

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КРОВИ

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№5
2010



С&С 4: ЭПИЛОГ

**THE SETTLERS 7:
ПРАВО НА ТРОН**
**ВЕДЬМАК 2:
УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ**

НА ДИСКЕ:

- Ведьмак 2:
Убийцы королей
- The Whispered World
- Cowboy Killa

ЧИТАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

В НОМЕРЕ:



Gigabyte
GA-H55M-UD2H



Logitech Performance
Mouse MX

www.shpil.com

подписной индекс - 01727

9 771609 900015



СКОРО!

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЧЕМПИОНАТ COUNTER-STRIKE



СЛЕДИ ЗА НОВОСТЯМИ НА САЙТЕ WWW.SHPIIL.COM



Beeline®

живи на яскравій стороні

Организаторы:



КОРОБКА РЕДУКТОРА

По селам свадьбу гуляют две недели, а мы день рождения журнала будем отмечать минимум два месяца. В мае он, собственно, был создан, а в июне выйдет сотый номер, что тоже, можно сказать, юбилей. И так как наш праздник – это и твой праздник, то мы всей толпой (даже медведь Виталька вылез из кладовки) поздравляем тебя с девятилетием нашего знакомства! Желаем, чтоб еще как минимум столько же лет мы радовали тебя своими статьями, а ты нас – своими письмами! А в качестве подарка (ведь какой день рождения без подарков?) мы радикально повысили количество конкурсов. Так что каждый найдет себе развлечение, доступное и по интересам, и по возможностям. И каждый имеет шанс заработать свой подарочек ко дню рождения журнала.

Но мы тоже хотим получить хоть пару поздравлений на свое девятилетие, поэтому не забудь заглянуть на страницу 23 и принять участие в конкурсе на лучшее «трям» журналу с днем его рождения. Можешь написать письмо, сочинить стих или даже оду. Можешь придумать музыкальное поздравление, сделать видео, сотворить что-то своими руками – в общем, просторы для творчества не ограничены. А авторы самых оригинальных, интересных и искренних пожеланий получат призы. Так что поздравляй нас не только приятно, но и еще приятней ☺.

Ну, пока все. Мы удаляемся праздновать годовщину шашлыками на панауанских пляжах. А ты не скучай и не зевай – тут ничего интересного, кроме оглавления не осталось, а там, с другой стороны страницы, начинается море полезной и не очень информации. Так что быстрее переворачивай страницу и ныряй.

За сим откланиваюсь.

BondD



СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

Assassin's Creed 2. Будем бить людей и бить баклуши 6
The Settlers 7: Paths to a Kingdom. А ты что думал, в сказку попал? 10
Just Cause 2. Демократия в действии 14

To play or not to play

Dragon Age: Origins – Awakening.
 Не так страшна Мать, как ее малютки 18
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight.
 Командуй, покоряй, уходи в портал 20
Black Mirror 2. Королевство кривых зеркал 24
Distant Worlds. Там, на космических дорожках... 26
Numen: Contest of Heroes. О, боги! О, боги! 28
Mount&Blade: Warband. Изгой Кальрадии: кровавая исповедь 30
Majesty 2: Трон Ардании. Kill Developer, save the goblin! 36
Казуалки. 38

Ацтой

Prison Break: The Conspiracy. Побег из курятника 40

Карман-и-я

BlazBlue: Calamity Trigger. BB – GG 42

Cell-O-fan

Фирби 2. Иногда они возвращаются 44
HillBilly Hilbert. Вертикальная ферма 44

Ждем-с

Ведьмак 2: Убийцы королей. Белый волк vs черные упыри 46

Железный бум

HIS Radeon HD 5670 IceQ. Практично и недорого 48
Gigabyte GA-H55M-UD2H. Просто добавь ЦПУ 48
Nokia N97 mini. Мал золотник, да дорог 50
Sony Ericsson Vivaz Pro. Кому добавки? 51
Sony MDR-XB700. Облака в ушах, уши в облаках 52
Logitech Performance Mouse MX. Проект «Отражение» 53

Клубничка

В клубе только девушки 54

Columbia Brothers

Персидскими бывают не только кошки. 56
Всякий Шрек свое болото хвалит. 58

Анимания

Летние войны: битва с ИИ. 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.
 № 5 (99), травень 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 22.04.2010.
 Наклад 30 000 прим.

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

г. Київ, ул. Магнітогорська, 1.
 тел./факс (8044) 425-12-54,
 592-35-06

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
 виконання несе друкарня
 ТОВ «Новий друк»

VDS64

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

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: info@shpil.com

© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

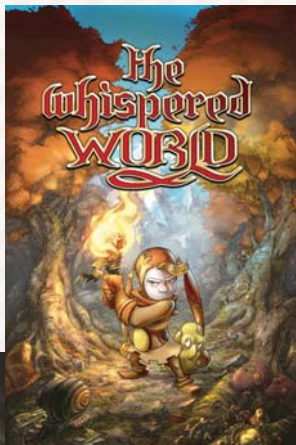
з DVD-дискон – 01727



МУСС
ШИНЬИ
МАИ

Чудный новый мир

В каждой игре должна быть изюминка, чтобы она полюбилась публике. Часто используемой изюминкой старых игр, по крайней мере, квестов и адвенчур, была рисованная графика, способная растопить сердце даже самого прожженного циника. Время идет, люди меняются, а рисованные картинки по-прежнему нравятся геймерам. Так что успех двухмерной рисованной *The Whispered World*, игры о меланхоличном маленьком клоуне Седвике, который должен спасти мир от катастрофы, вполне предсказуем. Ее ждут, причем ждут не зря – в скором времени игра выйдет на русском языке под названием «Ускользающий мир».



Роботы и демоны



Разработчики самого популярного в мире слэшера о полудемоне-получеловеке по имени Данте официально занимаются созданием постапокалиптического мира, в котором произошел ядерный взрыв; в итоге обитатели *Enslaved* (по крайней мере, двое из них – верзила и его милая напарница) вынуждены сражаться с роботами. А неофициально *Ninja Theory* делают новый мирок для фанатов *DMC*, так что вероятно в скором времени мы услышим анонс пятой части похождений Данте.

Молчание ягнят



У холмов есть глаза. А еще уши, руки, ноги и специальные такие органы, которыми они пугают понаехавших в Тихий Холм случайных людей. Правда, в последнее время функционируют эти органы из рук вон плохо, но всегда есть шанс исправиться. И чем больше и чаще выходит новых частей, тем больше шансов вроде как. Уж не знаем, так ли решила Konami, но компания сейчас плотно работает над новой частью, которую собираются выпустить уже в этом году – премьеру обещают нам в июне, на E3. Смушает два факта – череда неудач, постигшая Silent Hill, да то, что разработкой занимается Vatra Games, у которой на счету нет ни одного толкового проекта.

Who's your Daddy?

Вполне возможно, что в скором времени страшная сказка о Больших папочках и маленьких девочках появится в онлайн-мире. Речь идет, конечно же, не о играх для извращенцев, а о всем известной *BioShock*, которая в этом году обзавелась более чем просто удачным продолжением. На данный момент это скорее слух, чем официальное заявление компании-разработчика, тем не менее, игровая общественность замерла в ожидании, ведь еще в прошлом месяце 2K Marin заявляли, что рассматривают всерьез потенциальную возможность выпуска MMOG на основе этой игры.



Кнут и пряник

Реакция на насилие в играх совершенно разнообразна – практически во всем мире запрещают играть детям в жестокие игры, а вот в Великобритании наоборот – специально показывают детикам в школе Grand Theft Auto 4, чтобы познакомить их с насилием и огра-
дить от него. Также в школьную программу включили просмотр «Щекотки и Царапки» – с той же самой целью. Вместе со школьниками на уроках

находятся полисмены. Наде-
емся, что на «подозрительных»
детшек не заводятся файлы
с отпечатками пальцев и их не
изолируют от общества ☺.



Скоро басня пишется

Питер Молинье заставил всю редакцию долго и упорно спорить о том, когда же в Америке наступает день благодарения. Отгадка была найдена быстро, но она несколько расстроила. Почему? Потому что он пообещал закончить RPG Fable 3 именно к этой дате, а она празднуется аж в октябре. С другой стороны – уже осенью мы получим в свои руки шедевр жанра, в этом мы уж точно не сомневаемся, к тому же, планируется сразу же приступить к не менее интересному проекту Milo. Правда, что касается Fable 3, то есть и куда более грустная новость, чем полугодичное ожидание – Fable 3 будет доступна исключительно на платформе Xbox 360.



Возвращение великого и ужасного

В следующем году мы сможем отметить знаменательную дату – 20 лет с момента окончания событий второй части «Диабло». Не стоит смотреть на календарь и хвататься за голову: на самом деле в нашем с вами реальном мире прошло намного меньше времени, просто именно такой период отделяет события новой третьей части от уже пройденной вдоль и поперек всеми фанатами второй. Что изменилось за это время? В мире Diablo 3 будет пять возможных персонажей, а игрок сможет изменять себе пол (не в процессе, а в начале игры, так что нравственность самых младших игроков не пострадает). Самым же большим переменам подверглась классовая система – из прошлой части игры в Diablo 3 перейдут только варвары, все остальные (монах, волшебница, шаман) будут новыми даже для завсегдатаев мира Diablo. Ну, а пока вы ждете новой части, предлагаем вам познакомиться поближе вот с этой милой девушкой – одной из героинь Diablo 3.



Маэстро, «Танго»!



Если вы хотите заниматься разработкой игр и поработать с таким мастером, как Синдзи Миками (Shinji Mikami), срочно учите языки и совершенствуйте свои навыки: маэстро собирается сразу после завершения работ над Vanquish, открыть свою собственную новую студию и заниматься разработкой оригинальных проектов. Изначально в нее войдет десять человек, а за ближайшие 5-7 лет планируется увеличить штат до ста работников, так что время на подготовку еще есть. Ну, а тем, кто, как и мы, предпочитает пожинать плоды творчества игроделов, а не заниматься этим самостоятельно, открытие новой студии (кстати, она будет называться Tango) означает только одно – будет больше игр, хороших и разных.

Мафия бессмертна

До тотального погружения в пятидесятые годы прошлого века осталось совсем немного: Take Two заявили, что уже к концу августа их детище доберется до европейского рынка, а значит – и до нас с вами. Mafia 2 позволит

путешествовать по городам, наслаждаться убийствами, автопарком и продуманным сюжетом. Разработчики сразу оговорились, что игра будет не слишком длинной, но сразу же наметили на дополнения к игре.



ЖИЗНЬ БЕЗ ПРОВОДОВ!

Мы, геймеры, – люди самые современные, вся мировая IT-индустрия работает именно для нас, создавая все новые и новые устройства. Ну и, конечно же, у всех нас есть дома интернет, а как без него жить вообще?

«Шпиль!» и компания AirTies предоставляют вам прекрасную возможность сделать доступ к интернету более комфортным.

Продукты AirTies позволяют подключаться к сети без проводов, объединять разные устройства между собой, создавать беспроводные сети. Причем все сложности с подключением сведены к минимуму, каждый может справиться с этим самостоятельно. А если все же возникнут вопросы, круглосуточная поддержка специалистов AirTies поможет вам.

Для того чтобы устроить дома себе такую уютную интернет-обстановку, вам, дорогие наши читатели, надо всего лишь ответить на несколько вопросов* и прислать ответы на адрес редакции 04111, Киев, ул. Щербакова, 45а или на e-mail airties@shpil.com. Пять счастливиц из числа приславших правильные ответы на все вопросы получат замечательные призы:

**1 место: Wi-Fi-маршрутизатор RT-205
+ USB-адаптер WUS-300**

2 место: Wi-Fi-роутер Air 4240

3 место: два USB-адаптера WUS-300

 **AirTies**



1. Какое устройство AirTies поддерживает скорость 300 Мбит/с?

- a) RT-205
- b) Air 4240
- c) Air 5450

3. Какая модель одновременно является и беспроводной точкой доступа, и маршрутизатором?

- a) Air 4240
- b) Air 5050
- c) RT-204

2. Какой маршрутизатор может передавать данные со скоростью 125 Мбит/с?

- a) Air 5020
- b) WUS-300
- c) RT-205

4. Какие из указанных ниже устройств являются беспроводными USB-адаптерами?

- 1) RT-211
- 2) Air 2310
- 3) Air 2410

Немного усилий – и вы станете счастливым обладателем роутера, маршрутизатора или модема AirTies. Дерзайте!

* вся информация есть на сайте компании AirTies – www.airties.com.ua



ASSASSIN'S CREED II

БУДЕМ БИТЬ ЛЮДЕЙ И БИТЬ БАКЛУШИ

Жанр:
action

www.assassinscreed.uk.ubi.com/assassins-creed-2

Разработчик:
Ubisoft Montreal
www.ubi.com

Издатель:
Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель у нас:
Akella
www.akella.ru

Системные требования:
Процессор 2,6 ГГц
ОЗУ 2 Гб
Видео 512 Мб шейдеры 3.0
12 Гб на жестком диске

PC | X360 | PS3

Долгое время единственным мальчигом-попрыгунчиком, способным выделять финты, оставался Принц Персии. Потом разработчики взяли да и сделали Assassin's Creed, который оказался еще лучше, еще выше и еще сильнее. На голову так выше, особенно, на фоне не шибко удачной последней части походов Принца. И не только потому, что главный герой оказался более подвижным и умелым в плане паркура, но и потому, что в игре была своя атмосфера, притягательность ее объяснялась не только логически, она была построена на эмоциях, а это многого стоит. Поэтому разработчикам простили некоторые лажи в сюжетной основе, а также бессмысленность существования главного героя в таком большом, но полупустом мире. Поэтому новую часть игры ждали, затаив дыхание и сжав кулаки – ну скорей бы уже, скорей!

И это «скорей» настало. Assassin's Creed 2 вышел в конце прошлого года на консолях, весной Эцио умело перепрыгнул на компьютеры, дав нам возможность наконец-то оценить его способности.

Блюдо, которое подают холодным

События Assassin's Creed 2 начинаются там же, где заканчивается оригинальная игра. Сначала мы подключаемся к Анимусу в сеанс другого подопытного, где нам показывают нашего нового альтер эго – пока что еще младенца. Затем убегаем из лаборатории тамплиеров и оказываемся в убежище ассасинов. В местном Анимусе мы ближе знакомимся со своим предком – Эцио Аудиторе де Фиренце, проходя этапы его взросления и развития. Переход интересный и вполне в духе игры, и только если уж слишком придирается, можно сказать, что его используют достаточно часто, когда просто ничего не могут придумать более оригинального.





Фантазии разработчикам не хватило и на последующие события.

Эпоха Возрождения – вполне

подходящая атмосфера для разного рода заговоров и интриг, не обошли они и семейство нашего протеза – по вине тамплиеров Аудиторе обвиняют чуть ли не во всех смертных грехах, и только Эцио может спасти их всех. Но ему это не удастся – он передает документы, способные очистить имя семьи от позора и всех обвинений разом, не тому человеку, предателю. Итог предскажем: всех истребляют. Всех. Кроме Эцио. Ну, классическая такая завязка с несколькими логическими неувязками: с какой стати нашего героя отпустили на все четыре стороны, неужто совесть у предателя проснулась или человечность? Или решил сделать жизнь интереснее, отпуская опытного и умелого воина и давая тому возможность отомстить?

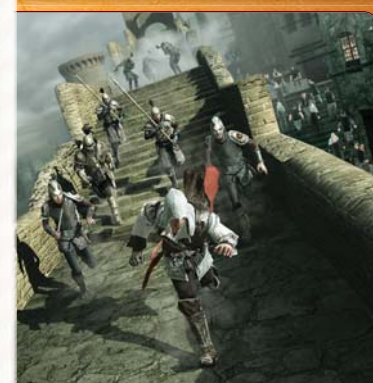
А мстить Эцио будет, именно это и есть главная цель его жизни.

Причем мстить он будет, не особо задумываясь о том, что, как и зачем. Он вообще получился таким плоским персонажем, какие можно встретить только в самых посредственных женских романах – ни тебе глубины характера, ни волевых решений, ни сомнений в выбранном пути. Прямолинейность главного героя просто зашкаливает – вот

что называется «вижу цель, не замечаю препятствий».

Хотя, нет. Препятствия Эцио очень даже замечает и ловко по ним скачет, огибает их. Assassin's Creed 2 не просто остался лучшей игрой, в которой применяется паркур, он стал шедевром этого умения. Этому способствует не только опыт разработчиков и главного героя, но и постройки, которые дают возможность карабкаться по стенам, прыгать по крышам, цепляться за многочисленные зубцы, витражи и выступы. Все это наш герой делает, совершенно не отвлекаясь от борьбы со стражниками и прочими неприятелями – ведь их так удобно скидывать с крыш, да и смотрится это красиво. Особенно, если учесть масштабы, на которые замахнулись Ubisoft Montreal – шедевры времен Ренессанса представлены тут во всей красе, к некоторым из них дается историческая справка, так что если родители против компьютерных игр, можно съехать на приятный процесс обучения и получения новых знаний.

В общем, всего этого вполне достаточно, чтобы фанаты Assassin's Creed истекали слюнями и вожаденно тянули руки к заветным коробочкам с игрой. Но есть и такие игроки, в ком еще жива логика и здравый смысл, которым помимо самого паркура и возможности убивать





и еще раз убивать нужно еще что-то. Такие пожелания были высказаны многими еще после выхода первой части. И тут разработчикам таки пришлось взяться за ум и перо (то есть, клавиатуру, конечно же) и придумать хороший сюжет. Его начало банальное, а вот дальше он способен удивить. Из рядового такого романчика Assassin's Creed 2 превращается в великолепную историю о юном и бесстрашном убийце. В общем, сюжет будет удивлять игрока, причем не раз и не два. Правда, его воплощение вызывает эмоции более спорные.

С одной стороны, закручено все так, что игроку есть чем заняться. Его постоянно куда-то посылают с интересными и не очень поручениями, ему вечно надо что-то искать или кого-то убивать, не говоря уже о том, что попутно можно собирать клады, статуэтки, страницы кодекса и прочие предметы, которых тут под тысячу, если не больше. Плюс к тому можно развивать собственные производства, такое неожиданное для экшена, но очень интересное дополнение к привычным «руби-скакай». Внесюжетных заданий, которые всегда готов выполнять настоящий ассасин, тут тоже немало. Это хорошо, потому что первая часть надоедала быстро именно тем, что игрок просто не знал, что бы еще такого сделать интересного, чтобы не заскучать – ведь даже веселый паркур и кровопролитие имеют привычку приедаться.

С другой же стороны, часть этих многочисленных заданий

очень однообразна и, по сути, являются стандартным набором действий. Не в том смысле, что как и во всех играх, нам надо говорить/убивать/путешествовать и так по кругу, а в том, что цепочки действий, из которых состоят задания, постоянно повторяются, пусть и в разной последовательности – такой себе конструктор «лего». Периодически это сильно действует на нервы. Такое ощущение, что, устав придумывать что-то еще, разработчики не делали паузу, а на автомате продолжали работать, выдавливая из себя уже хотя бы что-нибудь. Вот в такие моменты начинаешь задумываться, что серые будни есть не только в нашем мире, но и в мире ассасинов. И именно в такие моменты как раз и радует уже упомянутое количество предметов для собирательства и достаточно большой мир, чтобы можно было просто попрыгать по крышам, куда глаза глядят.

Что касается технической стороны, то графика осталась на прежнем уровне. Критично это или нет, зависит от того, как к этому относиться. Мы относимся позитивно, ведь и в первой части графика была на хорошем уровне. Хотя, неприятно будет, если при создании третьей части тоже не будет никаких перемен, а предпосылки к этому есть. Главная из них – X-box в числе платформ, для которых делается серия Assassin's Creed. А вот в плане анимации подвижки очень и очень заметны. Уровень мастерства фехтования у нашего героя существенно вырос.

Теперь это не рубка темпларского леса бравым ассасином-лесорубом, а действительно, что-то похожее на настоящее сражение на холодном оружии. Захватывающий танец смерти, в котором противники кружатся и финтят, стараясь поймать момент, когда соперник зазевается, чтобы нанести точный и смертельный удар.

Ну что, поскакали?

Assassin's Creed была сродни купленному в столовой пирожку, который на поверку оказывается булочкой – обещанной начинки в ней нет, но сама по себе булочка настолько вкусная, что ты просто не можешь злиться на тех, кто ее сделал и продал тебе. Assassin's Creed 2 – это все тот же пирожок, только уже с начинкой, на которую ты вроде как уже после первого пирожка уже и не рассчитывал. Его тесто осталось таким же вкусным, а добавленная начинка делает его просто божественным на вкус. Причем сам пирожок стал больше и лучше насыщает – ведь теста для него использовали столько же, да еще и начинки явно не пожалели. Конечно, всегда найдется гурман, который скажет: «начинка безвкусная, сюда бы немного перчику, карри и чеснока»; но даже он тут же добавит: «хотя... мммм! Вкусно». И действительно – вкусно. Вкуснее, чем была первая часть. Однозначный мегагейм и одно из лучших продолжений, которые мы только видели.

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

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 (май)*

1. У скольких систем 5.1 из ассортимента Edifier динамик сабвуфера размером 8" (210 мм)?
а) 2
б) 3
в) 5
2. Куда направлен динамик сабвуфера в акустической системе Edifier R501?
а) в сторону
б) вперед
в) в пол
3. Сколько систем 5.1 в ассортименте Edifier имеют беспроводные пульты ДУ?
а) 4
б) 6
в) 8
4. Какой размер динамика сабвуфера системы Edifier S550?
а) 8"
б) 10"
в) 12"
5. Какая мощность заявлена производителем в акустической системе S550?
а) 295 Вт
б) 315 Вт
в) 345 Вт

Итоги этого тура будут опубликованы в июльском номере журнала «ШПИЛЬ!»
Итоги мартовского тура смотрите на стр. 63.

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. Не забывайте указывать свои полные контактные данные (телефон и почтовый адрес), чтобы мы могли с вами связаться на счет получения приза.

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!



the Settlers 7

А ТЫ ЧТО ДУМАЛ, В СКАЗКУ ПОПАЛ?

Жанр:

RTS

[www.settlers.uk.ubi.com/
the-settlers-7](http://www.settlers.uk.ubi.com/the-settlers-7)

Разработчик:

Blue Byte Software
www.bluebyte.net

Издатель:

Ubisoft Entertainment
www.ubi.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»
www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2,6 ГГц
ОЗУ 2 Гб
Видео 512 Мб
8 Гб на жестком диске

re

Во первых строках своего письма признаюсь сразу и без лишних допросов – я не люблю стратегии. Наверное, где-то в глубине души я их даже ненавижу. Не потому, что думать приходится, и даже не из-за скуки, как считают многие антифанаты стратегий, а потому что мне они кажутся слишком однообразными. Нет, есть среди них, конечно, игры оригинальные, но чтобы их найти, надо очень и очень постараться. К тому же, я не фанат реалистичности, мне плевать на соответствие реальным пушкам и мушкетам их игровых аналогов, я больше люблю фэнтези и красивую рисовку. Прошу заметить – не реалистичную, а суперпупернавороченную, а

красивую. Как в книжках с картинкам – о волшебниках, эльфах, гномах и далеких-далеких королевствах. Если тут вы передернули плечами типа «да вы, сударь, балованный» и всерьез считаете, что вот это все я взял из головы, и таких игр вообще никогда не существовало и не существует, вы сильно заблуждаетесь и плохо знаете игровую историю. Ибо есть среди стратегий серия Settlers, которая целиком и полностью подпадает под это описание.

Зародилась она в далекие-далекие времена, в середине девяностых годов прошлого века, и насчитывает больше десятка разных частей и аддонов. Но все их связывает то самое ощущение сказки и волшебности, которое было замечено еще в первой игре серии. Сказать, что выходят новые части редко, нельзя: раз в пару лет появляется новая игра – еще краше, еще интересней предыдущей. При этом ремонт разработчики проводят не только косметический, в игре меняется многое, чтобы она соответствовала тенденциям и веяниям моды. В Settlers 7 привлекает, в первую очередь, яркая картинка, причем яркая



она не только в плане цветов (хотя это действительно так, из-за чего игру можно принять за нечто из ряда вон выходящее и созданное либо для детей, либо для идиотов), но и в плане детализации и качества. Даже на средних настройках и при максимальном приближении картинка выглядит просто «вау» и «ну вы даете!», если же выставить все установки на максимум, у обычного рядового компьютера сразу проявляются эстонские или финские корни, но изображение становится еще краше. Появляются облака, почва становится более естественной, а водой, особенно водопадами, можно любоваться как настоящими. Учитывая напряженку в редакции, связанную с очередной сдачей номера, вполне себе неплохой отпуск на несколько





минут или часов☺. Но не только водой и облаками живы новые «Сеттлерсы», хотя о графике и ее прелестях я, действительно, могу сейчас говорить часами, а то и днями: не зря же мне BondD кляп в рот вставил и связал, оставив только одну руку, чтобы статью мог писать. Видимо, это намеки прямым текстом, и мне лучше перейти к остальным особенностям игры.

Напоследок скажу только, что, не зная я изначально, что передо мной именно Settlers 7, я бы никогда не подумал, что за всем вот этим скрывается достаточно серьезная стратегическая основа и еще много чего интересного.

Думай, голова, думай!

С чего начинается родина? Ну, когда-то она начиналась с картинки в «Букваре», но после первых же попыток поиграть в Settlers 7 (да и любую стратегию тоже) понимаешь, что без букваря обойтись можно, а вот без развитого индустриального сектора в государстве – ну никак. Поэтому заройте ваши денежки вот тут – это и будет фундамент

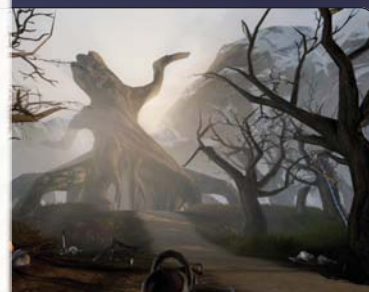
лесопилки. Ну, или горнодобывающего производства. А теперь дайте еще денежки, потому что нам надо построить еще дома, склады, несколько рыболовных причалов, а также это, это и еще вот это. Даааа, строить тут действительно приходится немало, особенно это заметно, если играть начинаешь в Кампанию – вначале мы только строим, строим и строим. Изредка создаем пару-тройку солдат, чтобы захватить новые земли – чтобы строить еще и там. Но не думайте, что все это – процесс скучный.

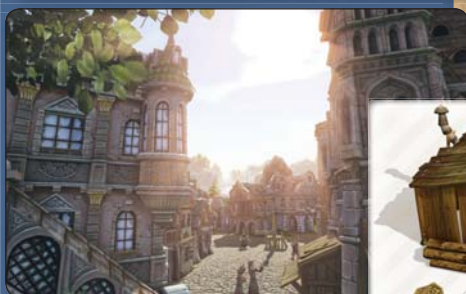
Во-первых, в Settlers 7 присутствует сюжет, причем довольно качественный – не только для стратегии, а вообще – для игры, для истории. Это как если бы вы читали сказку во взрослом уже возрасте – вроде и понимаешь, что наивняк какой-то, а настолько захватывает, что отдать ребенку книжку уже не хочется. В Settlers 7 сюжет играет роль эдакого связующего звена, то есть мы не просто захватываем все вокруг, а идем логическим путем к построению своего собственного королевства. Понятное дело, что просто так это сде-

лать не получится – на пути у нас будут стоять враги разной степени могущества и зловредности. Всех их объединяет одно – харизматичность.

Вот эта самая харизматичность и есть вторая черта игры, которая не дает даже нелюбителям стратегий заскучать – пройти карту стоит хотя бы ради того, чтобы просмотреть очередной ролик-вставку со всеми этими обиженными и умильными гримасками. Очень доставляет, если честно.

Заскучать не дает и графика. Ой! Не надо меня бить, честно! Я только пару слов! А все потому, что даже если начнешь зевать, достаточно просто приблизить камеру и понаблюдать за суетящимися человечками, снующи-





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

ОЦЕНКА

12



ми между домиками, за тем, как сражаются солдаты. Кстати, все это сопровождается хорошей озвучкой – не менее забавной, чем в сюжетных вставках, не менее прикольной, чем графика.

Что касается сложности, то тут вопрос двоякий. Как мне кажется, «Сеттлерсы» никогда не были конкретным мозголамельством, они интересны вовсе не тем, что заставляют игрока стучаться головой о стену и клавиатуру в попытке сообразить, как же все-таки одолеть противника. С другой стороны, и примитивными их тоже не назовешь, так что советую новичкам все-таки не пренебрегать обучением, не пропускать подсказки, которые будут появляться вначале игры.

А теперь открою вам страшную тайну – у монеты не две, а три стороны. Описанные выше – это аверс и реверс, но есть же еще и вот эта боковинка, которая их соединяет, только замечаешь ее не сразу. В случае с Settlers 7 это постепенно увеличивающееся количество и сложность боевых действий. Потому что вначале достаточно просто

наклепать нужные здания да чуть больше копьеносцев, чем у противника, а потом приходится думать – какие войска нужнее, как построить оборону. Возрастающую сложность замечаешь не сразу, если вообще обращаешь на нее внимание. Но с каждым часом мозг напрягается все сильнее, а зарядка ему еще никогда не вредила.

Иду на вы

Делать игру, состоящую только из кампайна – нелогично. Особенно, такую. Потому что, едва только получив Settlers 7 в руки, вы не оторветесь от него до тех пор, пока не пройдете целиком и полностью. А это всего пару дней, неделя, в лучшем случае, – если умеете смаковать и растягивать удовольствие. Я вот удовольствие тянуть не люблю – считаю, что ему больно и обидно, поэтому игра у меня прекратилась внезапно. Вот только она была и – опа! Я, что называется, у разбитого корыта. Так что наличие возможности играть по сети и клепать свои собственные карты меня безмерно радует. Ко всему прочему, игра с живым человеком – всегда сложнее и интереснее сражения против компьютера, так что голова, натренированная битвами в кампайне, найдет, чем заняться в ближайшее время. Выполнена сетевая игра ничуть не менее качественно, чем одиночная.

Знаете, чем хороши Settlers 7? Тем, что это не просто стратегия. Это еще и сказка. И тем, что это не просто сказка и интересная история, а еще и качественная стратегия. Такое сочетание просто не оставляет шансов и возможности выбора – играть надо обязательно.

Пару номеров назад в «Шпиле!» была статья о «Короле Артуре» – игре, построенной на легендах о волшебниках, которая тоже заинтересовывала своей сказочностью. Но та сказочность, та история была серьезной и взрослой, а Settlers 7 вызывает искреннюю радость – такую немного детскую, отказаться от которой просто невозможно. Если вы фанат «сурьезных» стратегий – это будут приятные каникулы в волшебном королевстве. Если вы любите РПГ за возможность оказаться в сказке или выдуманном фэнтезийном мире, у вас есть хороший шанс опробовать себя в стратегиях.

Alisa





ОТ СУПЕРКИНОТЕАТРА
IMAX

КОНКУРС ПО ФИЛЬМУ «ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК 2»

5 ПОДАРОЧНЫХ СЕРТИФИКАТОВ!*

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

I. В каком году в Украине появился первый кинотеатр IMAX?

1. 2007
2. 2008
3. 2009

II. В каких городах Украины в этом году планируется открытие новых кинотеатров IMAX? Выберите два варианта ответа.

1. Одесса
2. Харьков
3. Львов
4. Донецк

III. Режиссером фильма был?

1. Джон Фавро
2. Питер Джексон
3. Лайом Ниссон
4. Френк Синатра

IV. Главную роль в фильме исполнил?

1. Том Круз
2. Джад Лоу
3. Роберт Дауни мл.
4. Микки Рурк
5. Чарли Чаплин

V. К какому жанру относится этот фильм?

1. Комедия
2. Фантастика
3. Приключения
4. Ужасы

MARVEL STUDIOS

IRON MAN 2

С 29 АПРЕЛЯ

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

Фамилии победителей будут опубликованы в журнале «Шпиль» №6 2010 года.

* 1 подарочный сертификат = 1 билет на любой сеанс по выбору.



JUST CAUSE 2

ДЕМОКРАТИЯ В ДЕЙСТВИИ

Жанр:

action, sandbox

www.justcause.com

Разработчик:

Avalanche Studios

www.avalanchestudios.se

Издатель:

Eidos Interactive

www.eidos.com

Square Enix

www.square-enix.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2,6 ГГц

ОЗУ 2 Гб

256 Мб видеопамяти

10 Гб HDD

PC | X360 | PS3

Как вы думаете, почему так давно не было вестей от медведя Витальки? Нет, он не заболел, не стал жертвой охотников за медвежьими шкурами (он и сам не прочь разжиться парой шкурок охотников). Все намного проще – была зима, а зимой все медведи традиционно впадают в спячку, потому что холодно. Но Виталька не фанат традиций, он любит все новое, современное. В частности, игры. Поэтому, чтоб не уснуть ненароком, эта клыкасто-когтистая скотина разбила копилку с деньгами, откладываясь на покупку новой видеокарты, и свалила в далекие солнечные края. Так бы я и не узнал, куда смылось это животное, если б Виталька не сглупил и не прислал открытку с текстом «Ха-ха! Привет лузеры! Как там зима прошла? А я тут залутил в собственное единоправное владение целый остров с кучей жителей. Похоже, что это даже не просто остров, а целое государство! Так что обратно не ждите, мне и тут неплохо живется». С учетом вредной привычки Витальки все ломать и уничтожать, было понятно, что он вернется только после того, как ос-

тров превратится в пепелище. А значит, нужно ехать спасать местных жителей от нашего кровожадного медведа. Потратив полчаса на изучение штемпеля отправителя на открытке, мы поняли, что отправляемся в неведомую страну Панау. Ну что ж, прощай копилка с денюжкой на новую материнку и процессор, привет билет к черту на тропические кулички.

На звездно-полосатой службе

Честно признаюсь – в первый Just Cause я не играл и не в курсе, вокруг чего там был закручен сюжет. Хотя, если в ней была хоть половинатого экшена, что есть во второй части, то он, в принципе, не имеет значения. Нет, в Just Cause 2 у нас, конечно же, есть цель, равно как и некая вполне вменяемая история. Правда, в играх, где мы в пределах созданной разработчиками песочницы можем творить, что угодно, центральная сюжетная линия отступает на второй план. Но об этом чуть позже. Сначала расскажу, как же нас занесло на остров, воплощающий заветы самых правильных диктаторов из «Тропико».

Итак, знакомьтесь – Рико Родригес, один из лучших оперативников Агентства, которого вызывают, когда ситуация действительно требует решительных мер. Благодаря своей подготовке, имея минимальный арсенал из бесконечного парашюта и наручного гарпуна-кошки на длинном тросе, он может в одиночку захватить власть в небольшом государстве. Теперь пожмите сами себе руку, так как именно этот грозный спецгент и будет нашим альтер-эго в мире Just Cause 2.

Но что заставило Агентство привлечь такого ценного сотрудника, как Рико, к операции на таком маленьком острове, как Панау? Хотя я лукавлю, остров не такой уж и маленький – более 644 квадратных километров, но все равно как-то не солидно.

А дело оказалось в том, что предыдущий президент Панау, вполне лояльный к США, был убит. Подозревается, что сделал это его сын – Панак «Малыш» Панай, который, придя к власти, устроил расцвет диктатуры, культ личности и (вот наглость) порвал отношения с Западом. Но все бы ничего, если б Агент-





ство не стало подозревать, что к перевороту приложил руку учитель Родригеса – Том Шелдон, куда-то запропастившийся во время выполнения задания на острове. А так как Шелдон знает очень много секретной информации об операциях и связях Агентства в Панау, то мы получаем задание найти и уничтожить своего учителя.

Так как работать мы будем «тихо», то для обнаружения Шелдона придется воспользоваться помощью местных бандитов, предварительно втесавшись к ним в доверие. На острове есть три группировки: Улары, Жнецы и Тараканы. Различаются они между собой не только названиями, но и идеологией: Улары – такие себе национал-экстремисты, считающие, что жизнь на острове должна вернуться к прежним устоям; Жнецы – коммунистически-революционное подполье, сражающееся с проклятыми капиталистами; и Тараканы – типичные представители мафии обыкновенной, подвид нарко- и оружие-торговцы. Правда, идеологические различия не мешают им использовать для своих целей одни и те же методы – теракты, рейдерские захваты торговых и военных постов, заказные убийства негодных и прочие методы, подразумевающие неумеренное кровопролитие. Можно примкнуть только к одной из этих группировок или работать одновременно на три фронта – тут сугубо дело вкуса. Тот, кто не побрезгует быть вез-

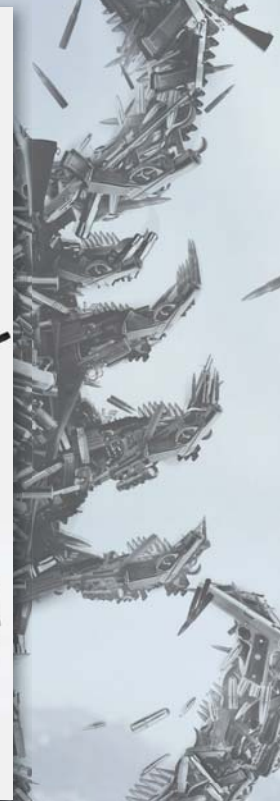
де «за своего», получит бонус в виде более быстрого развития сюжета и большего разнообразия в побочных заданиях. Ну, а те, кому совесть не позволяет этого, – сами себе злые буратины, и для дальнейшего продвижения по сюжету будут вынуждены бессмысленно зачищать от представителей закона панайские деревушки и в одиночку штурмовать военные базы.

Отдавая дань современной моде, разработчики не стали делать унылый, совсем уж предсказуемый сюжет, а придумали захватывающую, местами даже неожиданную историю. Правда, избежать обычного набора штампов не удалось, и в Just Cause 2 нас, как и во многих других подобных проектах, нас ожидают такие новые сюжетные находки, как неожиданное предательство друга или не менее неожиданный квест по спасению еще одного оперативника Агентства из плена. Но, в то же время, здесь хватает вполне самобытных и интересных миссий. Чего стоит задание по разрушению панайской стартовой площадки для космических ракет, или штурм местного телецентра, или еще более захватывающая миссия, в которой нужно будет сразиться с отрядом японских солдат, думающих, что Вторая Мировая еще не закончилась. Конечно, было бы неплохо, если б нас «задавили эпичностью» миссий, но тогда их было б не сильно много, поэтому разработчики также добавили несколько разнovid-

ностей совсем бессюжетных заданий. Самым многочисленным, и в то же время самым унылым является «гонка», в которой, перемещаясь то на транспорте, то пешкарусом, нужно куда-то добраться, по пути проходя через контрольные точки. Ну раз можно пройти такой квест, ну два, но не нужно ж ими усыпать полкарты, это же не NFS, чтоб постоянно гоняться.

Солнце, воздух и вода

Еще на предпосадочном заходе самолета к международ-





ному Панауанскому аэропорту, я понял: что-то, а места для отдыха Виталька выбирать умеет. За иллюминатором открывался замечательный вид на огромный остров, вмещающий и парочку современных городов с небоскребами, и тропические джунгли, и небольшую пустыню, и даже горы с заснеженными пиками. Прямо полный набор развлечений: хочешь – валяйся на пляже, хочешь – лазь по горам, хочешь – броди по пустыне, хочешь – исследуй памятники старины панауанской культуры.

Но вскоре радужные грезы начали потихоньку рассеиваться. Первым ударом по ним стал какой-то мужик, возмнивший себя сидорменом. Только наш «Боинг 747» приземлился, только мы из него выбрались, как этот чувак при помощи какого-то девайса с тросом прилепился к кабине, расстрелял из пистолета стекло, выкинул пилотов, как заправский игрок в GTA выбрасывает водил из их тачек, уселся за штурвал и улетел в сторону города с небоскребами. Вроде бы ничего плохого, но багаж из грузового отсека забрать не успели. Прощайте ласты, прощай любимая цветастая рубашка и пробковый шлем от солнца. Хорошо, хоть ноутбук в багаж не сдавал, могу теперь на жизнь в ЖУЖ пожаловаться.

Пацаны, смотрите, как я могу!

Эта фраза лидирует в рейтинге последних слов автомобилистов перед аварией. В Just Cause 2 ее можно повторять каждую минуту по шестьдесят раз безо всякого вреда для

собственного здоровья (разве что язык болеть начнет). Но о фортелях, которые при этом будет выписывать ваш персонаж, даже самые каскадеристые жертвы вышеупомянутой фразы могут только мечтать.

Действительно, разработчики вложили душу, почки, печень и прочий ливер не в идею самой реалистичной физики, чтоб машины взрывались, как настоящие, и свежеепеченные трупы разлетались в стороны, как в жизни, а во что-то другое. Нет, оно, конечно, все взрывается и разлетается, но основной упор Avalanche сделали на то, чтобы физика работала для «фана». Ну, как можно оставаться равнодушным к игре, где противника можно на расстоянии зацепить гарпуном и скинуть с вышки, на которой он сидел. Или подвесить его на дерево и отстрелить все выступающие части тела, или прицепить к любому транспорту и таскать за его собой, пока не отполируется до блеска. Или, наоборот – при помощи того же гарпуна прицепить что-то громоздкое к вертолету и уронить этот «ценный груз» врагам на голову, или зацепить движущийся вражеский транспорт прямо к земле, после чего наблюдать, как он красочно кувыркается. Так же креативно можно подойти и к выполнению других миссий, в которых нужно что-то уничтожить (а так как целей для уничтожения найдется в каждой первой миссии по несколько штук, то креативить мы будем постоянно) или куда-то забраться – ведь гарпун это, в первую очередь, инструмент для перемещения, а убийство врагов –

это хоть и веселый, но не основной способ его использования. Благодаря гарпуну, Рико порхает по зданиям и лесам, как самый настоящий Спайдермен, а если задействовать парашют – как самый настоящий Спайдермен с парашютом.

По крайней мере, эта связка может выручить нас почти из любой ситуации: попали под обстрел вертолета? Лучшая защита – нападение. Цепляемся за вертолет гарпуном, отстреливаем вооруженных пассажиров, выкидываем пилота и радуемся жизни. Получили пару ракет в фюзеляж? Открываем парашют и ловим попутный ветер, или высматриваем очередную жертву для пересадки себя на место пилота.

Правда, не обошлось при этом без недоработок. К примеру, иногда, прыгнув с двухэтажного здания, можно попасть в режим «парения», в котором нужно открывать парашют, чтоб не стукнуться при приземлении, и просто не успеваешь его распахнуть. А иногда спокойно спрыгиваешь с восьмизатяжки без каких-либо проблем, парашютов и повреждений. Вот такая физика.

Иголочка в горле песка

Чем больше я отдыхаю в Панау, тем больше складывается впечатление, что здесь что-то нечисто – куда не пойду, всегда натыкаюсь на этого сидормена. То он взрывает нефтебазу рядом с моим пляжем, то уничтожает телецентр как раз



перед началом любимого кино, то разрушает древний храм за 10 минут до приезда нашей экскурсии. Единственные фотографии, которые я отсюда привезу – это руины, пожары, трупы, руины, пожары, закат, руины, трупы, «Боинг», улетающий по направлению к небоскреbam... весело...

И самое обидное, что до сих пор не удалось выйти на след Витальки. Ну, не мог же он действительно прикинуться Пангаком Панаем? Но все равно, нужно будет выбраться поближе к резиденции местного диктатора, авось кто-нибудь подскажет, где найти нашего медведа. А то по местным достопримечательностям его можно долго искать.

Арсений нал

Помимо упоминавшихся ранее гарпуна/кошки и парашюта, у нас есть огромный выбор оружия. Достать его можно, отобрав у вон того солдата, ну, или вот у этого. На крайний случай, почти всегда можно вызвать вертолет представителя черного рынка, который за немалое вознаграждение привезет оружие или транспорт из более ограниченного ассортимента, одобренного к использованию оперативниками Агентства. Такое ограничение на фоне многообразия стволов у противника выглядит странно, но зато у этого набора оружия и техники есть бонус – его можно улучшать, тратя найденные в процессе игры части техники и оружия. А

вопрос цены, на самом деле, не вызывает никаких проблем, так как тратить заработанные на заданиях миллионы больше, в общем-то, и не на что.

Жаль, что в список доступных транспортных средств не входит местный военный вертолет – очень злая вертушка с пулеметом и ракетами.

Домой, домой

Проведя пару недель в безуспешных поисках Витальки среди развлекательных центров и пляжей столицы Панау, я потерял всякую надежду его найти и снова вернулся в аэропорт. Каково было мое удивление, когда на взлетную полосу, вместо «Боинга» вырвался какой-то истребитель, в кокпите которого виднелась подозрительно знакомая мохнатая рожа, призывно махающая мне лапой. Попался, голубчик!

Но с разговором по душам не сложилось – только я забрался в кабину, как Виталька раскрутил турбину на полную, и мы чуть ли не на взлетной полосе проскочили сверхзвуковой барьер. И вовремя – сзади, над дальней оконечностью острова, выросла огненно-дымная поганка.

– И чего ты натворил? – только и смог спросить я.

– Да это не я. На моей совести только разрыв отношений с Америкой. Все остальное – дело рук Пангака Панау и этого, как его...

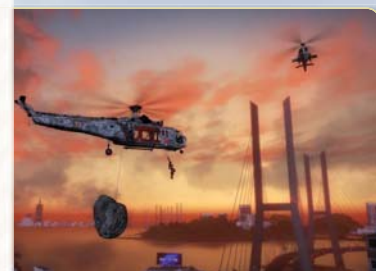
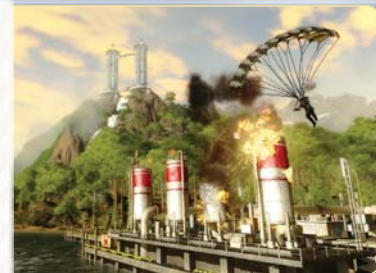
– Сидормена?

– Нет, Рико Родригеса по прозвищу «Скорпион». А я, выиграв остров в местном казино, прятался в бункере старого президента, чтоб Пангак не мог найти и отыгаться. А потом подумал, что прятаться я и дома могу...

Вывод

Ну что ж, разработчикам на самом деле удалось создать огромный свободный мир, но, что куда важнее, они смогли его наполнить так, чтобы игрок не заскучал. Задания тут самые разнообразные, некоторые серьезные, некоторые вызовут если не взрыв смеха, то уж хотя бы искреннюю улыбку. Местами, правда, смех переходит в истерические конвульсии, потому что поиск предметов в этом экшене порой очень напоминает пиксель-хантинг в каком-нибудь не очень хорошем квесте. Чтобы зачистить базу, надо не просто убить всех супротивников, но и собрать все необходимые предметы, причем направление поиска указывается далеко не на всех локациях (на гос. объектах приходится верить только в свои поисковые способности). Но сказать, чтобы такие вот моменты разрушали все то позитивное настроение, которое создает игра, – нельзя. Так что играть определенно стоит и не менее определенно стоит ждать, что же такого сделают разработчики в третьей части.

Telo



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

ОЦЕНКА 12



DRAGON AGE
ORIGINS
AWAKENING

Не так страшна Мать, как ее малютки

Жанр:

RPG, add-on

www.dragonage.bioware.com/awakening

Разработчик:

BioWare

www.bioware.com

Издатель:

Electronic Arts

www.electronicarts.ru

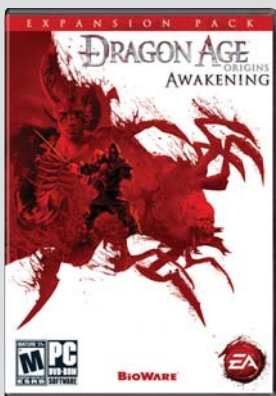
Системные требования:

Процессор 2,4 ГГц

2 Гб ОЗУ

512 Мб видеопамати

PC | PS3 | X360



Вышедшая в прошлом году Dragon Age: Origins однозначно стала событием года для всех любителей RPG. Такая история действительно заслуживает продолжения, и чем скорее, тем лучше. Так что выход дополнения к оригинальной первой части стал событием ожидаемым, и несколько нервным: от ошибок никто не застрахован, даже BioWare, да и аддон подоспел как-то слишком быстро. Но, забегая наперед, скажу, что все оказалось не просто хорошо, а даже лучше, чем я могла того ожидать.

В первой части все закончилось победой над Архидемоном, наши герои разбежались, кто куда, но, как истинные карлсоны, обещали вернуться. И вернулись – по крайней мере, часть из них. Но давайте не будем торопить события, а рассказывать обо всем постепенно.

Увлекательное путешествие и приключение на все точки Ферелдена не закончилось с гибелью Архидемона. Серые Стражи в плачевном положении, их слишком мало, нам надо восстанавливать Орден, рекрутируя новых бойцов, возрождать торговлю между городами и заниматься прочими бытовыми делами. Естественно, в военном разрезе – ну, там, например, зачистить лес, где не могут пройти торговцы, договорится с контрабандистами (хотя, можно и не договариваться, это дело такое...). И все бы ничего, да только порождения тьмы со смертью Архидемона почему-то не ушли

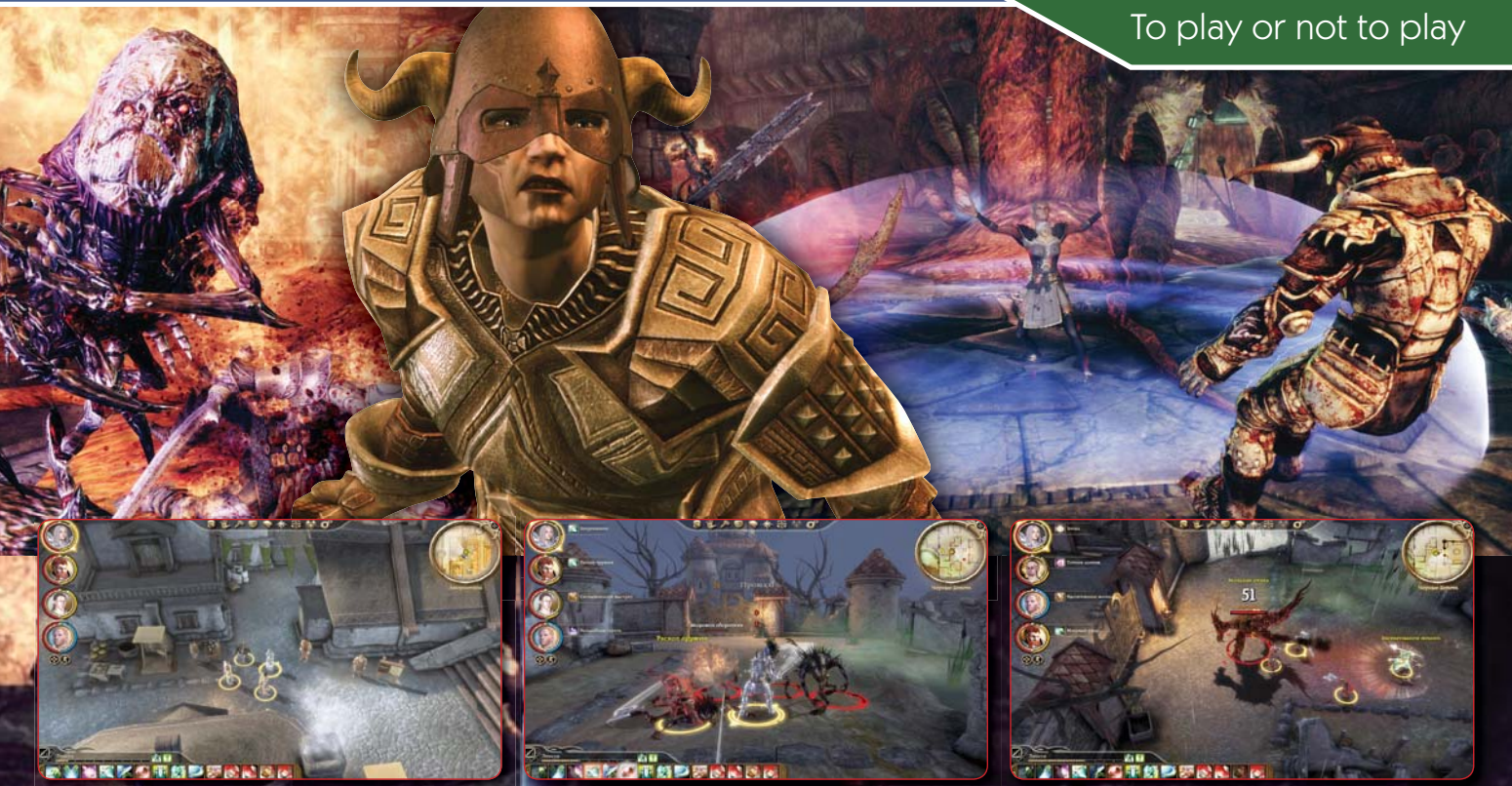
под землю, а наоборот – ведут себя слишком активно, периодически нападая на поселения людей, так что борьба с ними продолжается.

Но не все так просто. Аддон по сюжету своему оказался еще более интересным и запутанным, чем первая глава истории. Там нам надо было только разобратся с мелкими дрязгами внутри кланов, пригласив их поучаствовать в большом бадабуме, немного помутить воду в дворцовых интригах и все. На сей же раз понять, что происходит на самом деле, сходу будет не так просто – BioWare решила показать нам кузькину мать. В прямом, а не переносном смысле: среди порождений тьмы появилась некто Мать, которая направляет их, командует ими. При этом они зачем-то похищают женщин и, как оказывается в начале игры, Серых Стражей. Это первая загадка. Вторая состоит в том, что периодически порождения тьмы дерутся между собой. Конечно, можно было бы пустить все на самотек и верить, что рано или поздно они сами друг друга перебьют, но в таком случае это был бы не Dragon Age, а наш протез не был бы великим и могучим Серым Стражем.

Величие главного героя можно получить двумя путями. Первый – перенос собственно персонажа из оригинальной части игры; второй – создание нового Стража, который оказывается могучим воином, приглашенным из другой страны для восстановления Ордена в Фе-

релдене. Естественно, первый вариант предпочтительнее, ибо у вас сохраняются прежние отношения с персонажами, с которыми вы состояли в партии в Dragon Age: Origins. У меня первым из них оказался Огрен – гном, простите, дварф, с которым мы путешествовали по подземельям; вторым, как ни странно, я встретила милашку Алистера. Почему милашку? Ну, у моей протезы с ним были очень и очень теплые отношения. Третьим встреченным персонажем стала Винн – магичка. У магов, кстати, свои проблемы: они все еще ругаются между собой и с храмовниками, так как часть из них все еще хочет отделиться и выйти из-под их влияния. Увы, но повоевать в прежнем составе целиком и полностью не удастся (присоединить к отряду можно только Огрема), впрочем, и новые персонажи тоже весьма хороши. Каждый из них по-своему харизматичен, у каждого своя история жизни, каждый любит цеплять остальных почем зря, ну и вообще – в моем отряде собрались походу все самые отвратительные сволочи, какие только нашлись в Ферелдене. Судите сами: маг-отступник, спасенный от смерти призывом в ряды Серых Стражей, дварф-пропойца, который достает всех вокруг похлеще Маугли, эльфийка Велланна, замочившая нехилое количество людей, просто не разобравшись в ситуации, к тому же, изгнанная из собственного клана. В числе Стражей, но вне





моего отряда остались Ната-ниэль Хоу – классный вор, сын убийцы и предателя, изначально пришедший, чтобы убить мою героиню, последняя из отряда отчаянных бойцов Сигрун, а также дух Справедливости, вселившийся в тело мертвого стража... Веселая компания, в общем. Призывать снова таки рекомендуется всех, кого только можно, ибо они потом еще ой как пригодятся.

Помимо собственно нового сюжета (а точнее – продолжения старого) в игре изменилось не так уж много – музыку просто добавили новую, не убирая при этом старую, графика визуально осталась на прежнем уровне...

Больше внимания было уделено новым навыкам персонажей – теперь «потолок» уровней поднялся, а значит, появились новые таланты (62 штуки), новые способности (50). Кроме того, был несколько изменен баланс – маги теперь перестали быть такими мощными, в сравнении с воинами, их приходится держать на безопасном от мечей и топоров расстоянии. Впрочем, я не могу сказать, что играть стало сложнее – скорее, даже наоборот. В оригинальной части местами мне приходилось помучиться (на тропах за подвесным мостом, например), а в Awakening меня не могли остановить даже драконы. Хотя, вполне возможно, что сказывается опыт игры и сбалан-

сированная команда (два танка-воина и два мага).

Еще одно ключевое изменение состоит в том, что теперь игроку чаще приходится делать моральный выбор: убить или отпустить персонажа, рискнуть и спасти город или отправиться скорее на помощь к своим, и, в конце концов, что же все-таки делать с порождениями тьмы, ведь после того, как они обрели разум, все оказывается далеко не так просто, как казалось раньше. В общем, груза моральной ответственности не избежать, а все это, безусловно, скажется на концовке игры. Но, как бы там ни было, герои наши снова разбегутся кто куда, а нам останется гадать, кого из них мы увидим снова и при каких обстоятельствах. Ну, и самый главный вопрос – когда? Потому что чувства «сытости» после игры толком не остается – что такое 8-10 часов для истинного фаната? Впрочем, это уже не вина разработчиков – ибо, во-первых, для аддона такая длительность это не просто хорошо, а великолепно, а во-вторых, дай нам волю, так мы будем просить по свеженькому (и не какому-нибудь, а интересному и круто закрученному) дополнению каждую неделю.

Вы еще спите? Тогда мы идем к вам

Для того, кто играл в Dragon Age: Origins, вопроса «играть в аддон или нет?» не стоит в принципе, ибо не влюбиться в эту игру просто невозможно, а каждое дополнение или просто новые задания воспринимаются чуть ли не как подарок судьбы. Если же оригинальную игру вы каким-то образом пропустили, можно попробовать поиграть в Awakening саму по себе, она достаточно самостоятельна: за развитием событий можно следить с интересом, даже не зная, что произошло до этого, ибо тут полно появлений относительно оригинальной истории, которая в таком случае будет восприниматься как предыстория. В общем, пропускать Awakening не советуем ни в коем случае, тем более что проходится

она быстро, на одном дыхании, а значит, от солнечных весенних деньков будет оторвано не так уж много времени.

Pantera
sls

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

ОЦЕНКА 12



COMMAND & CONQUER

КОМАНДУЙ, ПОКОРЯЙ, УХОДИ В ПОРТАЛ

Жанр:
RTS

www.commandandconquer.com/ru

Разработчик:

EA Los Angeles
www.gaspowered.com

Издатель:

Electronic Arts
www.electronicarts.ru

Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц
ОЗУ 1 Гб
256 Мб видеопамяти,
шейдеры 3.0
10 Гб HDD

Игры, как и все другое, что нас окружает, не могут не изменяться. Развиваясь, совершенствуясь, следуя веяниям времени. Если бы это было не так, то мы бы до сих пор скакали на лошадях по диким степям Украины и не заморачивались защитой природы от антропогенного воздействия. А развлекались бы схватками с соседними племенами, драками за девушек и утверждениями «я тут главный». А по вечерам, вместо просмотра телевизора, кучковались бы с девчонками по пещерам, или что там у нас вместо многоэтажек было.

Вот так же и в играх: постоянно что-то развивается, изменяется, эволюционирует. Причем не только сами игры, которые становятся более разнообразными, более живыми и затягива-

ющими, но и игровые миры. Их персонажи как будто живут своей собственной жизнью, события в которой развиваются ничуть не менее бурно, чем в нашей с вами реальности. На смену одним героям приходят другие, кланы объединяются, снова рвут отношения, появляются новые силы влияния...

Такие перемены затронули уже не один игровой мир, одним из них стал и Command & Conquer.

В третьей части этой стратегической серии появились инопланетяне, которые построили башню на земле. Из-за этого сильно разросся тибериум (источник энергии), и даже после того, как земляне заставили инопланетян уйти, тибериум продолжал расти, что привело к экологической катастрофе.

Тибериум прорастал где ни попадя, от этого страдала и планета, и ее население. В итоге, главный герой, и по совместительству лидер NOD'ов, Кейн пришел на встречу в GDI и пред-



ложил объединиться, чтобы избавиться от тибериумной угрозы. Он взял с собой сверкающий шар, в котором хранится некая добытая им информация. В итоге, стороны договорились и начали строительство системы, которая должна была сделать тибериум подконтрольным.

Для этого земляне построили три передающие станции, которые синхронизировались башней инопланетян. И все бы хорошо, но мир был недолгим: люди не оставили своих опасений, поэтому часть верхушки GDI начала подозревать Кейна в том, что он что-то замышляет – может, даже скринов (тех самых инопланетян) призвать себе на помощь собираются, и снова развязали войну. На сей раз уже не только против Кейна, но и против части своих же соратников. В центре всего этого безобразия и оказывается главный герой.

В четвертой части и вовсе изменился подход к стратегии. Если раньше мы

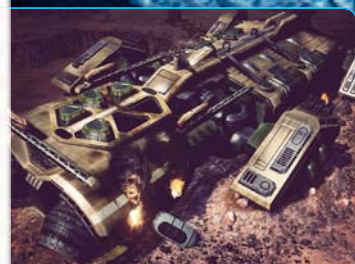
обязательно добывали ресурсы, отстраивали базы, то теперь это все стало больше похоже на самого сильного из существующих среди стратегий соперника – Dawn of War 2, в которой не нужно ничего добывать – тебя просто высаживают на поле битвы, где ты должен убивать всех подряд. Но разработчики не стали делать клон, это аутентичная игрушка, в которой есть, над чем подумать, потому что нас высаживают не отрядом, а передвижной базой, которая может в любой момент где-нибудь осесть или сняться с места и ускориться в далекие дали. Прям избушка на курьих ножках какая-то.

Таких баз в игре три типа – наступательная, оборонительная и поддержки. От типа базы зависит не только ее внешний вид, но и производимые ею юниты и возможности, доступные ее командиру. Атакующая база производит исключительно наземную тяжелую технику. Оборонительная – пехоту, защитное здание, типа турелей. База поддержки – это, в основном, летающие юниты и немного слабых наземных, у нее большой арсенал абилок, которые позволяют нагонять тоску на врага (снижать боевой дух), лечить своих соратников и т.д.



и т.п. У каждой из сторон есть по три варианта, чем высадиться. Также во время игры можно производить смену своей базы. Если сначала высадился атакующий и занял оборонительную позицию, можно поменять базу на защитную, при этом войска остаются, а если ограничение на количество юнитов позволяет, можно заказать дополнительно оборонительные юниты или построить турели. Это дает большое разнообразие синглплеерных сражений, правда, в мультиплеере один на один это менее интересно, хотя если играть два на два или больше, то можно комбинировать возможности разных баз, это делает битвы более интересными и удобными для игроков.

Состав войск у NOD относительно предыдущей части проапгрейдили, были внесены некоторые скриновские технологии; GDI, наоборот, вернулась к истокам, у них очень мощная бронированная техника. При





этом стороны стали более сбалансированными, нет явного перекоса возможностей в ту или иную сторону.

Стоит отметить и некоторые мелкие нюансы: например, инженеры перестали захватывать здания, они теперь специализируются на подбитой крупной технике. Например, если удалось завалить танк «Мамонт» или «Аватар», его можно захватить, при этом захваченная техника может превышать ограничение на количество очков управления. Это позволяет сделать свою армию больше, чем она может быть, но только в том случае, если научиться умело управлять инженерами.

Появилась возможность проходить кампайн не только самостоятельно, но и в корпоративе. Так как защита требует постоянного подключения к интернету, найти себе противника не составит труда: все, кто в данный момент играют в Command & Conquer 4, отображаются и доступны для сражения.

Что касается визуальной стороны, то кампайн стал еще более кинематографичным, раз-

работчики добавили в игру еще больше видеовставок, причем более качественных, поэтому местами игра воспринимается как интересный кинофильм или боевые хроники. С помощью этих роликов раскрывается не только сюжет, но и характеры персонажей и мотивы их действий.

Первые три миссии кампании фактически являются обучением, причем выбора, за кого играть, у нас нет – доступен только GDI. Уже началом четвертой миссии игрока ставят перед выбором – чью сторону принять. С этого момента начинает зарабатывать опыт в миссиях, за который дается доступ к более мощному оружию, абилкам и зданиям, появляется возможность получать награды. С этого же момента начинает бурно развиваться сюжет. Пересказывать целиком и полностью сюжетную линию кампайна мы не будем, хотя и без того всем известно, что Command & Conquer 4 будет последней в серии C&C. Тем не менее, все же после прохождения кампайна остается ощущение,

что что-нибудь в этой вселенной таки должно произойти. Так что вполне вероятно, что, пусть и не через два года, но все-таки стоит ожидать появления новой части или продолжения игры в каком-то другом виде.

Некоторых фанатов серии Command & Conquer такое радикальное изменение серии привело в ярость или опечалило, поэтому многие статьи о четвертой части дают игре невысокие оценки. Но это – только из-за того, что по духу она очень сильно отличается от предыдущих частей. В то же время, если отвлечься от розовых соплей по поводу былого, то Command & Conquer 4 получилась классным эпилогом серии и не менее хорошей стратегией.

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

ОЦЕНКА 10



Exebichi

ДЕНЬ ВАРЕНЬЯ



В честь своего дня рождения журнал «Шпиль!» решил провести еще один дополнительный конкурс для своих читателей.

Мы не будем оригинальными и попросим вас дружно поздравить нас. Для этого надо проявить фантазию и прислать на адрес редакции поздравление с выходом юбилейного, сотого номера.

Оформлено оно может быть в любом виде: открытка, стих, баллада, аудио или видеоролик – мы будем оценивать работы конкурсантов во всех жанрах.



***Десять самых оригинальных работ
и их талантливые авторы будут награждены
3G-модемами компании Beeline.***

Свои работы присылайте на адрес редакции 04111, Киев, ул. Щербакова, 45а или на e-mail birthday@shpil.com до 15 июня.

Имена победителей, а также их работы (по возможности) будут опубликованы на страницах седьмого выпуска «Шпиля!».

Желаем удачи!



BLACK MIRROR II

КОРОЛЕВСТВО КРИВЫХ ЗЕРКАЛ

Жанр:

adventure

www.blackmirror2-game.com

Разработчик:

Cranberry Production

www.cranberry-production.de

Издатель:

dtp entertainment

www.dtp-entertainment.com

Издатель у нас:

«Новый Диск»

www.nd.ru

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

512 Мб ОЗУ

128 Мб видеопамати



RE

Менять лошадей во время переправы – плохая примета. Менять часть команды во время создания игры или при создании новой ее части – примета еще более страшная. Ну, а если меняется команда целиком и полностью, если игру делают другие разработчики, то это уже не просто примета, а самое настоящее предзнаменование. Особенно, если первая, оригинальная часть игры была очень удачной, привлекла множество фанатов, которые при любых условиях и в любых обстоятельствах готовы проходить продолжение.

Black Mirror действительно была игрой необычной, от которой периодически спинной мозг скручивался в комочек и дрожал где-то в пятках. Впрочем, игра не столько запугивала, сколько заинтересовывала – сюжет был самым сильным местом игры, не считая разве что диалогов. Они были еще более сильными. Впрочем, картинка и техническое воплощение игры тоже не подкачали. Повторить такой же головокружительный успех второй части при таких условиях не то, чтобы не просто, а практически невозможно.

Но, кажется, Black Mirror 2 это

удалось. Разработкой игры занималась немецкая студия Cranberry Production, которая подошла к процессу с истинно немецкой педантичностью и внимательностью к деталям. Но давайте обо всем подробно и постепенно.

Гляжусь в тебя, как в зеркало

Схожесть оригинального «Зеркала» и его сиквела понимаешь с самого начала и в самом конце. С самого своего начала Black Mirror 2 также сюжетно детализирована, как ее предшественница; точно так же история тут подается мелкими кусочками головоломки, за которой сложно рассмотреть настоящую подоплеку событий и их истинное значение; точно так же у героев есть свои истинные причины и мотивы, свои собственные истории и переживания, они не просто болванчики, которые дают вам минимально-необходимую информацию, они производят впечатление живых людей со своими проблемами и переживаниями. В большей степени такое ощущение производится благодаря озвучке, что же касается мимики, то она отчасти

присутствует, но лица героев крупным планом показываются настолько редко, что оценить это в полной мере не получится.

Что касается схожести, ощущаемой постфактум, то тут стоит отметить, например, тот факт, что в Black Mirror 2 ровно шесть глав – столько же, сколько было и в оригинальном «Черном зеркале». Совпадение это или нет, остается только гадать. Но вкупе с событиями игры это ощущается как некий рок, цикличность, судьба.

Все эти черты не могут не вызывать ностальгию у тех, кто играл в Black Mirror, более того, они фактически заинтересовывают пройти первую часть игры тех, кто ее упустил в прошлом. Это уже хорошо, этого уже достаточно, чтобы заставить игрока, начав играть, пройти Black Mirror 2 до самого ее логического завершения. Но не только ностальгией жива вторая часть игры.

На самом деле ее сильное место – то же самое, какое было у первой части. Это сюжет и диалоги, над ними немцы поработали изрядно, явно впечатливших чешским оригиналом. Изначально недостаточно опытный игрок может даже не понять, каким



собственно местом относится происходящее на экране к трагическим событиям, произошедшим к усадьбе «Блэк миддл» и Уиллоу-крик. Главный герой – молодой человек, студент-физик, увлекающийся фотографией и проживающий в Бостоне, приезжает к маме в маленький город, где встречает прелестную девушку. Об Англии, в которой развивались события первой части герой знает только то, что оттуда родом его мама. Но вдруг начинают местами всплывать факты, появляться мелкие детали, которые постепенно подводят к мысли – наш протесте связан с Блэк Миддл ничуть не меньше, чем герои первой части. В само поместье мы переместимся ближе к середине игры, и вот тут-то начнется самое интересное.

Не сюжетом единым

Отрваться от созерцания сюжета игры просто невозможно – истинного фаната детективов и загадочных историй, начавшего играть в Black Mirror 2, не остановит уже ничто. Даже загадки, с которыми порой будет справиться не так уж просто. Более того, они заставляют углубиться в процесс игры еще больше, делают ее более загадочной и интересной, причем, как говорила одна всем известная девочка, с каждым новым шагом они становятся «все страньше и страньше».

Так как о них можно расска-

зать, не углубляясь в сюжет, что называется – без спойлеров, приведу парочку примеров.

Вот, например, как выбраться из запертой комнаты, фактически тюрьмы? Надо вспомнить, что мы вроде как физик (хотя лично я с физикой не очень дружу), а физики знают свойства веществ и могут из подручных материалов типа алюминия и ржавчины смастерить сварку и «сжечь» замок. Правда, загадкой остается тот факт, зачем заключенному оставили в камере такие странные предметы – отвертку, например. Это не единственный случай, когда придется использовать познания в физике или просто применять «банальную эрудицию».

Второй вид загадок не потребует предварительных познаний, но тоже заставит напрячь извилины. Например, есть тайный ход, чтобы его открыть надо изучить оглавление книги и выставить страницы и изображения животных в соответствии с названиями сказок. Наводка на такую разгадку содержится в письме человека, который уже открыл тайну, так что самостоятельно ничего додумывать не приходится.

Добавили немцы в игру и немного драйва – тут есть моменты, в которые вы запросто можете умереть. Например, когда будете убегать от преследователей или будете сражаться со следившим за вами и Анжелиной человеком. Правда, се-

рьезной опасности нет, так что сейвиться нервно каждые пять минут не стоит – перед каждым опасным моментом игра автоматически сохраняется и, если вы сделаете что-то неверно, тут же загрузится с предваряющего трагедию момента.

Все это очень и очень прекрасно, игра получилась близкой к шедевру, но есть в ней кое-что, что отделяет ее от трумегаейма. Это мелкие технические огрехи – например, выпадающий инвентарь при попытке посмотреть или использовать предмет, перейти на другую локацию и т.д. Неприятно, но, честно говоря, на общем фоне этот недостаток сильно теряется, он просто напоминает о том, что перед нами не мираж, а самое настоящее творение рук человеческих.

Разочаровывает в Black Mirror 2 совсем не это, а то, что разработчики сразу проторили дорожку к третьей части. Понятное дело, что популярную и удачную игру стоит продолжить, но вот этот вот «голливудский шаг» вызывает рвотный рефлекс, который сложно подавить. Впрочем, только из-за этого не стоит лишать себя удовольствия прохождения Black Mirror 2 – лучше просто заранее смириться с этим «новаторским» в истории «Черного зеркала» шагом. Благо, все остальное тут сделано традиционно хорошо.



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

ОЦЕНКА 11

Pantera sis



DISTANT WORLDS

ТАМ, НА КОСМИЧЕСКИХ ДОРОЖКАХ...

Жанр:
RTS

[www.matrixgames.com/
products/379/details/
Distant.Worlds](http://www.matrixgames.com/products/379/details/Distant.Worlds)

Разработчик:

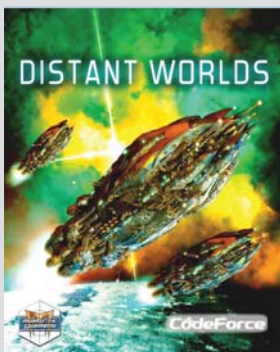
Code Force
www.codeforce.co.nz

Издатель:

Matrix Games
www.matrixgames.com

Системные требования:

Процессор 2 ГГц
ОЗУ 2 Гб
32 Мб видеопамати
500 Мб HDD



Стратегии – это жанр, который по душе далеко не всем игрокам, многим из них они кажутся скучными, затянутыми и слишком мудреными. Что касается космических стратегий, то у них фанатов еще меньше. Если сравнивать с шутерами, например, то это один человек на сотню, а то и на тысячу. Поэтому ничуть не удивительно, что игр в этом жанре выходит очень мало. Если смотреть со стороны человека, незнакомого с этим маленьким и уютным мирком, то игр настолько мало, что каждая из них может считаться если не шедевром, но мегагеймом и мегасобытием.

Но для настоящего ценителя жанра это совсем не так. Каждый истинный любитель космических RTS помнит Galactic Civilizations 2, а некоторые из них до сих пор не сносят его с винчестера или хранят на полочке диск с игрой, периодически доставая ее, чтобы сдуть пыль с коробочки и вспомнить те самые первые трепетные чувства. Впрочем, мы ведь тут собрались не ностальгировать, а говорить о новой игре – Distant Worlds.

Да это не «ого», это «ого-го», да еще и «эгегей» какой-то!

И поговорить тут действительно есть о чем. Например, о размерах. Если вы считаете, что размер не имеет значения, то вы либо не поняли, о чем мы сейчас говорим и, потупив глаза, залились румянцем, либо ни разу в жизни не видели по-настоящему масштабной стратегии. Именно этим и ценны космические игры, ведь где еще, как не на просторах Галактики, можно развернуться по-максимуму. Так, чтобы душа развернулась, развернулась, развернулась... а следом за ней – собственная империя, а также военные действия. Ну, пусть даже не на всю Галактику, но вот хотя бы на одну звездную систему! Представили себе? А теперь распродставьте обратно, установите Distant Worlds на свой компьютер и увидите, как это выглядит на самом деле. Эта игра действительно потрясает воображение в первую очередь своей масштабностью. Сотни, десятки, тысячи солнц, планет, астероидов, космических кораблей, туманностей и прочих косми-

ческих объектов – это именно то, с чем вам придется иметь дело космическому стратегу. Ориентироваться во всем этом поможет мышь, а вот разобраться – только собственный мозг. Легкой игру назвать никак нельзя – окошек с разными возможностями, приоритетами и прочими мелочами тут столько, что человек с не очень крепкими нервами вполне может свихнуться на месте. Компьютер сходит с ума примерно в тот же момент, если не раньше, ибо хоть требования к видео не самые большие, но процессор и память нагружаются очень сильно. И тут лучше иметь ресурсы «про запас», а не рассчитывать игру впритык.

К счастью, для игрока дела обстоят несколько проще. Разработчики пошли на уступки, если можно так выразиться, и прибегли к нескольким нетрадиционным методам. Например, экономика тут разбита на частный и государственный сегменты. Первым мы управляем самостоятельно, а вторым можем руководить только с помощью законов – политики собственного государства в отношении частного бизнеса. И



только от игрока будет зависеть, будут ли торговцы находиться под постоянным давлением или в относительной свободе. Поиск баланса – это и есть главная задача опытного стратега в этих и в прочих моментах.

Менее опытному игроку стоит прибегнуть к автоматизации и планировщику. Тут стоит заметить, что эти возможности пригодятся не только новичку, но и тому, кто еще не втянулся во все процессы или хочет периодически наслаждаться картинкой на экране – часть задач в таком случае можно просто перевесить на компьютер. Ну, а если вы только учитесь – скиньте на крепкое плечо своего железного друга большую часть проблем, следуйте его советам и постепенно оттачивайте свое мастерство, углубляйте свои познания в стратегии и космических мирах.

Развивать собственное галактическое государство, естественно, можно разными путями – можно воевать со всеми, кого только увидите на звездной карте, можно развивать туризм или наживаться на честной или не очень торговле. Вот именно это, вкупе с сильно развитой игровой механикой и поистине галактическим количеством разных шняжечек и штучек, за-

тягивает игрока как тряпина. Периодически, когда нападает усталость от слегка однообразных галактических будней и тянет поискать приключения на собственную пятую и прочие точки, можно браться за квесты – так называемые сюжетные элементы, которые то тут, то там раскиданы по бескрайним просторам космоса. Тут вам и заброшенные станции, и погибшие экспедиции, и странные руины на планетах. Интересно, пусть даже немного банально и наивно. К тому же, это неплохая возможность набрать дополнительные бонусы, которые уж точно не будут лишними.

Звездный дождь

Говорят, что бесконечно долго человек может наблюдать только за одним природным явлением – за огнем. Я с этим не соглашаюсь никогда: наблюдать с интересом, причем на самом деле бесконечно, можно за снегом и дождем. Особенно, если этот дождь состоит не из капелек воды, а из самых настоящих звезд.

Нет, серьезно: галактика – это действительно красивое зрелище. Она просто прекрасно в своей молчаливости, и это разработчикам удается передать действительно точно. Мне бы

вот сейчас хотелось сказать, что Code Force – настоящее гении, которые смогли сделать по-настоящему гениальную графику в игре, совсем не требовательной к видео железу. Но это не так: картинка красивая, функциональная (это в отношении различных меню), но особыми наворотами она не отличается. Впрочем, местами все равно есть чем полюбоваться, особенно если на пути появляется туманность или на экране разгорается жаркая битва.

Директор Галактики

Играть или нет в Distant Worlds – вопрос достаточно спорный. С одной стороны, у игры достаточно большой потенциал благодаря удачному сочетанию уже существующих в других играх возможностей; с другой – в ней слишком много недоработок. И тем не менее, на фоне остальных творений ее смело можно назвать, пусть и робким, но шагом вперед. Таким, каким была в свое время Galactic Civilizations 2. Так что играть все-таки стоит. Тем более – ну разве можно отказаться от возможности хотя бы на время стать самым настоящим Директором Галактики? ☺

Alisa

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

ОЦЕНКА 11



NUMEN ВРЕМЯ ГЕРОЕВ

О, БОГИ! О, БОГИ!

Жанр:
action, RPG
www.hry.cinemax.cz/numen

Разработчик:
Cinemax
www.cinemax.cz

Издатель:
Cinemax
www.cinemax.cz

Издатель у нас:
Акелла
www.akella.ru

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



Долгое время фанатам РПГ приходилось довольствоваться жалкими костями и огрызками, которые кидали с барского стола разработчики шутеров и квестов в свободное от основной своей работы время. Потом к изможденным физически и морально любителям ролевых да приключенческих вместо пустой косточки упал целый шмат мяса, да еще какой! Dragon Age! Посмотрев, как довольно урчат и корчатся в сытых и довольных позах геймеры, разработчики расщедрились на еще один кусочек, пообещав за хорошее поведение дать еще и еще. Видимо, взревновав, иные разработки угостили геймеров аддоном к Mount & Blade. Сытые и довольные геймеры – они как сытые и довольные зомби, ну, или любые другие животные – любят хозяина, но могут тяпнуть за руку или просто невзлюбить того, кто дает кусок мяса, но жилистый и невкусный. Например, Cinemax.

Разрабатываемая ими в течение долгого времени игра Numen: Contest of Heroes как раз и стала тем самым жилистым куском мяса, который на пустой желудок, на фоне полного и тотального отсутствия РПГ мы бы «захавали урча», но который застревает в глотке ввиду недавнего выхода аддона к Dragon Age и Mount & Blade. Снаружи он выглядит как идеально красивый кусочек мяса, достаточно большой, увесистый и сочный, но прожевать его тяжело, местами

он сильно вязнет на зубах, а выковыривать из ночных кошмаров некоторые моменты игры куда сложнее, чем застрявшие в собачьих зубах жилы. Но давайте я все-таки оторвусь от мечтаний о майских шашлыках и мясе и все-таки расскажу подробно, что заставило меня написать сей опус в таких нерадушных тонах.

Нет цели

Начало игры нетривиальное, но достаточно приятное. Нам достается не безымянный молодчик/девица, готовый спасать все и вся ради славы, денег, признания богов (нужное подчеркнуть), а обычный ребенок, живущий на острове с дядей и братом/сестрой (в зависимости от выбранного пола героя). Сначала мы будем выполнять простейшие задания, которые должны проверить нас на прочность: собрать несколько шкур волков, убить пару человек – в общем, вполне себе детские забавы. Потом в одном из состязаний погибнет сородич (брат или сестра), и мы отправимся возносить его прах к богам. Тут-то нас и поджидает божественный промысел: нашему протезе дается возможность спасти своего обожаемого братишку/сестренку, став героем и выполнив несколько заданий. Непростых, естественно, но интересных. Соглашаемся, ибо это выбор без выбора – игра линейная. Правда, будет возможность в дальнейшем иногда отходить от

основного сюжета и выполнять побочные квесты. Одним из первых будет поиск информации о пропавшем караване – видимо, кто-то в пустыне решил, что «тут можно грабить караваны». Можно, но не нам. Нам можно грабить только трупы врагов и найденные сундуки.

Вы не можете этого сделать в бою

Видимо, в Чехословакии, как и во всем СССР и постсоветовском пространстве, детей учили «повторенье – мать ученья». Учились ребята из Cinemax явно очень и очень хорошо, по крайней мере, это правило у них отлетало не только от зубов, но и от прочих частей тела. Но только как бумеранг – постоянно прилетая обратно и мучая бедных чехов отдачей. Теперь эта самая отдача будет мучить еще и тех, кто оказался рядом – то есть отважных геймеров, решившихся поиграть в их творение.

Чтобы было проще, приведу пример из игры. Чтобы не слишком спойлерить – из практически самого начала, путешествия на остров к бывшей пифии. Итак, приплываем туда на лодке. Сейвимся (ибо сохраняется игра только у костров, а он тут такой один, а вражин много). Идем, зачищаем весь остров, чтобы найти пифию. Оной нет, есть пещера. Спускаемся в пещеру. Чистим все от врагов там. Говорим с пифией. Выносим оживших врагов в пещерах. Возвращаемся на



поверхность с первым заданием от нее. Так как враги тут уже от-республились, заново зачищаем остров. Выносить придется если не всех, то многих, ибо надо найти три яйца, а они есть у зомби в количестве одной штуки, да и то не у всех. Паучьи яйца, а не то, что вы моли подумать. Идем к костру, отдыхаем – ибо только так можно восстановить выносливость, которая дает возможность сражаться и восстанавливать хитпойнты. Так как пока мы отдыхали, обитатели острова снова ожили, нам опять придется вынести часть из них (ну или всех, нам уже не привыкать...), спускаемся, убиваем всех, говорим с пифией, убиваем всех оживших, выбираемся на поверхность, выносим всех, ибо найти нам надо небольшую птичку, которую заметить не так-то просто. Возвращаемся в пещеры, убиваем всех, говорим с пифией. Пробиваем дорогу на поверхность, выходим. По привычке зачищаем остров и возвращаемся на лодке обратно. А теперь представьте, что тут есть еще и большие локации, на которой пока исследуешь одну часть и выносишь там врагов, на второй половине уже оживают убитые враги. Возвращаться туда придется, причем не факт, что только один раз. И не забывайте снова и снова проверять сундуки, ящики и тайники, ибо их содержимое тоже восстанавливается. В общем, Numen – это такой кач практически в чистом виде. Этакая «Диабла» нашего времени.

В принципе, на такое тоже есть любители. В принципе, даже обычному фанату РПГ такое может понравиться, особенно, если в игре есть интересное оружие, богатые диалоги, множество оригинальных квестов и если выполнена она качественно. Скажу сразу – все это к Numen относит-

ся очень и очень слабо. Сюжет у игры интересный, тем более, интересно то, что игрок волен выбирать, к какому богу примкнуть, в зависимости от выбранного благодетеля он получит доступ к тем или иным навыкам. Можно выбрать и тип бойца – маг, лучник или ближний бой (мечи, топоры – все тут), прокачивать определенные умения и собирать шмот и оружие. Но навыков мало, умений и того меньше, спецатаки не разбавляют процесса убийства: просто вместо клац-клац-клац мышкой приходится набивать клац-клац-1-2-4-5-6-клац-клац, и так по кругу, пока не зачиستی пару раз территорию и не выполнишь квест. Могли бы спасти ситуацию оригинальные вражины, ибо большое их количество к такому располагает. Но и тут чехи вспомнили, чему их в школе учили, и наплодили фактических клонов, немного отличающихся в зависимости от расы и класса. Точно так же были созданы подземелья – контрол-С/контрол-V...

Пошлю его на...

Впрочем, я лично «Диаблу» люблю и всегда любила, а в новом обличье и в древнегреческом антураже рубилово смотрится вполне себе вкусно и забавно. Можно было бы даже полюбить игру, если бы не... Тупая камера! Дибильное управление! Да кто все это придумал! Руки потрывать и пришить куда надо! (далее следует непереводимая на цивилизованный язык игра слов, которая в целом означает одно – налажали – прим. ред.). Фух, отдышалась, можно продолжать. В общем, чтобы ваш герой бежал куда надо, не достаточно просто повернуть мышкой камеру, автоматического поворота тут тоже нет. Надо сначала повернуть камеру, потом правой кнопкой задать направление,

куда бежать, и только после этого можно начинать движение. Будь Numen обычной прогулкой по городу или квестом, все было бы ничего. Да и даже в боях с рядовыми монстрами смириться с таким поведением героя вполне можно – длется они недолго, убежать вражины просто не успевают. Первые настоящие грабли возникают перед героем при сражении с автоматом в Ливийской пустыне. Он расставляет маяки, восстанавливающие жизнь, поэтому процесс убийства выглядит как бац! бац! уничтожить маяк! бац! бац! маяк! – в общем, перемещаться надо быстро, а это не просто затруднительно, а фактически невозможно. Хорошо еще, если у героя в загишке валяется не только хлам типа подобранных мечей и доспехов, но и пару десятков целительных бутылок. В таком случае есть хоть какие-то шансы на победу, иначе – в лучшем случае вы забьете на Numen и будете играть во что-то нормальное, в худшем – через час-два закончите таки бой и продолжите заниматься садомазохизмом в мире Древней Греции.

В Греции все есть

Права поговорка – в Греции все есть. И если не все, то уж точно многое. Причем в нескольких экземплярах. В нескольких сотнях экземпляров. Так что то, чего тут нет, замечаешь не сразу. Но замечаешь в итоге, потому что за всем этим бесконечным рубиловом все-таки чувствуешь пустоту. Не хватает драйва, атмосферы, интересных и действительно увлекательных квестов, крови, в конце-концов. Да, крови. Дайте мне крови! Кррррррр!

P.S. А для тех, кому врагов покажется мало, есть возможность посражаться на Арене.



Графика:	8
Геймплей	9
Звук:	9
Управление:	3
Сюжет:	10

ОЦЕНКА

7

Pantera sls



Mount & Blade
Эпоха турниров

ИЗГОЙ КАЛЬРАДИИ: КРОВАВАЯ ИСПОВЕДЬ

Жанр:
RPG

www.taleworlds.com

Разработчик:

TaleWorlds

www.taleworlds.com

Издатель:

Paradox Interactive

www.paradoxplaza.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 1,8 ГГц

512 Мб ОЗУ

128 Мб видеопамати

PC

Два года прошло с тех пор, когда я последний раз пролил кровь на землях Кальрадии. Два долгих года я скитался неизвестно где, потеряв все, что у меня было. Изгнанный пятью фракциями, я думал, что навсегда покину эти места. Но жизнь распорядилась иначе, и, видит бог, я вернулся не с миром. С высокого холма я наблюдал за битвой двух вассалов. Их войска были никчемны, как и они сами, стрелы, рассекая воздух, впились в сухую землю, которая, как казалось, со времен моего ухода не пропитывалась кровью. Глупцы, вы же ничего не знаете о военном деле! Изгнав меня всеми фракциями, они обрели меня на прозябание, но с появлением шестой стороны – Сарранидского Султана, в конце туннеля забрезжил свет.

Правда, пришлось, как и в старые времена, все начинать практически сначала. За накопленные деньги я нанял селян и обучал их военному делу на примере бездыханных тел пиратов, которые один за другим валились на землю после встречи с моим мечем. Отряд рос, а вместе с ним ширилась и моя слава. Не прошло и нескольких недель, как султан Хаким прислал гонца с вестью, мол, хочет видеть меня в числе своих вассалов. Как сегодня помню этот день... Повторяя за глупым старикашкой пустые слова клятвы, я мысленно протыкал его мечем.

После этого я потерял интерес к разнообразным заданиям владельцев таверн и просьбам

других вассалов о помощи, обычная жизнь Кальрадии, которая заметно разнообразилась со времен нашей последней встречи, проходила мимо. Я телом и душой был на поле боя! Мой меч был моим ремеслом, которое делало меня все богаче, а деньги открывали передо мной все новые двери. Состав армии, разнообразное оружие, которого не было два года назад, готовые к бою наемники – все это приближало меня к успеху. Я чувствовал силу и опыт, который позволял мне еще более изощренными методами разбираться с врагами: я не просто рубил их на винегрет, пронзая черепа стрелами, я в совершенстве овладел искусством парирования ударов,





COMMAND & CONQUER

TIBERIAN Twilight





the Settlers 7

PATHS TO A KINGDOM





новыми приемами защиты при атаке, оглушающим ударом, пинком и уколком топора. Осознав свою главную ошибку, я создал армию непоколебимых машин для убийства, преданных именно мне. Обучал селян, нанимал воинов в таверне, вербовал на свою сторону пленных. Все, что нужно было каждому из них, — деньги, славу и еду — я давал сполна, и за это каждый готов был сложить кости на поле боя не за Хакима, а за меня!

Так мы начали штурмовать замки, без какой-либо поддержки со стороны фракции. Непроступные стены первой крепости я запомню на всю жизнь. После четырех дней строительства осадной лестницы, мы кинулись под шквал стрел; я слышал пронзительные крики воинов за спиной, словно тревожные сигналы к началу отступления, но сдаваться никто не собирался. Едва только мы прорвались на защитный мур, как началась самая настоящая мясорубка. Мои руки были по локоть в чужой крови, когда какой-то громила мощным ударом на щепки разнес мой щит и оглушительным ударом повалил меня самого на землю. Не медля ни секунды более, я вскочил на ноги, поднял валяющийся рядом щит и рубящим ударом слева нарисовал кровавую дорожку в ад на теле мужлана; еще один колющий удар — и бездыханное тело было у меня под ногами. Освирепев от ярости, я бросился в толпу и рубил направо и налево, пока не осталось никого. Вознесши в небо окровавленный меч, не помня себя от радости, я вскричал «Победа!» и только тогда понял, что я остался один.

Это была первая победа, которая приравнивалась к поражению. Я попросил султана оставить завоеванный замок мне. В ответ получил уведомление, что у меня уже есть одна деревня, а замок он отдаст Emir'u Raddoun'u, а мне в качестве компенсации прислал 900 дин. «Что ж, тем мучительнее будешь умирать, болван», — решил я для себя и подался укомплектовывать новую армию.

Ослепленный жадной мест, я жег села и провоцировал войну с дружескими фракциями. Основной доход я получал от неизменных турниров и продажи пленных лордов, которые ничего не могли противопоставить мне. Не брезговал, конечно, и сбытом различного снаряжения, которое мы собирали на поле боя. Бывало и деревни грабили, когда отряду нечего было есть. В застройке собственных поместий я разочаровался очень быстро, дело это оказалось вовсе не прибыльное. Я рубил на корню все предложения жениться на дочерях соседних фракций для улучшения отношений и собственного благосостояния. Намного приятней было обезглавливать врагов в предвкушении расплаты. И этот день настал. Сотни воинов ворвались в Shariz, слаженный механизм не давал сбой, ветераны не оставляли ни единого шанса защитникам города. В этот день Кальрадия получила нового султана! Проснувшись утром, все еще хмельной от триумфа, я смотрел на теперь уже мой город сквозь окно своего собственного дворца. На мгновение

Mount&Blade Warband — многопользовательское продолжение великолепной игры, которой нет аналогов на рынке. Незабываемые средневековые баталии, за которыми мы провели не один вечер, TaleWorlds перенесли в онлайн. Семь сетевых режимов, среди которых осада крепостей, deathmatch и захват флага, вдыхают новую жизнь в проект. На смену электронным болванчикам к нам навстречу, поблескивая кольчужой на солнце, уже скачет Петя, живущий этажом выше, и еще 62 вполне реальных чувачка потными ладонями сжимают свои мыши в предвкушении настоящей бойни.

Что же касается однопользовательской игры и самого игрового процесса, тут, на первый взгляд, все по-прежнему. У игры воз и маленькая тележка недостатков, но они ни в коей мере не портят впечатления от игры. Действительно, картинка напоминает состаренную роскошь, лошади иногда проваливаются в текстуру и вопреки всем законам физики взбираются на горы практически под прямым углом, сюжетную линию большей частью приходится додумывать самому... Но ничто из списка недостатков не сравнится с удовольствием от момента, когда твой персонаж, с головы до ног пропитанный кровью, поднимает меч в небеса под крики ополченцев «победа!». Mount&Blade — единственный в своем роде путеводитель по миру средневековья. Игра, имея столько явных недостатков, располагает и влечет к себе. TaleWorlds многим доказали, что для того чтобы создать качественный продукт игровой индустрии, вовсе не обязательно выкладывать внешний долг Либерии за рекламу продукта.



показалось, что цель достигнута, но уже через минуту я приказал собрать армию. В Кальрадии еще осталось пять фракций...

Виталий «Блиндушка» Полищук

Графика:	8
Геймплей:	11
Звук:	10
Управление:	10
Сюжет:	7

ОЦЕНКА 10



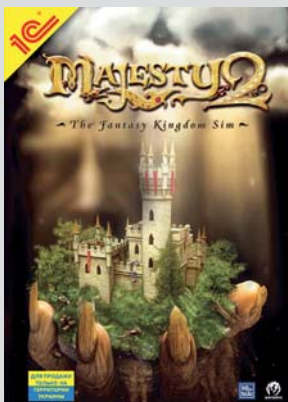
KILL DEVELOPER, SAVE THE GOBLIN!

Жанр:
Strategy
[www.games.1c.ru/
majesty2_ta](http://www.games.1c.ru/majesty2_ta)

Разработчик:
1C: Ino-Co
www.ino-co.com

Издатель:
1C
www.games.1c.ru

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



Ваше Величество, про нас написали в журнале! Представьте себе, они всерьез думают, что мы с Вами находимся в компьютерной игре!

Говорят, игровая журналистика стала скучной – тексты в большинстве своем однообразны, не интересны и не информативны. «А вот десять лет назад я взахлеб читал статьи...» – часто я слышу от своих друзей и знакомых. Да, было время, я и сам восторгался опусами Lich'a, а перлы Pagan'a выделял розовым маркером и вешал страницы на стену. Но самое главное все же в том, что раньше даже в самой невзрачной игре можно было выделить пару-тройку хороших идей, а если выходило дополнение, оно что-то да дополняло в игре, уж извините за тавтологию. А что теперь? Одна игра похожа на другую как две капли воды, что уж говорить об аддонах. Да, есть исключения из правил, и это, безусловно, приятно, но если так пойдет и дальше, то игрожуррам придется самим брать лопату в руки и делать игры.

Ваше Величество, это возмутительно! Какой-то наглый писака наложил кучу на ваш коврик для мышки!

Нет, камрады, эту кучу наложил не я. Хотя и я был не прочь, конечно, но поборол свое разочарование. Нет, «разочарование» плохое слово. От аддона в 250 мегабайт я многого не ждал. Скорее, огорчение. Вы знаете, я даже начинаю привыкать к тому, что наталкиваешься на очередной аддончик, кричишь «Ура!», но когда начинаешь играть, становится ясно, что к статье об оригинальной игре добавить нечего. Хотите примеров? Да, пожалуйста – Drakensang: the river of Time. Игра однозначно хорошая, но написанное про первую часть целиком и полностью описывает и продолжение. Тут похожая ситуация: «Трон Ардании» – ни что иное, как новая компания из восьми миссий...

Честно говоря, дальше можно было бы и не писать, но Шеф и так зол за то, что я не успел в срок, а если получит вместо статьи краткое описание, то на его

дне рождения главным блюдом будет пахтет из Вульфа с чесночным соусом (Фокс, наверное, предпочел бы Вульфа на палочке, но не делать же ради него одного такую постапокалиптическую экзотику).

Ваше Величество, гоблины совсем охамели! Вчера они сдали на металлолом вашу походную пижаму, а сегодня повар жалуется, что у него пропала любимая мясорубка! Не пора ли объявить им войну?!

Тем, кто видит название Majesty 2 впервые, вкратце напомню, что это такое, и с чем его едят. Перед нами стратегия, римейк игры 2000-2001 года, вобравший в себя лучшие традиции оригинала. Игрок начинает с замком, первоочередной задачей является постройка города и защита от нашествий чудовищ и врагов. Герои, которых можно нанять в гильдиях, действуют самостоятельно – охотятся, собирают сундуки, тратят деньги в тавернах и на рынке, выполняют задания, которые дает игрок.



Игрок не может выделить героев и отдавать им приказы, вместо этого он назначает задание и награду за его выполнение, а там уж подопечные сами решают – to be or not to be.

Ваше Величество, посмотрите, что я нашел! Это компас! Но не просто компас, это компас маршала Сусанова, который по Вашему приказу отправился в атаку на замок гоблинов... Не подумайте, что я не верю в безупречные навыки маршала, но все же несколько встревожен...

Новая кампания проходит буквально за один день, если особо не отвлекаться от основных заданий миссии. Было бы еще куда отвлечься, ага! Приходилось то и дело развлекать самого себя, нарочно не уничтожать логова, чтобы прокачать лордов. На миссию у меня уходило от получаса до двух часов (на обычной скорости игры). Попалась даже пара-тройка довольно сложных миссий, которые пришлось переигрывать несколько раз, чтобы в итоге выбрать правильный способ застройки, от которой в игре зависит намного больше, чем от героев. Башни, расставленные в нужных местах, – это уже полдела. Потеря здания влечет за собой гораздо большие проблемы, чем просто необходимость построить его снова, ведь исче-

зают и все сделанные в нем разработки, а это уже означает потерю времени и денег. Но даже разработанный план действий срывается далеко не всегда, если включить случайное размещение жилищ монстров – нововведение, которое немного разнообразит геймплей. Но, как бы там ни было, игра очень короткая, без каких-либо отличий от оригинала...

Ваше Величество, это катастрофа! Гоблины развернули карту! Теперь наши войска, которые заблудились в Штрофдирском лесу, не знают, в какую сторону блуждать дальше!

Не обращайте внимания на эти врезки курсивом, я просто пытаюсь разогнать тоскливое настроение, в меру своих скромных сил. Геймплей остался без изменений, озвучка все так же ужасна, особенно, скрипучий вопль разбойницы: «Помогите даме!». Даже не хочется знать, каким местом она это говорит, хочется просто убить ее. Но есть вещи, которые стали хуже. Брифинги – это просто ад; если раньше шутки советника порой вызывали улыбку, то сейчас его нудные речи раздражают. Особенно, в середине миссий – там вообще можно делать что-то одно – или развесить уши и слушать его, или мочить монстров. Второе и полезнее, и приятнее.

Ваше Величество, позвольте доложить! Бензин привезли! Кстати, что вы собираетесь с ним дела... эээй, стража, куда вы меня тащите?!

Если мыслить здраво, «Трон Ардании» назвать аддоном нельзя. Это мэп-пак, господа! Даже учитывая несколько бесплатных плюшек во встроенном кеш шопе (среди которых более ценным можно назвать только Храм Холода). Кеш шоп, кстати, – тот еще маразм; если честно, не могу себе представить человека, который в нем что-либо купит, для этого надо, наверное, быть законченным фанатом. Издателям следовало впихнуть в дополнение все то небольшое, что продается в шопе, чтобы хотя бы не стыдно было продавать «Трон Ардании». Что мне вам еще сказать? Играть или нет – ваш выбор. Если Fantasy Kingdom Sim показался вам слишком коротким, можете играть – новые уровни еще никому не мешали. Кстати, в «Троне Ардании» появился редактор карт. А значит, имея немного терпения и фантазии, можно сделать собственный мэп-пак в три раза круче, чем в этом дополнении.

Разработчики, рядом с вами есть стена? Нет? Тогда убедите себя аб пол.

Wolf

Графика:	8
Геймплей:	7
Звук:	5
Управление:	9
Сюжет:	0
Ценность для серии:	3

ОЦЕНКА

5

Жанр:logic, arcade,
казуальная**Разработчик:**

N-Tri

Издатель:

Alawar

www.alawar.ru**ОЦЕНКА 10**

МАЛЕНЬКАЯ СТРАНА

Среди всех казуалок наиболее интересны те, в которых смешивается несколько жанров и вариантов игры одновременно – так геймер не устает от повторения одних и тех же действий, не впадает в автоматизм и интересуется происходящим на экране через несколько часов так же сильно, как и в самом начале игры. Видимо, разработчики все больше проникаются этой простой истиной, потому что таких игр становится все больше. Не то, чтобы на каждом шагу валялись, но и искать часами их специально больше не нужно.

Свежатинкой в таком вот смещении жанров является

«Королевство. Приключения Элизы» – тут игроку придется и строить собственный город (некий элемент стратегии с ресурсами и их обработкой), и решать головоломки «три в ряд», и составлять цепочки из элементов, и искать предметы на локации, и даже собирать картинку-пазлы. Все эти действия придется делать попеременно, добывая уже упомянутые ресурсы и помогая жителям близлежащих городов. Сюжет особо увлекательным не назовешь, но и скучным тоже – скорее, он просто подходящий для такой вот простой игрушки, за которой можно скоротать пару часов или

которую с удовольствием будет проходить ребенок.

Налажали разработчики только с одним – с графикой. Она яркая и мультяшная, но только слишком зернистая для полноэкранки, а настроек разрешения не предусмотрено, так что играть стоит в «окне», а не полноэкранный режим. Если же забыть на эту, по сути, мелочь, то вполне можно наслаждаться процессом – благо, музыка тут нормальная, на нервы не действующая, пусть и не гениальная.

**Жанр:**бизнес, тайм-менеджер,
казуальная**Разработчик:**

Play First Games

www.playfirst.com**Издатель:**

Alawar

www.alawar.ru

**Салон красоты
"Питомец"**

ОЦЕНКА 10

ПОМОЙ СЛОНА

Между описанной выше игрой и «Салоном красоты» «Питомец» есть нечто общее, хотя относятся они к совершенно разным жанрам и сильно различаются по сюжету и персонажам. Это графика, которую сложно назвать приятной для современной игры, пусть даже и казуальной. И это увлекательность процесса, за которым ты совершенно забываешь о каких-либо недостатках графики. Вот только если в случае с «Элизой» это достигается сюжетом и разными режимами игры, то в «Питомце» «виной всему» как раз повторение практичес-

ки одинаковых действий, что свойственно, в общем-то, всем играм жанра. В чем же тут увлекательность? А в том, что действовать приходится очень и очень быстро – через полчаса игры кликаешь мышкой скорее подсознательно, интуитивно, глаза и мозг не успевают обработать увиденную информацию, ты не успеваешь ее осознать. Стоит только попробовать сделать это – и все, ты уже выпал из процесса и не добрал некоторое (часто довольно немалое) количество баллов-денег. При этом не возникает никакого ощущения неудовлетворенности игрой, потому что она действи-

тельно увлекает целиком и полностью. К тому же, в игре есть некий элемент логики – прежде чем устанавливать новое «оборудование», стоит подумать, что же все-таки выбрать, ибо есть всего несколько выигрышных вариантов среди большого их множества. И пусть великим стратегам это покажется насмешкой и пустяком, для игр такого класса это немало значит, и именно это, вкупе с количеством действий на секунду игрового процесса, делает «Питомца» классной игрой, которая действительно заслуживает прохождения.



В КИНО С 3 ИЮНЯ

ПРИНЦ ПЕРСИИ ПИСКИ ЧАСУ

Конкурс

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

1 Как зовут напарницу Достана и главную героиню фильма?

- A. Лия
- B. Тамина
- C. Элика
- D. Гюльчатай

2 Кто играет роль злобного визиря?

- A. Бен Кингсли
- B. Роберт Дауни младший
- C. Джордж Клуни
- D. Сэндхил Ремамурти

3 Чем на съемочной площадке занимались «Заклинатели змей»?

- A. Разгоняли облака
- B. Разгоняли актеров
- C. Разгоняли местных жителей
- D. Разгоняли бури

4 Как звали создателя самого первого принца персии?

- A. Питер Молинье
- B. Джон Кармак
- C. Крис Тейлор
- D. Джордан Мехнер

5 Какой слоган придумали для фильма его создатели?

- A. Будущее впереди
- B. Вперед в будущее
- C. Загляни в будущее
- D. Измени будущее

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

©DISNEY ENTERPRISES, INC.



Фамилии победителей будут опублико-
ваны в журнале «Шпиль» №6 2010 года

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



ПОБЕГ ИЗ КУРЯТНИКА

Жанр:

action

prisonbreak.deepsilver.com

Разработчик:

ZootFly

www.zootfly.com

Издатель:

Deep Silver

www.deepsilver.com

Системные требования:

Процессор 1,6 ГГц

1 Гб ОЗУ

256 Мб видеопамати,

шейдеры 3.0

2 Гб HDD

PG | X360 | PS3

«Все знают, что делают в тюрьме!»

Делать игры по сериалам (а сегодняшний наш пациент родится с Prison Break, в простонародье – «Побег») – это не новый опыт. С середины двухтысячных сериалы стали намного круче какой-то там захудалой «Санта Барбары», и тенденция с постоянным появлением классных оченьмногосерийных телевизионных фильмов имеет место наращивать обороты. Из их франшиз пытаются выдавить все, что только могут: так, гениальный Dexter, к примеру, обзавелся игрой на iPhone. А нукогдаж-тыужеокончился Lost пошел дальше, изрыгнув на ПК Lost: Via Domus – весьма унылую подделку, надо сказать. Можно еще вспомнить игры по «24 часа» и «Кобра 11», но мы не будем, ибо нам и так уже плохо.

«Не по масти я тебе, мой мусор»

Еще до выхода Prison Break: The Conspiracy невероятно радовали два факта: во-первых, игру не делали в спешке, не стремились приурочить к появлению нового сезона или отдельного фильма. А мы-то с вами знаем, чем это обычно чревато. Во-вторых, действие происходит во времена любимого сердцу первого сезона (три последующих были страшной ересью с целью срубить денег). Правда, пору-

лить главными героями, как и антигероями, нам не дадут, хотя пообщаться с ними или даже намять бока возможность имеется. Нашим протеже станет Том Пакстон, агент под прикрытием, который изо всех сил должен вставлять палки в колеса главному герою сериала – Майку Скофилду. Сюжет раскрывать не стоит, чтобы не портить впечатление тем, кто не смотрел сериал или хочет погонять в игру, но где-то с середины повествования у знакомых с миром Prison Break сценарий начнет вызывать приступы безудержной дикой зевоты. Но подождите зевать, дорогие друзья! Ведь впереди у нас на рассмотрении игровой процесс, а зевать и бороться с рвотными позывами одновременно – очень сложно. Готовьте бумажные пакеты.

Тюремные пытки

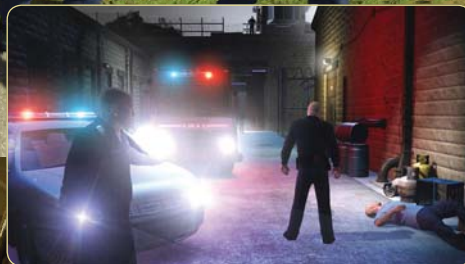
Prison Break: The Conspiracy обрекает игрока на 8-9 часов непрерывной головной боли. Игровой процесс постоянно делится на два типа: драки (которых мало) и карбе-stealth. Обо всем по порядку, но стоит отметить, что, вообще-то, игра позиционируется чуть ли не как sand-box с невротмненожной свободой действий. Да, кроме сюжетных миссий геймер волен потыняться по тюремным помещениям и даже выйти во двор, где он может: а) поучаствовать в подпольных драках, что прино-

сит деньги (которые ты можешь потратить... только на татуировки и все); б) качаться и мутузить грушу, что слегка повышает характеристики. Безумное разнообразие. Или безобразия. Особенно, учитывая, что все квесты сводятся к «сходи туда, принеси то»: список вещей, которые нужно раздобыть в обмен на продвижение по сюжету, будоражит своей бредовостью даже людей с очень богатым воображением. Остается загадкой, почему преступники, от которых тебе что-то нужно, не просят добыть взамен, скажем, пианино или поднять кусок мыла в душевой. Процесс добывания, как уже было сказано выше, представляет собой недостелс с редкими вкраплениями ближнего кулачного боя. Нужно постоянно лазить по темным углам, забираться под грузовики, сидеть за коробками – а если тебя, не дай бог, увидит охранник или простой поварешка – сразу геймовер. Однако, стоит сказать разработчикам спасибо: они воскресили приговоренный к смертной казни много лет назад этот подвид стэлса глупого обыкновенного. Если вы встретите в неудобном месте заключенного, дело протекает проще – его можно отмутузить, а вот всех сотрудников тюрьмы даже пальцем трогать нельзя. Причем мутузить можно только кулаками: несмотря на то, что через руки главного



Чартова дюжина

- Топ-13 лучших в мире сериалов по версии Тосинича
13. Prison Break (первый сезон)
 12. 24 (первые три-четыре сезона)
 11. True Blood
 10. Heroes (первый сезон)
 9. The Sopranos
 8. Breaking Bad
 7. IT Crowd
 6. My Name is Earl
 5. Firefly
 4. Lost
 3. Band of Brothers
 2. Spartacus: Blood and Sand
 1. Dexter



героя не раз пройдут ножи и заточки, разработчики решили, что нельзя игроку давать потыкать ими злобных мордоворотов. Впрочем, тюремные драки – занятие, как оказывается, несложное: разложив несколько раз противника серией одинаковых ударов и приемов, его можно красиво добить, и дело с концом. Приятно, что в кутузке сидят одни джентльмены, которые лезут бить морду лица Тома лишь по одному и всегда ждут своей очереди. Да и Том отличается атлетизмом и здоровьем робота – он легко может выдерживать направленный ядерный взрыв, так что нокаутировать его вражина может лишь после десяти минут пинков, пока игрок заваривает чаек на кухне. К единственной сложности драк можно отнести лишь тупую камеру, висющую над правым плечом героя так, что он своей могучей спиной закрывает пол экрана.

Без суда и вследствие

Графическая составляющая не очень уродлива, но обилие блура заставляет глаза выть страшными мятюками. Анимация персонажей вполне вменяемая, а дизайн внутритюремных помещений хоть и выдержан в духе Ctrl+V – Ctrl+C, все равно довольно сношен. Откровенно не удался разработчикам тюремный дворик, в особенности, трава, которая, похоже, имеет

приблизительно полтекстуры, размноженной миллион раз. В игре присутствует музыкальное сопровождение из сериала, что очень к месту, а также озвучка многих персонажей «родными» актерами. Правда, очень часто возникает ощущение, что озвучивали они на диктофон в поезде Ирпень-Воркута со страшного бодуна.

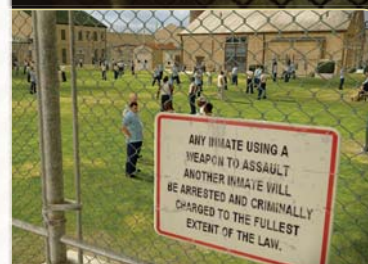
Расстрелять!

Получается, что, даже имея в запасе достаточно времени и никуда не опаздывая, разработчики сделали традиционно кашную поделку по известному тайтлу. И бог с ней, с вялой графикой и некошерной озвучкой: через два часа игрового процесса ты понимаешь, что игра тебя уже ни чем не удивит, да и ответвления сюжета не побалует. Благодаря всему этому, а также кислому игровому процессу, тебе становится невообразимо скучно. В общем, наш вердикт таков: Prison Break: The Conspiracy лучше применять вместо смертной казни по отношению к самым отпетым рецидивистам и маньякам. Хотя это не так гуманно, как, скажем, газовая камера. Любителям же стэлса и побегов из тюрьмы стоит вспомнить шедевр Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и перепройти его еще раз.

П.С.: Как раз когда я дописывал эти строки, слу-

чалось страшное. А именно, 666 день рождения дорогого и любимого BondD'a, которого все называют на «Вы», и только мне он милостиво разрешил обращаться к нему «Мой белый господин». Не хотелось, конечно, поздравлять его в обзоре к такой плохой игре, но место встречи, как говорится, ну вы в курсе. Хочу пожелать нашему главному редактору, чтобы ему перестали сниться кошмары о том, что «Шпиль!» стал выходить в трех томах еженедельно, и в которых ему подобный этой статье бред приходится читать 24 часа в сутки. Хотя было бы конечно круто, чтобы наш журнал стал толще, так как места всегда мало и не удается сказать что-то важное.

Khaj-Tosin,
беглый
рецидивист



Графика:	5
Геймплей:	3
Звук:	6
Управление:	3
Сюжет:	4

ОЦЕНКА

3

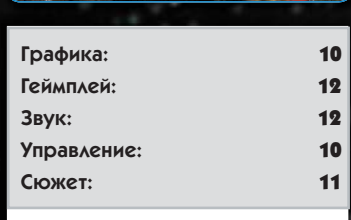


Bye-bye – Guilty Gear

Жанр:
fighting, arcade
[www.aksysgames.com/
blazblue](http://www.aksysgames.com/blazblue)

Разработчик:
Arc System Works
www.arcsy.co.jp

Издатель:
Aksys Games
www.aksysgames.com



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

ОЦЕНКА 11

Давным-давно в далекой-далекой галактике юный тогда еще не автор «Шпиля!» увидел игровую приставку. Тогда он еще не знал, что это была за приставка (да и это не имеет значения), но бои между черепашками-ниндзя захватили сознание ребенка. Шли годы, мир менялся, приставок становилось все больше, в жизни ребенка появился компьютер и множество интересных игр, но файтинги так и остались любимым жанром. Правда, ассоциироваться с компьютером они все никак не желали, даже когда в руки попал PC-шный Street Fighter IV, сознание отказывалось признавать право на полноценное существование файтингов на этой платформе. А так как приставку купить не представлялось возможным (я себя знаю, буду тратить на игры еще больше времени, и тогда меня выгонят из дома; хватит с меня того, что из школы и садика выгнали...), то приходилось пускать скую мужскую слезу каждый раз, когда друзья восторженно рассказывали о файтингах – таких притягательных и таких недоступных. Иногда они даже давали мне поиграть, но обычно только я начинал играть, как меня выставляли из дома со словами «ты уже неделю тут сидишь, на работу тебе что, вообще не надо»? Надо, не надо, какая разница.. Жадины, я ж так и не прошел последнюю часть Guilty Gear в третий раз.

И вот, однажды я не выдержал. Я пришел в редакцию и побил медведя Витальку разбить копилку – мне PSP, ему – отдых на островах. Так как, несмотря на март, на улице было очень холодно и пасмурно, Витальке ничего не оставалось, кроме как согласиться. Теперь я мог пройти все, что хотел. Оставалось только достать диски. Как там говорится, не имей сто рублей, да? Глаза загорались аццким пламенем каждый раз, когда я отбирал у

очередного друга диск с игровой, когда я устанавливал ее на приставку. Но в какой-то момент они погасли.

А все потому, что я загрузил BlazBlue, начал в нее играть. Не обратив внимания на название, я начал рвать на себе волосы – кто так поиздевался над моей любимой Guilty Gear? Кто посмел? Да я, да вас! Ой. А что это? А как это? Ух ты!! А в «Гилти» такого не было вообще, класс! Через полчаса я смело и отчаянно, без дрожи в голосе произнес «Bye-bye, Guilty Gear» и окончательно подсел на BlazBlue.

А чтобы меня сейчас не убили такие же фанаты GG, как я сам, объясню сразу, чем BlazBlue лучше. Во-первых, рисовкой. Анимешной, немного сумасшедшей и именно этим и привлекающей. Во-вторых, своими героями. Их тут не очень много, но каждый обладает своей собственной харизмой, каждый интересен по-своему. Вот, например, девочка-кошка, которая очень любит веселые женские аргументы (ну, те самые, которых или нет, или два), или робот V13, или персонаж, полностью состоящий из насекомых. Естественно, у каждого героя своя история, которая раскрывается через диалоги, а также через Story Mode. Он, кстати, один из самых интересных в жанре.

Третье преимущество – большое количество карт. Конечно, в пылу битвы, когда герои перемешаются по экрану со скоростью то ли звука, то ли ветра, ты не особо разглядываешь декорации, но все равно приятнее драться на красивом фоне, тем более, его можно порассматривать до начала сражения или когда тебя уже объявляют победителем.

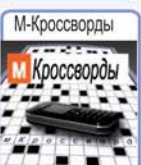
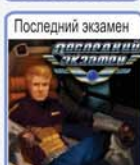
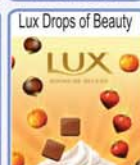
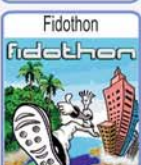
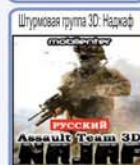
Но самое главное в BlazBlue, как и в любом файтинге вообще, это боевая система. Играть достаточно сложно, но BlazBlue не прессует игрока, она мягко вводит его в свой мир. Правда, если

начать с Hell, то шансов не будет никаких – это уровень сложности для профи. Что это за сложность такая? Ну, это когда ты не только ранишь противника, но и догнать его не успеваешь.

Но даже без экстремальных уровней сложности BlazBlue не даст заскучать. Освоившись с управлением и спецударами (аналог драйвов из GG), обнаруживаешь, что поверх этого уровня находится еще один – Дисторшен Драйв. Это более зрелищные и эффективные серии ударов, которые тоже можно складывать в последовательные комбинации, получая что-то типа супер-комбо-ударов. Ну, и без своего аналога инстант-килла не обошлось. В BlazBlue эта группа приемов называется «Астральная Ярость» (Astral Heats), их можно активировать только в последнем раунде поединка, и если у него меньше 20% жизни. Астральная Ярость доступна далеко не для всех персонажей, и эти приемы нужно покупать за заработанные в боях очки в местном магазинчике, где также продаются артворки, видео, комиксы и дополнительные варианты персонажей (в том числе, и из Guilty Gear).

Вы, наверное, думаете «чего он постоянно твердит Guilty Gear, да Guilty Gear»? Все просто – разработчики у BlazBlue и Guilty Gear одни и те же. А новую игру они создали, чтоб дать себе больший простор для творчества и новых идей, сделать что-то удивительное и захватывающее. И, должен признать, что это у них получилось. Оторваться от BlazBlue тяжело, особенно, если удалось соблазнить кого-нибудь сыграть по сети. Тогда часов пять непрерывного мочилова вам обеспечено (пока не сядет аккумулятор).

Остается только порекомендовать игру всем, а особенно – фанатам Guilty Gear.

 Это приключение-путешествие по самым старым и самым мифическим местам Древнего Египта. 6110418603	 Он - командо, выполняющий свою миссию на далекой планете... 6110391603	 "Книга Мастеров" - это продолжение кино-приключений от компании Дисней. 6112987603	 Поиск стоянки с горящей девушкой. До 20 различных курсов на магистрали и в городе 6110407603	 Программа позволит вам выбрать жертву и узнать, где она сейчас и чем занимается. 6112720603	 BioShock: волнующее приключение в позорном мире будущего. Добро пожаловать в утопию обреченную адом! 6110421603	 Соскучились за безмерными и игровыми? Новый подарок для любителей не уступающей классике. 6110417603	 Проходим уровни танцующим человеком в танцевальном стиле. 6112560603	 Здесь награды за вашу смекалку будут великопленные фотографии. 6110392603	 Как насчет того, чтобы прыгнуть на своем байке в огненное кольцо... 6110393603
 Берем классические правила игры в покер. Осторожно смешиваем с бесконечным игровым процессом пасьянса. 6112994603	 Вам больше не понадобится ни ручки, ни газета, только ваш мобильный телефон. 6112573603	 Продemonстрируйте свои смелые идеи в конструировании самых невероятных нарядов. 6110389603	 Наши ранние предки играли в теннис для урегулирования споров, связанных с уином. 6110390603	 Вариант древней игры Mahjong, где необходимо разложить пирамиду из плиток, убрав парные с одним рисунком. 6112917603	 Сделайте глубокий вдох и приготовьте ваши ноги и тело, чтобы танцевать лучше. 6112835603	 Отражайте снаряды и лезья, уничтожайте сотни противников и живую силу врага. 6112857603	 Добро пожаловать на Дикий Запад! Почувствуйте себя легендой! Будь ковбоем. Золотых револьверов! 6112858603	 Воя задача - уберечь команду наших ученых от проведения над ними ужасных опытов. 6112551603	 Дилер - вы должны быстро и эффективно доставлять посылки. 6110387603
 Новая версия популярной головоломки в японскому стилю... 6112734603	 Эта игра осветит вашу память и подарит настоящую разминку для ума. 6112764603	 Огромные космические станции, бескрайние звездные просторы и захватывающие представления и не... 6111116603	 - около 900 оригинальных СМС - все сообщения разделены на 20 тематических разделов на все случаи жизни... 6110425603	 Никто не любит в тюрьме полицейских. Особенно заключенные... 6110399603	 Захватывающее событие мобильного спорта - Real Soccer Ultimate... 6110400603	 В этой игре, посвященной событиям Второй Мировой войны, в ваше командование поступают могучие танки. 6110419603	 Натиснувшись на газ, ты прочтешься поворотов российских шп, пройдеши по серпантину Крыма... 6110398603	 Как и положено в таких играх - мы едем ускориваемся от других наших собратьев бонус и небуем очки. 6112888603	 Добро пожаловать в увлекательный мир сладостей! Открой для себя самую вкусную мобильную игру. 6112889603
 Помните Sarmageddon и Flout? Пришло время разбить сотню-другую танков в Жест-Арене! 6110422603	 Необычные мосты различных типов: деревянные, стальные, каменные и кафельные. 6112713603	 Самые популярные варианты пасьянса - Система достижений для экспертов 6112570603	 Прекрасные девушки, горячая атмосфера и спортивный зал заполнен до краев! 6112571603	 Встань и найди в бесконечных коридорах чокнутой больницы кабинет врача... 6110402603	 Армии подземных монстров ждут приказа об уничтожении человечества. 6110403603	 Пройди этот тест, узнай свой IQ и сравни его с результатами знаменитостей! 6112997603	 Выберите раллийную машину и участвуйте в сумасшедших гонках по грунтовым дорогам... 6112769603	 Логическая игра в которой вам дается поле заполненное кристаллами... 6112800603	 Бесконечные полчища жутких тварей, дикие количества вооружения, спасательные бонусы, а главное - драйв. 6110423603
 Фидо находится в отличной спортивной форме и решает принять участие в марафоне. 6112893603	 Запомни телефонные номера всех красоток. Горячие фотографии изысканных девушек. 6112894603	 Запомни телефонные номера всех красоток. Горячие фотографии изысканных девушек. 6110406603	 В этой игре наши соизащитные и изысканные девушки только и ждут... 6110410603	 Террористы, десятки заложников, бомбы, взрывы и верный пулемет в руках. 6112709603	 Нарды принадлежат к числу самых древних настольных игр. 6112686603	 Попробуйте свои силы в самом зрелищном и опасном виде экстремального спорта. 6112565603	 Секретная компания разработала кое что, что может изменить весь мир. Узнай что! 6112566603	 Встречайте Уоллеса и Громита - героев популярных британских мультфильмов, на мобильном! 6112896603	 В этой красочной вариации бесстрашного гетриса вас ждут путешествия миру в поисках сокровищ. 6112897603
 Ты - простой парень, с непростыми материальными проблемами... 6112716603	 Дружная пятёрка девочек отправляется в масштабный тур по стране. 6112722603	 Найдите все пары и сравните свои оценки с другими игроками в интернете. 6113000603	 Уничтожьте все вражеские подразделения, ищете и пробиваете огнём с боеприпасами. 6112800603	 Вас ждут погоня на водных мотоциклах вместе с популярной и красивой актрисой индийского кино - Бипашой Басу. 6112891603	 Рассудительно используйте мосты для переправы Bungee с острова на остров. 6112714603	 Со снегом и морозами и кронки на современном уровне воплощениях бесстрашных идей приластят вас. 6112568603	 Гонки проходят по настоящим правилам на шести настоящих треках. 6110395603	 Вторая Мировая Война! Немцы вторглись в Британию и пытаются покорить твою родину. 6112695603	 На них лишь узкие бикини и они всегда готовы поиграть с тобой. 6110401603
 Набор отменных головоломок в загадочной атмосфере Страны Восходящего Солнца. 6113004603	 Нужно быть настоящим мастером своего дела, чтобы обвести стунку и обогнать опытного вратаря. 6112922603	 С этим детектором, на мобильном телефоне, ты сможешь распознать любую лаж в любое время! 6110420603	 Прекрасные русалки населяют глубины вод, но, ты ведь знаешь, что царством любви. 6110396603	 Вариант древней игры Mahjong, где необходимо разложить пирамиду из плиток, убрав парные с одним рисунком. 6113037603	 Вращай бутылочку на своем мобильном телефоне в кругу своих друзей и воздушный горшочек будет... 6113022603	 Захватывающий аркэда, на современном уровне воплощениях бесстрашных идей приластят вас. 6111075603	 Захватывающее продолжение хроник бойца спецотряда. 6110397603	 Захватывающая стратегия в древнем Риме - Огромное количество зданий... 6110404603	 Ты направился в далекую индию, чтобы стать учеником доктора Камасутры. 6110405603

Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 4909. Послуга надається для повнолітніх абонентів всіх національних GSM операторів. Докладніше дивитись список телефонів на сайті: www.etobomba.com або www.etobomba.com

SAT "Українське радіо", ліцензія НРКУ №12093 від 18.05.2008 р. ТОВ "АКТЕЛ" ліцензія НРКУ №5 №22275 від 17.11.2005 р. Ліцензія Держкомзв'язку №14 №120188 видана SAT "УКР" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішного надання послуги. Вартість повідомлення для абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримуються збори до Пенсійного фонду в розмірі 1.5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифного плану. Відправлення замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Містер Мобайл. Послуга надає при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ «Містер Мобайл», ТОВ «АМХ», Київ, Набережно-Лугова 29. Тел. Підтримки (044)4610001.



ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Фирби 2

Жанр:

arcade

Разработчик:

Orangepixel

www.orangepixel.net

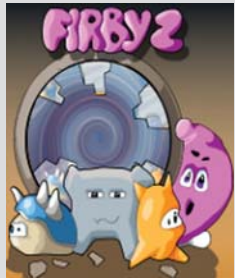
Издатель:

Orangepixel

www.orangepixel.net

Для зачки отправить код на номер 7900:

007470576 (ЦЕНА 9 ГРН)



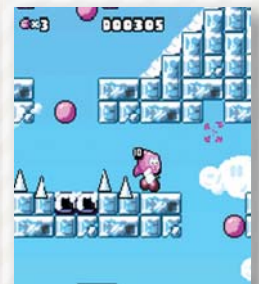
ОЦЕНКА

9

Что такое фирби? Пока британские ученые составляют теории и бьются над этой непосильной для человеческого мозга загадкой, мобильные геймеры всего мира получают удовольствие, не отягощая свой мозг лишними сложностями. Они просто путешествуют вместе с этой яркой помещью колобка, пэзмана и чернобыльского мутанта по фруктовой стране, разгадывая по пути несложные аркадные загадки.

Что такое хорошая аркада? Хорошая аркада – это яркая графика, это веселый процесс, это «только успевай прыгать и собирать бонусы». Причем в некоторых случаях, в «Фирби» в том числе, это «только успевай» можно использовать не только в переносном, но и в прямом смысле – иначе платформа под тобой может просто-напросто исчезнуть. Это делает игру интересней, ну, и немного сложнее – насколько это возможно в аркадах. Этим как раз и интересна «Фирби» и ее продолжение, о котором сейчас идет речь, со вполне логичным названием «Фирби 2». Веселые цветные комочки непонятной массы снова с нами, нам снова придется увильнуть от врагов, прыгать по платформам – казалось бы, снова все то же самое, что и во всех прочих аркадах. Но у «Фирби» есть ее собственный стиль, смешная и забавная графика и атмосфера – веселая и непосредственная, которые и делают ее интерес-

ной. Правда, из-за этого сочетания «Фирби» часто обходят любители аркад – дескать, детская она и девчачья, то есть – слишком простая. На самом деле это не так. Даже опытному геймеру порой придется непросто, но оно того стоит – игра на самом деле приятная, пусть и не дотягивает до звания шедевра типа «ЛокоРоко».



ВЕРТИКАЛЬНАЯ ФЕРМА

HillBilly Hilbert

Жанр:

arcade

Разработчик:

Fugumobile

www.fugumobile.com

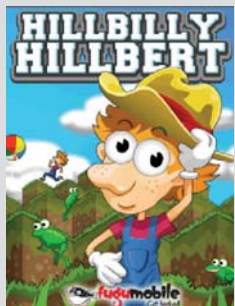
Издатель:

Fugumobile

www.fugumobile.com

Для зачки отправить код на номер 7900:

007470615 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА

9

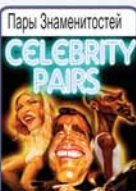
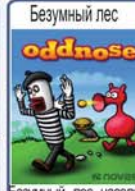
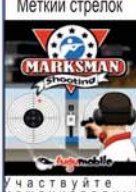
Некоторые игры привлекают внимание своей концепцией или названием, особенно, если что-то похожее по описанию уже было и пришлось по душе. Естественно, речь идет не о плагиате и повторе, а просто о схожих, пусть и отдаленно, играх. Вот, например, всем известная «Веселая Ферма» – она умудрилась сделать тему фермерского хозяйства настолько популярной, что любая игра, в которой есть возможность что-то выращивать и собирать, уже привлекает к себе повышенное внимание, хотя раньше мимо нее, возможно, геймер прошел бы, не остановившись и не задумавшись.

HillBilly Hilbert – игра, на первый взгляд, малопривлекательная. На ее скриншотах – однообразные локации, немного облачков, один человек да парочка зеленых жаб. Фи, какая гадость. Но привычка и дрессировка сделали свое дело – сама по себе идея выращивания риса на таких полях привлекла мое внимание. И, как оказалось, не зря. Аркада от прочих мобильных развлечушек отличается реализацией – в некотором смысле вертикальностью; тут можно и нужно использовать воздушные шары, чтобы перемещаться между полями и уходить от вредителей, кои портят нам жизнь, или, проще говоря, убивают персонажа. Если приноровиться, играть становится несложно, но интересно, а еще – игра практически бесконечна, ибо за определенное число очков нам дают еще одну жизнь. Жаль только,

что через пару часов уже надоедает – все-таки, не хватает игре некоей душевности, хотя эти пару часов точно можно назвать приятными и интересными – сказывается необычность процесса, яркая графика и достаточно приятное звуковое оформление.



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

 Пары Знаменитостей CELEBRITY PAIRS Тренируйте свою память, играя в "Пары Знаменитостей". 6112165603	 Пляжные красотки ArtXonix Карандашный рисунок художным образом будет превращаться в красивую картину! 6110386603	 Подполье Чикаго CHICAGO UNDERGROUND Нанесите визит в логово арага - стрельните метко! Стреляйте быстро... 6110351603	 Поцелуйчики KISS KISS SUPERKISS На каждом уровне надо поцеловать все губки, чтобы они исчезли с экрана... 6110317603	 Firby Цель этой симпатичной платформенной аркады - найти все ключи... 6111929603	 Firby 2 Мир, в котором живет добрый розовый монстр-призрак Firby угрожает опасности. 6110340603	 Find 7 Wonders Вам всегда нравились расматривать изображения и искать отличия? 6110356603	 Dynamo Kid 3 Встречайте новое приключение Dynamo Kid! Физзи обратились к нашему герою... 6110360603	 Пляжный клуб Тропикано Back Club Tropicana Стань владельцем музыкального клуба на экзотическом тропическом курорте... 6110342603	 Elemental Решайте хитроумные загадки, избегайте смертоносных пошушек... 6110352603
 Каменный Век Симпатичная логическая игра в декорациях каменного века. 6112098603	 Капитан Пого captain POGO Вы когда нибудь прыгали на Пого-стик? Нет? Тогда Капитан Пого покажет... 6112264603	 Космикс с Берковой CECIK KONNIKS BERKOVAY Новое открытое назначение с Ленюшкой Берковой. Попробуешь? 6110381603	 Легиины Рима LEGIONS ROME У свободных людей Галлии осталась только одна надежда: дружить и их волшебные бабки. 6110374603	 3D Американский Бильярд 3D AMERICAN BILLIARDS Соскучились по лучшему 3D бильярду? Он снова с вами! 6112528603	 3D Русский Бильярд 3D RUSSIAN BILLIARDS Самая полная коллекция русского бильярда - на вашем мобильном телефоне. 6112426603	 3D Contr Terrorism Попыткае развлекать в шутки приводит к проблемам, но это не волнует вас. 6110384603	 2008 Euro Cup Наслаждайтесь красивой графикой и анимацией. 6110334603	 Комический Взрыв Comic Blast Вас ждет яркая зрелищная и забавная аркадная космическая стрельба! 6111822603	 3D Army Rangers 4.1 Вы отправитесь в состав элитных антитеррористического спецразделения. 6112517603
 Twin Legend Симпатичная скролл-стрельба на тему спасения планеты от зловещих пришельцев. 6112096603	 Vampires Dawn DECEIT OF HERETICS Эта история о вампире Раде, который борется против святого крестового похода. 6112095603	 Безумный лес oddnose Безумный лес населен такими же безумными, но добрыми существами. 6112252603	 Ведьмак - Кровавый след THE WITCHER Ты Ведьмак Геральт - один из элитных воинов касты истребителей монстров... 6110345603	 Солнечная долина SUN VALLEY Страшный грохот раздавался по долине, и остроем зарево зловеще осветило окрестности Солнечной долины... 6111159603	 Лайкс: Влюбленные сердца Sweet Hearts Попробуй себя в роли кутидоны и займись не легким делом - распустишь на планете вирус Любви. 6110427603	 Бриллиантовое очарование DIAMOND DELIGHT Природные алмазы завораживали человечество на протяжении веков. Они не только редкие и красивые, но и драгоценные. 6113043603	 Гонки Ассов REES RACES Вас ждет путешествие в прошлое, когда на заре авиации отважные пилоты проверяли пределы возможностей. 6113040603	 Адреналиновые гонки ADRENALINE RACING 2007 Займите место за рулем могучего болида - заводите мотор и оставайтесь позади всех... 6110335603	 Охотник на драконов Hunter on Dragons Накануне Рождества ваш замок подвергается нападению какого-то злобного дракона. 6113042603
 Век Японии Age of Japan В режиме Arcade вы должны очистить заданные ячейки за определенное время. 6110375603	 Воздушные гонки Red Bull Red Bull Air Race С появлением "Red Bull Air Race" аэрокосмическая новая спортивная дисциплина... 6110327603	 Городок Village Теперь тебе придется решать, что и где строить, что и где производить... 6110350603	 Жемчужины для Стайки PEARLY FOR STACY Красотка Стайки обожает жемчуг, и если ты сможешь удовлетворить ее... 6110366603	 Трагедия Клуб TRAGEDY До безобразия лародное, чудовищно остроем, чудовищно злобноем и слишком лародноем... 6113113603	 Балда Bluetooth BAND Теперь в Балду можно играть по Bluetooth! Игрой со своими друзьями в самую известную карточную игру. 6113135603	 Возрождение цивилизации 2 ВОЗРОЖДЕНИЕ 2 Грандиозная по масштабу стратегия, практически не уступающая по широте возможностей своим PC аналогам. 6113082603	 Космические Амазонки Cosmic Amazon Их запретили показывать по мегалатическому телевидению после многомиллионных жалоб женщин... 6110430603	 Герой Акира AKIRA HERO "Герой Акира" - традиционная японская платформенная игра с веселым сюжетом... 6110376603	 3 в 1 Сэйл, Паук и Солитер Gardner's Game of Solitaire Взьми любимые пасьянсы Паук и Солитер, а также бескомпромиссного Сэйл - в твоём мобильном. 6111074603
 Космикс с Берковой 2 CECIK KONNIKS BERKOVAY 2 Продолжение сексуальных приключений Елены Берковой. Не пропусти! 6110382603	 Меткий стрелок MARKSMAN Участвуйте в международных соревнованиях по пулевой стрельбе... 6110365603	 Мобильный Кулинар МОРМАННИЙ КУЛИНАР Коллекция рецептов традиционных и популярных блюд... 6110379603	 Морской бой - Великие сражения BATTLESHIPS В Космическом море уже тесно от кораблей! И вот уже вода кипит от пушечных ядер. 6110341603	 Balls 'N' Walls Проверьте свои рефлексы в давно знакомой IQ-игре. 6111820603	 BattleShip Puzzles Любимый многими и всем знакомый Морской бой. 6110340603	 Arena of Doom Красочные бои без правил! Лучшие воины собрались на Арене Игеби. 6110326603	 Alien Hominid Перед вами коллекция забавных мини-аркад по мотивам flash-игры. 6110325603	 Метро METRO Груба, подземка, андерграунд... В разных странах ее называют по-разному. 6110349603	 Aqua Pearls Удивительное путешествие по океанскому дну. 6110338603
 Shiver 3D Вам придется полагаться только на свои силы и пройти это испытание! 6110385603	 Showtime Basketball Продемонстрируйте свое мастерство владения мячом в национальном суперлиге... 6112010603	 Ski Jumping Platinum 2008 Вы можете тренироваться, или принять участие в турнире! 6112260603	 Sky Warrior Герой-одиночка, на своей крылатой машине, спасает мир. 6110368603	 The Blitz - Battle of Britain Примите участие в величайшей воздушной битве за судьбу Британии и всего Мира. 6111958603	 Tiki-Rola Ты когда-то был богом, и этой огромной каменной статуей это место полюбилось. 6112097603	 Supreme Airtighter Примите участие в доселе неизвестных авиа-битвах Второй Мировой Войны. 6112508603	 Solitaire Affair Атмосфера игры переносит нас в США 20-х годов прошлого века. 6111734603	 Sk8 Krazy Вам предстоит усовершенствовать свои навыки езды на скейтборде. 6110372603	 Space Falcon Commander Ракеты, лазер, гранаты, мины и даже спецназ! Сразись за планету! 6110333603
 Мунни и долина драконов MUNNY Мунни - маленький дракончик, один из последних на Земле. 6110319603	 Нарисуй карикатуру CARTOON YOURSELF Вы сможете рисовать смешные шаржи на себя, своих друзей... 6111821603	 Оливер OLIVE Одному ученому для своих экспериментов понадобился кролик. 6112253603	 Охотник на драконов DRAGONSLAYER JUNIOR Оберегайте свой замок от дракона. Крылатая рептилия уже в конце змеятели! 6112254603	 DARE NITRO К твоим услугам новейшие рокачанные тачи, заряженные занисом зюта. 6112499603	 Dangerous Dave DANGEROUS DAVE Начало 90-х, лучший платформенный аркада от создателей Doom, Quake... 6111785603	 Crazy Frog Racer Самый безумный и отстойный рашунок в мире, Crazy Frog вернулся... 6110312603	 Call Of Juarez CALL OF JUAREZ Известная многим PC-игра теперь доступна пользователям мобильных телефонов. Маниакальный дикого запада! 6112226603	 Нокаут KNOCKOUT BOXING Выходите на ринг и нокаутируйте всех ваших оппонентов! 6111981603	 Coin Flipper Настоящая игра поможет Вам решить и те самые сложные, жизненные ситуации. 6111763603

Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: 4909. Послуга надається для повнолітніх абонентів всіх національних GSM операторів. Докладніше дивіться в списку телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

SAT "Українське радіо", ліцензія НР/210053 від 14.05.2008 р. ТОВ "ACTECHO", ліцензія НР/35 А5 №222715 від 17.11.2008 р. Ліцензія Держкомзв'язку серії АА №221069 від 20.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішного надання послуги. Вартість повідомлення для абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримуються збір до Пенсійного фонду у розмірі 1,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання WAP потребує окремої угоди тарифного плану. Відправлення повідомлення, які дають змогу на отримання додаткової інформації від компанії Мобітел, відбуваються при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ "Інтер Мобітел", ТОВ "АМІА", Київ, Набережно-Жукова 29. Тел. Підтримки: (044)4610061.





THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Белый волк vs черные упыри

Жанр:

action, RPG

www.thewitcher.com

Разработчик:

CD Projekt

www.cdprojekt.com

Издатель:

Atari

www.atari.com

Издатель у нас:

«1С-СофтКлуб»

www.games.1c.ru

Дата выхода:

1 квартал 2011

PC | X360 | PS3

Геральт из Ривии погиб в книге, но возродился в компьютерной игре. Воскрешение героя прошло более чем успешно, и уж точно не осталось без внимания со стороны разного рода игровых изданий. Да не просто «не прошло незамеченным», а неоднократно удостоивалось звания лучшей RPG 2007 года. И это – несмотря на все недостатки. Стоит только вспомнить далеко не всегда удобную камеру, вопиющую штампованность неключевых персонажей и, конечно же, длительные загрузки локаций. В любом случае, эта атмосферная игра увлекает настолько серьезно, что негативные аргументы теряют свой вес.

Предъявить претензии можно было и к сюжету, вроде «что это за банальность такая – тотальная потеря памяти?». Тем не менее, это клише прекрасно вписывается в геймплей: не возникает никаких вопросов, с чего вдруг опытному Ведьмаку заново постигать мастерство боев на мечах, искать рецепты и описания монстров. Заодно и те, кто не знаком с серией о Ведьмаке не будут чувствовать себя полными болванами. Куда интереснее, как обыграют все эти вещи во второй части игры, не получит же Геральт снова по голове, чтобы еще раз обучаться всем своим приемам?

Асасин асасину враг, противник и смерть (народное)

Ну, а в том, что вторая часть будет, ни у кого особых сомнений не возникало. Существует отличный ход, когда после окончания книги/фильма/игры остается больше вопросов, чем было вначале, но размышлений и так хватало, и без покушения на короля Фольтесты. Кто этот незадачливый наемный убийца? И почему, черт возьми, он так похож на Ведьмака? Одно понятно – это намек. Намек на то, что вам, мол, господин Ведьмак, рано расслабляться. Победили одно Зло, но, если помните слова Ренфри, обычно в таких случаях за кустами прячется Еще Большее Зло.

Большее зло во второй части воплощает некий загадочный Цареубийца, который характеризует себя как «друга нелюдей». Не менее темной лощадкой выступает и его союзник, эльф Йорвет, явно неоднократно обижаемый в детстве. Насколько прочен этот тандем, какие цели преследует каждый из его участников – неизвестно. Разработчики только обещают, что на этот раз сюжет будет еще запутаннее, его повороты – неожиданнее, ну, а в политику придется вляпаться по самые уши. Так что, если в первой части в

зависимости от вашей позиции по отношению к конфликту орден-белки менялись, грубо говоря, лишь ваши союзники в финальных битвах да несколько побочных квестов, в этот раз от действий игрока сильно будет зависеть дальнейшее развитие сюжета. И связь будет заметна далеко не сразу. И если первую часть пережить некоторым было лень, то вторую захочется большей части геймеров.

Движок «Аврора» ушел на пенсию, уж слишком стал стар. Так что CD Projekt написали специально для второй части нечто новое, буквально с нуля, и, судя по всему, очень довольны результатом.

Уже на предоставленных видео и скриншотах заметно, насколько все будет красиво. Конечно, красиво в своем, достаточно мрачном стиле. Время суток по-прежнему передается с щепетильностью художника-пейзажиста, но переходы стали намного мягче. Детализация, конечно, впечатляет, но куда больше впечатляют разного рода магические эффекты, а их будет предостаточно, учитывая, что компанию Геральту будет составлять чародейка Меригольд. Магическое оружие стало более эффектным, это уже не слабые разряды молний после пассив в стиле «фокус-покус». Новые за-





клиниания не остались без шарма. Например, отраженные ее щитом стрелы превращаются в мирно порхающих бабочек.

Еще один позитивный момент, которому порадуются многие: локации стали размашистее, но теперь не выйдет с задумчивым лицом попить чаю, пока они грузятся. Все происходит быстро и практически незаметно. Ну, а для того чтобы войти в какой-нибудь дом или, например, таверну, загрузка и вовсе не понадобится. Спасибо, дорогие CD Projekt!

Создатели игры подчеркивают, что новый движок создан не только ради красивых видов, но и, причем в куда большей степени, для того чтобы можно было сделать действительно нелинейный сюжет, улучшить физические возможности Геральта (теперь его не сможет остановить барборик в одно полено), поведение горожан и новую систему диалогов.

Разговоры теперь не похожи на рекламу «И пусть весь мир (в том числе, и утопек, стоящий у меня за спиной) подождет!». Геральт научился как вклиниваться в разговор между двумя людьми, так и переговариваться с одним персонажем, в то время как два других дискутируют. И, самое интересное, никто не будет полчаса стоять и переминаясь с ноги на ногу, ожидая от вас адекватного ответа. Наоборот, будут такие моменты, когда придется подсуетиться, иначе вы окажетесь в полном пролете. Такая же особенность будет наблюдаться и в роликах: придется вовремя делать клик мышкой, чтобы, например, нанести сокрушительный удар вместо

того, чтобы получить по полному небалуеся.

В бой идут одни ведьмаки

Над боевой системой еще усиленно работают, но уже сейчас она выглядит впечатляюще. Во-первых, больше не понадобится подгадывать момент для нажатия, чтобы провести правильную комбинацию ударов. Во-вторых, переключаться между разными стилями можно будет «на ходу», это же будет касаться и магических знаков. Вообще, ожидаются куда более динамичные бои с впечатляющими фаталити.

Только вот и вражины обзавелись дополнительным комплектом мозгов и уже не будут атаковать в стиле «уклады нас штабелями Аардом, мы специально все толчемся с одной стороны». Впрочем, союзники нашего волка-одиночки тоже не обделены интеллектом. Отдельное слово стоит замолвить за агрессивную фауну и флору мира «Ведьмака-2». Нам предстоит познакомиться не только с новыми видами, но и с уникальными монстрами, к которым без специальной боевой тактики лучше не соваться (вспомним Королеву Кикимор), зато вовсе можно будет использовать преимущества окружающих ландшафтов.

И эти слова не пустые. Геральт наконец-то научился перемалывать через препятствия, карабкаться по скалам вверх и даже красться, когда это нужно. Ну, а если какое-то из препятствий, например тележку, случайно опрокинуть в городе, любопытствующие тут же сбегутся посмотреть, в чем дело.

Что касается представительниц прекрасного пола, то можете забыть о случайном акте любви на сеновале. Геральт, конечно, бабник, но уж никак не мальчик по вызову, да и времени развлекаться ему всегда не хватает. Так что карточки медленно уплывают в прошлое. Но это не значит, что в игре не будет «клубнички». Будет, но ради этого за барышнями придется поухаживать, после чего в награду получите видео с налетом легкого эротизма и темнеющий экран. С другой стороны, любовные похождения будут непосредственно влиять на сюжет, а это уже и интереснее и логичнее.

Ну, и последнее: герой обзавелся новой, более подходящей для драк прической «хвостик». Несколько изменили вид Золтан, Лютик и Трисс. Последняя станет похожа на волшебницу из книги, а не честную девочку из дома «Горячие Бедрa», и наконец перестанет бросаться на каждого проходящего мимо мужчину. Новый вид героев частично связан с новой системой передачи эмоций. Теперь они больше похожи на человеческие, да и во время разговоров люди перестанут постоянно переминаясь с ноги на ногу как при остром дефиците нужников. Не обошли вниманием и одежду, теперь это понятие станет шире, чем одна куртка за 5000 орен на всю игру.

Звучит все более чем приятно. Осталось дожидаться окончания работ, что назначено на начало 2011 года. Во всяком случае, это касается PC-версии, хотя и о прочих платформах (Xbox 360 и PS3) разработчики не собираются забывать.

Влад Эникеев



Практично и недорого

Видеоадаптер HIS Radeon HD 5670 IceQ (H567Q1G)

Недорогая видеокарта HIS Radeon HD 5670 несет на борту гигабайт быстрой памяти GDDR5, поддерживает технологии DirectX 11 и OpenGL 3.2. Кроме стандартных интерфейсов D-Sub и DVI, она дополнительно оснащена портом HDMI.

Фирменная система охлаждения IceQ работает бесшумно, а температура процессора видеокарты не превышает 47°C под нагрузкой. Отметим, что HIS Radeon HD 5670 IceQ не требует дополнительного питания.

Стоимость видеоадаптера на момент написания статьи – около \$100. Как это чаще всего бывает с недорогими видеокартами, комплект поставки у HIS Radeon HD 5670 IceQ можно назвать спартанским: диск с драйверами, инструкция и мостик для подключения видеоадаптеров в режим CrossFire.

Тесты показали, что производитель-

ность видеокарты серии 5600 сравнима с конкурентом от nVidia со схожей стоимостью, GeForce GT240. В синтетических тестах 3DMark'06 и 3DMark Vantage видеоадаптер HIS Radeon HD 5670 IceQ заработал 11508 и 5978 марков соответственно. В играх уровня Far Cry 2, Unreal III, Company of Heroes настройки качества можно смело ставить на максимум, тестируемая видеокарта справится с поставленной задачей.

Плюсы

- Эффективное фирменное охлаждение IceQ
- Наличие интерфейса HDMI
- Не требует дополнительного питания

Минусы

- Отсутствуют



Технические характеристики:

Графический процессор: Redwood
Память: 1024 MB GDDR5
Разрядность шины памяти: 128 бит
Частота ядра: 775 МГц
Частота памяти: 1000 МГц, результирующая 4000 МГц
Интерфейс: PCI Express 2.1
Видеовыходы: HDMI, DVI, D-Sub

Цена: \$100

Устройство предоставлено компанией IT-Link (www.it-link.com.ua)

Просто добавь ЦПУ

Gigabyte GA-H55M-UD2H: плата для процессоров Intel со встроенной графикой



Плата от Gigabyte основана на новом чипсете Intel H55 Express, который поддерживает самые современные процессоры Intel под кодовым названием Clarkdale. Модели в этой линейке интересны тем, что видеоядро интегрировано непосредственно в сам ЦПУ, поэтому, покупая такой процессор и системную плату на базе одного из трех чипсетов – H57, H55 и Q57 Express, вы уже можете не тратить на покупку видеокарты.

Gigabyte GA-H55M-UD2H поддерживает цифровой интерфейс FDI (Flexible Display Interface), посредством которого выводит видеосигнал с графического процессора.

Несмотря на то, что плата выполнена в формате microATX, она настолько хорошо оснащена (см. таблицу ТТХ), что без проблем может конкурировать с полноразмерными материнскими платами. Отдельного внимания заслуживает задняя панель с целым набором видеointерфейсов: кроме привычных VGA и DVI-выходов, здесь еще

присутствуют также DisplayPort и HDMI.

BIOS платы имеет немало возможностей для разгона процессора и памяти.

Системная плата Gigabyte GA-H55M-UD2H, с ее компактными габаритами и богатыми возможностями для подключения всевозможных устройств, идеально подойдет для организации домашнего медицентра. А единственным недостатком тестируемой платы является отсутствие поддержки скоростного интерфейса USB 3.0.

Плюсы

- Отличная цена
- Функциональность
- Компактные габариты
- Богатство видео интерфейсов

Минусы

- Компромиссы в компоновке разъемов
- Отсутствие поддержки USB 3.0



Технические характеристики:

Формфактор: micro-ATX
Сокет: LGA 1156
Поддерживаемые CPU: Intel Core i7/Core i5/Core i3
Чипсет: Intel H55 Express
Память: 4xDDR3
Слоты расширения: PCI Express x16, PCI Express x4, 2xPCI
Накопители: 5xSATA, eSATA; IDE
USB: 7xUSB 2.0
FireWire: IEEE 1394a
Сеть: Gigabit Ethernet Realtek RTL8111D
Аудио: Realtek ALC889 (High Definition Audio 6.1; Dolby Home Theatre; S/PDIF In/Out)
Видео интерфейсы: VGA, DVI, HDMI, DisplayPort

Цена: \$110

Устройство предоставлено представителем Gigabyte (www.giga-byte.com.ua)

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА-2010



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

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

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «**Всего к оплате**» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «70 грн 00 коп.», а ниже – «семдесят 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!» – 70,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки) «Шпиль! С диском DVD» – 112,00 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» мая 2010 г.

Платательщик:

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Июнь 2010	Декабрь 2010	1	70,00
Шпиль! С диском			1	112,00
			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:	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	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. _____

Мал золотник, да дорог

Nokia N97 mini



Глядя на цену Nokia N97 mini, сразу можно понять, почему мы выбрали такой эпитет-заголовок для этого смартфона. Но если говорить начистоту, то под «дорог» мы понимали не стоимость в долларах, а то, насколько дорог может быть своему владельцу такой вот телефон – функциональный, удобный, технически-развитый. Ну, а первую часть фразы так и стоит понимать в самом что ни на есть прямом смысле: N97 mini – действительно компактный аппарат, даже в сравнении со своим «полноразмерным» собратом. Правда, если положить два аппарата рядышком и посмотреть на них, этого можно и не заметить – слишком уж они похожи. Зато если взять в руки, разница ощущается сразу же – N97 mini ложится в руку намного удобнее, он намного более эргономичен. Правда, для уменьшения в размерах пришлось принести в жертву и некоторые полезные элементы. Например, шторку камеры, а жаль, ведь пятимегапиксельный блок с оптикой Carl Zeiss, автофокусом и вспышкой, которая работает и в фото, и в видеорежиме, заслуживает того, чтобы его холить и лелеять. На сей печальной ноте утрем скупую техноманскую слезу и заметим более приятные особенности миниатюрной версии популярного смартфона – задняя панель выполнена из крепкого и толстого (по меркам мобильных телефонов, конечно же, а не строительным☺) алюминия, который превращает N97 mini в стойкий к различным жизненным обстоятельствам монолит.

Удивительно, но факт: при дальнейшем рассмотрении устройства опять-таки на каждый мелкий недостаток находится свое, вполне его компенсирующее преимуще-

ство. Например, уменьшенный с 3,5 до 3,2 дюйма экран у N97 mini располагается под намного более удобным для пользователя углом, чем у N97. Немного отличается и расположение кнопок вызова: несмотря на уменьшение в размерах самого аппарата, их разнесли на большее расстояние – для пушечного удобства пользователя. К тому же, уменьшение размеров не сказалось на удобстве QWERTY-клавиатуры, хотя некоторых перемен не удалось избежать и ей: исчезла отдельная кнопка для вызова навигации, но ее место заняли два столбца кнопок, что сделало использование аппарата более простым и удобным.

Но изменилась не только внешность. Несмотря на то, что по сути своей аппараты ориентированы на одну и ту же пользовательскую категорию, они несколько отличаются по своему функционалу. Самой мелкой из перемен оказалось уменьшение объема памяти: 8 Гб против 32 у «полновесного» N97. Второе изменение – отсутствие радиопередатчика (не путать с FM-приемником – слушать радиочастоты с помощью mini вполне даже можно). Немного изменилась и навигационная часть: обновленное приложение выглядит лучше, содержит в себе компас (требует периодической калибровки), появились некоторые дополнительные возможности типа прогноза погоды и информации о дорожном движении и безопасности. Впрочем, только ради этого менять N97 на mini не стоит, так как проще и дешевле обновить версию ПО. В остальном же софт у аппаратов аналогичен, то есть его ничуть не обрезали, так что слово «мини» возможностей аппарата не затронуло (скорее, даже наоборот).

Что же такое Nokia N97 mini и для кого он предназначен? Учитывая схожесть аппаратов и их стоимости, это телефон для тех, кто любит «старые нokia» за их монолитность и надежность, но при этом не хочет терять в функциональности, а также для тех, кто хочет более удобный аппарат, чем оригинальная версия. В общем, для тех, кто ценит не только устройство в целом, но и мелкие нюансы.

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA/HSDPA 900/1900/2100 МГц
ОС: S60 5th Edition
Дисплей: 3,2" сенсорный TFT, 640x360 точек, 16 млн. цветов
Камера: 5 МП, автофокус, вспышка LED
Память: 8 Гб, microSD (до 16 Гб)
Коммуникации: Bluetooth 2.0, Wi-Fi (802.11b/g), microUSB 2.0, A-GPS, 3,5-мм аудио
Аккумулятор: литиево-ионный, 1200 мА/ч
Ресурс работы: разговор – 430 мин, ожидание – 320 ч, плеер – 28 ч
Размеры: 113x52,5x14,2 мм
Вес: 138 г

Цена: \$500

Плюсы

- Компактность и эргономичность
- Камера 5 МП
- Полная QWERTY-клавиатура
- 256 Мб для установки софта

Минусы

- Нет защиты камеры



Кому добавки?

Sony Ericsson Vivaz Pro



В прошлом номере «Шпиля!» мы писали о новом телефоне Sony Ericsson Vivaz, предназначенном для любителей фотографии и общения в сети. В этом расскажем о его свеженьком брате, у которого этот баланс немного смещен в сторону сетевых развлечений и общения с помощью разных интернет-сервисов, камера подкрепляет эти его возможности. Впрочем, не стоит думать, что камера слабая, базовая – это вовсе не так. У Sony Ericsson Vivaz Pro, того самого телефона, о котором сейчас идет речь, фотомодуль пятимегапиксельный, с автофокусом, вспышкой и, что не менее важно, способный снимать в HD-разрешении. Есть тут и возможность фокусировки на лицах, и цифровая стабилизация – практически бесполезная при фотографировании, она делает видеозаписи схожими по своему итоговому качеству с теми, которые дают миникамкордеры или любительские фотоаппараты. И тут же проявляется склонность телефона к сетевым сервисам – видео сжимается так, чтоб его можно было сразу же выгрузить на YouTube, причем сделать это можно практически в пару касаний к экрану – если, конечно, предварительно вы выставили все необходимые настройки и у вас уже есть аккаунт на сервере. Есть среди «быстрых» интернет-возможностей есть и вконтакте, и твиттер, и одноклассники и прочие привычные любителю пообщаться развлечения. Чтобы было удобнее набирать сообщения, в аппарате есть QWERTY-клавиатура. Пожалуй, это и есть то самое Pro, которое способно сделать аппарат для некоторых пользователей более привлекательным, чем его собрат с восьмимегапиксельной камерой.

На клавиатуре давайте остановимся чуть более подробно, ведь именно он ее

свойств зависит, стоит ли покупать аппарат – ведь конкурентов (аппаратов с клавиатурой и 5 МП камерой) у него достаточно много. Так как размеры телефона не самые большие, а кнопок много, их сделали предельно малыми по размеру. Но нажать случайно все кнопки вокруг нужной не получится даже у слонопотама: чтобы клавиша сработала, она должна быть нажата сильно и практически по центру. Косое, скользящее или боковое нажатие кнопки игнорируют. Нанесение хорошо читается, что при дневном свете, что при использовании подсветки, так что проблем не возникает и тут. Ряды кнопок достаточно удалены от краев панели, чтобы не было риска выронить аппарат и не приходилось подлазить пальцами под верхнюю панель. В общем, Sony Ericsson Vivaz Pro, если смотреть с точки зрения удобства, это такой себе сетевик-затейник, в котором есть все нужное, в котором все это нужное организовано настолько удобно, что пользуешься и с настоящим удовольствием.

Впрочем, без минусов не обошлось. У телефона нет кнопки быстрой блокировки, она выполняется с помощью кнопки включения, расположенной на задней панели, рядом с камерой. Но это, во-первых, недостаток большинства современных сенсорных аппаратов и многих телефонов Sony Ericsson, в частности. Во-вторых, его необходимость – дело скорее привычки, хотя многим из нас сложно отучить себя от привычки «нажал кнопку, убрал в карман».

Сосредоточившись на профильных талантах Sony Ericsson Vivaz Pro, мы совершенно забыли об остальных возможностях. А все потому, что наличие навигации, качественного радиоприемника, беспроводных возможностей Wi-Fi и Bluetooth

и два гнезда для коммуникаций (аудио и фирменный USB) воспринимается уже как данность, как характеристики, присущие каждому современному уважающему себя телефону. Это тот самый случай, когда своего счастья не замечаешь, пока оно есть, но без него ты уже бы не смог.

В сравнении с конкурентами, например, с соседом по страницам Nokia N97 mini этот аппарат чуть проигрывает конструктивно – пластик vs. металл, зато кладет на лопатки, если рассматривать телефоны с точки зрения дизайна и удобства фото и видео съемки.

Обойдется своему владельцу аппарат примерно в 3000-3500 гривен, что при таких возможностях не так уж и много.

Технические характеристики:

Стандарт связи: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц и UMTS/HSPA 900/2100 МГц
ОС: Symbian S60 5th edition
Процессор: ARM Cortex A8 720 МГц
Дисплей: 3,2", сенсорный, 360x640 точек
Память: 75 Мб, карты microSD (до 16 Гб)
Камера: 5 МП с автофокусом, HD-видео (720p)
Коммуникации: Bluetooth, Wi-Fi, USB, TB-выход, 3,5-мм аудио, GPS, FM-радио с RDS
Размеры: 109x52x15 мм
Вес: 117 г

Цена: \$60

Плюсы

- Интересный дизайн
- Качественная камера, видео HD
- Удобная и надежная QWERTY-клавиатура

Минусы

- Отсутствие кнопки быстрой блокировки



Облака в ушах, уши в облаках

Sony MDR-XB700



Всю прелесть Sony MDR-XB700 можно понять, только надев их на уши. До этого момента они кажутся огромными, просто гигантскими – непонятно, как такие должны расположиться на голове и уж тем более не ясно, как и почему они должны быть удобными, с такими-то габаритами? И это не говоря уже о том, что чем больше наушники обычно – тем они тяжелее, а носить на голове лишний килограмм веса, пусть даже ради классного звучания, готовы разве что единицы.

Не будем пугать и нагнетать атмосферу театрального напряжения – на самом деле, вся вот эта вот конструкция по субъективным ощущениям вполне на из пуха, настолько легко наушники ощущаются на голове. Поворачиваются «головки» только по вертикали, но к недостаткам это никак нельзя отнести, ибо для регулировки по горизонтали вполне хватает мягкости амбушюр. И даже несмотря на тугое оголовье, никакого давления от наушников не чувствуешь – его целиком и полностью поглощают мягкие «подушки». Кстати, есть у амбушюр и еще одно дополнительное свойство – в них ушам тепло и уютно, так что (пусть сейчас это не актуально) – готовь наушники с лета, зимой в них будет очень комфортно.

Регулируются наушники на любой размер – от детского и заканчивая, на-

верное, головой Красной Королевы из Бёртоновской «Алисы». Причем оголовье регулируется достаточно туго, так что сами по себе Sony MDR-XB700 менять размер не станут точно, даже в результате долгого использования.

Расскажем о еще одной немаловажной особенности конструкции и сразу же перейдем к самому важному: длина провода у наушников всего 1,2 м, что говорит о их предназначении для компактной техники типа плеера или мобильного телефона. Впрочем, с компьютером в паре Sony MDR-XB700 тоже вполне можно использовать – только надо подключать их разъемам на передней панели или через удлинитель (правда, в таком случае вероятны потери качества, так как найти переходник должного качества достаточно сложно).

А теперь самое важно – звучат наушники так же, как носят. То есть – мягко, уютно и тепло. И это – несмотря на выраженные басы. Просто производителю удалось сбалансировать звук так, что хоть басы и идут впереди планеты всей, они не вырываются из общего ряда, не превалируют над остальным звуком. Эдакие шелковистые басы. Правда, это же и является самым главным недостатком – для самых заядлых «металюг» и «хардкачей» Sony MDR-XB700 покажутся недостаточно детализированными, не-

достаточно «грубыми». Но это – только для самый придир, все в редакции, кому довелось послушать музыку в этих наушниках, не смогли не отметить затягивающий звук, оторваться от прослушивания которого просто невозможно. Причем цена уже ни для кого не имела ровным счетом никакого значения.

Технические характеристики:

Тип: динамический закрытый
Мощность: 3 Вт
Длина провода: 1,2 м
Диафрагма: полиизолентерефталат
Частота: 3-28 000 Гц
Чувствительность: 106 дБ/мВт
Магнит: неодим (360кДж/м³)
Полное сопротивление: 24 Ом
Вилка: стерео мини-штекер (позолоченный)
Вес: 295 г

Цена: \$95

Плюсы

- Мягкие и уютные
- Качественная передача басов
- Мягкий и насыщенный звук

Минусы

- Несколько снижена детальность звучания
- Короткий провод не подойдет, если подключать к задней панели ПК



Проект «Отражение»

Logitech Performance Mouse MX



Если раньше коврик для компьютерной мыши был обязательным атрибутом, который всегда находился рядом с компьютером, то теперь этим небольшим, но полезным аксессуаром часто пренебрегают – в особенности, владельцы ноутбуков, которым просто-напросто не хочется таскать с собой еще что-либо. К счастью, современные грызуны в большей части своей нетребовательны к поверхности – они привыкли работать на журналах, на коленке, на ковре. Пожалуй, не было в этом списке разве что стекла. Но только раньше, потому что теперь есть Logitech Performance Mouse MX, способная работать вообще на любой поверхности.

Секрет ее прости и заключается в особом устройстве лазера. Поверхность, на которой находится мышка освещается не прямым лучом, а несколькими под разными углами, благодаря чему отраженный свет в любом случае попадает в приемник, а мышь видит только объекты на поверхности, а не под ней. Впрочем, заметить это отличие могут далеко не все, а только те, кому приходится сталкиваться с такой

проблемой. Второе преимущество мыши тоже относительно – это возможность к одному ее ресиверу подключать сразу до восьми устройств Logitech. Пригодится такая возможность, если вы используете, например, клавиатуру этого же производителя. Список поддерживаемых устройств пока что не очень велик – Wireless Keyboard K350 и K340, Performance Mouse MX, Anywhere Mouse MX, Marathon Mouse M705 и Wireless Mouse M505 – но он будет расти в будущем.

Для тех же, кто в этих возможностях мыши не видит для себя очевидных плюсов, у нас есть еще несколько интересных моментов. Во-первых, ресивер очень маленький по размеру, так что он не будет мешать или ломаться при работе с ноутбуком. Во-вторых, сама форма мыши очень удобная, к тому же ее поверхности частично прорезинены, что делает Logitech Performance еще более удобной. Ну, и не стоит забывать о таких моментах, как разрешение (100-1500 dpi с шагом в 100 единиц), колесико прокрутки с гиперскоростным скроллингом, а также большое количество настраиваемых с помощью комплектного ПО кнопок.

Разряжается грызун достаточно быстро, в среднем – за две недели. Смотрится это довольно странно на фоне других мышек производителя, автономность которых может достигать трех месяцев. Но, к счастью, Logitech Performance легко можно зарядить с помощью USB-соединения, так как работает она

от обычного пальчикового аккумулятора и имеет встроенную систему его зарядки.

В общем, как ее ни крути, а Logitech Performance – мышь со всех сторон положительная. Не подойдет она разве что любителям мелкокалиберных гаджетов (мышь достаточно крупная), а также левшам – им просто нереально будет так изогнуть пальцы. Всем остальным стоит обратить на это устройство пристальное внимание, тем более что при всех своих достоинствах относится оно к средней ценовой категории.

Технические характеристики:

Оптическая система: лазерная, Logitech Darkfield Laser Tracking
Разрешение: 100-1500 dpi
Встроенная память: нет
Беспроводный интерфейс: 2,4 ГГц
Габариты: 128,3x83,4x47 мм
Масса: 147 г

Цена: \$160

Плюсы

- Сенсор Logitech Darkfield Laser Tracking
- Удобная в руке
- Быстрая работа
- Маленький приемник
- Возможность подключать другие устройства к комплектному приемнику

Минусы

- Большие размеры будут удобны далеко не каждому пользователю



В КЛУБЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ



Тихое субботнее утро 17 апреля было тихим только для тех киевлян, кто проспал все на свете и не пришел на первый серьезный женский турнир в Украине. Для посетителей этого мероприятия тихим утро уж точно не было: на четвертьфинале децибелы иногда просто зашкаливали, а мышкам и клавиатурам приходилось выдерживать неслабый накал страстей. Мужские турниры обычно проходят в обстановке более тихой и сдержанной. Однако, несмотря на повышенную эмоциональность, девушкам было, что показать публике, и речь не только о них самих (хотя красоты участницам уж точно было не занимать), но и об их игре.

К сожалению, из-за извержения вулкана в Исландии, название которого мы просто скопируем вставим, потому что написать его без ошибок и уж тем более произнести достаточно сложно, не смогли прилететь многие зарубежные команды. Это расстроило не только организаторов, но и участниц, которым очень хотелось проверить свои силы в сражениях с новыми соперниками. Но решение было найдено очень быстро: организаторы решили провести 17 числа само мероприятие как отборочный турнир,

а финальную часть перенести на несколько недель вперед.

Несмотря на такое печальное, казалось бы, начало, девушки были настроены серьезно. Но даже это не смогло помочь некоторым из них. Начавшись в 11:30, турнир неожиданно быстро закончился для белорусской и казахстанской команд, следом за ними турнир одна за другой покидали украинки. В итоге, в финале сражались только россиянки. Среди них виннера можно было назвать заранее: победила самая шумная команда, mousesports буквально задавили противников и скилом, и децибелами. А если серьезно, то на сегодняшний mousesports можно назвать самой сбитой и самой сильной женской командой в СНГ, так что результат, в принципе, был предсказуемый и заслуженный. К тому же, нашим девушкам пришлось труднее, чем россиянкам – опыт серьезных сражений на большой киберспортивной арене у них намного меньший, но это дело легко исправить, ведь Arbalet Arena Female Cup только начинается. Впереди множество новых турниров и чемпионатов, ну, а Киев получил в свое распоряжение новый современный клуб «Киев Киберспорт АРЕНА» и первый в Киеве киберспортивный магазин AREA 51.



Составы команд:

mousesports: Greeny, Exilia, Ashlee, Meg, Svetaska (Россия)
RoX.KiS: sapphire, Cherry, Sa1nT, Riddle, veNema (Россия)
csc.Arena: lolli, solnce, Em, Nats, Nst (Украина)
SnG.female: Crazy, Naftena, lisa, Katrin, Zarina (Беларусь)
EYE: ANNETE, taTU, Son1a, vilga, Melkaya (Россия)
inGame: Vendetta, Julaka, Sayonara, belaya, mosya (Россия)
FCUK: byka, hysteria, kosya, Pina Colada, Vld (Украина)
Sky: Giza, Nadin, snt, charlie, dil (Казахстан)

Распределение призового фонда:

1 место: mousesports – 2.000\$ + квота на финал Arbalet Arena Female Cup
2 место: EYESports – 1.500\$ + квота на финал Arbalet Arena Female Cup
3 место: RoX.KiS – 1.000\$ + квота на финал Arbalet Arena Female Cup
4 место: inGame – 750\$ + квота на финал Arbalet Arena Female Cup



Эйяфьядлайёкюдль

Эйяфьядлайёкюдль – шестой по величине ледник Исландии. Расположен на юге Исландии в 200 км к востоку от Рейкьявика. Под этим ледником (и частично под соседним ледником Мюрдальсйёкюдль) находится вулкан конической формы без собственного имени, упрощенно называемый по имени ледника — Эйяфьядлайёкюдль. Высота вершины 1666 метров, площадь ледника около 100 км². После извержения в 1821-23 годах вулкан считался спящим, проснулся только в 2010 году.

Извержение началось 20 марта 2010 года между 22:30 и 23:30 образованием в восточной части ледника полукилометрового разлома. В этот период больших выбросов пепла не регистрировалось, но уже 14 апреля 2010 года произошло усиление извержения с выбросами больших объемов вулканического пепла, что привело к закрытию воздушного пространства части Европы 16-20 апреля 2010 года и несколько подпортило начало нового игрового чемпионата.





Персидскими бывают не только кошки



Осталось совсем немного времени до выхода на большие экраны фильма о Принце Персии – одном из популярных игровых персонажей всех времен и народов. Появился он – страшно себе представить – еще в 80-тых годах прошлого века. Правда, в самом их конце, что несколько сглаживает общее шоковое впечатление. В общем, если бы на протяжении игровой серии нам рассказывали об одном и том же персонаже, последние части игры и фильм знакомили бы нас с эдаким «мужчиной в самом расцвете сил», а вовсе не с молодым человеком приятной наружности. Но персонажи меняются, что есть хорошо. Жаль только, что человеку, не игравшему во все части, разобраться с деталями и нюансами совсем непросто.

Поэтому мы решили вместо обычного рассказа о том, чего стоит ждать от будущего фильма «Принц Персии: Пески времени» с полным и тотальным описанием актеров, спецэффектов и прочей киношной ерунды, мы решили уделить страницы и внимание истории игры. Впрочем, о фильме мы тоже скажем, но только ближе к концу статьи.

Очевидное невероятное

Первым удивительным фактом в истории «Принца» стало ис-

пользование живого человека при создании игрового персонажа. Только сейчас есть всякие там мощн капчеры, а тогда Махнер просто снимал своего брата на видеопленку, чтобы подробно изучить человеческие движения и позы. Так он добивался естественности движения, так получилась первая в мире игра с анимированием игровых персонажей, так была использована в создании игры технология грубого раскрашивания видеокадров, называемая потоскопией.

Сложно утверждать, что в большей степени повлияло на популярность игры: все эти технологии и сложности при создании или то, что игр на тот момент было достаточно немного. В итоге, через год «Принц» стал легендарной игрой, обосновался на компьютере, а также малоизвестных современным геймерам платформах – ST, Amstrad и Amiga.

Эволюция жанра

Что касается сюжета, то на заре игровой индустрии мало кто (а может, и никто вовсе) задумывался о том, чтобы сделать его необыкновенным, насыщенным правдоподобностью, а то и вовсе нелинейным. Поэтому все было просто: визирь султана по имени Джаффар, как и положено визирю, был редкостной бя-

кой, желающей захватить трон и самолично править Персией. Для этого он не придумал ничего лучше, чем захватить принцессу и дать ей возможность выбора – умереть или стать его женой. Игрок во всей этой истории исполнял роль возлюбленного принцессы, который должен сначала выбраться из тюрьмы, а потом спасти свою невесту. На все про все ему для этого давался час.

Вторая часть игры, Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame, была более длинной, а сюжет ее стал продолжением изначальной истории. В 1993 году по нашему исчислению стало ясно, что Джаффар вовсе и не собирался умирать, он грамотно воспользовался черной магией, превратившись в двойника главного героя и захватив такую власть в стране. Настоящему принцу пришлось бежать, чтобы потом триумфально вернуться, снова спасти принцессу и Персию. Технически игра по-прежнему оставалась двухмерной – чтобы стать объемным, принцу пришлось побродить по приставкам и компьютерам игроков еще шесть лет – вплоть до выхода третьей части, выпущенной уже компанией Red Orb Entertainment.

Это было первое в жизни фанатов серии жестокое разо-



чарование. Они рыдали, бились головами о клавиатуры и мониторы, грызли в негодовании ногти, пальцы и мышку, но... продолжали играть, а самые наивные – ждали и верили: такая серия просто не может кануть в небытие из-за неудачного перехода в трехмерность, это просто первый робкий шаг.

Не будем делать театральной трагической паузы – все наши читатели и так знают, что вслед за третьей частью последовало перерождение игры, воплощенное руками и умами UbiSoft и прародителя игры – Джордана Махнера, который консультировал разработчиков на тему концепции мира, персонажей и прочих мелочей, которые делали «Принца Персии» «Принцем Персии». В итоге долгой и кропотливой работы, 4 ноября 2003 года надолго запомнилось фанатам как дата возрождения серии. Именно в этот день была выпущена в свет игра Prince of Persia: the Sands of Time.

Сюжет игры эволюционировал, теперь Принц не просто спасает свою возлюбленную, он связался с Кинжалом времени, что сделало всю эту персидскую катавасию еще более интересной и захватывающей. Воспользовавшись случайно Кинжалом, наш герой освободил Пески Времени, которые превратили его отца и других воинов дворца в «песочных зомби», и уничтожить их представляется возможным лишь Кинжалом Времени.

Во время игры центральным элементом является именно Кинжал Времени, который можно использовать не только для уничтожения всевозможных врагов, но и для управления самим временным потоком.

Вслед за этим, с перерывом в год, вышли Prince of Persia:

Warrior Within и Prince of Persia: The Two Thrones, завершившие трилогию посвященную Пескам Времени.

Последнее появление Принца на ПК состоялось в 2008 году, в игре со скромным названием Prince of Persia. Среди фанатов более жесткого Принца из «Песков Времени» она вызвала такой же фурор, что и первая трехмерная часть игры. В UbiSoft рискнули перекроить идеологию всей серии, сделав совершенно нового принца.

Скоро на экранах

Одна из самых главных жизненных неурядиц в жизни Принца – это отсутствие какого-либо имени. В игре это стало своеобразной «фишкой», а вот для фильма было бы нелогично. Ну, кого в наше время, кроме пушистых щеночков, зовут Принцами? Да никого, в общем-то. Так что главный герой получил имя – Достан. Его роль исполняет харизматичный Джейк Джилленхол, игравший в оscarоносной «Горбатой горе» влюбленного в непротивоположный пол ковбоя, а также в «Ползавтра». Остальные роли менее известны, хотя фильмов на счету у актера не так уж и мало. Компанию ему составляют далеко не самые известные звезды: Бен Кингсли, Джемма Артертон, Альфред Молина, Тоби Кеббелль. Казалось бы, нет ни одного «звездного имени», но все актеры хорошо смотрятся в своих ролях, аутентично так вписываются в антураж, будто они там всегда жили. Что правда, даже если бы они выглядели чуть хуже, фильм бы все равно стоило смотреть – ради эффектов, ради раскрытия истории, ради возможности еще раз окунуться в мир Принца Персии, пока ждешь и надеешься на классное продолжение игры.

Вряд ли можно назвать «Пески времени» фильмом культовым или воплощением мечтаний всех зрителей, но для фанатов серии он практически обязателен к просмотру: большинству из них он точно понравится, а редкие в нашем мире придиры получат шанс пообсуждать «а вот тут вот так не так» и «а вот это так не надо». В принципе, тоже удовольствие и интересное времяпрепровождение.



Всякий Шрэк свое болото хвалит

Уже совсем скоро в прокат выходит новая серия мультфильма о похождениях доброго зеленого людоеда Шрэка. Не сказать, чтобы мы устали, но в последних частях приключения его и шутки юмора стали несколько повторяться, так что то, что «Шрэк Навсегда» (Shrek Forever After) станет последней работой DreamWorks Animation о людоеде, в принципе, негативно воспринимать не получается. Тем более, что создатели мультфильма не просто сказали «мы больше не будем», а решили сделать

финальную главу, да такую, чтобы воспоминания о мультике и его героях остались настолько приятными, насколько это возможно.

Для этого они взяли и слегка «встрянули» уже привычное нам Далекое Королевство. Поводом для резких перемен станет встреча главного героя, уставшего от скучной и обыденной жизни, с Румпельштильцхеном. Договор о лучшей жизни привел к таким последствиям, на которые Шрэк просто-напросто не рассчитывал – теперь его никто не

помнит, даже Фиона и Осел, а остальные герои переменялись настолько, что, встретить вы их в другом мультике, вы бы их с трудом узнали. В общем, «вздрожни эффект» сделал свое дело: «Шрэк Навсегда» получился веселым и смешным, как первая часть, и при этом достаточно неожиданным и свежим, чтобы его было приятно смотреть. Так что мультфильм обязателен к просмотру, а если вы забыли, кто есть кто, или не знаете, кто такой этот самый Румпелькакеготам, читайте статью дальше.

Шрэк

Этот зеленый людоед, обремененный семьей и познавший все прелести бытовой рутины, перестал быть устрашающим. Чтобы вспомнить свои прошлые людоедские деньки, Шрэк подписывает договор с Румпельштильцхином, согласно которому Шрэк может вернуться в свое прошлое. По особым условиям контракта Шрэк попадает в альтернативную вселенную, где его все боятся, и... он никогда не спасал Фиону, не встречал Осла, Кота в сапогах, Печенько и его других друзей. Теперь, чтобы вернуться назад в свой привычный мир, он должен найти Фиону и побороть обманщика Румпельштильцхина, и это все до того, как договор потеряет свою силу.

Фиона

Фиона – принцесса, у которой есть все: настоящая любовь, Шрэк, а также счастливая жизнь на болоте с их тремя любимыми малютками-людоедиками. Но как только Шрэк подписывает договор, миролюбивая принцесса превращается в бесстрашную воительницу, которая никогда раньше не встречала Шрэка, спасшего ее из охраняемой драконом башни, и которого она полюбила. Фиона ищет свою настоящую любовь, она возглавляет армию людоедского противостояния и борется за правое дело: победа над Румпельштильцхином и восстановление мира в Далекое Королевство.



Осел

Осел тоже живет на болоте, он дружит со Шрэком и женат на Драконихе, с которой у него пять милых «ослят»... но это все до того, как Шрэк подписывает свой договор. После этого Осел, никогда не встречавший Шрэка, становится буквально подневольным животным Румпельштильскаина и поет за еду при его дворе. И вообще-то, людоеды едят ослов, а не дружат с ними... поэтому, когда любому ослу на пути встречается Шрэкообразное существо, осел должен сразу же что есть мочи удирать в неизвестном направлении.

**Кот в сапогах**

Известный хулиган и дамский угодник, Кот в сапогах с блестящей шпагой – он был лучшим другом Шрэка до того, как последний подписал злосчастный договор. Теперь он превратился в толстого, изнеженного домашнего котика, забросившего свои сапоги и шпагу куда подальше. Кот – доверенное лицо воительницы Фионы, и лишь он один знает о том, что ночью Фиона становится человеком.

Румпельштильскаин

Когда в Далеком Королевстве дела шли хорошо, для этого бедняцкого пронырливого волшебника там просто не было места – кто же будет подписывать соглашение о лучшей жизни, когда вокруг и так все замечательно? Но не успевает чернило высохнуть на подписи Шрэка под таким соглашением, как все Королевство переходит в подчинение Румпельштильскаина. Злой ловкач правит теперь всем миром вместе со своим батальоном ведьм, и он даже назначил награду за головы людоедов, в особенности Шрэка и Фионы, чтобы избавиться от них раз и навсегда.

**Броган**

Второй поверенный Фионы в лагере людоедов, отличный воин, храбрый, справедливый и непритязательный.

Сказочные существа: Имбирный человечек, Пинокио, трое поросят, большой серый волк, три слепых мышонка

Благодаря Шрэку и Фионе, Имбирный человечек, Пинокио, трое поросят, большой серый волк и три слепых мышонка счастливо живут в Далеком Королевстве. Но теперь все они стали бесчувственными, огрубевшими угнетенными подданными злого эгоцентричного короля Румпельштильскаина. Они объединяются, но как банда, а не как друзья, чтобы поймать Шрэка и получить вознаграждение за его голову от Румпеля.

Трубадур

Охотник за головами людоедов, он использует свою волшебную флейту, чтобы изловить этих зеленых великанов и доставить своему правителю.

Ведьмы

Помощники и исполнители при короле Румпельштильскаине.

**Гретхен**

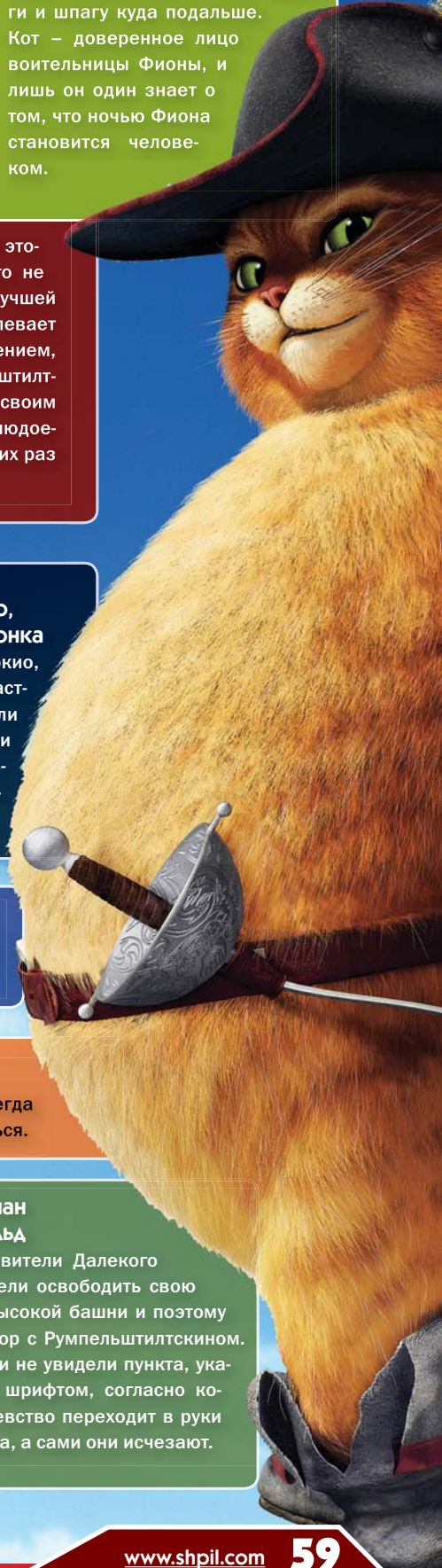
Одна из людоедок армии Фионы, она всегда настороже – вдруг... выпадет шанс влюбиться.

Королева Лилиан и король Гарольд

Бывшие правители Далекого Королевства хотели освободить свою дочь Фиону из высокой башни и поэтому подписали договор с Румпельштильскаином. К сожалению, они не увидели пункта, указанного мелким шрифтом, согласно которому их королевство переходит в руки злого волшебника, а сами они исчезают.

Печенько

Этот шеф-повар Фионы поймет, что ослы, которые являются любимой пищей людоедов, могут быть им еще и лучшими друзьями.



Гуртом и батька бити легше.

(украинская народная пословица)

これは新しい戦争だ。



ЛЕТНИЕ ВОЙНЫ: БИТВА С ИИ

За окошком уже весна, птички поют, а настроение требует летнего тепла и каникул, отдыха от каждодневной рутины. Ведь так классно представить, как поплывешь ноги в теплом море или ловишь рыбу где-то в заливе, на фоне алого рассвета. Ничего не деланье – это, наверное, лучшее лекарство от плохого настроения, жалко только, что время отдыха обладает неприятной особенностью пролетать быстро и незаметно.

Вот и милый 17-летний паренек Кенджи думал отдохнуть, когда школьная подруга Нацуки упростила его поехать в ее семейное гнездо на каникулы. Клан Джиннуши оказался огромной семьей с многолетней историей и традициями. Предания о предках-самураях тут не просто дань традициям: в доме хранятся настоящие самурайские реликвии – оружие и доспехи; а как выяснится чуть позже, даже глава семейства 90-летняя бабушка Сакаэ может помахать бердышом у горла обидчика. Бабушка тут вообще – глава матриархата, самый большой авторитет, столп семьи. Несмотря на почтенный образ, она ведет подвижный образ жизни, оптимистка, готовая при серьезных опасностях мобилизовать всех дальних родственников, а также друзей, которые занимают немалое положение в обществе и руководят городскими службами. В общем, бабушка – это такой себе центр, вокруг которого вращаются все остальные – дяди, тети, их жены и мужья, шумные племянники и все остальные, ведь у бабушки на днях день рождения, вот и собрались все, чтобы подготовить торжество.

Хаос и атмосфера огромного дома и семейства впечатляют Кенджи: все что-то делают, женщины готовят, дети орут, бегают, всех дергают и играют, мужчины пьют пиво и обсуждают последние новости, а когда все собираются за одним столом – этот хаос превращается в многоголосый хор эмоций, слов и впечатлений. И перед всем этим народом Кенджи еще и приходится врать – ведь Нацуки неожиданно решила выдать его за своего жениха, опять же, чтобы угодить бабушке...

Впрочем, не стоит думать, что перед нами очередное романтическое аниме о подростках и их непростой жизни. Нет, тут все обстоит совсем иначе, намного интереснее. Но чтобы объяснить суть «Летних войн», сначала придется отвлечься на тему, казалось бы, совершенно далекую от аниме.

В современной Японии очень странно и удивительно переплетаются многовековые традиции, история и новейшие технологии. Страна, по сути, сумела объединить прошлое и настоящее так, что со стороны это кажется очень странным, и только для самих японцев – вполне нормальным. В середине огромного стеклянного бизнес-центра может находиться сад с храмом, которому несколько тысяч лет, а работающие на полях фермеры за обедом играют на PSP и общаются в чатах при помощи мобильного телефона. Насчет телефонов – это вообще отдельная история; этот предмет развитой цивилизации стал «культовым» в народе, каждый гонится за более новой и навороченной моделью. То, что у нас выбрасывают

на рынок как «новинку», было таковой в Японии лет пять-шесть назад. И тут, конечно, дает фору всем странам научный потенциал японцев. А интернет – это гигантская сфера возможностей, которая подстегивает развитие технологий, а они, соответственно, подстегивают развитие самого интернета. Получается практически замкнутый круг взаимointegrации и прогресса.

С каждым днем сеть все сильнее проникает в нашу жизнь – многие пользователи проводят по несколько часов в сутки в самых простых социальных сетях, с каждым годом их функциональность расширяется, появляются не только развлечения, но и реальные возможности, которым можно найти применение в жизни. И чем дальше – тем сильнее проникает интернет в нашу жизнь, а наша жизнь – в интернет. Так что вполне возможно, что через пару десятков лет появится социальная сеть, в которой можно жить, покупать, продавать товары, читать книги, совершать любые другие действия, получая их результат в реальности. Такая вот сеть и представлена в аниме «Летние войны», причем отнюдь не с самой привлекательной своей стороны.

Представьте себе пользователя будущего, который может совершать через социальную сеть (в аниме она называется ОЗ) свою профессиональную деятельность – регулировать дорожное движение, координировать кареты скорой помощи (забавно, что они до сих пор зовутся каретами, хотя таковыми уже давно не являются), управлять спутниками и связью и так далее. Для доступа в сеть ис-



пользуется уникальный пароль и аватар в системе ОЗ. А что будет, если все перепутается, если хакер ломанет пару паролей и сможет управлять городом, миром, временем?

Совсем скоро герою «Летних войн» придется ответить на этот вопрос. Ведь сначала Кенджи обвинят в преступной деятельности по ТВ, при этом лапша в открытых ртах семейства Джиннуши начнет остывать. Потом они узнают, что он «липовый жених», и что с Нацке у него нет никаких отношений, ему придется сражаться за украденный пароль и аватар, проявить свой математический гений, который его погубил, а потом еще придется попытаться спасти весь мир, ну, может и не весь, но виртуально-реальный мир ОЗ точно.

В общем, все очень захватывающе, интересно и увлекательно. Еще бы – это снова Madhouse и режиссер Мамору Хосода постарались! Помните, вы читали о его аниме в прошлом номере? Если вам понравилась «Девочка, покоровшая время», вам сюда. Атмосфера аниме «Летние войны»

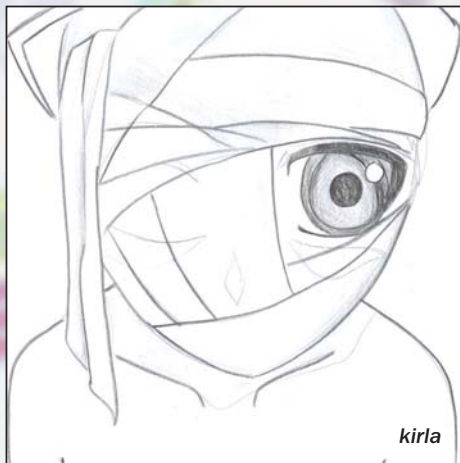
тоже неповторима, это одновременно что-то легкое, воздушное, с достаточно захватывающим сценарием, огромной любовью к деталям и характерам персонажей. Срежиссировано, отрисовано, поставлено и снято просто великолепно, так что не зря лента получила кучу наград и премий. Атмосфера легкости наполняет все аниме, обратите внимание, с какой любовью отрисованы пейзажи, задники, фоны. Впервые, наверное, схвачена динамика движения-разрастания кучевых облаков – обязательно полюбитесь ими хотя бы пару секунд.

В целом, многие именуют Хосоду «Миядзакки для взрослых», в том плане, что атмосферность достигнута на 100%. Даже использование 3D незаметно: все отретушировано мягко и ненавязчиво, не бьет в глаза. Очень интересно смотрится дизайн и отрисовка социальной сети ОЗ и происходящих в ней действий. Главный злодей мне очень напомнил короткометражку «Матрикулированный», визуальная составляющая решена очень интересно – злодей-бог, наращивающий свой

нимб украденными аватарами. В финальной части трансформирующийся образ хакера напомнил мне голову-ребенка из последней части «Матрицы». Что уж взять с режиссера – сколько не снимай про хакеров и сети, ретрансляция образов только подчеркивает то, с чем мы имеем дело – виртуальный мир, в котором возможно все.

Интрига этого аниме в том, что события сначала идут спокойно и очень плавно, а потом ускоряются, развиваются по нарастающей. Одновременно идет сравнение и противопоставление реальности и виртуального мира, смерть виртуальных персонажей и реальных героев. Показан целый спектр различных эмоций людей в разных ситуациях и, конечно же, атмосфера большой и шумной семьи со своими тайнами, проблемами, трагедиями, «белыми воронами», взаимоподдержкой и взаимовыручкой в тяжелых ситуациях. Еще один полнометражный шедевр в копилку хорошей анимации.

Happyness



Результаты конкурса смотри на стр. 63

→ Привет, редакция моего любимого журнала «Шпиль!» Вот у нас начались каникулы, в конце марта, а я как на зло заболела. Пересмотрела очередную Эльфийскую песнь, решила отправить на конкурс работы =)

Думаю, оцените, ибо очень старалась.

ЗЫ. А вот если я в следующий раз вам картинку Гуро отправлю, вы ее опубликуете? Ну слабенкую!!! Ну поэзия =)

ЗЫ. А вы писали в Анимании о Эльфийской песне, а то я недавно стала читать журнал, и не знаю, что и где... ТТ



← Рисунки оценили, опубликовали, впечатлились – ибо действительно красиво. На счет гуро сомневаемся, ибо нас читают дети. Хотя посмотреть не отказались бы, а вот на счет публикации – большой вопрос...

Об «Эльфийской песни» не писали, по крайней мере, за последние пару лет. На более давние события у нас склероз (очнулись мы в Киеве, ничего не помним, кроме крушения космического корабля и миссии – делать игровой журнал).

→ Уважаемая редакция «Шпиль»!

Привет Вам с Марса!

Даже здесь известно о такой игре как Overlord. Overlord – это coll game!!!

У нас есть вопрос – когда выйдет Overlord ? Мы этот день ждем уже целую вечность.

Нам не понравилась статья (3, 2010 г.) «Bayanetta». Devil may try третий абзац. Если можно: не обижать персов в следующих выпусках.

P.S. Если Вы получали наши прошлые письма – напишите, пожалуйста.

Таран Вова и Калачёва Евгения

← Судя по названиям игр, язык на Марсе несколько отличается от земного, но радует, что и там люди (или не люди, но все равно они похожи на нас, раз играют на компах и пишут письма) знают наш язык. Значит, внеземной контакт проблемой не будет. Правда, вполне может быть конфликт из-за мировоззрения, ибо земляне в лице авторов «Шпиля!» настроены не так пацифистично, как марсиане, и не обижать игровых персонажей мы просто не можем. Вот такие вот мы озлобленные существа☹.

Тем не менее, мы не настолько озлоблены, чтобы не пожалеть марсиан Вову и Евгению, до которых еще не дошел Overlord, даже вторая часть которого вышла еще в прошлом году...

→ Здравствуйте уважаемая редакция Шпиль! Читаю ваш журнал недавно, но уже успел оценить все его положительные качества! (слава богу отрицательных НЕТ!)). Спасибо, что оказываете огромнейшую помощь по выбору Игр (так держать, продолжайте в том же духе). Я, например, уважаю только лишь MEGA GAME!

Посылаю вам рисунок, надеюсь, что опубликуете его в ФАН АРТЕ!

ваш постоянный читатель Markowka_SM

← А вот зря, зря только мегагеймами увлекаешься, ведь среди игр, которые не попали в эту рубрику тоже много интересного и оригинального. Недотянули по графике, например, – уже не «мега», но зато идея или воплощение чего-то оригинального может быть, чего нет ни в одном суперпупермегагейме. Так что смело отбрасывать в сторону советуем только Ацтой, которому нет места в наших рядах.

→ Привет «Шпиль» и всем-всем-всем его авторам, особенно Гаррипесс, благодаря статьям которой я начала смотреть аниме. В Фанарте участвовать вот очень хочется, но не получится – не умею рисовать. Зато могу писать, может сделаете конкурс фанфиков для таких вот безруких талантов? Asia

← Привет Гаррипесс обязательно передадим, за статьи поблагодарим. А вот на счет конкурса фанфиков пока что не скажем, но обещаем сильно-сильно над ним подумать☺.

Здравствуй дорогая редакция, пишу вот вам письмо. До этого никогда не писал – повода не было, а теперь вот он наступил. Я думаю, вы сами знаете, о чем я – о годовщине «Шпиля!». Я сейчас держу в руках четвертый номер, а на нем мелко написано 4(98), это значит, что шестой будет сотым. С днем рождения, любимый журнал, надеюсь (и желаю вам) еще не на одну сотню, а то и тысячу выпусков! Ну и вообще – больше вам игр хороших, Тосину – трактор, BondD'y – пулемет, чтобы расстреливать ацтой, девушкам-авторам (особенно, pantere sls) – цветы и весеннего настроения, ну и остальным авторам и редакции вообще – всего-всего-всего!

Да, правильно: с днем рождения нас! Прекрасных и хороших нас. А чтобы подтвердить, какие мы хорошие, мы решили отпраздновать свой юбилей подарками для читателей – так что листайте журнал внимательно, конкурсов в нем больше, чем когда-либо.

Привет любимой редакции любимого журнала.

Посоветуйте во что бы такое поиграть, чтобы увлечься по-настоящему – в последнее время не нравится ни одна игра, какие то они все ненастоящие... за последнее время прошла уже игр наверное десять если не больше – ни одна не втыкнула... старые игры тоже не впечатляют – не воспринимаются просто, ну и не все на компе запускаются... Сажу вот уже второй день перебираю диски, но так и не решусь чем заняться, может подскажите, вы все-таки игр много проходите...

В ожидании ответа, ваша читательница (и почитательница) Маська.

Маська, а Маська, а когда ты последний раз отрывалась от компьютера? Если не нравится ни одна игра вообще, значит, ты слишком много играешь, и они просто тебе приелись. Пару дней, недель или месяц не играй, потом впечатления будут намного более приятными и свежими.

Результаты конкурса EDIFIER «Шпиль со звуком» №3 (март)

Первое место

• Шеремет Семен
г. Бердянск

Второе место

• Кургузкин Сергей
г. Черкассы
• Мельников Михаил
г. Запорожье
• Артем Метелёв

Третье место

• Артем [Artemis]
• Захарченко Александр
г. Кривой Рог
• LeX

• Олег (с Meta.ua)
• Лысяк Ореста
С. Кукезив, Камянецко-Бужский район

Четвертое место

• Алексей Заворотний
• Мина Марина
г. Кременчуг
• Артем [Monster]
• Виктор [Wolf]
• Василий Василяк
г. Хмельницкий
• Петряев Евгений
Илларионово

• Mimik
• Вилховченко Е.А.
г. Луганск
• Сочка Владимир
с. Гребля, Иршавский район
• Цюнак Владимир
пгт. Дашава, Стрыйский район

P.S. Дорогие наши участники конкурсов, указывайте, пожалуйста, свое имя, а не только никнейм, а также адрес и телефон для связи – иначе вручать призы и подарки будет достаточно проблематично.

Итак, подводим итоги мартовского «Игроскопа»:

Победители:

1. Сочка Владимир, с Гребля, Иршавский район
2. Дзюман Артем, г. Пятихатки, Днепропетровской области
3. Савчук Ирина, г. Малин, Житомирской области

Ответы на вопросы:

1. Инженер
2. 2
3. 45
4. Правую
5. Нимбы/ореолы

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

* Ф. И. О. _____

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

Контактный телефон _____

E-mail _____

ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!



ИГРЫ

Демонстрации

The Whispered World
Mount & Blade: Warband
Alien Dominion: The Acronian Encounter
Gratuitous Space Battles
HyperTankz
Sam & Max: The Devil's Playhouse –
The Penal Zone

Полные версии

Air Pressure
CowboyKilla
Battle for Wesnoth
Desktop Dungeons
DEPICT1

Shareware

Анко
Салон красоты «Питомец»
Легенды 3. В погоне за призраком
Королевство. Приключения Элизы
Магическая энциклопедия. Иллюзии

ПАТЧИ

GTA IV v. 1.0.6.0
GTA IV EFLC v1.1.1.0
Red Faction: Guerilla v.1.0.2 (рус.)
Diablo 2 v.1.1.3c
Distant Worlds v.1.0.3
MudTV 1.0.6-1.0.7.1

The Sims 3 1.11.7.005002 из
1.10.6.004002

The Sims 3: World Adventure

2.6.11.005002 из 2.5.12.004002

The Settlers 7 v.1.01

Trine v.1.0.6

ВИДЕО

The Witcher 2: Assassins of Kings
Lost Planet 2
All Points Bulletin
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Red Dead Redemption
и другие

ПРОГРАММЫ

Драйверы NVIDIA
Драйверы ATI
Aimp 2.61.560
Active Pixels 2
CDBurnerXP 4.3.0.2015
DVD Styler 1.8.0.2
FileZilla 3.3.2.1
Foxit Reader 3.1
Jing
muCommander 0.8.5
Rainmeter 1.1
ShapeCollage 2.5
XnView 1.9.7.2

БОНУС

Обои для рабочего стола
Скринсейверы
Музыка

hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН

З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Age of Heroes V Шість Героїв 007470048 Вікторія	Age of Heroes V Час Химер 007470102 3D Шутер	Age of Heroes V Протистон 007470149 Головоломка
Поле чудес 2010 007470696 Логіка	Клон 3D 007470695 3D Шутер	Світлогіка 007470693 Головоломка
3D СпецНаз операція "Артика" 007470272 3D Шутер	Contr Terrorism 3D 007470146 3D Шутер	Alien Shooter 3D 007470604 3D Шутер
Дол Лайнс 007470710 Логіка	Снарби Хеттві 007470691 Логіка	Твої права 007470692 Логіка
Дикими Два Черевича 007470648 Пригоди	Танчик-Х 007470682 Стрілялка	Гровікс 007470689 Стратегія
Елемент 007470647 Головоломка на розгадка	Race Driver: GRID 007470438 Гонки	Відродження цивілізації 2 007470623 Стратегія
Ліквідатор ЧаЕС 2 00747643 Стрілялка	Відьмак. Кришаний Слід 007470133 Фентезі. Пригоди	Роздязни Червоно Шапочку 007470516 Головоломка на розгадка
Сочі-2034 007470679 Еротика	Секс на пляжі 007470566 Нюс	Тантра 0074789 Секс симулятор
Сочі - 2034 007470679 Еротика	Секс на пляжі 007470566 Нюс	Тантра 0074789 Секс симулятор
Секс-Дурень: Гарячі студентки! 007470673 Секс-гра	Хентай-ксюніс 007470001 Секс-гра	Секс-Дурень: Гарячі студентки! 007470673 Секс-гра
Секс-Дурень: Гарячі студентки! 007470673 Секс-гра	Хентай-ксюніс 007470001 Секс-гра	Секс-Дурень: Гарячі студентки! 007470673 Секс-гра

SUPER PREMIUM

Рантовий удар
Як і в ком'ютерній версії, ти командуватимеш військами і диверсантами під час Другої Світової, Окремі бої, епістемі мис.

Відправ 007470703 на 1033

Аліса в Країні Чудес
Безумний Кривляс, Білий кролик, Чаширський кіт, безсмертний заць чашир у неймовірній пригоді.

Відправ 007470697 на 1033

Спектроби
Кішечковий монстр і захопник галактики це - спектроби. У розіграваній космічній грі ти будеш перемогти над протистом.

Відправ 007470702 на 1033

Будинки з примарами
Табі часок очинили сумні рабрити і габілоу! Проводи м'як через весь будинок за допомогою багнетів, ласті гармат.

Відправ 007470699 на 1033

БЕЗКОШТОВНА ГРА

Танчики Pro
Продовження легендарної гри про війну, можливість грати по інтернету та ще краща графіка!

Відправ 007470683 на 4567

Повний каталог еро-ігр

Відправ GM747 на номер 4567

ХІТ РОЗПРОДАЖ 5! ГРН

Відправ SMS 5900

для отримання гри з кодом на номер

Дістати сусіда 00747900205 Аркада	Брудний Джек: Дівчата по виклику 00747900313 Секс-гра	Брудний Джек: Секс Табір 00747900253 Секс-гра
Кіберпанк 00747900302 Екшн	Рональдіньо: Дівчата по виклику 00747900308 Аркада	Рональдіньо: Дівчата по виклику 00747900307 Аркада
Брудний Джек: Секс Табір 00747900253 Секс-гра	Брудний Джек: Секс Табір 00747900253 Секс-гра	Брудний Джек: Секс Табір 00747900253 Секс-гра

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

Java-ігри від 0,00 грн. до 1,90 грн.

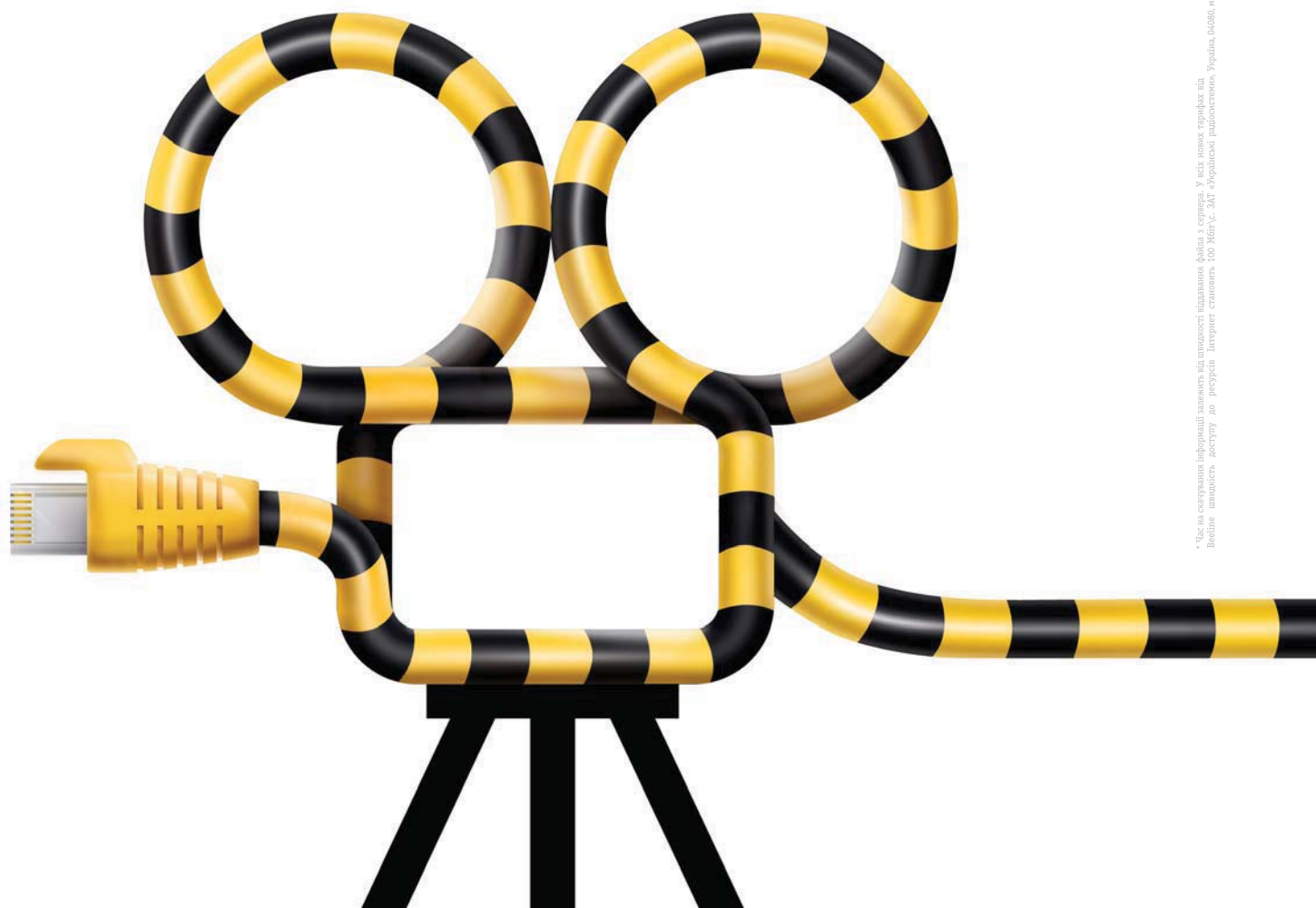
приколи, TV програма, реалітні, кліпи, фото, гороскоп, відео, листівки, анімації, теми

Відправ SMS з словом CYBER

на номер 7500 та поповниш на 2,5 грн

на номер 7900 та поповниш на 10,0 грн

УВАГА! Невірно, чи підміняти свій телефон? заходь з мобільного на INFO.HITON.MOB



* Після завантаження інформації завантажувачі швидкості завантажувачів Beeline в середньому у разі використання тарифних планів Beeline «Інтернет вдома» до ресурсів Інтернет становить 100 Мбіт/с. ЗAT «Українська радіотелекомунікаційна компанія» (Україна, 04080 м. Київ, вул. Туркоченська, 6).

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