечивает работу быструю и качественную, по крайней мере, работает Omnia LITE быстрее аналога от HTC; некоторые проблемы могут вызывать только эле-

менты TouchWIZ, да и то – достаточно редко. Программная начинка стандартная для аппаратов Samsung, состоящая из графической оболочки с несколькими экранами, виджетами, приятным интерфейсом приложений и простыми настройками.

Среди самых сильных сторон, не считая сбалансированности и цены, можно назвать компактность аппарата и широкоформатность его экрана. Несмотря на не самые большие размеры, на нем приятно смотреть видео и фотографии, отчасти из-за соотношения сторон, отчасти – из-за не крупного зерна на дисплее, картинка получается четкой и целостной. К приятным бонусам отнести можно и камеру: разрешение в 3 МП дополняется автофокусом, функцией определения улыбок и непрерывной съемкой (пригодится для объектов в движении).

Среди минусов же стоит отметить разве что небольшое время работы от одного заряда: при использовании беспроводных подключений и камеры, прослушивании музыки и использовании телефонных возможностей устройство придется заряжать ежедневно. Поэтому радует, что есть возможность уменьшить производительность – она пригодится, если до розетки еще далеко и долго, а заряда осталось уже совсем немного.

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM&EDGE 850/900/1 800/1 900 МГц, 3G
Операционная система: Windows Mobile 6.5
Процессор: SEC S3C6410 ARM11 800МГц
Постоянная память: карты microSD, 150 Мб
ОЗУ: 256 Мб
Коммуникации: AGPS, Wi-Fi, Bluetooth
Дисплей: 3,0", TFT, WQVGA(240x400), 65 тыс. цветов
Камера: 3 МП (2048x1536 точек)
Аккумулятор: литиево-ионный, 1500 мА/ч
Ресурс работы: 300 ч ожидания, 10 ч разговора
Размеры: 107x51,8x13,3 мм
Вес: 109 г

Цена: \$307

Плюсы

- Доступная цена
- Компактность
- Широкоформатный экран
- Высокая скорость работы

Минусы

- Не самое большое время работы



Вива, Vivaz!

Sony Ericsson Vivaz



Так уж повелось в мире мобильных телефонов, что если ищешь что-то оригинальное, красивое и при этом еще и суперпуперфункциональное, в первую очередь приходится смотреть в сторону Sony Ericsson. Почему? Да потому что каждый новый телефон этого производителя (вне бюджетной серии, конечно же) – настоящее произведение искусства, что называется «из ряда вон». А тут еще и сенсорные технологии подросли, да возможность устанавливать в телефоны камеры с высоким разрешением, что дало еще более широкое поле для фантазии телефонщиков.

В прошлом году родился «Сатио», который привлек внимание так, как не привлекал его ни один другой телефон производителя, в этом – Sony Ericsson Vivaz, который получился еще краше, еще лучше и еще сильнее.

Сильнее он, во-первых, с точки зрения дизайна. Вы посмотрите на эти формы! С ними же никакие 90-60-90 не сравнятся! Обтекаемая задняя поверхность идеально ложится в ладонь и футуристично смотрится при фотосъемке, а расположение камеры по центру поверхности – именно то, что нужно: как бы ты не держал аппарат, ты не

перекроешь ни кадр, ни свет, исходящий от вспышки.

Сильнее он, во-вторых, с точки зрения процессора, ибо если об остальных телефонах мы обычно говорим «не тормозит, но» или «лишь местами заметны притормаживания», то о Sony Ericsson Vivaz такого вообще сказать нельзя. Несмотря на обильную графическую оболочку с наворотами типа реакции каждого из пяти рабочих столов на датчик движения (у него есть вертикальное и горизонтальное представление), Vivaz работает быстро и качественно. Что касается программ и коммуникаций, то тут список, по сути, стандартен для высшей функциональной категории.

В-третьих, сильнее аппарат получился из-за цены и камеры. Сама камера вроде бы уступает «Сатио», но с учетом цены, Vivaz таки рулит. Тем более что он способен снимать не только хорошие фотографии, но и видео в полноценном HD-разрешении.

В общем, как ни крути, а придаться не к чему: Sony Ericsson Vivaz получится телефоном маленьким, недорогим, обладающим всеми функциональными атрибутами. Именно таким, какой хочется иметь в кармане каждому техноману и техногигу.

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM 850/900/1800/1900, UMTS/HSDPA 900/2100
Операционная система: Symbian S60 пятой редакции
Процессор: TI OMAP 3630, 720 МГц
Дисплей: сенсорный, 3.2" (640x360), TFT, 16 тыс. цветов
Камера: 8 МП (3264x2448), автофокус, видео HD 1024x720, 24 к/с
Память: 75 Мб, microSDHC (до 32 Гб)
Коммуникации: USB 2.0, Bluetooth 2.0 + EDR, A2DP, Wi-Fi 802.11 b/g (DLNA), TV-Out
Навигация: A-GPS, Google Maps и WisePilot
Аккумулятор: 1200 мА/ч
Габариты: 107x52x12,5 мм
Вес: 97 г

Цена: \$400

Плюсы

- Внешность
- Камера 8 МП
- В комплекте карта на 8 Гб
- Зарядка мини-USB
- Аудиогнездо 3,5 мм

Минусы

- Не обнаружены



Бабочка со вкусом

Packard Bell EasyNote Butterfly S (S-FU-002RU)



Результаты тестов

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

Day	20 fps
Night	17 fps
Rain	20 fps
SunShafts	21 fps

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

Day	41 fps
Night	33 fps
Rain	44 fps
SunShafts	46 fps
PCMark 05	3581 PCMarks
3DMark 06 (1280x768 точек)	2628 3DMarks

Технические характеристики:

Дисплей: 13,3" 1366x768 точек
Процессор: Intel Core 2 Duo Processor SU4100, 1,3 ГГц
Чипсет: Intel i855GM
Оперативная память: 3 Гб, DDR3-1066
Дискретная видеокарта: ATI Mobility Radeon HD 4330, 512 Мб
Встроенная видеокарта: Intel GMA 4500M
Звуковая карта: Realtek ALC269
Жесткий диск: 500 Гб
Беспроводная связь: Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.1 + EDR
Оптический привод: нет
Взб-камера: есть
Интерфейсы: 3xUSB, VGA, Ethernet, Audio
Кардридер: SD/MMC/MS/MS Pro/xD
Аккумулятор: 6 ячеек, 5600 мА/ч, 11,1 В
Размеры: 322x228x27,8 мм
Вес: 1,8 кг
ОС: Windows 7 Home Premium 64 bit

Цена: \$800

Плюсы

- Отличное время автономной работы
- Две видеокарты
- Хороший дизайн
- Удобная клавиатура
- Качественная сборка

Минусы

- Качество динамиков
- Вес



Устройство предоставлено компанией МТИ
(www.mti.ua)

Зима в этом году немного затянулась, но все же весеннее солнышко понемногу топит лед. С первым по-настоящему весенним теплом к нам в руки попал, а точнее – прилетел, ноутбук с экзотическим именем Butterfly S. Такое название, в первую очередь, ноутбук заслужил благодаря изысканности и достаточно тонкому корпусу. Отметим, что дизайн неброский некричащий, но однозначно запоминающийся.

Практически весь корпус выполнен из высококачественного пластика, за исключением панели под клавиатурой, она сделана из полированного алюминия, что, естественно, является плюсом и делает внешний вид Butterfly S более дорогим и презентабельным. На крышке красуется черная глянцевая вставка с эмблемой компании.

Дисплей глянцевый, его диагональ 13,3 дюйма, подсветка матрицы осуществляется с помощью светодиодов. Цветопередача отличная, но это качество сохраняется максимально точно, только если смотреть на экран практически прямо или под малым углом.

Более подробно с начинкой Butterfly S можно ознакомиться, изучив таблицу технических характеристик, мы же расскажем об основных особенностях данной модели.

Изюминкой EasyNote Butterfly S является применение двух видеоадаптеров: дискретной графики для игр и проигрывания видео высокой четкости ATI Mobility Radeon HD 4330 с 512 Мб выделенной памяти и встроенной графики Intel GMA 4500M для более простых задач и экономии электроэнергии.

Как это работает? Когда ноутбук подключен к электросети, и экономия энергии не требуется, ноутбук работает в максимально производительном режиме и подключает дискретную видеокарту, как только происходит переключение в автономный режим, лэптоп активирует работу менее мощного встроенного видеоадаптера, что позволяет значительно продлить время работы ноутбука от аккумулятора. Ну, а если вы захотите поиграть в свою любимую игру вдали от розетки, вы по своему желанию можете выбрать более производительную видеокарту нажатием всего лишь одной сенсорной кнопки. Важен тот факт, что переключение происходит в считанные секунды, а перезагрузка операционной системы вовсе не требуется.

Второй особенностью является время автономной работы. По заявлению производителя, EasyNote Butterfly S способен продержаться более восьми часов, и это с аккумулятором на шесть ячеек, емкостью 5600 мА/ч. Мы, естественно, решили это проверить. В наших тестах данный ноутбук продержался 4 часа 10 минут, но это при проигрывании видео с помощью производительной видеокарты Radeon HD 4330 – впечатляет! А при незначительной нагрузке с активацией всех энергосберегающих режимов, ноутбук Butterfly проработал 8 часов 35 минут. Вот они – плоды долгой работы над технологиями энергосбережения.

Packard Bell EasyNote Butterfly S сегодня можно купить в пределах \$800, с операционной системой Windows 7 Home Premium на борту.

Холодный расчет

Видеоадаптер HIS Radeon HD 5750 IceQ+ (H575Q1GD)

Давно к нам в гости не попадали 3D-ускорители знаменитой компании HIS, но сегодня все иначе. Как известно, HIS старается выделять свои продукты на фоне других применением оригинальных систем охлаждения (CO), наверняка многие слышали о знаменитой IceQ.

Наш сегодняшний участник тестирования оснащен именно такой системой CO. Перед нами новая видеокарта HIS Radeon HD 5750 IceQ+. Особенность ее заключается в том, что CO покрывает всю поверхность видеокарты, а вентилятор в форме турбины выбрасывает горячий воздух за пределы системного блока. Но стоит отметить, что при этом сам вентилятор работает очень тихо. Такая видеокарта будет занимать в корпусе два отсека.

В режиме простоя температура ядра 3D-ускорителя не превышала 35 °C, а под нагрузкой была на уровне 55 °C, очень достойный результат; IceQ+ понижает температуру в среднем на 10 градусов по сравнению с референсными системами охлаждения.

Длина видеокарты небольшая (21,3 см), это позволяет установить ее практически в любой ATX и mATX-корпус.

Видеокарты новой серии 5700, к которой относится HIS HD 5750 IceQ+, основаны на новом чипе (Juniper), произведенном по 40 нм техпроцессу.

Новые адаптеры потребляют меньше энергии, чем предшественники, поддерживают DirectX 11 и OpenGL 3.1, оснащены интерфейсом HDMI. Кроме того, тестируемая HIS Radeon HD 5750 IceQ+ имеет на борту интерфейс DisplayPort для подключения до шести мониторов одновременно (технология ATI Eyefinity).

При всех вышеперечисленных достоинствах HIS HD 5750 IceQ+ демонстрирует хорошую производительность в своем классе.

Как видно из результатов тестирования производительности, приведенных в таблице, данная карта при схожей, а зачастую и меньшей цене, может на равных конкурировать с видеокартами более высокого класса предыдущего поколения,

а в некоторых приложениях – значительно опережать их.

В комплекте поставки вы найдете инструкцию, диск с драйверами, переходник DVI/D-Sub, переходник питания 6-pin и гибкий мостик CrossFire.

Подводя итог, хочется сказать, что за умеренную цену (\$170) мы получаем «холодную» видеокарту с хорошей производительностью и поддержкой самых современных технологий.



Модель	HIS Radeon HD5750 IceQ (H575Q1GD)	GIGABYTE Radeon HD4870	ASUS Radeon HD4870 TOP	MSI N260GTX-T2D896-OC
Предоставлено	HIS	Квазар-Микро	MTI	MSI
Сайт производителя	www.hisdigital.com	www.giga-byte.com.ua	www.ua.asus.com	www.msi-ukraine.com
Сайт поставщика	www.hisdigital.com	www.kvazar-micro.com	www.mti.ua	www.msi-ukraine.com
Цена, около, \$	170	175	200	200
3DMark Vantage, баллы				
Performance, score	8651	9338	9841	10639
3DMark'06, баллы				
1280x1024, score	15227	15636	16316	16204
CRYSiS, Very HighQ, DX10, fps				
1280x1024, AA0	28,38	33,12	35,22	32,08
1280x1024, AA4	24,55	24,43	29,34	26,73
1680x1050, AA0	21,74	24,3	26,09	24,37
1680x1050, AA4	18,71	14,04	20,92	19,12
COH: Opposing Fronts., Very HighQ, DX10, fps				
1280x1024, AA8	81	60,6	61,4	93,8
1680x1050, AA8	61,1	43,4	48,9	69,8
Far Cry 2, HighQ, DX10, fps				
1280x1024 AA0	51,8	41,02	50,61	56,07
1280x1024 AA4	40,52	36,41	30,58	42,55
1680x1050 AA0	41,53	34,09	42,74	49,68
1680x1050 AA4	32,67	20,44	24,89	36,94
Unreal Tournament 3, Very HighQ, DX10, fps				
1280x1024	198,62	150,93	153,01	165,9
1680x1050	176,45	124,9	129,24	134,67
Температура ядра, °C				
Режим покоя	35	71	52	48
Под нагрузкой	55	81	64	70

Технические характеристики:

Графический процессор: Juniper
Память: 1024 Мб GDDR5
Разрядность шины памяти: 128 бит
Частота ядра: 700 МГц
Частота памяти: 1150 МГц, результирующая 4600 МГц
Количество шейдерных процессоров: 720 шт.
Интерфейс: PCI Express 2.1
Видеовыходы: HDMI, DVI, DisplayPort

Цена (около): \$170

Плюсы

- Эффективная маломощная система охлаждения IceQ+
- Наличие интерфейса DisplayPort, поддержка технологии ATI Eyefinity
- Малая длина видеокарты

Минусы

- Отсутствуют



Устройство предоставлено представителем HIS (www.hisdigital.com)

Большой Ух

Plantronics Gamecom 777



Чем отличается игровая гарнитура от простых наушников? Самый распространенный и банальный ответ на этот вопрос – микрофоном. Более редкий – качественным и громким звуком, при котором ты хорошо слышишь, с какой стороны к тебе подбирается враг, и можешь сориентироваться, где раздался выстрел или прогремел взрыв. Еще более редкий ответ – внешней звуковой картой. Редкий – потому что пока что еще далеко не все понимают преимущества такого дополнения, но они есть, особенно, в том случае, если в компьютере у вас установлена слабая звуковая карточка, а именно так это часто и бывает. Сейчас мы расскажем вам о преимуществах такого решения на примере одного из самых приятных для ушей устройств – Plantronics Gamecom 777.

Небольшой USB-модуль, к которому подключаются наушники, делает звук более живым и насыщенным, он способен исправить огрехи встроенного звукового железа, а также, благодаря технологии Dolby, может превратить двухканальный звук в пятиканальный. При этом звук становится чуть более тихим, так что придется увеличить громкость, но в минус это можно записать, только если придраться к самой технологии, ведь чтобы разложить звук, устройству приходится разносить часть сигналов по времени звучания. Это доли секунды, фактически не заметные для человеческого уха, но из-за них при

включенном режиме Dolby Plantronics Gamecom 777 звучат чуть тише, чем обычные наушники. Если это покажется вам непривычным, можно отключить функцию или вообще отставить в сторону звуковую карту, подключив Plantronics Gamecom 777 уже не к USB-порту, а к обычному стереовыходу. Естественно, это изменит качество звучания, ведь в таком случае гарнитура будет работать с встроенной звуковой картой компьютера, которая может выдавать звук не самого лучшего качества.

Если же отвлечься от возможностей устройства, обращаешь внимание на его внешний вид и удобство ношения. Для человека, которому они подойдут по размеру (а это большинство людей, кроме миниатюрных девушек и детей), Plantronics Gamecom 777 станут идеальным спутником по виртуальному миру, ибо в этих наушниках можно провести целые сутки, не почувствовав ни давления, ни усталости. Комфорт – вот то слово, которое характеризует это устройство лучше всего. Направляющая микрофона здесь спрятана с внутренней стороны оголовья наушников, благодаря чему меньше подвержена несчастным случаям. Также микрофон, для пущего удобства пользования, можно выдвинуть вперед. Громкость наушников регулируется небольшим блочком на шнуре наушников. Ну, а дизайн хоть и минималистичен, но также достаточно приятен – чем-то напоминает оформление мышек Roccat. Учитывая стои-

мость устройства, сочетание его возможностей, внешнего вида, качества и удобства использования можно назвать Plantronics Gamecom 777 практически идеальным решением для геймера.

Технические характеристики:

Отключение микрофона (Mute): есть
Регулировка громкости в динамиках: есть
Тип микрофона: с системой шумоподавления
Тип наушников: динамические, открытые
Диаметр динамиков: 40 мм
Частотная характеристика динамиков: 20-20 000 Гц
Частотная характеристика микрофон: 100-10 000 Гц
Длина шнура: 2,9 м
Разъемы: 3,5 мм аудио, USB
Совместимость с ОС: Windows

Цена: \$77

Плюсы

- Преобразование двухканального звука в 5.1-канальный
- Отсутствие посторонних шумов
- Удобный формат
- Насыщенный звук

Минусы

- Не каждому подойдет по размеру



Устройство предоставлено компанией ITKOM www.itkom.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, «80 грн 00 коп.», а ниже – «**восемьдесят грн. 00 коп.**»).
- ☐ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внося в строку «**Платательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом: физические лица – в любом коммерческом банке Украины, юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию: по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина по факсу: (044) 592-89-89 по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ☐ Стоимость подписки на восемь месяцев: «Шпиль!» – 80,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 128,00 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» апреля 2010 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Май 2010	Декабрь 2010	1	80,00
Шпиль! С диском			1	128,00
			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:	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____ Область _____

Район _____ Город _____

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

Тел. _____ Факс _____

E-Mail _____ Моб.тел. _____

... и киберспортивный Олимп под ногами!



Трудно совладать с эмоциями, просто хочется прокричать «ТАЩИ!!!» И еще небольшую россыпь нецензурной брани. То ли вся живность в лесу вымерла, то ли... К черту сарказм! Украинские казсеры привезли «золото» с чемпионата мира!

Традиционно, в рамках IT-выставки CeBIT в Германии прошел чемпионат мира по киберспорту. И еще несколько дней назад никто бы и не предположил, что этот день украинский киберспортивное комьюнити запомнит на всю жизнь. Молодая украинская команда, которая фактически существует два с половиной месяца, показала миру кузькину мать и во весь голос заявила, что Украина в этот день стала лучшей в мире.

Возможно ли создать команду и за несколько недель тренировок выиграть чемпионат мира по CS? Невозможное – возможно, это не красивый слоган, а самое что ни на есть точное описание подвига NaVi! После Нового года команда стала активно готовиться к предстоящему чемпионату Европы на своей тренировочной базе в Киеве, где парни живут и одновременно играют. На этой базе есть все, что необходимо современному геймеру: пять компьютеров, а также самый быстрый интернет в Украине. После десятидневной подготовки парни занимают пятое место на чемпионате Европы и добывают себе заветную квоту на чемпионат мира, который прошел 2-6 марта в Ганновере, Германия, на выставке IT-технологий CeBIT.

Дальше – все как в сказке: Украина, самым большим достижением которой была бронза на WCG, зашла по полной. Оставив позади, в числе поверженных, лучшие киберспортивные умы CS-сцены, наши ребята взойшли на киберспортивный Олимп победителями.

Также нельзя не отметить как всегда великолепное выступление нашего соседа Куллера (Россия). Увы, «Холодильник» немного оплошал и в очень напряженной борьбе уступил первое место американцу.

Виталий Полищук

«Сегодня Intel Extreme Masters World Championship – один из самых известных и почитаемых турниров. Четвертый сезон всеми уважаемого ивента прошел в трех дисциплинах: Counter-Strike 1.6, Quake LIVE и WoW. Общий призовой фонд составил больше 530 тысяч у.е. По сравнению с прошедшим финалом WCG 2010, на котором за первое место было обещано вознаграждение в 35 тысяч у.е., на Intel Extreme Masters World Championship мировое первенство оценили в 50 тысяч. Безусловно, это турнир с самым большим призовым фондом!»





«Команда была создана два с половиной месяца назад, при поддержке мецената Мурата «Arbalet» Джумашиевича, который является болельщиком отечественного киберспорта и вот уже несколько лет помогает в этой сфере. Поиском игроков для команды занимался Сергей «starix» Ишук. Практически сразу были известны три игрока, которые будут играть вместе со Стариксом, – это Данил «Zeus» Тесленко, Иоанн «Edward» Сухарёв и Егор «markeloff» Маркелов. Кто будет пятым, ребята решали уже все вместе; их выбор остановился на Триноженко «esenin» Арсении. Менеджером команды стал динозавр украинского киберспорта, многократный чемпион Украины Александр «ZeroGravity» Кохановский.

Zeus – капитан команды, бывший игрок команд pro100 и Virtus.Pro. Человек, который вкладывает в создание тактик и стратегий всю свою душу и во время тренировок требует такой же самоотдачи от каждого из игроков.

Esenin (он же **ceh9**) – вспомогательный игрок, старается помогать всем членам команды, как в игре, так и в жизни, сгладить все конфликты, которые могут происходить в команде, является моралью и духом NaVi.

Markeloff – один из лучших снайперов: так владеть AWP, как он, могут буквально несколько человек в мире, также достаточно хорошо владеет автоматическим оружием, что делает Егора просто незаменимым игроком команды. Часто именно Егор вытаскивает ключевые раунды.

Starix – один из лучших игроков Украины, человек, чья статистика на пистолетах заставляет задуматься, каждый пистолетный раунд он стабильно делает два минуса, что является очень хорошим бонусом в начале игры.

Edward – машина для переработки фрагов. На данный момент считается лучшим игроком в мире, его статистика – это 2-3 минуса в каждом раунде. Он является фразлидером команды, и без такого человека NaVi были бы не NaVi.



Призеры Counter-Strike 1.6

1. Украина NaVi – 50 000\$
2. Швеция fnatic – 20 000\$
3. Швеция SK-Gaming – 8 000\$
4. США Evil Geniuses – 4 000\$
- 5-6. Германия Mousesports;
Южная Корея Wemade FOX – 3 000\$
- 7-12. Польша Frag eXecutors;
Дания mTw; Франция oXmoze;
США compLexity; Швеция mYm;
Дания Roskilde Ravens – 2 000\$

Призеры Quake LIVE:

1. США rapha – \$10 000
2. Россия Cooler – \$4 000
3. Польша av3k – \$1 600
4. Беларусь Cypher – \$800
- 5-6. США DaHanG;
Швеция fox – \$600
- 7-12. Италия Stermy;
Франция strenx; Китай Fan Zhibo;
Канада griffin; США dkt;
США Chance





Как Ангелы

Апокалипсис – одна из самых плодотворных тем для создания триллеров и ужастиков. Тут тебе и широкое поле для создания мразей и тварей в облике демонов и прочих порождений преисподней, и надежда на счастливый конец в облике появившегося в нужный момент ангела, да и отношения между небесами, землей и адом располагают к запутанной истории.

Если просто словам вы не верите, посмотрите, например, «Сверхъестественное», в котором уже сезонов эдак пять сценаристы умудряются не просто морочить людям голову апокалиптическими побасенками, но и держать при этом зрителя в достаточном напряжении, чтобы хотелось смотреть еще и еще. Ангелы хорошие, ангелы плохие, демоны средней пакостности и все в таком духе, не считая детей, которые могут сыграть на той или иной стороне – смешайте все это немного в других пропорциях и получите совершенно новый фильм или сериал, тема эта при верном подходе практически неисчерпаемая.

Вот так же мыслили и создатели «Легиона». Только они

явно приняли чего-то не того, прежде чем писать сценарий, поэтому демоны вообще куда-то пропали, а место плохишей основательно заняли существа с крыльями. А также со страшными зубами и отвратительной склонностью убивать человечество. Дескать, ревнуют они и выполняют волю отца небесного. Последний к слову, тоже хорош в этом фильме – говорит одно, а хочет совсем иного, из-за чего, собственно, и начался весь сыр-бор, и что привело к красивой драке в конце фильма. В общем, сюжет «Легиона» – далеко не самое сильное его место. Это кино для тех, кто еще не устал еще от пропадающего электричества и связи с миром, кто любит вздрагивать от выползающих из потолка тварей, кто любит смачную пальбу, толпы тварей за окнами и счастливый, пусть и относительный, конец. А еще для тех, кто любит посмотреть на неплохую такую драку меж двух

архангелов-качков, которая, по сути, является самым вкусным моментом фильма.

В общем, фильм получился таким себе второсортным, о чем говорит и его бокс-офис в том же США (у нас он в разы ниже!) \$ 39 226 000 при бюджете в \$ 26 000 000, а также то, что в титрах не отметились ни одного именитого актера. И все бы ничего, и был бы этот фильм незаметным, если бы остальное все не выглядело еще хуже: на шумевший перед выходом «Человек-волк» оказался едва ли не трэш в плохом смысле этого

слова, остальные ужастики и вовсе не заслуживают внимания. В общем, на таком фоне «Легион» вполне себе неплохо выглядит и даже заслуживает разового просмотра – если уж вы без этого жанра прожить не можете.





РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ

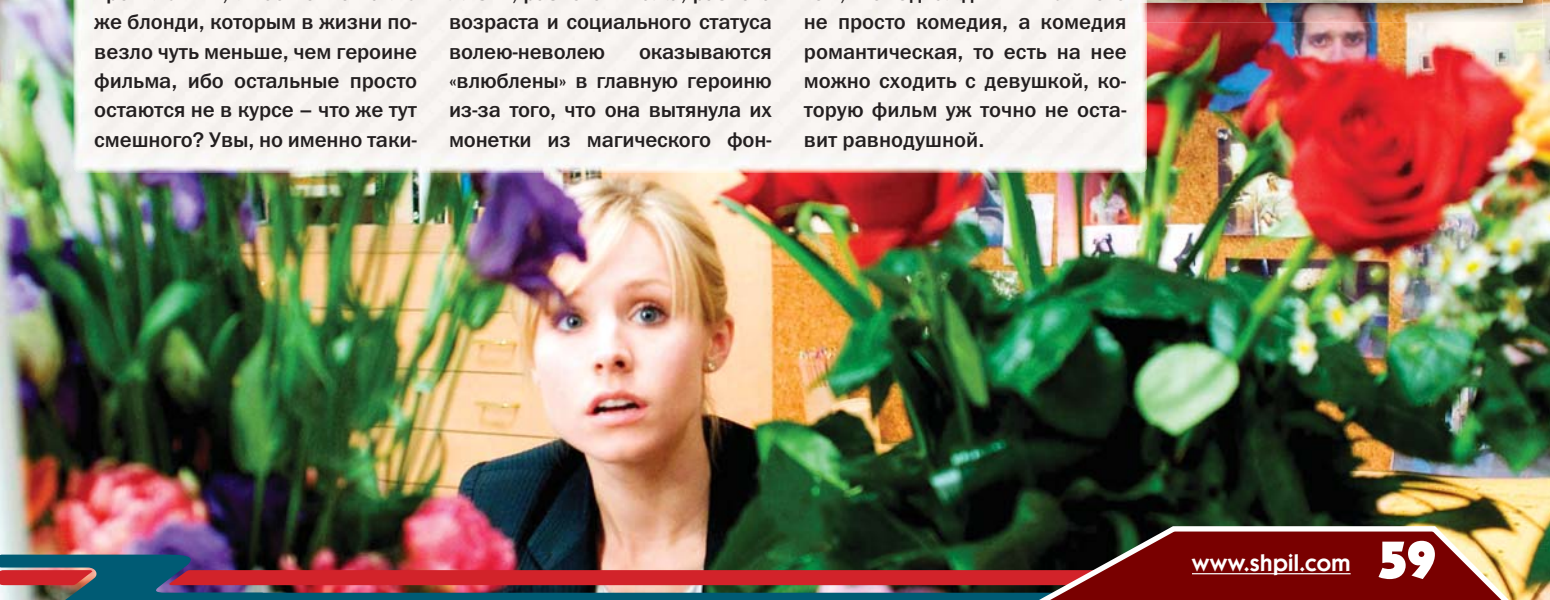
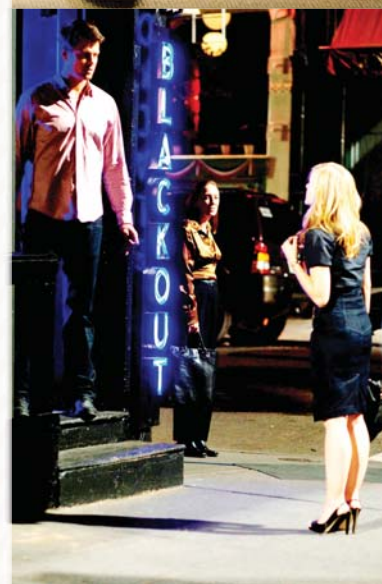
От комедий, как от экшенов и шутеров, хорошего сюжета давно уже никто не ждет, от них нужно нечто другое. И если в шутерах это количество отстрелянных пуль, кинутых гранат и мертвых противников и то, насколько реалистично все это происходит, то в комедии это количество шуток и то, насколько естественно они вписаны в общий ряд происходящего на экране, то, насколько естественным и искренним получается смех смотрящего фильм человека. Простые условия, правда? А фильмов, которые действительно способны заставить человека смеяться, не так уж и много: пошлые шутки «ниже пояса» приелись еще со времен «Американского пирога», над женскими несчастьями и перипетиями жизни очередной блонди-герл с гламурной собачкой под мышкой регулярно смеяться готовы либо истинные и яркие ненавистники гламура во всех его проявлениях, либо точно такие же блонди, которым в жизни повезло чуть меньше, чем героине фильма, ибо остальные просто остаются не в курсе – что же тут смешного? Увы, но именно таки-

ми байками в большинстве случаев травит нас современный кинематограф, хотя и чуть более яркие проекты часто требуют срочных похорон за плинтусом. Так случилось с «Морганами в бегах», например.

А вот фильм, которому вообще-то посвящена эта статья, он вроде как вне всего этого мира. Сам сюжет изначально заштампованный до ужаса, но в нем есть некий элемент хаоса, который делает историю чуть более необычной и дает возможность создателям ленты добавить больше шуток, чем обычно. Посудите сами – вместо двух главных героев, влюбленной парочки, которая ну никак не может понять, что им суждено быть вместе, тут целых шесть персонажей, вокруг которых и крутится сюжет. Главная героиня – типичный трудоголик, влюбленный в свою работу, которому не хватает любви и внимания в жизни, и пять мужчин разного образа жизни, разного типажа, разного возраста и социального статуса волею-неволею оказываются «влюблены» в главную героиню из-за того, что она вытянула их монетки из магического фон-

тана любви. Конечно же, с кем в итоге будет героиня, понятно сразу же, но все эти «преследования», признания, неожиданные встречи и т.д. и т.п. делают историю смешной и забавной до невозможности. Над поворотами сюжета не будет смеяться разве что закорюченный циник, которого ничем не проймешь, или человек без чувства юмора как такового. Тут вам и стандартные шуточки вроде недопонимания о том, кто есть кто, и более оригинальные. Ну, как вам, например, фраза «любые чувства можно передать колбасками», причем произнесенная искренне, с чувством восторга в голосе и едва ли не предложением руки, сердца и корзины сосисок в придачу? А тут таких шуточек и ситуаций десятки, если не сотни. В общем, фильм буквально напичкан шутками юмора высокого качества, которые идеально вписаны в сюжет.

Ну, и не будем забывать о том, что «Однажды в Риме» – это не просто комедия, а комедия романтическая, то есть на нее можно сходить с девушкой, которую фильм уж точно не оставит равнодушной.





МЭРИ И МАКС: ПРАВДИВАЯ ИСТОРИЯ



Сегодня мы не будем говорить об аниме! И это не первоапрельская шутка! Это чистая правда. Хотя, что такое аниме – это сокращенно анимация, а она, как известно, очень многообразна и многолика. Сегодня по телеку с утра пустили «38 попугаев» – старый, казалось бы, мультфильм, но вечный. Смотришь и понимаешь, сколько часов отснято – ведь это кукольная анимация, а что такое кукла? Одно ее движение – это 24 постановочные фазы-позы и сотни движений аниматора и фотографа, который это снимает. Сняли, подвинули еще на миллиметр, сняли, еще на миллиметр...

И в такой круговерти ох как нелегко не

забыть, не упустить деталей, малюсеньких и незаметных, без которых персонажи не оживут и не сыграют так, как надо. Не забыть подвигать брови слоника, не забыть, что на удаве, если его коснулась обезьяна, должен на пару секунд остаться след вмятины, который покажет, что удав мягкий и живой...Адский и титанический труд.

А что уж говорить о пластелине? Мягкий и податливый, принимающий любую форму, он как раз этим и коварен: заденешь чуток пальцами, и все – надо переснимать. Это вам не твердые куклы на шарнирах. Поэтому множество людей преклоняются перед мастерами пластилиновой анимации.

Сегодня мы поговорим об одном таком шедевре, который мало кого оставит равнодушным – «Мэри и Макс». Это история, вышедшая в 2009 году изпод легкой руки Адама Элиота, австралийского режиссера и сценариста, который сам пишет все сценарии. Блестящая работа над глубокими и интересными персонажами, реалистичным миром и, конечно, гениальный сюжет – все это принесло ленте «Мэри и Макс» кучу призов и наград на международных фестивалях анимации, в том числе, Гран-при самого культового фестиваля в Аннесси. Товарищ Элиот уже даже успел отхватить Оскара в 2003 году за другую свою ленту – «Харви Крампет».

«Мэри и Макс» – это не сказка, а история самых обычных

людей, живущих в нашем с вами мире, со всеми его горестями и радостями. Мэри Динкль – маленькая некрасивая девочка, живущая в Австралии с матерью, алкоголичкой и клептоманкой, и замкнутым отцом, заикой, который не может говорить. Однако, она добрая и смелая, ей интересен окружающий мир, как и все девочки, она хочет нравиться мальчикам и мечтает о принце на белом коне. У нее нет друзей, поэтому она решает случайным образом найти себе друга по переписке. Им оказывается некто Макс Горвиц – 44-летний еврей, живущий в Нью-Йорке, страдающий ожирением и ведущий несколько странный и замкнутый образ жизни, так как у него синдром Аспергера (это такая разновидность аутизма). Тем не менее, эти двое начинают переписку и находят между собой много общего – например, любовь к шоколаду и мультфильмам. Время идет, Мэри взрослеет, взрослеют ее письма и вопросы, которые она задает Макс. Незаметно они что-то совсем по чуть-чуть меняют в друг друга. Двое людей, которым просто не с кем дружить. Однако на пути их дружбы встанет серьезное испытание, которое еще предстоит пережить. Мало того, каждый из героев сталкивается с рядом знакомых каждому из нас проблем: самокопания, комплексы, страхи, склонность к суициду, желание стать счастливым и поиски пути к гармонии с собой.

Пересказывать сценарий, конечно же, смысла нет – этот мультфильм надо смотреть. История сделана в серых тонах, голос за кадром разъясняет нам жизнь пластилиновых героев. Однако все снято так, что даже не сразу понимаешь, что перед тобой именно пластилин, очень большое внимание уделено незаметным на первый взгляд деталям и «деталюшкам». Даже второстепенные персонажи проработаны грамотно и умело: мама-Вера, соседка Айви, друг Мэри – Папандопулос. Каждый из них живет своей жизнью, со своими тараканами в голове и идиотскими привычками. Им, а также всяким мелочам в жизни героев, уделено немало экранного времени, что, кстати, очень роднит эту ленту с фильмом «Амели». Однако рассказы о том, кто что любит есть, как стрижет ногти и как называет очередную рыбку в аквариуме, призваны не только заставить нас посмеяться, но и понять этих таких жизненных и одновременно сложных персонажей. Узнайте привычки своего соседа – и вы

откроете о нем много нового. Интересно, что все работы Элиота сняты в том же ключе; мало того, начинал он снимать о своих родственниках! Первая работа «Дядя», потом пошли «Брат», «Кузен». По сути, каждый его мульт о жизни неординарных и местами даже странных людей, которые смогли найти маленькое счастье в своей трудной и наполненной тяготами жизни.

В общем, мир этой анимационной ленты воспринимается как совершенно четкое отражение нашей с вами реальности. А реалистичность поведения и жизни героев заставляет сопереживать им еще больше. Очень классно, что история насыщена юмором, причем ровно настолько, чтобы эту трагическую местами драму зритель воспринял как комедию или даже трагикомедию. Возможно, кое-где вам захочется смеяться и плакать одновременно. Одна из главных тем, над которой задумываются Мэри и Макс, – это смысл жизни. Философские рассуждения, вопросы детства, взросления и поиска собственного места во взрослой

жизни заставят зрителя вспомнить самого себя в разном возрасте и, возможно, взгрустнуть по уже ушедшему времени. Дружба таких непохожих и разных людей, как Мэри и Макс, не только крепла с каждым годом, но и помогала каждому найти ответы на свои вопросы, получить ту психологическую поддержку, которую не окажет больше никто. Истинная и местами забытая дружба с большой буквы «Д» – вот квинтэссенция этого мюльта. Поэтому удаляем Вконтакте всех, кого вы ни разу в жизни не видели, но зачислили в друзья, и срочно ищем друга по реальной переписке. Для тех, кто не в курсе, раньше писали ручкой на бумаге, засовывали в конверт и почтой отправляли другому человеку. Почта в нашей стране еще работает. Попробуйте написать реальное письмо, вдруг вам понравится.

Happynews



Хомета
Людмила



Шаповал Дмитрий



Ярош Дарина



Повалихин
Игорь



Чалая Людмила



Вторыгин
Евгений



Михалко
Владимир

ШПИЛЬ!



Орельчикова
Вероника



Михалко
Владимир

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Привет Шпиль!

Провтыкала февральский номер, каюсь....Зато уже зачитала мартовский до дыр.... Вопрос, а Байонетта на комп или на консоль?

Насмедленно заноситснегом.... да. Ща допечатаю и пойду сбивать сосульки с крыши (весело!).

Вот подумала, что вы всем задания даёте, а самим наверное скучно.... Угадайте, кто изображен на первом рисунке (Мальгина, молчать!). Даю Подсказки:

– смотрим на Буквы.

– Это не люди.

Желаю удачи.

Ну и сам фанарт вообще... Одна из моих Кореловских работ. По вашей просьбе не Наруто. Это Камина из Гурен Лагена.

ЗЫ. С прошедшими и наступающими праздниками...

Людмила Хомета



«Байонетта» на консоли онли. Может, ее и портируют когда-нибудь в далеком светлом будущем, но пока в планах у разработчиков такого нет.

А зачем угадывать? А чиво нам за это будет? Не, ну мы так не играем – мы вам за ответы и картинки призы и подарки, а нам ничего. *плакает*

Здравствуй уважаемая редакция журнала «Шпиль!». Мне 11 лет. Меня зовут Кирилл и я из Одессы. Я пишу это письмо с просьбой и вопросом.

Просьба у меня такая: можете ли вы делать бумажные упаковки для дисков, которые идут в вашем журнале. А вопрос у меня такой. Есть ли разница между игрой Dragon Age: Начало и Dragon Age: Origins.

Прошу опубликовать письмо в журнале. Искреннее ваш Нечатуров Кирилл.

Вуаля – просьба на счет конвертиков исполнена, точнее – скоро будет исполнена. Постараемся это сделать в ближайших номерах. Но так как мы не волшебники, то конвертики могут быть не бумажными, а целлофановыми.

Разница между Dragon Age: Начало и Dragon Age: Origins есть, и она большая – Origins выпущена для западных игроков (она на английском), «Начало» – русифицирована, она для нас.

Здравствуй, редакция.

Пишет вам ваш читатель (как ни странно).

Хочу спросить вас об одной вещи. Журнал ваш я не покупаю, а выписываю. Так вот когда он отправляется на почту? До этого журналы приходили мне в начале месяца, а мартовский номер пришел 13-го или 14-го числа. Это вы его задерживаете или наша доблестная почта? Ведь я думал, что журнал уже не придет и чуть-ли не караулил возле почтового ящика :-[

P.S И еще одна мелочь относительно диска: раз уж его меню загораживает весь экран, то нельзя ли добавить кнопочку сворачивания. И к стати, диск всё того-же мартовского «Шпиля!» мой комп отказался запускать ибо он (диск) очень поцарапанный так что пришлось брать его (все тот же диск) у друга :-).

Павел Давыдов.

Журнал отправляется вовремя, пытай почталыонов – они, наверное, сначала читают, потом отдают. Или траблы с доставкой еще могли быть из-за снега, кстати. Кнопочка сворачивания будет ☺

На счет упаковки диска – читай ответ на письмо Кирилла;-).

здравствуй дорогой шпиль Миша

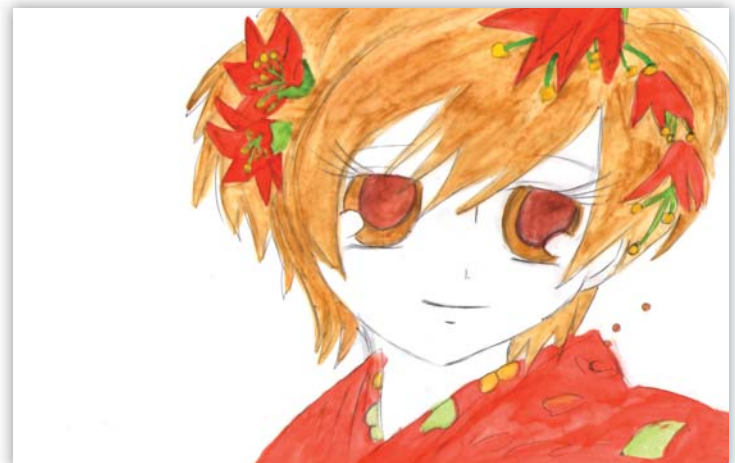
Здравствуй и тебе, дорогой Миша. Ы?

Привет «Шпиль»!

Меня зовут Дарина Ярош, мне 14 лет. Я уже давно попуаю журнал «Шпиль», но только сейчас решила написать и принять участие в конкурсе «ФанАрта».

Журнал мне посоветовали друзья, и если честно не ожидала что он окажется таким интересным и познавательным. С нетерпением жду новых номеров.

С уважением, Даша.



Здравствуй, Даша! Не надо, пожалуйста, попуать журнал. Мы не знаем, что такое это самое «попуать», но нам за него страшно, очень и очень страшно. Мы постараемся сделать его еще более увлекательным и познавательным, на 89 невидимой тайной странице будем печатать еще больше интересных материалов о тайнах вселенной, честно-честно! Только не надо больше попуать...

P.S.: За рисунок спасибо.

Игроскоп

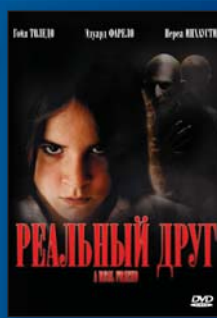
Журнал «Шпиль!» продолжает ставший уже традиционным конкурс «Игроскоп», в котором вам, дорогие читатели, надо ответить на пять простых вопросов. На этот раз мы проводим его совместно с компанией «Музыкальный центр». За первое место мы вручим набор из трех фильмов: «Адский дом», «Жестокий мир» и «Реальный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



I место



II место



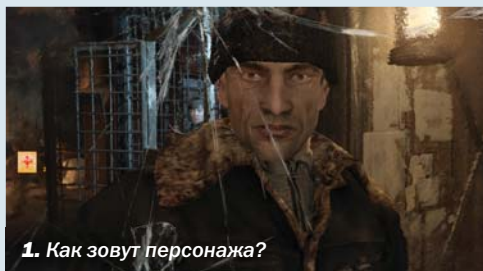
III место

Итак, подводим итоги февральского «Игроскопа». На этот раз, к нашему великому удивлению и сожалению, победителей нет, зато мы выяснили, что в Modern Warfare 2 играли все.

Ответы на вопросы:

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. На диване | 3. 10 лет |
| 2. Таверна второго уровня | 4. Один обрыв |
| | 5. Три – звериное чутье, когти и регенерация |

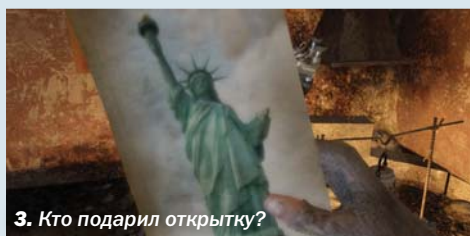
Внимание! Внимание! Всем читателям «Шпиля!», уже изучившим карту московского метрополитена, купившим фонарики и успокоительное, оторваться от прохождения «Метро 2033» и ответить на нижеследующие простые вопросы:



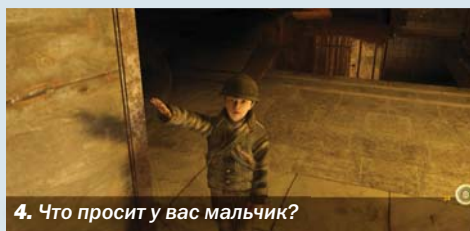
1. Как зовут персонажа?



2. На какой станции метро мы находимся?



3. Кто подарил открытку?



4. Что просит у вас мальчик?



5. Что происходит?

По результатам конкурса «Фанарт», проводимого совместно с магазином www.AnimeUA.net, первое место в «Фанарте» и фигурку из серии Онимуша получает **Михалко Владимир**. 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.

№4 2010

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демоверсии

The Settlers 7: Paths to a Kingdom
Just Cause 2
M.U.D. TV

Полные версии

Regnum
Pax Britannica
Devil's Tuning Fork
Puddle

Shareware

Секретная экспедиция. Амазонка
Youda суши шеф
Забывшие секреты
Паранормальное агентство
Эволи

ПАТЧИ

Assassin's Creed 2 v1.01 (рус./англ.)
King Arthur: The Role-playing Wargame v1.04 (рус.)
Tropico 3 v1.13 (рус.)
Majesty 2 v1.3.336 (англ.)
NBA 2K10 v1.1
Colin McRae: DIRT 2 v1.1 (англ.)
BioShock 2 v1.002
Borderlands v1.30 (мульти)

Anno 1404 v1.2

Dragon Age: Origins v1.03

Mass Effect 2 v1.01

Risen v1.10

Silent Hunter 5 v1.1.5 (англ)

Armada 2526 v1.024

ВИДЕО

Deus Ex 3: Human Revolution

Brink

Mafia 2

Medal of Honor

Prince of Persia: The Forgotten Sands
и другие

ПРОГРАММЫ

7zip v9.1.1

Free Mind v0.9

Rosegarden

Matrix Rain

Gimp v2.6.8

Smplayer v0.6.9

OpenFirewall v0.8.2

Incscape v0.47

БОНУС

Обои для рабочего стола
Скринсейверы
Музыка