мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

DVD

№6'2010

100 выпуск

В НОМЕРЕ:



Тест
15 топовых видеокарт



ASUS G51J

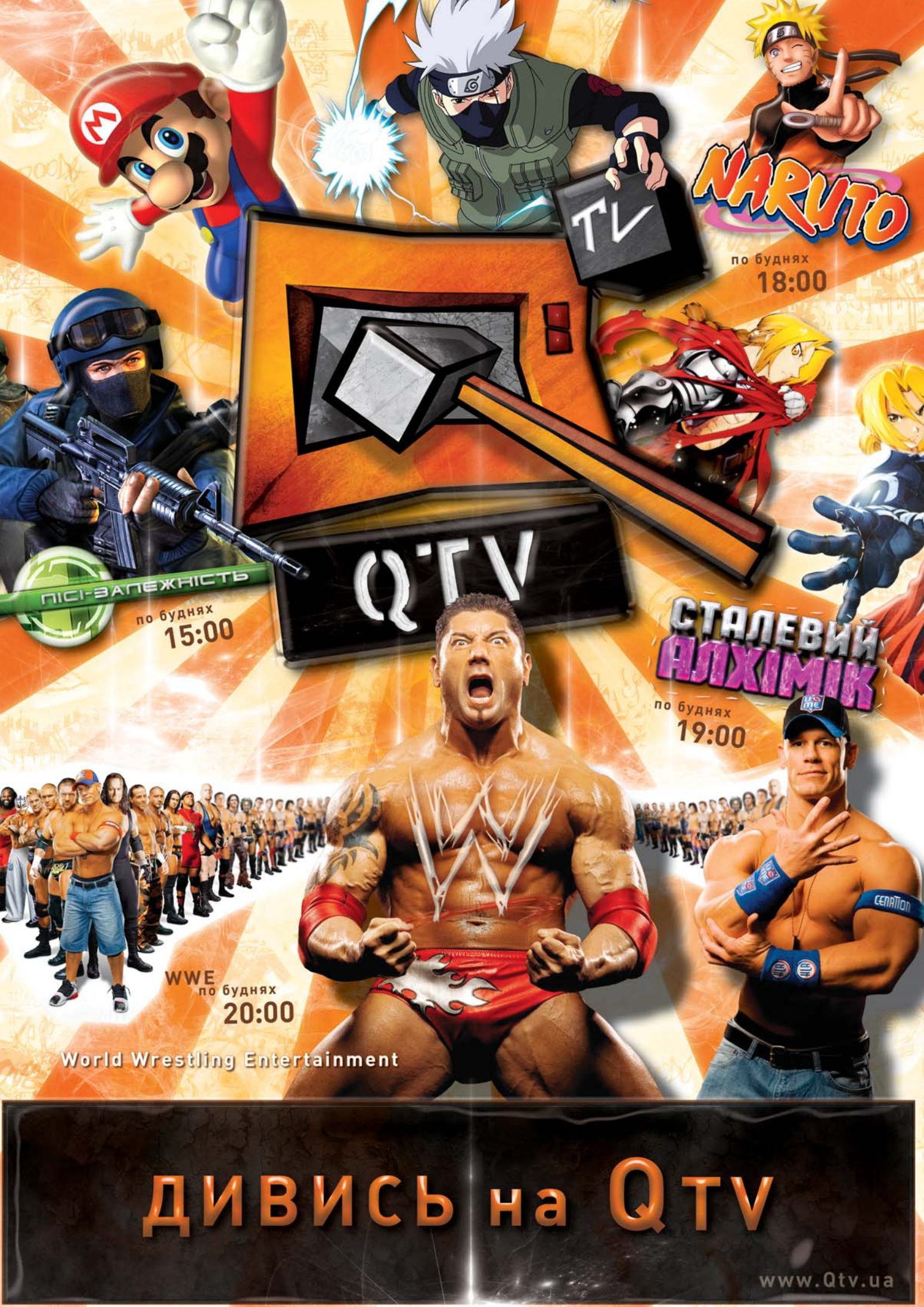


Saitek X65F

9 771609 900015

www.shpil.com

подписной индекс – 01727


NARUTO
по буднях
18:00
TV
QTV
ПІСЛЯЗАЛЕЖНІСТЬ
по буднях
15:00
СТАЛЕВИЙ АЛХІМІК
по буднях
19:00
WWE
по буднях
20:00
World Wrestling Entertainment
ДИВИСЬ на QTV
www.Qtv.ua

КОРОБКА РЕДУКТОРА

Да, это свершилось: мы дописали, доросли, дожили до этого памятного для каждого журнала момента – выхода сотого номера. Подумать только – сто выпусков. И каждый из них – это частичка игровой истории, частичка жизни авторов и редакции, работавшей над ним, отдавшей душу, сердце, печень, почки и прочий ливер в стремлении достигнуть этого момента. Сто номеров, девять лет. Те, кто начинал читать «Шпиль!» еще в детстве, идут в институты или уже покидают их стены, набравшись знаний. Для них компьютерные игры – это не только развлечение для детей, но и вполне привычный способ проведения досуга.

Соответственно, и отношение к различным игровым мероприятиям и комьюнити постепенно меняется. Все больше поднимается крупных компьютерных клубов, ориентированных на киберспорт, все больше организовывается турниров, все больше людей достигает успеха в реальной жизни, благодаря своим победам в виртуальных мирах. И это только начало: игры все полнее будут входить в нашу жизнь, а мы, в свою очередь, будем прилагать все свои усилия для их развития. Вы, наверное, заметили анонс всеукраинского чемпионата в последних номерах. И в этом месяце к нему стоит отнестись более внимательно, так как начало турнира не за горами, а значит, стоит периодически заглядывать к нам на сайт – а вдруг там появилась информация о регистрации команд. А пока чистите мышки, тренируйтесь с друзьями, оттачивайте мастерство командной игры – лето выдастся жарким, а призы стоят того, чтобы за них попотеть и постараться пробиться в финал.

Возвращаясь к теме сотого выпуска нашего журнала, мы все еще настойчиво ждем ваших поздравлений. Пока из присланного больше всего выделяется рэп-композиция, начитанная MC Мишей (жаль без музыкального сопровождения), и комикс нашего постоянного читателя и модератора форума Y@RK07. Но мы хотим больше, бОльше, ЕЩЕ БОЛЬШЕ ваших поздравлений ☺. А итоги, с розыгрышем десяти 3G-модемов Beeline среди приславших самые оригинальные поздравления, ждите в следующем номере.

За сим откланиваюсь.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА 3

MegaGame

GTA: Episodes from Liberty City. Угониво 6

To play or not to play

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction.
Глаз, да глаз, да глаз 10
The Whispered World. Вначале было слово 14
Lock On: Горячие скалы 2. Lock On'а матата 16
The Misadventures of P.B. Winterbottom. Через тернии к пирогам 20
Beat Hazard. Ты в ритме танца, тебе некуда деваться 22
Lead and Gold: Быстрые и мертвые. Мало и совсем меньше... 24
Rocket Knight. Вперед в прошлое 26
Sam&Max: The Devil's Playhouse (Season 3) Episode 1:
The Penal Zone. Приключения космических масштабов 27
Казуалки. 28

Ацтой

Hazen: The Dark Whispers. Атака клонов 30

InDus3

Игра на нервах. 36

Cell-O-fan

Молоко. Got a milk? 40
Робин Гуд 2. Нет good'а без hood'а 40

Железный бум

Не лезь в лес без GPS. 42
Razer Abyssus. Мыши разные нужны, мыши разные важны 45
ASUS G51J 3D. Прощай, моно 46
Тяжелая артиллерия. Сравнительный тест самых производительных игровых видеокарт 48
Saitek X65F. Нежность ревущего зверя 54

Клубничка

Mystery'а жизни 56
Arbalet Cup Europe II 57
ASUS Spring 2010 57

Columbia Brothers

Было, есть и будет. 58

Анимания

Исток: спасти будущее прошлым. 60

Vox Populi

Письма читателей. 62
Конкурсы. 63

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

«Шпиль!»
Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 6 (100), червень 2010 р.

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

Комерційний директор
О. Денисюк

Головний редактор
Д. Бондаренко

Літературний редактор
Р. Бондаренко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Начальник відділу збуту
І. Краснопольский

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

Ціна за домовленістю
Рукописи не рецензуються
і не повертаються.
Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.
Підписано до друку 21.05.2010.
Наклад 30 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ
ТОВ «Сети-Україна» у друкарні
ТОВ «Новий друк»
г. Київ, ул. Магнитогорська, 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
Интернет партнер www.vds64.com
(тел. 599-37-56)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

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

Тел./факс: (044) 592-89-89

E-mail: *info@shpil.com*

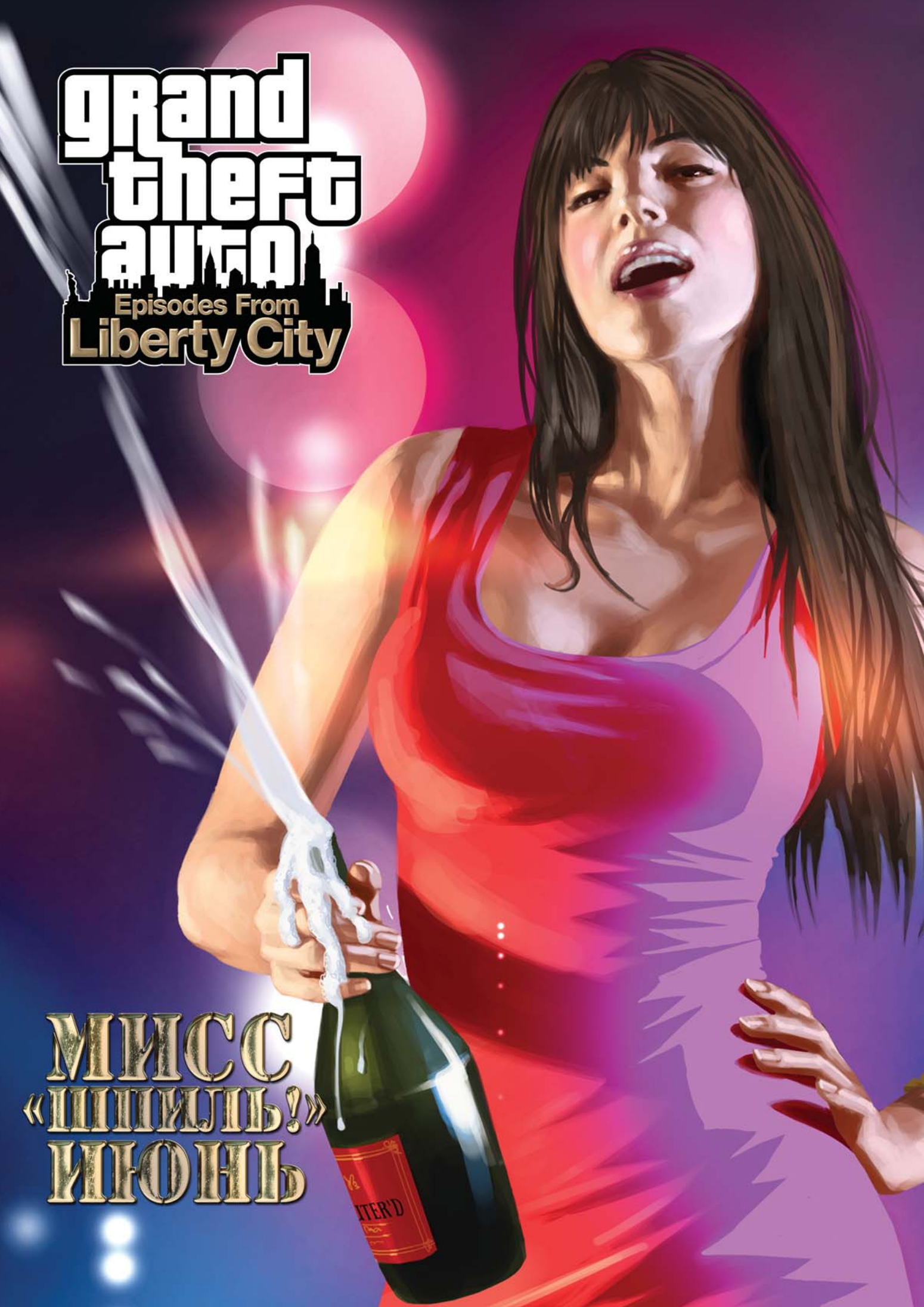
© ТОВ «Сети-Україна», 2010

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

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

Передплатний індекс – 23852

з DVD-диском – 01727


grand theft auto
Episodes From
Liberty City
МИСС
«ШПИЛЬ!»
ИЮНЬ

Между первой и второй – перерывчик небольшой

В тот момент, когда пишутся эти строки, до выхода второго дополнения к Mass Effect 2 остается еще около месяца. А вот тем, кто сейчас эти строки читает, ждать остается совсем-совсем немного, чтобы установить Overlord на свои компьютеры. Сделать это стоит ради пяти новых уровней с новыми приключениями и старыми сопартийцами. Происходить все это будет на одной и той же планете, а сразиться нам придется с искусственным интеллектом.



Все на Ибицу!

По осени не только цыплят считают, но и игрушки интересные. Так, например, осенью выйдет новая красивая многопользовательская гонка Test Drive Unlimited 2. О том, насколько она красива, можно судить уже по скриншотам, о том, насколько она хороша, можно будет узнать совсем скоро, совместив тест-драйв с путешествием на Ибицу – именно там будут разворачиваться события игры. Провести тестирование игры разработчики обещают летом – когда именно, правда, пока что остается загадкой.



Доверяй и проверяй

Все мы привыкли, что новая часть PES отличается от старой разве что «косметическими» улучшениями, поэтому новость о том, что разработчик собирается сделать в PES 2011 серьезную реформу воспринимается скорее иронически, чем с надеждой и верой в светлое будущее. Тем не менее, хочется верить, что улучшения таки будут, ведь их список впечатляет. Первое и главное – центральной идеей нового проекта станет свобода, игрок сам сможет определять силу и точность удара, получив полный контроль над виртуальным спортсменом. Второе, не менее главное: ИИ больше не будет отбирать инициативу из рук геймера, теперь за все свои действия придется отвечать сполна. Что ж, поверим и проверим?



Он пришел, и обещает вернуться



Хороших хорроров выходит не так мало, поэтому пропустить Alan Wake можно только в том случае, если совсем уж нет доступа к «волшебному ящику». Шесть пугающих глав, события которых разворачиваются между миром реальным и выдуманным, возможно, получат продолжение – разработчики говорят о том, что сценарий для второй части Alan Wake уже написан, и они уже знают, куда и как будет идти сюжетная линия приключения. Правда, пока что вероятность выхода не очень высока: представитель разработчика, Оскари Хаккинен, подчеркнул, что она напрямую зависит от коммерческого успеха оригинальной игры.



Колобок, да не тот



Угадайте, какой игровой персонаж известен более всех прочих? Какой из них прожил уже три десятка лет? Нет, это не Дюк Нюкем, и даже не Лара Крофт – оная пока что не настолько состарилась. Речь идет о Пакмэне – именно его день рождения мы отмечаем в конце весны, отвлекаясь даже от празднования собственного юбилея. Круглому герою – круглая дата, гип-гип ура и кампай, как говорится.

Смена подросла

Времена идут, мир меняется, а вместе с ним меняются и технические характеристики устройств. Много-много лет назад Quake III Arena считался требовательной игрой, а теперь его можно запустить даже на телефоне. Это подтвердил эксперимент с запуском игры на смартфоне Google Nexus One – она не только «пошла», но и сделала это весьма резво. Жаль только, что клавиатур у телефонов пока что нет подходящих.



Летят перелетные птицы

Разработчики игр серий Tom Clancy's все еще продолжают вдохновляться книгами этого известного автора и делают это вполне успешно – как для своего кармана, так и для игроков. В прошлом году фанаты авиасимуляторов наслаждались достаточно качественным Tom Clancy's H.A.W.X., в этом (осенью) – они получат добавку под тем же названием, только с циферкой «два». Что ж, очень ждем, пусть даже Ubisoft пока что не очень щедра на информацию о проекте.



Хорошая болезнь – амнезия

Авторы «Пенумбры» к осени тоже подготовили для нас приятный сюрприз, который дойдет до игроков осенью. В роли приятной теперь уже ожиданности выступает «Амнезия. Призрак прошлого» (Amnesia: The Dark Descent) – новый психологический триллер, действие которого будет разворачиваться в мрачном замке, хранящем множество ужасных и не очень секретов. Разработчики обещают классный сюжет и атмосферистость. И знаете, после «Пенумбры» мы склонны им верить.



Метроновости



Выход новой игры – событие для всех, выход аддона или дополнения к какой-либо игре – праздник для избранных. На сей раз грузовик с пряниками перевернулся в «Метро», именно для этой игры разработчики выпустили полезности под названием Ranger Pack.

В пак вошло два вида оружия (тяжелый автоматический дробовик и автомат Мельника), новые достижения и хард-режим, который придется по душе самым «завзятым» фанатам своего дела.

Гости на пороге



Alpha Protocol, о которой пару номеров назад мы писали превью и делились тем, как мы ее ждем, наконец-то ушла на золото. Это значит, что в самое ближайшее время мы получим возможность познакомиться с Майклом, способным не только на дипломатию, но и на рискованные действия, благо, игра выходит одновременно на всех платформах – ПК, PlayStation 3 и Xbox 360.

Короли онлайна



Ни для кого не секрет, что в России в мае прошла выставка КРИ, но не все знают, что на ней была, помимо всего прочего, представлена новая MMOPG King's Bounty Online. Впрочем, ролевой игру можно назвать условно, так как в ней обещает быть сильна стратегическая составляющая. Однако, все подробности можно будет узнать только на «ИгроМире 2010». Вполне возможно, что именно тогда и будут названы точные сроки выхода игры, которые пока что обозначены как 2011 год.

Однажды в Риме

О том, что «Ассассин» получит продолжение в виде третьей части, мы уже давно знали, а теперь вот знаем еще и название и некоторые подробности и, естественно, спешим ими поделиться с нашими читателями.

Игра под названием Assassin's Creed: Brotherhood займет около 15 игровых часов, на протяжении которых нам придется в роли Эцио при помощи Леонардо Да Винчи, Катерины Сфорци (графиня Флори) и Никколо Макиавелли уничтожать тамплиеров в Риме. Все это будет дополнено классически мультиплеером и кооперативом. Первый будет богат на различные режимы и разнообразные классы героев, оба – на выбор оружия и акробатические трюки, привычные для игр серии.



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
“КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ”
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

БМС консалтинг

POCKETBOOK GLOBAL

KASPERSKY lab

Windows MultiPoint Mouse SDK

24 телеканал новин

APC by Schneider Electric

МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.О. ЛЕБЕДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

05.07.2010 - 10.07.2010

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

http://kpi-open.org

KPI-OPEN ’10

П’ЯТА МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА СТУДЕНТСЬКА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ ІМ. С.О. ЛЕБЕДЄВА ТА В.М. ГЛУШКОВА

Wnet http://wnet.ua

інтернет підтримка

ПРИЗОВИЙ ФОНД

БМС консалтинг — авторизовані курси та права складати сертифікаційні іспити

POCKETBOOK GLOBAL — 12 електронних книг PocketBook 360

KASPERSKY lab — 24 пакети KASPERSKY CRYSTAL

APC by Schneider Electric — 16 джерел безперервного живлення BackUps RS550

СМАРТФОНИ ВІД Windows MultiPoint Mouse SDK

ВПЕРШЕ В ІСТОРІЇ KPI-OPEN !!!
КОНКУРСИ З ПРИКЛАДНОГО ПРОГРАМУВАННЯ

РОЗРОБИ ВДОМА НАЙКРАЩИЙ ПРОГРАМНИЙ ПРОДУКТ,
ЗАВАНТАЖ НА САЙТІ ДО ВКАЗАНИХ ДАТ,
ОТРИМАЙ ПРИЗ ВІД КОМПАНІЙ

БМС консалтинг

POCKETBOOK GLOBAL

Windows MultiPoint Mouse SDK

http://kpi-open.org/partnerstasks/







.com vanopl development group



УГОНИВО

Жанр:
sand-box
www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

Разработчик:
Rockstar North
www.rockstarnorth.com

Издатель:
Rockstar Games
www.rockstargames.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 512Мб
17 Гб на жестком диске



PC | PS3 | X360

Эпизод первый: Крытая угроза

Представь себе, дорогой читатель, какая страшная хтоническая несправедливость была исправлена волею богов Хаоса! Изначально статью о дополнениях к GTA4 должен был писать мой дорогой друг Мишаня ибн Фоксиган, несмотря на то, что в редакции я самый большой (у меня такое же красочное пузо, как и у Рокко Сиффреди) фанат серии Grand Theft Auto. Но по счастливой случайности река судьбы потекла по ортодоксально истинному руслу, и в моих дрожащих ручонках оказался диск Episodes from Liberty City, а в графоманском мозгу обнаружилось стопицот миллиардов слов, чтобы описать свежую игровую поделку. Просто незадолго до срока сдачи статьи Fox скончался при странных и загадочных обстоятельствах, связанных с задавливанием насмерть Большим Красным Трактором. Возбуждено уголовное дело, но касательно загадочной смерти Фокса на данный момент у милиции нет ни малейшей зацепки, версии или совести. Кстати, для Liberty City такая ситуация – традиция, ибо стараниями трех главных героев GTA4 и аддонов более половины населения отправилось в увлекательную экскурсию в местный морг.

Эпизод второй: Атака аддонов

Episodes from Liberty City являют собой два полновесных эксклюзивных аддона к GTA4 для X360, которые сперва были твердо обещаны лишь пользователям шайтан-коробки, но спустя полгодика – о, как удивительно! – перекочевали на PS3 и писишники. Стоит отметить, что прохождение обеих дополнительных кампаний займет около 30-40 часов. Причем эта цифра может быть гораздо больше, если игрок будет не только скрупулезно следовать сюжетным рельсам, но и выполнять всякие второстепенные задания и просто страдать фигней на улицах города, что есть самый сок. Эксперты утверждают, а мы им верим, особенно по средам, что оригинальная четвертая часть серии была всего на 20-30% длиннее «Эпизодов», так что, как видишь, дополнение получилось ничего себе так.

Эпизод третий: Месть психов

«Эпизоды» состоят из двух частей: сурового байкерского хард-рок-трешака The Lost and Damned и грязно-гламурного синдикатного The Ballad of Gay Tony. Обе хороши по своему, но нам, добрым милым маньякам, куда ближе по духу байки из склепа о Джонни «Еврее» Клебице, вице-президенте мотобанды The Lost, состоящей из крайне потерянных человеков. Джонни-бой, которого мы, кстати, пару раз встречали в оригинальной части, наверное, один из самых сложных персонажей за всю историю GTA: очень многие игроки его невзлюбили за местами алогичное поведение и внешность особо опасного рецидивиста. Впрочем, на самом деле он является одним из наиболее интересных протагонистов и эдаким настоящим представителем той ураганной огнестрельной свободы, за которую мы так любим «Великого Автовора». Джонни за словом в карман не полезет, да и обрез, если что, держит там же. И, черт возьми, как это круто – катить по шоссе на железном коне, когда в колонках колбасит олдскульный хэви-мэтал по радио «Либерти Рок», а за спиной – верная конница! (Foxygun читая в аду эти близкие его байкерскому сердцу строчки обязательно пустит по мужской скупой щеке мужскую скупую слезу, так что, пользуясь случаем, хочу передать ему привет). На фоне такой суровой, словно удар ломом по башке, и мужицко-романтической истории, повесть о Луисе Лопезе, друге-телохранителе Тони «Гая» Принса, выглядит как детская сказка на

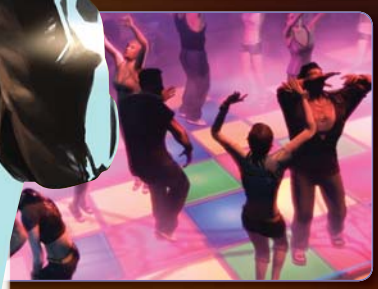














ночь, но тоже уплетается вполне аппетитно. Вместо грязных байкеров и суровых перестрелок тут тонны гламура, танцы, купание в шампанском и, опять-таки, суровые перестрелки. Ведь, на самом деле, несмотря на непохожесть двух повествований и их главных героев, общий смысл всегда сводится к одному: поедь туда-то и убей там всех, а тех, кто выживет – задави. Разумеется, процесс выглядит интересно, до боли кинематографично и проходится все это чертовски приятно.

Да, хотелось бы вернуться в шкуру нашего старого знакомого Нико Беллика, но его история уже рассказана. Зато его, и многих других персонажей из оригинальной части, можно будет повидать во время прохождения миссий и за Джонни, и за Луиса. Причем на некоторых из них даже дают главгерам поработать, заодно позволив взглянуть на некоторые события GTA4 с другой стороны и узнать несколько ответов на интересующие вопросы. Новые персонажи тоже не подкачали – это добрая традиция Rockstar – в «Эпизодах» полно всяких свежих психов, задания которых и общение с которыми приносят уйму удовольствия. Взять, например, Томаса Стаббса Третьего – пафосного политика, принимающего гостей в чем мать родила и трясущего этим самым перед камерой. Именно из-за таких моментов в «Эпизоды» очень сложно играть, потому что из-под стола и скрючившись от смеха сложно попадать по правильным клавишам.

Эпизод четвертый: Новая одежда?

Человека, как известно, встречают по одежде, и, если дело происходит на Троещине, а одежда впечатляющая – встречают хорошо. Визуализация «Эпизодов» на первый взгляд ничуть не улучшилась, многие текстурные глюки не поправили, а движок толком не дооптимизировали. Но если присмотреться повнимательнее, сразу становится ясно: действительно, ну ничего не изменилось. Ни графика, ни город (даже спрятанное по подворотням оружие на своих местах!). И это есть замечательно, потому что графика прекрасна, а город великолепен. Да, хотелось бы, конечно, больше оптимизации, но Rockstar, как известно, далеко не трудоголики.

Зато есть и другие новшества, кроме двух полноценных кампаний и толпы уникальных и колоритных персонажей, сочного сюжета и ярких событий. Во-первых, оружия прибавилось на дюжину, хотя и до этого арсенал был внушающий. Во-вторых, игрушка обзавелась новыми мини-играми вроде армрестлинга или танцев, которые, по большому счету, никому не нужны, но наличие возможности повалять дурака все-таки радует. А люди с предпринимательской жилкой невероятно порадуются возможности от лица Луиса порулить клубом. В-третьих, поменялась музыка на радиостанциях. Некоторые из них почили в бозе, им на смену пришли другие, но все равно – меломан любого цвета кожи, вероисповедания и

















размера носа найдет себе здесь музыку по духу. Огорчило, что с «Владивосток-ФМ» пропала наша национальная гордость, Руслана. Видимо, ее менеджеры сказали, что больше не хотят за возможность Руси быть ди-джеем радио в крутой игре целовать пальцы ног парням из Rockstar. Вместо нее теперь какой-то дядька, который постоянно спрашивает «Где, блин, этот Владивосток? Я думал, это где-то в Америке!», да и музыку он ставит европейскую, и ни одной композиции на знакомом русском языке, увы, нам услышать больше не суждено. Зато Игги Поп все еще зажигает на «Либерти Рок», и это прекрасно. В-четвертых, игра плохо оптимизирована на писишник. Я бы даже сказал, что совсем не оптимизирована. В The Lost and Damned, к примеру, сильно упрощена физика столкновений на мотоцикле, и это хорошо, так как теперь главный герой не совершает сочный кульбит и полет на сотню метров с железного коня, если игрок вдруг случайно чихнул. В то же время, управление стало деревяннее, и к нему еще предстоит привыкнуть. А контроль над пешими главными героями явно делался с лютой, бешеной ненавистью к игрокам, что портило бы всю малину, если бы не пониженная сложность. Во время миссий преследования на транспорте, противника порою быстрее обогнать пешком. И, если не стоять столбом посреди перестрелок, можно вообще почти не пострадать от увеличения свинца в организме. Это раздражает, но только порою и незначительно, совершенно не мешая получать удовольствие от кровавой гебни на экране. И все-таки есть миссии, которые придется перепроходить по несколько раз, правда, теперь, завалив задание и получив смску с предложением переиграть миссию, мы начинаем не с самого начала, а уже с чекпоинта в разгаре событий. В-пятых-и-самых-главных, гонки на мотоциклах в TLAD в стиле древнего вундершедевра Road Rash. Конкурентов здесь можно и нужно угощать вкусной битой по лицу на большой скорости.

Эпизод пятый: Мозг наносит ответный удар

На самом деле, оружие не убивает людей. Дырки размером в три четверти дюйма, проделанные в башке, убивают людей. На самом деле, кокаин – это не наркотик. Пороховая гарь – вот это наркотик. На самом деле, бензин – это не горючее. Бензин – это только твоя кровь. И пока в твоих руках автомат, а у твоей тачки целы все шины, да мотор исправно гудит – ты бог этих улиц. И тем, кто встанет на твоем пути, огонь да сера с небес и все муки ада покажутся благословлением… по сравнению с твоим гневом. О, славный Либерти-Сити, славный город свободы… Свободы убивать, давить, стрелять… Воруй! Убивай! Р-р-р-р! Мяу! o_O

Эпизод шестой: Возвращения короля

Что еще тут можно сказать? Это ведь GTA – игра, где дистанции измеряются числом выстрелянных гильз. Она все еще роскошно сморится в аддонах и предлагает сразу два вкусных, длительных и адреналиновых повествования. Недочеты совсем не мешают получать наслаждение от процесса… хотя все-таки один минус серьезно злит: отсутствие в автопарке Больших Красных Тракторов. А я ведь уже шесть лет пишу разработчикам и прошу их включить данного зверя в игру… Эх…

А в целом, девелоперы идеально сочетали нововведения и старооставленное, чтобы не превратить проект в ересь, но и не прослыть снобами. Как сказал бы Джонни Клебитц, железный конь бороды не испортит. В общем, я надеюсь, недешевый читатель, эти строки ты дочитываешь по пути в магазин за Episodes from Liberty City. Только помни фольклор Либерти-Сити: плохая примета – ехать ночью… в лес… в багажнике.

Khaj-Tosin на розовом мопеде

P.S. При написании статьи, а также в процессе ее подготовки, ни один Фоксиган не пострадал.

в кино с 3 июня

ПРИНЦ ПЕРСІЇ
ПІСКИ ЧАСУ

Конкурс

Как и было обещано, публикуем имена победителей конкурса:

Рюкзак

Анна Барановская, г. Киев

Кепка (5)

Владислав Мастеров, г. Одесса
Владимир Кудрявцев, г. Хмельницкий
Попков Игорь Игоревич, г. Львов
Дима, г. Киев
Мехедова Наталия, г. Алчевск

Футболка (10)

Виталий Шевчик, г. Львов
Терещенко Антон Вячеславович, г. Киев
Заворотний Алексей, г.Днепропетровск
Овод Андрей, г. Луганск
Прилуцкий Олег, г. Казатин
Марик Петр Евгеньевич, г. Одесса
Владимир Кудрявцев, г. Хмельницкий
Головко Руслан Джаббарович, пгт Сахновщина
Двуличанский Григорий, г. Житомир
Валентин Клепач, г. Ромны (Сумская область)



©DISNEY ENTERPRISES, INC.





TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

ГЛАЗ, ДА ГЛАЗ, ДА ГЛАЗ

PC | X360

Жанр:
шутер с элементами стэлса
www.splintercell.us.ubi.com/conviction

Разработчик:
Ubisoft Montreal
www.ubi.ca

Издатель:
Ubisoft
www.ubi.com

Системные требования:
Процессор: 1,6 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб
10 Гб на жестком диске





Без пруда не выловишь рыбку и с трудом

Знаешь, дорогой и любимый читатель, почему пистолет круче девушки? Потому что на него можно поставить глушитель. Да и, на самом деле, стрелять из девушки по плохим ребятам – довольно сложное занятие, даже при наличии глушителя. А стрелять придется очень много, ибо ветеран Рыбнадзора, старичок Сэм Фишер (в простонародье – Сеня Рыбак), вернулся и с твоей помощью нагнет несколько миллиардов негодяев, накормит их свинцом, сломает шеи, спрыгнет сверху, побьет, взорвет и совершит много актов человеколюбия в таком духе.

Особенности национальной рыбалки

Сделать какую-нибудь действительно классную вещь, будь то музыкальный альбом, фильм или компьютерная игра – задача довольно непростая. Однако, еще сложнее сделать к этой классной вещице продолжение. А потом еще продолжение. И еще, и еще. Поставишь производство на конвейер, побрезгуешь инновациями – обвинят в клепании бездушных клонов великого предка. Сделаешь больше, круче – можешь не заметить, как перейдешь черту между обновлением старого и созданием уже в корне нового продукта. А потребитель громко пукнет от негодования – мол, из великой иконы прошлого сделали непонятно что, дорисовав ей розовые крылья и рог на лбу. Заметно, что ребята из Ubisoft думали так же, поэтому и клепали вот уже пятую по счету часть Splinter Cell более четырех лет, филигранно оттачивая свою поделку. Не будем тянуть кота за резину в долгий ящик, а скажем сразу и прямо: новая часть «Сплинтера» похожа на ортодоксальных предков не больше, чем чизбургер походит на салат «оливье». Но не спеши, фанат, умываться слезами и собирать деньги на билет в Монреаль, чтобы достать легкие сотрудников Ubisoft через задницу. Ведь то, что чизбургер и «оливье» не похожи, не означает, что какой-то из этих видов еды невкусный. Они разные. И… это хорошо. Наверное.

Рыбак рыбака...

Дорогой друг, если ты кипел от злости, желая распять Ubisoft, за то, что они в SC: Double Agent отошли от устоявшихся стандартов и значительно урезали стэлс-составляющую серии, то Conviction с легкостью одарит наиболее впечатлительных парочкой инфарктов и страшной диареей. Дело в том, что в пятой части серии гейма перекочевала в стан экшена с элементами стэлса. Ключевое словосочетание здесь – элементы стэлса, так как иногда складывается такое впечатление, что, если бы в игре был шестиствольный пулемет, прятаться вообще не нужно было бы. Хотя и без него ныкаться в тени и бояться света как бубонной чумы не приходится. Новый «Сплинтер» постановкой уровней и действа напоминает обычные шутеры – нужно пройти из точки А в точку Б (в первых трех частях нужно было выполнить задание и свалить, а в четвертой – эдакая разновидность сэнд-бокса), попутно всех убив и выполнив необходимые задания. Многие миссии проходятся либо днем, либо на ярком свету, и тень встречается совсем редко. Канули в лету возможности проникать в помещения с разных сторон – несмотря на пару моментов с наличием выбора траектории инфильтрации во вражеские стены, львиную долю времени наш герой идет, словно по рельсам, зачищая одну комнату за другой. Это не портит впечатление от игрового процесса, но это уже совсем не Splinter Cell. Места повыше, на которые можно вскарабкаться и рухнуть на противника с приветом, тоже встречаются довольно редко, зато полно всяких свисающих с потолка тяжелых штук, которые можно обрушить на негодяев. Впрочем, всякие трубы и стеллажи, с которых можно тихонько вешать хедшоты или скакать на головы, здесь присутствуют скорее для разнообразия, потому что лобовая атака ничуть не менее эффективна. Впрочем, стоит отдать разработчикам должное – выбежать с автоматом наперевес и перестрелять всех нафиг не получится никак. Враг палит метко, а всего три-четыре пули обеспечат игроку радость перепрохождения уровня в связи с обнаружением Сэма самую малость мертвым. К тому же, компьютерные противники не ведут себя как идиоты – в случае появления игрока, они разбегаются, прячутся за укрытиями, ведут оттуда огонь и спешат свалить в безопасное место, если в них пульнуть гранатой. В других случаях они не спешат покидать убежища, чтобы найти Фишера или пулю в голову, хотя иногда







весьма успешно преследуют, заходя с тылов и с разных сторон, действуя сообща и не давая игроку во время боя пить чаек или подстригать ногти на ногах. Также можно совсем не беспокоиться о шуме – лишь один из 11 уровней игры ставит перед игроком задачу не поднять тревогу. На остальных же можно безнаказанно кидаться гранатами, стрелять, громко топать и ругаться матом. В целом, большинство боев сводятся к следующей схеме: подкрасться к помещению с неприятелями, постараться тихонько снять одного-двух, отступить. Если пойдут следом – встретить с распростертыми объятьями. Если останутся внутри, осыпая Сэма словами любви и дружбы, – продолжать снимать по одному, желательно не подставляясь под пули.

На любой ваш вопрос дадим мы ответ – у нас есть пулемет, а у вас его нет!

Убивать противников помогает как обмундирование, так и легкая в постижении система укрытий – подбежал к ведру, нажал правую кнопку мыши и, знай себе, высовывайся из-за преграды да радуй негодяев дырками в головах. Веселье будет продолжаться, пока главного героя не обойдут или не закидают гранатами. Все потому, что если прыгнуть за укрытие довольно просто, то покинуть его, спасаясь, скажем, от гранаты – задание не из легких. Или если враг подло подберется вплотную: пока повернешься и встанешь, успеешь умереть раз десять, так что ухо нужно держать востро. Появилась новая интересная фишка, облегчающая процедуру пацификации – система казней. Завалив какого-нибудь подонка в ближнем бою, мы получаем право один раз казнить нескольких его товарищей – максимальное количество зависит от оружия. Процесс выглядит следующим образом: целимся, желательно из укрытия, в неприятелей, отмечаем их специальной кнопкой, потом выбегаем на середину комнаты, нажимаем нужную клавишу, и Сеня автоматически и довольно кинематографично вешает отмеченным неудачникам сочные хэдшоты. Довольно весело и порою жизненно необходимо. Арсенал довольно обширный, но стоящих стволов – раз, два и обчелся, да и есть у них один недостаток. С собой можно носить: а) пистолет с бесконечными патронами, б) автомат или дробовик, в) набор гранат. Пистолет есть наше главное оружие, так как если затеять бурную перестрелку, например, пользуясь калашем – патроны закончатся раньше, чем первая десятка противников. С одной стороны, не беда, ведь можно, так сказать, пошарить по карманам покойников – прособирать оброненные ими стволы. Однако, лично я, например, предпочитаю пушки с глушителями, которые обычно противники не носят с собой. Так что основным орудием труда становится пистолет, а автомат хранится на крайние случаи. Гранат с собой главный герой таскает кучу разновидностей, но по три штуки (в конце игры по четыре). Тут стандартные гренки, светошумовые, очень полезная взрывчатка с дистанционным управлением, названая с какого-то перепугу «миной». Есть необычайно интересная штуковина – бомба с камерой. Ее можно повесить куда угодно, отползти в укромное место, включить мониторчик и наблюдать за происходящим. Подошел противник – нажимаем кнопочку – полетел противник. Для пущей радости взрывчатка может играть какой-то дурацкий гимн – с целью заманить неприятеля поближе, но в 90% случаев глупый неприятель мелодию либо упорно игнорирует, либо с неподдельным интересом вопрошает «Это что еще за хрень?», но ближе мудро не подходит. Два оставшихся вида взрывчатки – ЭМП-граната и ЭМП-негграната – одинаково бесполезная хрень, отличающаяся только тем, что одну можно бросать, а другая жахает в руках главного героя. Они на время отключают поблизости свет и на пару секунд шокируют противника. Беда в том, что толку от темноты все равно немного (если только не нужно срочно удрать очень далеко, что бывает крайне редко), а времени действия шока зачастую не хватает, чтобы в захламленном помещении убить хоть кого-то одного. Важно помнить, что все оружие можно апгрейдить на очки, заработанные выполнением отдельных достижений вроде «Сделай дырку в голове врага, не насторожив его коллег».







Ну и гад же ты!

К сожалению, остальные немногочисленные гаджеты бесполезны – возможность засовывать камеру под двери, чтобы узнать обстановку, очень крута, но практика демонстрирует, что открытие этой самой двери ногой, выстрел в голову первому встречному и позорное отступление за ближайшие коробки в разы эффективнее. Прибор ночного виденья в теории невероятно охренен – он показывает противников сквозь стены, подсвечивает предметы, которые можно обрушить на них и оружие. На деле же, стоя на месте, трудно разглядеть что-то вокруг, кроме ярко подсвеченных силуэтов врагов, а стоит начать идти















Графика:	11
Геймплей:	9
Звук:	11
Управление:	8
Сюжет:	9
ОЦЕНКА	**10**

с включенным прибором – начинается такая визуальная каша, что глаза лопаются. От него есть толк только в двух моментах игры, когда нужно пройти мимо лазерных лучей, активирующих страшный самонаводящийся пулемет. Ни разу не радует и способность использовать врагов в качестве живого щита: конечно, известно, что за спиной товарища нам не страшны никакие пули, но по факту проще играть в Quake с помощью логарифмической линейки или всех перестрелять из-за укрытия. Еще огорчило, что нельзя уничтожить все источники света. Многие можно, а некоторые почему-то нет: стоит перед тобой лампа, а выстрелить в нее нельзя. Как-то глупо, право слово. Хотя со временем просто перестаешь стрелять по фонарям – в темноте лишь немного проще убивать, а времени на организацию потемков уходит довольно много. Отдельного упоминания заслуживает система допроса, или, грубо говоря, пытки. Выглядит все довольно сурово и больно – теперь Сэм Фишер еще больше похож на героя «24», Джека Бауэра. Не очень вдохновляет лишь то, что пытать за игру позволено лишь десяток человек, и для этой процедуры нужно всего несколько раз нажать одну и ту же кнопку. Никакой возможности дать разгуляться фантазии.

Атмосферные проявления

Подведя педантичный технический итог, можно немного расслабиться и высказать мысли о субъективных ощущениях. Лично мне своей атмосферой, сюжетом и отчасти игровым процессом Conviction напомнил первый Max Payne, хотя левел-дизайн явно ближе к Max Payne 2. Все выглядит довольно неплохо и органично: есть очень крутые локации, вроде завода «Белая Коробка» или офисных помещений Эшелона. Хотя, в целом, хотелось бы более мрачных видов и палитры, а то, понимаешь, едешь в мрачный мертвый Рекун-Сити, а попадаешь в сверкающий Вегас. Бесспорно, Вегас – это очень красиво, но Splinter Cell не должен быть таким жизнерадостным. В общем, игровой процесс, даже несмотря на свою непохожесть на первые части, вызывает определенно приятные ощущения, хотя ближе к концу малость утомляет. Есть действительно крутые моменты, и их много – например, проникновение штаб-квартиру Эшелона, сводящее скулы от кайфа и ностальгии по первым частям серии. Довольно интересное преследование убийцы, наведение камер с чувствительным микрофоном на гуляющих врагов, чей разговор нужно подслушать. Короткий момент бешеной, лютой ненависти Фишера ко всему живому, когда врубается неограниченный режим Казни. Флэшбек-миссия за Виктора в Ираке.

Отдельной похвалы заслуживает графика – она очень красива, и дизайнеры постарались на славу. Нововведение, когда текст задания отображается не в меню, а светится на различных предметах и стенах; также на них, словно фильм из проектора, показываются флэшбеки и некоторые видеовставки – это чудовищно стильно и добавляет вкусности. Даже менюшка, где каждый раздел перемещает нас по застывшей сцене перестрелки – смотрится необычно, круто и просто великолепно. Обрадовала и звуковая составляющая – как в виде отличного драйвового саундтрэка, так и в просто невротмненожной голосовой игре актеров.

Особо хотелось бы упомянуть мультиплеер и отдельную кооперативную компанию. Многопользовательский режим, по традиции, очень хорош, а кооп целиком и полностью построен на зубодробительном стэлсе старых частей, за что девелоперам огромное нечеловеческое спасибо.

Сплинтер сел, спринтер цел

В заключение мы скажем: пока наша мечта о том, что «Кривое зеркало» немного модифицируют до боев без правил бензопилами насмерть, еще не сбылась, можно развлечься Conviction. Он на добрых десять часов делает всех без исключения своими рабами. Сажает на иглу. Отменяет тысячелетия цивилизованного развития, привычку мыть руки перед едой и ноги перед сном и признает недействительной женевскую конвенцию. Он невероятно кинематографичен и красив – постоянно создается впечатление, словно ты впервые смотришь первый сезон сериала «24» – напряженно и шикарно. Да, это уже совсем не тот Splinter Cell, что был раньше. Но это эволюция, а не революция. Получилась действительно очень хорошая игра, в которую стоит поиграть всем, кроме наиболее верных поклонников «Сплинтера». И да, Conviction – не шедевр.

P.S.: В день написания этой статьи, 16 мая 2010 года, от рака желудка скончался Ронни Джеймс Дио – крестный отец хэви-металла, вокалист групп Black Sabbath и Dio. И, в конце концов, человек, придумавший металлическую козу \m/. Хорошего тебе погружения, великий Дио. Твоя музыка никогда не умрет.

Khaj Tosin и три зеленых глаза



КОНКУРС
ОТ СУПЕРКИНОТЕАТРА
IMAX®

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

5 ПОДАРОЧНЫХ СЕРТИФИКАТОВ!*
НА ФИЛЬМ «ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ»

I. Кто автор игры «Принц Персии»?
1. Джордан Махнер
2. Майк Ньюэлл
3. Трип Хопкинс

II. В каком году была выпущена игра «Принц Персии: Пески времени»?
1. 2002
2. 2003
3. 2004
4. 2005

III. Какая компания издала игру «Принц Персии: Пески времени»?
1. Ubisoft
2. Blizzard
3. Electronic Arts

IV. Главную женскую роль в фильме исполнила:
1. Линдсей Лохан
2. Джемма Артертон
4. Меган Фокс
5. Кристен Стюарт

V. Кинотеатр IMAX находится в ТРЦ:
1. Квадрат
2. Блокбастер
3. Глобус
4. Караван

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» №7 2010 года

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





Ускользающий мир

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

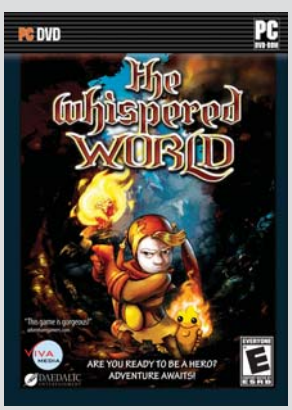
Жанр:
2D-adventure
www.the-whispered-world.de

Разработчик:
Daedalic Entertainment
www.daedalic.de

Издатель:
Viva Media
www.viva-media.com

Издатель:
1С-СофтКлаб/Snowball Studios
www.snowball.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц,
ОЗУ: 512 Мб
Видеокарта: 256 Мб
2,5 Гб на жестком диске



PC

Тоска о былом

Всем известно, что раньше был и воздух чище, и трава зеленее, а еще – что всегда можно найти, о чем поностальгировать. Старые геймеры, например, могут вспомнить, что раньше адвенчуры были совершенно другие. Страшные снаружи, но такие добрые внутри. В них вкладывали душу, мысли, мечты.

Пора бы уже привыкнуть, что все хорошее рано или поздно ставят на конвеер. Адвенчуры в массы! Вот только – что предпочитают эти самые массы? Известно, что. Что-нибудь достаточно легкое, чтобы случайно не перенапрячь мозг. Что-нибудь смешное (на уровне американских комедий). И, конечно же, 3D, потому что 2D – это буквально прошлый век. Ну и что, что страшно и криво? Не у каждого разработчика находится время на любовную прорисовку деталей. Куда уж там, когда конвеер запущен, и нужно быстро «стричь бабло», пока дано.

Ни слова о душе, которую якобы надо вкладывать в игру. Есть, конечно, еще инди-проекты, но часто в них вкладывают такую душу, которую стоит держать при себе, на крепкой привязи и в намордник. Тем более что назло старым ворчунам время от времени выходят игры, сравнимые с хитами прошлых лет: любовно прорисованные, тщательно продуманные, талантливо озвученные и, главное – с душой. The Whispered World – одна из этих немногих.

И целого мира мало…

Итак, вначале было слово. Оно было сказано шепотом, поэтому никто не может теперь точно сказать, что это было за слово. Во всяком случае, его хватило, чтобы создать этот мир. Мир, созданный словом, кажется хрупким, как сон бабочки, которой снится, что она – Чжуанцзы, которому снится, что он – грустный маленький клоун.

Это грустная сказка с печальным и неотвратимым концом. Именно так нам сообщают в самом начале. Кто бы мог подумать, что судьба целого мира окажется в руках ребенка, который сам не особо-то хочет жить.

Сэдвик – воплощение того, каким не должен быть настоящий герой. Возрастом мал, нравом труслив, неуклюж, обделен талантами, зато одарен дефектом речи, да еще и беспросветный меланхолик. Без определенного места жительства: откуда оно у странствующих циркачей? Его семья – старший брат Бэн, не питающий иллюзий по поводу скрытых талантов нашего героя, и дедуля, постоянно путающий внуков и творящий настоящие чудеса на кухне. В частности, в его арсенале такой шедевр кулинарного искусства, как нефтяной супчик.

Поскольку другого применения многочисленным талантам Сэдвика не нашлось, парня обрядили клоуном и приставили толпу смешить. Хотя, куда уж там смешить, когда твоя жизнь – тоска смертная. Все эти вечные странствия, репетиции, нелюбимая работа, которую невозможно сменить на что-то другое, ведь во всем остальном нужны талант или ловкость. Да и кто станет серьезно воспринимать клоуна? У Сэдвика одна отрада – верный друг Спот, большая гусеница. И именно этой парочке предстоит спасти мир от полного уничтожения.

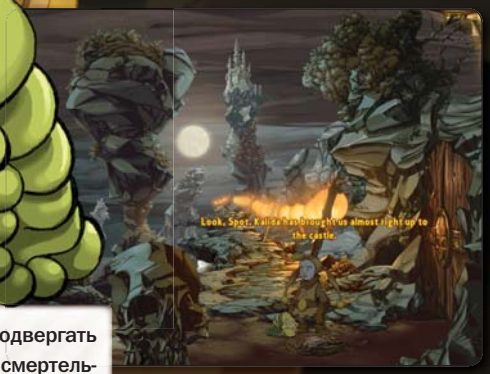
Вернее, нет, наоборот – уничтожить этот мир.

Прелести меланхолии

А ведь этого как раз и не хочется делать. Он ведь такой красивый, этот мир, пускай и слегка печальный. Можно даже











сказать – трогательный. То, что он «плоский», пожалуй, только пошло ему на пользу. Любовно прорисованные локации создают неповторимую атмосферу пронзительно-красивой сказки с грустной концовкой. А атмосферность за деньги не купишь.

Зато ее можно испортить посторонними и неправдоподобными звуками, но такого в «Ускользающем мире» не наблюдается: и музыка, и звуки гармонично вписываются в созданную картину мира. Тем более это не касается речи героя: он везде таков, каков есть – грустный, наивный, местами даже отчаянный и решительный. В этом тоже есть свое очарование. Под вашим руководством – не идеализированный герой, скорее, даже наоборот. Он не собирается вас учить жить, не собирается демонстрировать сверхъестественные способности и всюду тыкать своей избранностью. Зато этот парень буквально растет на ваших глазах. Его небольшие достижения вроде «сделал, практически не накосячив» вызывают радость и даже какую-то гордость. К тому же, некоторые идеи настолько глупы и безрассудны, что попробовать воплотить их в жизнь мог только ребенок. Как в старые добрые времена, у главного героя найдутся комментарии ко всем успешным и не очень потугам соединить самые разные вещи между собой. При чем не банальное «нет, не пойдет», а весьма интересные мысли, колкие шутки и жизненные примеры, из которых можно узнать интересные подробности из жизни парня, и даже в каком-то смысле начать понимать Сэдвика в его печали. Чего уж там, наш герой всегда готов высказать свою точку зрения по поводу всего, что попадает в его поле зрения, и порою это здорово помогает во время прохождения.

Если же со всей этой истории соскрести сказочный налет, то перед нами окажется отлично отрисованная двухмерная point&click адвенчура. Готовьтесь к пиксельхантингу (или подсвечивайте активные зоны при помощи пробела). В арсенале героя – три органа, которыми он взаимодействует с окружающей средой: глазами, руками и ртом. Правда, есть еще один способ – при помощи гусеницы. Да-да, в этой истории Спот принимает непосредственное участие. Ведь если Сэдвик не может похвастаться сверхъестественными способностями, то его зеленый напарник как раз их и приобретает по ходу игры. Для переключения между его возможностями (а вернее сказать, состояниями) отведен верхний правый угол экрана, где как будто «отгибается» страница сказки.

Для разрешения большинства задач, поставленных перед маленьким клоуном, понадобится обычная человеческая логика и внимание. Для всех остальных – смелый дух экспериментатора, который не боится комбинировать несовместимое и даже иногда в некотором смысле подвергать единственного друга смертельной опасности. Встречаются в небольших количествах и классические головоломки вроде пятнашек или часового механизма, но большинство из них настолько органично вписаны в сюжет, что придраться просто невозможно. Например, чтобы переубедить местного монаха, придется доказать ему, что его «неразрешимая» шахматная головоломка вполне может быть решена.

Еще одна приятная особенность игры – достаточно длинная история. Да, она разделена на «главы», но все они складываются в одну цельную картину длинного приключения от родного дома в пугающую неизвестность, к спасению мира. Или к уничтожению, если верить пророчествам и вещим снам.

Мысли, высказанные шепотом

А ведь несмотря на то, что The Whispered World старомоден, его очень многие ожидали. И ожидали не зря. Трогательная история без замашек на героизм, философию и модернистского выворота мозгов наизнанку. Несмотря на налет печали, она пронизана насквозь тонкой иронией и хорошим чувством юмора. Несмотря на всю двухмерность, радует глаз. Несмотря на всю сказочность, вызывает настоящие эмоции. Побольше бы таких игр.

Влад Эникеев

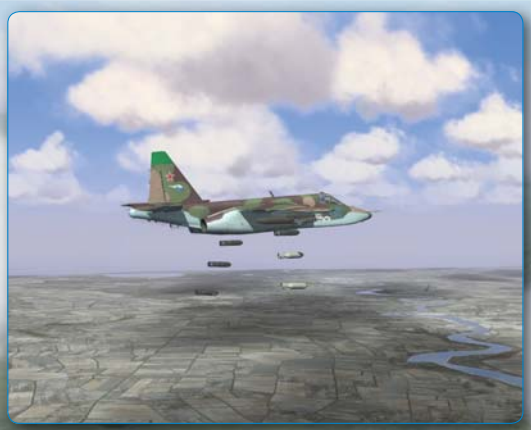
Графика:	12
Геймплей:	11
Звук:	11
Управление:	11
Сюжет:	12

ОЦЕНКА 11



LOCKON Flaming Cliffs 2 MODERN AIR COMBAT

LOCK ON'A MATATA





Жанр:
авиасимулятор, аддон
www.lockon.ru

Разработчик:
Eagle Dynamics
www.eagle.ru

Издатель:
Eagle Dynamics
www.eagle.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 2 Гб
Видео: 512 Мб

PC

Представьте себе, что прежде, чем пустить вас в мир шутера и дать хорошенько отстрелять пару взводов противника, игра заставит вас собрать и разобрать автомат, пистолет и пулемет, а также проведет краткий экскурс на тему «как руководить малым отрядом», заставит изучить географию и сдать на водительские права. Несколько неожиданно, но вполне оправданно, если бы перед нами был самый настоящий симулятор военного, командующего небольшим отрядом солдат. Не шутер, не экшен, даже не стратегия, а самый настоящий симулятор. Неожиданно, пугающе и способно отвадить от игры толпы фанатов.

А вот в мире авиасимуляторов такое решение, наоборот – привлекает внимание. Не толп, конечно, но настоящих фанатов полетов уж точно. Потому что это означает одно: перед нами настоящий симулятор, способный заменить собой тренировочную базу для пилотов. Мы много лет возносили хвальбы и молитвы разработчикам «Ил-2», но по сравнению с игрой, о которой пойдет речь сейчас, «Ил-2» ничто иное, как легкая в освоении аркада для младшего школьного возраста. Те, кто действительно любит небо в его виртуальном проявлении, радостно ухмыльнулись – они уже знают, что вышел новый аддон к Lock On, они уже предвкушают «Горячие скалы 2», а может, уже даже успели поиграть. Хотя, если честно, слово «поиграть» к этому симулятору подходит примерно так же, как… в общем, вообще не подходит никак. Да и описание самому игровому процессу придумать сложно. Это нечто, которое оценить можно далеко не с первого знакомства.

Летать в это самое нечто можно и нужно только с помощью по-настоящему хорошего джойстика. Если же вы до сих пор не обзавелись дорогостоящим геймпадом и довольствуетесь простым аналогом РУС за 20-30-50-100 долларов, можете смело выкинуть его в окно







и перехо-
дить на старую
добрую клавиатуру.
Потому что иначе вам просто не хватит кнопок, чтобы со всем этим управиться. Что правда, при игре с клавиатуры никто не даст вам гарантии, что пальцев хватит. По крайней мере, крепатура обеспечена – настолько сильная разминка предстоит для рук игрока.

Для мозга разминка предстоит еще большая, как минимум, для того, чтобы освоить взлет и посадку. Запомнить все сочетания клавиш, все индикаторы, все нюансы управления железной птицей далеко не так просто, как пытаются долгие годы показать нам аркадные летные симуляторы. Но если вы это осилите, то получите ни с чем не сравнимое удовольствие. Те, кто играл в первые части серии, это прекрасно знают.

Ладно, не буду томить описанием сложностей реалистичного управления, хотя именно это – вкупе с реалистичной же моделью физики и баллистики, выверенной едва ли не до десятитысячной доли грамма – выделяет Lock On на фоне остальных игр, а перейду к тому, чем «Lock On: Горячие скалы 2» отличается от предыдущих частей серии.

И если уж говорить о переменах, то в первую очередь стоит вспомнить самое важное, что есть в игре, помимо управления – физику и баллистику. Им разработчики уделяли много внимания и раньше, в новой же части все это доведено до совершенства (по крайней мере, мы так склонны считать вплоть до выхода очередной части Lock On, где разработчики могут все сделать еще более реалистично). Чем характеризуется это самое совершенство? Вот вам самые яркие из примеров: для всех артиллерийских систем в игре реализован расчет баллистики в соответствии с таблицами стрельбы и характеристиками боеприпасов, включая рассеивание; скорострельность всех артиллерийских систем приведена к реальным данным. Таких фактов можно привести еще несколько десятков, что еще раз доказывает – игру делали не фанаты, но профессионалы своего











Новые 3D модели наземной техники

1A3 Marder, LAV-25, Leclerc, Leopard 1A3, Leopard 2, M113, M1025, M1043, M1045, M1126, M1128, M1134, M1A2, M270, M2A2, MCV-80, АПА-5Д, АТЗ-10, АТЗМ-5, АЦП-6, БМД-1, БМП-1, БМП-2, БМП-3, БРДМ-2, БТР-80, БТР-РД, ГАЗ-66, ЗИЛ КУНГ, АПА-80, КАМАЗ, МТЛБ, БМ-21, 2С9, 2С1, 2С19, 2С3, М109, СКП-11, Т-55, Т-72, Т-80, УАЗ-469, УРАЛ-375, УРАЛ-375 КУНГ, УРАЛ-4320, УРАЛ-4320Т, РСП-7.

Новые 3D модели ПВО

Gepard 1A2, Avenger, Chaparrel, M6 Linebacker, Stinger, M163 Vulcan, ЗСУ-23-4, ЗУ-23, Игла-С, Оса, П-37, ПРВ-11, Стрела-1, Стрела-10, Тор, Тунгуска.

Новые 3D модели вертолетов

AH-1W, AH-64A, AH-64D, CH-47D, OH-58D, UH-1H, UH-60A, Ка-27ПЛ, Ка-50, Ми-24, Ми-28.

Новые 3D модели самолетов и БПЛА

Tornado IDS, Су-25, Як-40, MQ-1.

Новые 3D модели оружия

3М9М, 48Н6Е2, 5В55Р, 9М117, 9М14, 9М31, 9М311, 9М33, 9М330, 9М333, 9М38М1, 9М39, 9М55К, 9М22У, AGM-114, AGM-65D, AGM-65E, AGM-65K, AIM-120B, AIM-120C, AIM-9P, BGM-71D, FIM-92C, Hydra 70, M26, MIM-104, MIM-115, MIM-23B, MIM-72G, Zuni, С-13, С-8КОМ, С-8ОМ, С-8ОФП2, С-8ЦМ, Х-59М.





дела. Для таких же профессионалов, пусть и виртуальных.

Впрочем, на одной только физике, баллистике и реалистичности в современном игровом мире никуда не уедешь – пару десятков игроков вряд ли позволят хоть в какой-то степени окупить проект, а разработчикам, чтобы работать и дальше в таком же духе и с таким же энтузиазмом, надо есть. Много и качественно. Поэтому доработок в игре еще много и даже больше.

Так как с момента выхода прошлой части прошло целых пять лет, графика требовала нещадной доработки. Еще тогда, в первых «Горячих скалах», разработчики добавили множество наземных целей и улучшили ландшафт и проработку территории, сейчас же земля стала выглядеть еще лучше. В бреющем полете, когда автоматика женским голосом с надрывом в голосе сообщает, что надо бы набрать высоту, можно насладиться не только цветными клаптиками полей, но и деревьями, причем отдаленно, но таки похожими на настоящие, домиками, дорогами, наземной техникой. Если не поленитесь залезть в настройки и покопаться в них немного, можно не только выставить все на максимум, чтобы лицезреть наиболее приятную картину, но и добавить птиц – как некий момент приятной (или не очень, ибо это дополнительная опасность в небе) неожиданности среди облаков и вершин скал. Итог всего этого один: «Lock On: Горячие скалы 2» выглядит не как программа для тренировки летчиков, а как вполне современная игра с современной же графикой. Возможно, некоторые моменты в детализации и не дотягивают до топовых проектов,









в которых основное внимание уделено красоте игры, но испытывать неприятные эмоции из-за вида за виртуальным кокпитом геймеру точно не приходится. В еще большей степени это касается наблюдения за самолетами и вертолетами в воздухе при переключении режимов – иногда даже задумываешься, что перед тобой – игровые кадры или видеовставки.

К графическим красотам добавилось еще одно нововведение – возможность выбрать точку обзора в кабине. Мелочь, как говорится, а приятно. Причем очень и очень приятно. Особенно – на фоне остальных вкусностей.

К оным относится большой набор доступных территорий. В «Горячих скалах 2» присутствуют аэродромы России и Грузии, включая Минеральные Воды, Нальчик, Цхакая, Кутаиси, Кобулети, Батуми – вполне достаточно, чтобы не заскучать. Причем перемещаться по ним можно вполне свободно – никто не воздвигнет перед пилотом прозрачную стену, как это бывает в некоторых относительно серьезных летных симах. Ландшафт по-прежнему интересный – Кавказские горы никуда не пропали, а значит – один только бреющий полет чего стоит.

Что касается миссий, то, естественно, они тут совершенно новые, сложные и интересные. Есть и сетевой режим. Причем сами разработчики отмечают одну интересную для игроков особенность: на сервере реализована сетевая совместимость с игрой «Ка-50 Черная Акула». Тем самым, в едином виртуальном пространстве возможно использование управляемых самолетов и вертолета Ка-50.

К тому же, есть возможность делать свои задания. И – редкость для компьютерных игр – играть в собственноручно созданные миссии ничуть не скучно: триггерная система, добавленная разработчиками во вторую часть «Горячих скал» делает миссии интерактивными, то есть в них все происходящие события не статичны, они целиком и полностью зависят от действий игрока. Это можно было бы назвать изюминкой, но, если честно, это больше походит на целый мешок изюма, питаться которым можно ближайшие пару лет – вплоть до выхода новых симуляторов того же самого разработчика.

***

Авиасимуляторы – продукт нишевый. И, если уж говорить на чистоту, чем ближе он к реалиям жизни, тем более нишевым он является. Поэтому особой популярности «Lock On: Горячие скалы 2», как и его прошлые части, не получит. Но если вы не просто влюблены в небо, а на самом деле любите его, значит, эта игра для вас. Потому что ради любви можно преодолеть все преграды. Тем более, что «Lock On: Горячие скалы 2» способна отблагодарить за это сполна – такого истинного удовольствия не подарит ни один другой симулятор.

Pantera sls





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

ОЦЕНКА 11



Heavens, quite a fall! Press A to Jump, hold A to Float.



THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ПИРОГАМ

Жанр:
инди, аркада-головоломка
www.winterbottomgame.com

Разработчик:
The Odd Gentlemen
www.theoddgentlemen.com

Издатель:
2K Play
www.2kgames.com/2kplay

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 512 Мб
Видео: 128 Мб
500 Мб на жестком диске

PC

Знаете, что такое инди-игры? Это творения, созданные на собственные финансовые средства никому не известными разработчиками. Чем это чревато? Обычно они стоят относительно недорого, а то и вовсе – распространяются бесплатно. Многим совесть не позволяет просить деньги за то, что очень часто собрано на коленках, ночью, под одеялом. Так что, скорее, это синоним слова «дешево», чем изначально задуманному «необычно». Но и среди трэша и первых, неуверенных и кривых шагов по стезе разрабов случаются настоящие алмазы.

Одним из них стала игра Braid, которую по достоинству оценили обладатели Xbox'ов, а в прошлом году – и пользователи PC. Похоже, на подобную участь могут рассчитывать и «Злоключения П.Б. Винтерботтома», несмотря на длинное, ничего не говорящее название и нехитрую концепцию. По большому счету, вся игра состоит исключительно из погони за пирогами в исполнении, собственно, этого самого П.Б.

Да-да, ошибки нет: вместо того, чтобы закладывать в сюжет глубинные смыслы и яркие символы, расширять сознание играющего, переворачивать вверх дном восприятие, доносить истины, поражать аллегориями и аллюзиями, The Odd Gentlemen («Чудные Джентльмены») решили не замахиваться на звезды, а пробираться через тернии к пирогам. По-своему, не без приключений. Вернее – не без злоключений.

Вся история делится на небольшие эпизоды, в которых вам, в лице гражданина Винтерботтома, предстоит решить головоломку и собрать всю вожделенную выпечку. Между эпизодами игроку дается возможность прочитать часть истории в стихах, похожих на сочинения Тима Бёртона. К слову сказать, сам персонаж похож на творения известного режиссера: нездорового зеленоватого цвета, с карикатурно большим носом и пузиком, зато с маленькими ножками, одетый по моде начала XX века. Перед вами – злобный похититель пирогов, в арсенале которого есть секретный приемчик в стиле Мэри Поппинс – «полет под зонтом», который неплохо выручает во время экстремальных прогулок по крышам, например. И промышлял бы наш герой успешно и дальше, если бы однажды не явилось ему дивное видение – божественный пирог, за которым он погнался, не раздумывая, и шмыгнул в портал, закинувший его в прошлое. А здесь появились и новые возможности нашего любителя выпечки: он может создавать клонов себя! Да не просто создавать, а программировать их на определенные действия и пинать своим зонтом, когда в них больше не будет надобности (летают они, между прочим, описывая красивую дугу).

Так и путешествует наш герой, из эпизода в эпизод, осуществляя попутно свою мечту собрать все-все пироги в Бейкерсвиле. Вот только с каждым разом достать вожделенный кусок все труднее: то их забирать нужно в определенной последовательности, то появляются голубые пироги, которые могут забрать только клоны, то клони-



Heavens, quite a fall! Press A to Jump, hold A to Float.



They say self-sacrifice is the noblest virtue.


You're out of the red... now get out of that tunnel!


It's not over 'til you've gobbled each and every cobbler.

ровать себя уже не выходит где угодно… Да и хлебобулочные то и дело забираются в самые труднодоступные места, порою буквально приходится играть в бадминтон с собственным клоном со вторым клоном в роли воланчика. В общем, есть, над чем голову поломать. Пусть и не так сложно, как в том же Braid, но не менее увлекательно.

Что удивительно, так это то, что не только геймплей на высоте, но и оформление. Все эти злоключения пирогового воришки оформлены в стиле немого кино: перед нами гротескный черно-белый фильм с характерными краткими титрами и «помехами». Цветом выхвачены исключительно ключевые места, предметы и, конечно же, сам божественный пирог. Ну, а процесс создания и «программирования» клона (по сути, Винтерботтом должен проделать то, что в итоге будет по кругу проделывать его клон) сам по себе напоминает перемотку старой пленки: по бокам появляются характерные края, а персонаж немного «светится». Все действия сопровождает простая и задорная музыка, еще более усиливая и без того очевидный антураж немого кино. Итог: «Злоключения» можно смело назвать не просто красивой, но и стильной головоломкой. Что среди представителей инди-игр случается крайне редко.








We're back... mind the numbers, you Buttwit.

В общем, вопрос «А стоило ли дело выпечки?» отпадает сам по себе. Эта по-своему красивая, забавная и незамысловатая игрушка определенно способна и поднять настроение, и размять (но не перенапрячь) мозги. Ведь, согласитесь, трудно перенапрячь мозги, всего-навсего гоняясь за пирожками, хотя никто не обещал и того, что будет совсем легко.

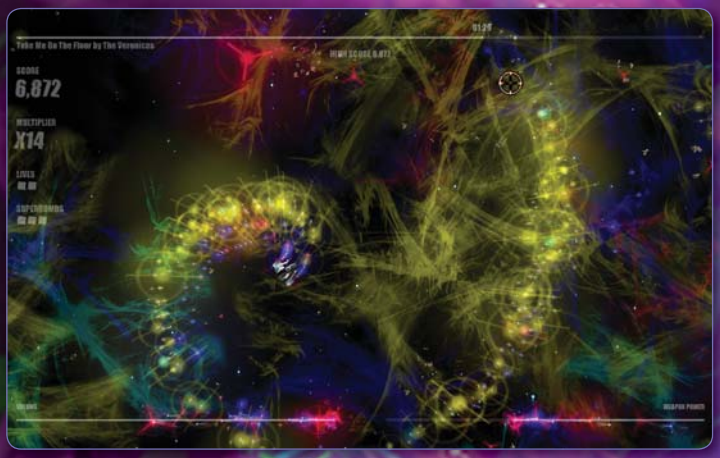
Влад Эникеев

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

ОЦЕНКА 10


Mr. Winterbottom... avoid yourself at all costs!

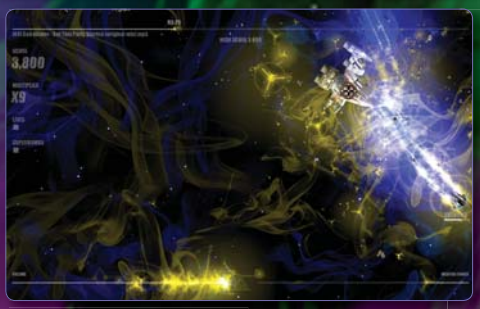

Play "The Ticking Tarts"











Ты в ритме танца, тебе некуда деваться

Жанр:
arcade
www.coldbeamgames.com

Разработчик:
Cold Beam Games
www.coldbeamgames.com

Издатель:
Cold Beam Games
www.coldbeamgames.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 512 Мб
Видео: 128 Мб
много разной музыки

PC | X360

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

ОЦЕНКА 12+

В прошлом году владельцы волшебного ящика были осчастливлены не только мегакульными суперпроектами, но и простенькой Beat Hazard. Причем многих она затянула посильнее какого-нибудь навороченного шутера или экшена, что людей непричастных доводило нещадно – не, чуваки, вы что там, со своими «ящиками» совсем рехнулись?! Рехнулись. Ибо люди и в самом деле забивали на «Модерн Варфары», «Ассассины» и тому подобное ради вот этой вот аркадки.

Теперь пришел черед испытать то же самое сумасшествие и владельцам ПК. Не спешите в магазин – этот мозговой вирус распространяется цифровым путем и поражает все на своем пути. В чем прикол? Ну, наверное, в том, что все гениальное – просто. И чем проще, тем гениальнее.

Beat Hazard – стандартная такая аркадка, в которой игроку надо управлять корабликом, отстреливающим живые и не очень космические тела – корабли, крейсера, астероиды, обломки и прочую космическую ерунду, которая летает на экране. Не справился – умер. Знакомо? Очень. Таких игр – пучок за рубль в базарный день. Но! Cold Beam Games умудрились из такой простой и заезженной идеи сделать Нечто, причем они не перетрясали жанр, не использовали сверхнавороченные эффекты, не делали реалистичную графику; они даже не добавили в игру трехмерность, да и круто завернутого сюжета тут искать не стоит. Разработчики подошли к своему детищу просто и эффективно, я бы даже сказал эффектно – взяли за основу музыку. Какую? Да всю сразу, какая только есть в мире – у меня, у тебя, у твоих друзей и знакомых. Под нее, собственно, и будем играть и жить.

Простая фича в виде выбираемой игроком музыки – неплохо, но просто фоновое звучание – мало. Этим удивить уже никого нельзя, да и смысл? Cold Beam Games пошли намного дальше, они сделали игру зависимой от музыки – ритма, стиля, громкости. Драйвовый момент композиции – пушки палят вовсю, враги атакуют так, что реагируешь скорее интуитивно, глаза еле успевают замечать движение, мозг не успевает на него отреагировать; мышка летает по столу, пальцы быстро шебуршат по WASD'у, а ты просто кайфуешь и думаешь – и почему это раньше никто не додумался до такого? Тихая мелодия – расслабляешься, медленно и тщательно выбираешь цель, тоже удовольствие своего рода.

Прочих особенностей у игры немного. Среди них стоит отметить разве что периодически появляющихся боссов – крупные корабли с хорошим арсеналом, убийство которых отнимает больше времени и дает больше драйва, а также классную для такого типа игр графику с большим количеством световых эффектов. Выглядит действительно потрясно, особенно, в движении – статичные скриншоты всего этого передать, увы, не могут.

***

Если честно, для меня Beat Hazard – это однозначный мегагейм. Если не года, то уж месяца точно. Ибо драйв, ибо наслаждение. Маленький кусочек счастья в этом большом игровом мире.

Alisa



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!



Мало и совсем меньше...

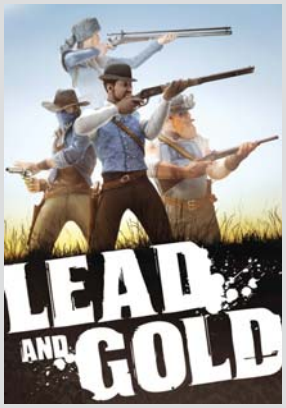
Жанр:
action, shooter
www.leadandgold.com

Разработчик:
Fatshark
www.fatshark.se

Издатель:
«1С-СофтКлаб»
www.paradoxplaza.com

Системные требования:
Процессор: 2,4 ГГц
ОЗУ: 1,5 Гб
Видео: 512 Мб, шейдеры 3.0
2 Гб на жестком диске

PC | PS3





В то время как футуристический сеттинг довольно популярен, «вестерн» используется разработчиками игр довольно редко. Игроделы то и дело кормят нас очередными порциями пришельцев под мутантовым соусом или же террористов, выкрикивающих ругательные фразы на ломаном русском языке. Проекты же, которые дают игроку возможность ощутить романтику «дикого запада», можно сосчитать на пальцах рук, даже если добавить к ним немного приправленный фантазиями и не очень удачный Damnation.

Обидно признавать, но все это время мы жили неправильно, господа! Вспомним детство. Нет, я имею в виду, не то время, когда мы начали играть в компьютерные игры, а тот незапамятный период, когда, пересмотрев голливудских фильмов, представляли себя рыцарями, пиратами, ковбоями или (чем черт ни шутит) космонавтами... Ой, простите, я и забыл, что уже чертовски стар – у нынешних детишек ведь все по-другому. Теперь, гуляя по дворам, они играют не в «казаков-разбойников», а в «Осаму и Онотолея», главным кумиром является не Гагарин, а мертвый террорист Ахмед, всем рыцарям родители купили световые мечи, а космонавты, само собой, идут лесом сниматься в рекламе пива. Но что-то я отвлекся! Мы жили неправильно! Вот лет восемь назад зайдешь, бывало, на районе в компьютерный клуб, а там пацанчики канкретно шпилят в «кантру» без пантов и запятых после «ять» (да вообще без запятых, если честно). А что мы видим сейчас? В общем, то же самое, только курева и водки стало больше, и уборщица больше не спрашивает, будет ли кто этот шприц повторно использовать. И мне кажется, сколько бы веков не прошло, в клубах всегда найдется пара-тройка человек «гоняющих» в CS. А, сколь бы прекрасен и романтичен не был Lead & Gold, скорее всего, его ждет иная судьба...





Название Team Fortess 2 наверняка всем известно и, скорее всего, даже тот, кто ни разу не играл в эту игру, может многое о ней рассказать. Но мало кому известно, что эта игра далеко не сразу достигла таких успехов. На момент выхода она была таким себе середнячком, и лишь спустя некоторое время, благодаря постоянной поддержке, выплыла наверх. Lead & Gold чем-то напоминает тот Team Fortess 2, который мы видели в первые дни – красивый, но сыроватый. В случае с L&G можно добавить к этому списку еще и «маленький», но об этом чуть позже. Первое, что бросается в глаза – вид от третьего лица, который, безусловно, привносит в игру ряд отличий от TF2, таких как прыжки и всевозможные кульбиты, возможность прятаться за укрытия и вести огонь оттуда и тому подобное. Выглядит все довольно зрелищно, что явно говорит в пользу игры – на модельку персонажа приятно смотреть, и это делает процесс не таким пресным. Но























радоваться, пожалуй, рано – на этом отличия от TF2 едва ли не заканчиваются.

Тем не менее, я немного забежал вперед, а начинается игра с выбора протеже. Героев тут четыре – ковбой, помощник шерифа, подрывник и снайпер. Классы проработаны вполне гармонично, за каждого интересно играть, у каждого – свое оружие и умения, каждый играет важную роль в команде. Кстати, разработчики неоднократно намекают на эффективность сплоченной игры: каждый герой накладывает бонус на напарников поблизости, а игрок может лечить упавшего, но еще живого боевого товарища (аля L4D) – такая себе взаимопомощь и взаимовыручка. Впрочем, никакие ауры не сравнятся с метким глазом снайпера, быстрой рукой ковбоя на револьвере и парой-другой динамитов, закинутых в стан врага. Короче, не одними бонусами сильна сплоченная команда.

Режимов игры аж шесть, но цели некоторых из них очень схожи. Тут имеется типичный командный десматч – «перестрелка». Два режима на манер Assault'а из Unreal. В одном у каждой команды стоит задача взорвать ряд целей на базе другой команды («пороховая бочка»), в другом – эти точки нужно захватить («захват»). Аналогом CTF служит всенародная охота за казенным имуществом – эдакий грабеж (с помощником шерифа в главной роли, ага!); в одном варианте надо перетащить как можно больше мешков к себе на базу, стянув их у противника («ограбление»), во втором обе команды воюют за один мешок («алчность»). И напоследок, кооператив против ботов – «золотая лихорадка», который лично меня особо не впечатлил. Одним словом, если откинуть первый и четвертый варианты (первый откровенно не новый, а последний не особо интересен), выходит, что режимов фактически два. Если вы думаете, что это компенсируется обилием карт, то горько ошибаетесь. Карт всего шесть. И пусть некоторые из них достаточно большие, вскоре к ним привыкаешь, и когда хочется чего-то нового… его попросту нет, этого нового.



Негустообстоитделос серверами – они пустуют. Шесть-восемь человек на карте, будто бы рассчитанной для игры 10x10, – это не кошерно, согласитесь. С другой стороны, разработчики, видимо, и не планировали крупных «замесов» (вот только размер некоторых карт я объяснить никак не могу – довольно большие). Короче говоря, оружия мало, режимов мало, карт очень мало, игроков – и того меньше. Вот такие вот дела, даже обидно – ведь кроме этого «мало» ничего плохого про игру и не скажешь – грубых ошибок нет, красивая графика, приятная музыка, динамичный геймплей (опять же, был бы, если бы игроков не было так мало). Есть надежда, что со временем эта «пустота» чем-то да заполнится – как я уже говорил, TF2 тоже не сразу строился, хотя надежда эта смутная. Поживем-увидим, а пока Fatshark работает над ошибками, бросайте вы этот журнал, хватайте девчонок и go на пляж, бездельники, все равно ведь к экзаменам не готовитесь, раз читаете «Шпиль!»! Кстати, желаю удачно сдать годовые/выпускные/сессию – у кого что, и не забудьте потом забыть это все!

Wolf

Графика:	9
Геймплей:	7
Звук:	8
Управление:	9
Всего мало:	-3

ОЦЕНКА **6**





Вперед в прошлое

Жанр:
arcade
www.konami.com/rocketknight

Разработчик:
Climax
www.climaxgroup.com

Издатель:
Konami
www.konami.com

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
ОЗУ: 512 Мб
Видео: 128 Мб

PC | PS3 | X360



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

ОЦЕНКА 9

В старые добрые времена приставочные игры ассоциировались с аркадами-платформерами и файтингами. Причем первых было на порядок больше. Да и на заре компьютерных игр аркадных платформеров было достаточно много. Теперь же с каждым годом аркад становится все меньше. Остаются только детские игрушки, на которые без слез взглянуть просто невозможно. Иногда, правда, слезы высыхают, и тогда мы с надеждой смотрим на каждую новую игру жанра, ожидая от нее пусть не шедевриальности, но хотя бы интересности и увлекательности.

И иногда таки смотрим не зря. Вот, например, в прошлом месяце вышла новая игра о похождения Соника, а в конце мая подоспела и Rocket Knight – аркада о смелом зверьке, спасающем лес и его обитателей от волков и прочих злыдней. Этакий аналог Соника, этакий подражатель старых традиций. Впрочем, сравнение это вызвано не тем, что игра напоминает пародию, а просто всеобщей известностью сеговского ежика и схожим для большинства олдскульных аркад графическим стилем и геймплеем. Причем схожим настолько, что впору устраивать соревнование «найдите 10 отличий». Но это сказано отнюдь не в укор игре, скорее, это одно из ее ключевых достоинств. Ведь часто хочется вспомнить свою игровую молодость и детство и вырваться из современных виртуальных миров, чтобы погрузиться в пусть и не настолько реалистичные, но отнюдь не менее интересные приключения.

Так как игра олдскульная, то вполне логично воспринимается тот факт, что сам ее геймплей построен так же, как в старых играх. Это значит, что нам придется не просто прыгать, убивать и собирать полезные бонусы в двухмерном пространстве, но и также летать, разгадывать простые задачки, преодолевать сложные и не очень препятствия – в общем, заскучать игра не дает ни на минуту. Каждый новый уровень хоть немного, да отличается от предыдущего, так что однообразной Rocket Knight не назовешь. И даже то, что враги друг от друга отличаются очень мало (на одной локации встречается два, ну максимум три типа вражин, не считая редких боссов), нисколько не портит общего впечатления. Потому что интересно и весело, а это самое главное.



Что касается графики, звука и управления, то к ним никаких претензий нет, хотя, если честно, и особенно качественными их не назовешь. Стилизация – стилизацией, а качество можно было подтянуть и до современного уровня. Впрочем, это я уже так, придираюсь, чтобы вы не посчитали, что я ударился в старческий маразм и тотальную ностальгию ☺.

Alisa











Приключения космических масштабов

SAM & MAX THE DEVIL'S PLAYHOUSE

PC

Жанр:
3D-adventure
www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse

Разработчик:
Telltale Games
www.telltalegames.com

Издатель:
Telltale Games
www.telltalegames.com

Системные требования:
Процессор: 3 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 128 Мб
1 Гб места на диске

Внимание всем постам! Галактика в опасности! Обнаружена новая угроза: свежий эпизод третьего сезона «Сэма и Макса» вышел в продажу. Если увидите – ни в коем случае не покупайте. Объект вызывает привыкание, и вы почувствуете острое желание купить все последующие эпизоды.

Да уж, что ни говори, а Telltale Games определенно нравится выпускать игры по частям. А что? Хороший ход: даем лакомый кусочек игры в руки геймеру, не забывая в конце каждого эпизода приправить интригой – и он обязательно купит все последующие. С другой стороны, каждого кусочка ждешь с замиранием сердца, и, что характерно, ждать не приходится по три-четыре года.

Любая история с участием этой презабавнейшей компании начинается как-нибудь эдак. Минимум – с нашествия зомби. «Каторжная зона» не разочаровывает: в лучших традициях все начинается… с конца. В общем, типично. Диктор весьма унылого вида сообщает нам, что, в общем-то, в данный момент Сэм и Макс, фрилансерствующие полицейские, находятся за решеткой. Точнее – в плену у жадной к власти космической гориллы, которая вот-вот поработит весь мир. Ввиду такого поворота событий растеряться немудрено, так что небольшие подсказки по управлению этими героями выглядят достаточно уместными. Тем более что на этот раз социопатический кролик Макс получил новые необычные способности, с которыми полезно освоиться под чутким руководством инопланетного мозга в баночке, сотоварища по несчастью. И если вам кажется, что все это – бред несусветный, постучите собою трижды по дереву: все только начинается!

Итак, новые приключения со старыми добрыми знакомыми: псом Сэмом, страдающим комплексом лишнего веса, и кроликом Максом, обладателем незабываемой клыкастой чеширской улыбки. По совместительству – действующим президентом США. Наконец-то нам удастся побывать у этого персонажа в черепной коробке и посмотреть на мир его глазами. Кто бы мог подумать, что это существо обретет возможность телепортироваться, превращаться в любой предмет, изображенный на картине, читать мысли и видеть будущее. Не все сразу, конечно же, и не без помощи посторонних предметов. Правда, соответствующие игрушки не всегда в полном арсенале будут доступны нашим героям, поэтому большую часть времени придется довольствоваться отрывистыми видениями будущего. Иными словами, на протяжении всего процесса спасения Вселенной от мощных объятий космической гориллы вас будут преследовать дежа вю, одно за другим. Привыкайте, без этого теперь – никак. Страшных головоломок не будет, только приятное и интересное приключение.

Для использования новообретенных возможностей появится специальная кнопка рядом с традиционным ящиком-инвентарем в правом верхнем углу экрана. Там же можно увидеть блокнот, в который Сэм записывает текущие события, задачи, держит краткие досье на участников событий. Говорить и допрашивать всех подряд по-прежнему нужно, и теперь вместо скучных строчек темы диалогов распределены вокруг изображения Сэма.

Голоса главных (да и второстепенных тоже) героев не поменялись: их озвучивают все те же актеры, не обделенные талантом, так что к озвучке, даже если бы такое желание появилось, придраться просто невозможно. То же самое касается и музыки: то, что звучит на фоне, всегда сообразно тому, что происходит на экране, и никак иначе. Кое-кто из разработчиков действительно собаку съел на озвучивании детективных историй. Хорошо, что этой собакой не был Сэм, иначе мы бы лишились удовольствия поучаствовать еще в одной интересной заварушке. Что касается графики – это по-прежнему страшный сон преподавателя художественного училища. Достаточно грубо слепленные персонажи и предметы в фантасмагорическом винегрете из элементов американской культуры и совершенно неожиданных и даже диких штук. Впрочем, если вспомнить, что серия создана на основе комиксов, и никто не претендует на особую реалистичность и правдоподобность, на это можно закрыть глаза. Даже если в 2010 году 3D может выглядеть гораздо приятнее.

Все преступления против человеческих глаз можно простить, если сам процесс игры способен вызвать хотя бы улыбку. А герои по-прежнему жгут напалмом, икают бенгальскими огнями, и все это – для услады зрителей. Старания, которые заслуживают уважения.

Влад Эникеев





Графика:	7
Геймплей:	11
Звук:	12
Управление:	11
Сюжет:	10

ОЦЕНКА 10

Жанр:
logic, arcade, казуальная

Разработчик:
mif2000
www.mif2000.blogspot.com

Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

Гамлет
ИЛИ ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА БЕЗ ММОРПГ ЭЛЕМЕНТОВ, ШЕЙДЕРОВ И РЕКЛАМЫ

ОЦЕНКА 12



СПАСТИ ОФЕЛИЮ



На счету компании mif2000 больше десятка рисованных двухмерных игр, так что новое их творение не стало ни для кого неожиданностью. Игра «Гамлет» – это классический пример того, какие игры умеет делать эта команда, а еще – не менее классический пример того, как нужно делать хорошие игры. Это понимаешь уже с первого взгляда на скриншоты: такой оригинальный и интересный стиль рисовки встречается не во всех полноценных играх, не говоря уже о казуальных проектах, в которых на графическую сторону обращают не столько внимания. Не менее удачно поработали и с музыкальным сопровождением. А вот разговоров как таковых нет: герои общаются как в комиксах – «облачками», голосов у них нет. Да и общаются – это условно сказано; они могут дать вам намек на то, что надо делать дальше своими редкими словами, но эта немногословность хорошо вписывается в общий стиль игры.

К тому же, тут есть своеобразный юмор, который делает игру едва ли не уникальной. Проявляется это уже в самом сюжете: главный герой – путешественник во времени и пространстве, оказался в мире всем известной книги Шекспира, заняв место главного героя. Теперь ему предстоит освободить героиню и наказать виновных. Для этого нам придется решать множество задач и загадок, в том числе, встретиться со смертью и вернуться к жизни, поговорить с лошадью, сразиться с морским чудовищем и много-много раз освободить из плена Офелию. Все эти задачи не слишком сложные, но очень интересные – настолько, что оторваться от прохождения невозможно. Игра не очень длинная – этим она отличается от полноценных квестов, но оставляет после себя настолько приятные ощущения, что намек на продолжение похождений героя в другой не менее известной книге заставляет сердце трепетать в ожидании нового шедевра.







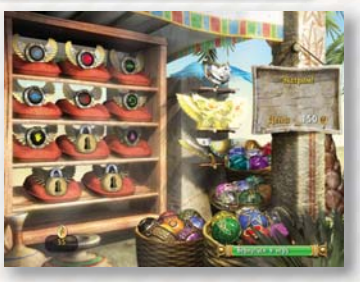
Жанр:
logic, зума, казуальная

Разработчик:
MumboJumbo
www.mumbojumbo.com

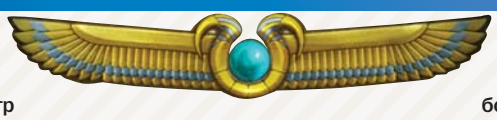
Издатель:
Alawar
www.alawar.ru

LUXOR 3

ОЦЕНКА 11



ОДНАЖДЫ В ДРЕВНЕМ ЦАРСТВЕ

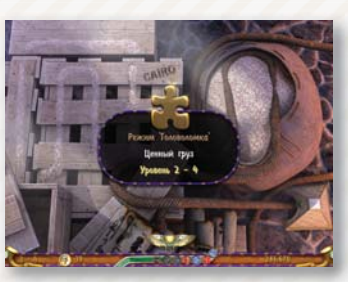


«Луксор» (Luxor) весьма популярна уже много лет среди фанатов игр типа «зума». Это классический представитель жанра, реализованный настолько качественно и приятно, что о его конкурентах и думать не хочется. Тут есть три уровня сложности: самый простой подойдет для тех, кто никогда не играл в «зуму», средний – для опытного игрока, желающего расслабиться, а самый сложный – это уже для тех, кто хочется вложиться в игру по-максимуму. Но само по себе такое деление не может сделать игру хорошей, это только дополнение. Равно как и качественная графика с красивыми фонами, и звуковое сопровождение, и достаточно хорошо продуманный сюжет. Все эти частички головоломки объединяются в единое целое, которое и называется «Луксор».

Третья часть переносит нас в Древний Египет, в котором душа умершего фараона взаимодействует с богами и помогает им избавиться от опасности. Несут ее (и шарики, которые надо отстреливать) скоробеи, а задача героя – не дать им добраться до цели. Для этого в игре используется система «зеркал», множество усовершенствований для «пушки» и различные бонусы. Чем лучше и эффектней играешь – тем больше бонусов и достижений открывается, тем больше новых возможностей получаешь. В итоге, с каждым новым уровнем играть все интересней и интересней. А уж уровней тут действительно много, и все они разные: среди них есть классические и оригинальные, с загадками и выживанием на время. В общем, оторваться невозможно несколько часов, а то и дней, а при желании – растянуть удовольствие и вовсе можно до появления на компе четвертой части «Луксора».







СКОРО!

ВСЕУКРАИНСКИЙ ЧЕМПИОНАТ
COUNTER-STRIKE



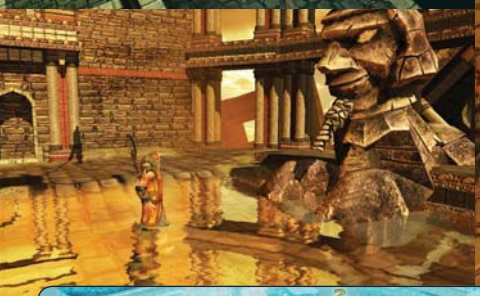
СЛЕДИ ЗА НОВОСТЯМИ НА САЙТЕ WWW.SHPIL.COM

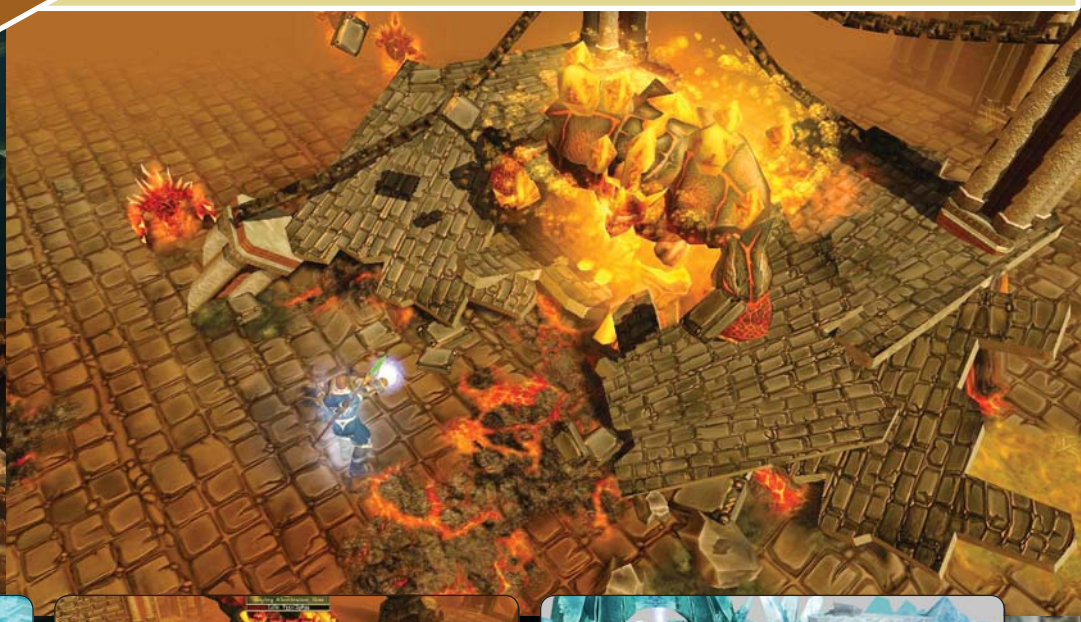
Beeline®
живи на яскравій стороні

Организаторы:

мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения













HAZEN АТАКА КЛОНОВ

Жанр:
RPG, убийца Diablo
www.hazen.daggergames.com

Разработчик:
Dagger Games
www.daggergames.com

Издатель:
Strategy First
www.strategyfirst.com

Системные требования:
Процессор: 2,0 ГГц
ОЗУ: 1 Гб
Видео: 256 Мб

PC



Вспомнить, сколько раз нам обещали выпустить настоящего убийцу «Диаблы», наверное, просто нереально. И даже у самого мутантистого мутанта не хватит пальцев на руках, ногах и прочих конечностях, чтобы сосчитать игры, выпущенные под этим лозунгом. И, что самое интересное, каждый раз находятся люди, которые на это ведутся. В этот раз, решив плюнуть на все и вся, в ожидании новой вкусненькой «Дьяблы» и дабы скрасить ожидание, на творение рук Dagger Games повелась и я. И знаете, что я вам скажу? Сделанная ими игра действительно могла бы убить Diablo.

***

Dagger Games решили отойти от штампов и не делать стандартного выбора персонажа с несколькими убогими вариантами. Они также решили избавить игрока от нудной и скучной истории о том, как один человек однажды очнулся без памяти, но обнаружил, что он должен спасти планету, мир, остров, государство или что там еще обычно в списке значится. Даже красавицу спасать нам не придется. Dagger Games решили быть оригинальными и предоставить игроку оригинальное сюжетное начало игры. Поэтому, оказавшись в мире Hazen: The Dark Whispers, мы сразу же воплощаемся в тело молодчика лет эдак 30-40, такого сельского мужика типа «косая сажень в плечах». Стоит он перед каким-то мостом, а рядом с ним ошиваются несколько воинственно настроенных скелетов. В ответ на все моментально возникающие вопросы игрока разработчики авторитетно заявляют: нажимайте А, чтобы бить, двигайтесь мышкой. Мда-аа, сразу все стало на свои места! Убиваем несколько вот этих самых скелетов парой нажатий кнопки, двигаемся дальше в надежде на то, что там встретим человека, который нам все поясним и скажет, что и как дальше. И встречаем, как ни странно. Нам не менее авторитетно, чем в самом начале, заявляют – поди-ка ты к башне, перебей там всех и посмотри, что там. Ну, а дальше все традиционно для диаблоподобных игр: раз, два, три, четыре, пять – убивать, так убивать. Врагов тут действительно много, но не ждите особого разнообразия. Причем не только в разновидностях врагов, но и в их поведении: едва только они завидят вас на горизонте, как мчатся поодиночке на всех порах, стреляют молниями или стрелами. В общем, целиком и полностью подтверждают распространенное мнение о том, что у возвратившихся к жизни скелетов нет ничего мягче кости – мозга в том числе. Впрочем, позднее замечаешь, что и у врагов из плоти и крови мозг куда-то пропал. Как любит говорить один известный юморист – «ну тупыыые!». Да, тупые. Куда там тем американцам.

Зато много. Очень много. Dagger Games явно решили класть игрока на лопатки самой сильной стороны «Диаблы» – большим, просто таки бесконечным количеством мяса. Правда, если разработчики оной использовали мясо качественное, то Dagger Games явно в поисках мяса для своего коронного блюда отправились куда-то на свалку, а то и вовсе – на кладбище – то ли человеческое, то ли домашних животных, причем явно не свежезахороненных кроликов или птичек. Ибо помимо всего прочего Hazen: The Dark Whispers отдает неприятным душком и жуется с трудом – заглотить сразу, чтобы не чувствовать вони как-то не получается.


Ускользающий мир
мы с вами одной крови
ШПИЛЬ!
игровой журнал нового поколения


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
мы с вами одной крови!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ













Под душком я понимаю, во-первых, графику. Ибо выглядит Hazen: The Dark Whispers так, будто делали ее еще в конце девяностых, а потом отложили в долгий ящик до лучших времен. Времена, видно, так и не настали, а из ящика начал доноситься неприятный запах. Так что игру постарались поскорее выкинуть, вот только не в мусорку, а на рынок – чтобы хоть копеечку заработать. Во-вторых, душком отдает звук. Если вы рассчитываете в этом клоне «Диаблы» услышать что-то хорошее, вас ждет глубокое разочарование. Ибо две-три мелодии и такое же количество звуков – это все, что есть в Hazen: The Dark Whispers.

Что же касается жесткости, то первое ее проявление – это камера. Изначально в настройках забитая как неподвижная, она сильно раздражает, после того, как ее заставишь двигаться, она начинает бесить в полную меру сил. Ибо двигается она рывками и с запозданием. Сильным запозданием.

Если вам удастся «проглотить» камеру, зубы точно завязнут в чем-то непонятном под названием классы и навыки. Нет, то, что их тут всего три (маг, воин и лучник), равно как и навыки для каждого из них и умения – это не так уж плохо. Это просто стандартно. А вот то, что спустя пару часов игры вы можете превратить своего персонажа в универсала, который при случае и лечить себя магией может, и стрелами пуляться, и посохом или мечом махаться – это дааа! Дисбаланс по полной программе, ибо враги противопоставить совершенно ничего не могут, они падают перед вами и складываются штабелями в один момент.

Впрочем, если вы превозможете себя и таки продолжите играть в Hazen: The Dark Whispers, вас ждут и некоторые приятные моменты. Это визуальная сторона заклинаний на оружие и доспехов. Выглядит это действительно потрясающе – со всеми этими молниями, пылающими огнем мечами и прочими приятностями. Стоит ради этого играть или нет – это большой вопрос.

Упс

Как я уже сказала в самом начале, сделанная Dagger Games игра действительно могла бы убить Diablo. А попутно – ее разработчиков и игроков, решивших сыграть в Hazen: The Dark Whispers. От смеха ведь тоже умереть можно, или вы не знали?

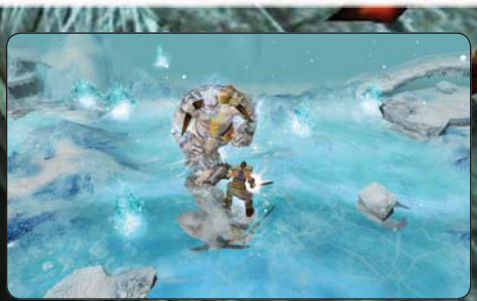
Pantera sis



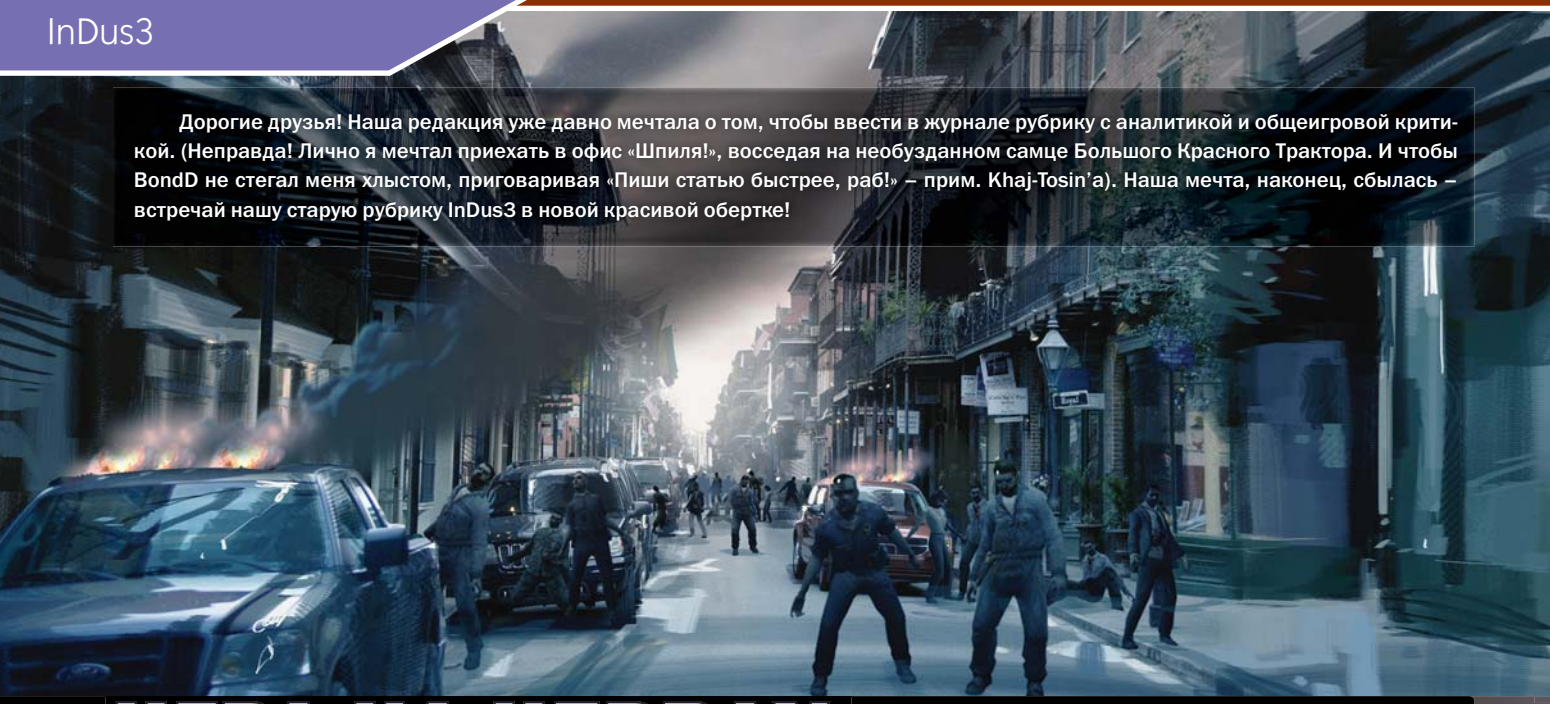
Графика:	5
Геймплей:	6
Звук:	2
Управление:	2
Сюжет:	2

ОЦЕНКА 3









Дорогие друзья! Наша редакция уже давно мечтала о том, чтобы ввести в журнале рубрику с аналитикой и общеигровой критикой. (Неправда! Лично я мечтал приехать в офис «Шпиля!», восседая на необузданном самце Большого Красного Трактора. И чтобы BondD не стегал меня хлыстом, приговаривая «Пиши статью быстрее, раб!» — прим. Khaj-Tosin'a). Наша мечта, наконец, сбылась – встречай нашу старую рубрику InDus3 в новой красивой обертке!

ИГРА НА НЕРВАХ

10 доказательств того, что игроделы нас ненавидят



Сегодня мы назовем десять вещей, доказывающих, что разработчики и издатели нас люто, бешено ненавидят. Как ты думаешь, о чем эта статья? Правильно, о тех необычайно свинских поступках геймдева, которым просто нет иного объяснения. Но чтобы не прослыть ноющими грымзами, мы покажем и обратные примеры похвального девелоперского поведения.

1. Йо-хо-хо и защита от взлома

Растущее не по дням, а по часам пиратство сделало издателей параноиками, и они стали защищать свои игры любыми способами. Наиболее (не)эффективной оказалась система DRM. Digital Rights Management – три слова, от которых содрогается каждый PC-геймер, ведь свежие бредовости в этом DRM меняются со скоростью узоров в калейдоскопе в руках человека с синдромом Паркинсона. Все начиналось с простой защиты Securom, проверяющей наличие диска в приводе не только при установке игры, но вообще – при любом удобном или неудобном случае. Например, при запуске гамы, при выходе из нее, при открытии «Блокнота», при движении мышкой по декстопу, пока игрок чистит зубы. Позже все усугубилось, когда CD-ключи стали иметь ограниченное количество активаций: три установки игры – и аривидерчи (Chronicles of Riddick: Dark Athena из-за этого байкотировалась покупателями). Будьте добры, если хотите поставить ее в четвертый раз, связывайтесь с издателем и ждите нового ключа. При этом игра еще может находиться под постоянным онлайн-наблюдением, как, скажем, Assassins Creed 2. Стоит интернету отключиться на долю секунды – игра останавливается, и вы теряете весь свой прогресс, что есть бред для не мультиплеерных проектов. В общем, игра окружена иглами, иглы в яйце, яйцо в утке, утка в зайце, заяц в шоке. Подобным грешили и продолжают грешить Atari, EA и Ubisoft. Забавно, что уровень пиратства не снизился, а DRM не стал серьезной помехой: пираты рано или поздно все равно ломают защиту, выдавая свою версию шпилы без необходимости заходить в сеть и что-либо активировать. А вот честные покупатели наказываются титанической протекцией продукта и порою просто вынуждены использовать нелегальные версии. Из-за этого рейтинги продаж так стремительно летят в пропасть, что, будь директоры EA мертвы, они совершали бы тройные сальто в гробах от негодования.

Но все-таки: Не все версии DRM – зло. Steam, например, обеспечивает максимальный уровень комфорта пользователю и не меньший уровень защиты издателю.

Подлость: 5/5

2. Круглец

Спортивные симуляторы… Казалось бы, между ними нет ничего общего. Но если присмотреться, то тоже нет… Хотя нет, да, наверное, есть. Как писал старина Олмер, разработчики всяких футбольных, лыжных, баскетбольных и прочих симуляторов по катанию шаров давно уже сделали идеальные геймы вроде FIFA 2020, а, выпуская каждый год новую игру серии, просто откручивают от нее меньшее количество наворотов. В целом же, из года в год спортсимы остаются все такими же и лишь хорошеют визуально.

Но все-таки: Примеров обратного очень мало, разве что можно вспомнить серию Colin McRae Racing, и то с натяжкой.

Подлость: 1/5

3. Добро пожаловать в наш фигвам

Многие девелоперы, раскурив топор войны и изрыгнув из своей креативной пасти свежий проект, не спешат исправлять разнообразные баги и радовать игрока патчами. И если в чисто сингловых играх это бесит местами, то в онлайновых проектах подобная ситуация достигает апокалипсического ужаса. Ярчайший пример – Left4Dead 2:



к ней вышло несколько патчей, которые не поправили почти ни одной ошибки. Infinity Ward бесконечно долго ремонтировали эксплоиты (косяки в игре, которые можно использовать для своего преимущества) в Modern Warfare 2, но так и не разобрались с читерами, которых на серверах этой игры больше, чем негров в Африке.

Но все-таки: Team Fortress 2 тот же Vavle радует патчами почти что ежедневно. А Croteam вообще заслужили мешок пряников, так как разработчики лично сидят на форуме Serios Sam, слушают замечания и предложения посетителей, помогают править баги и проблемы с игрой и вообще – общаются с комьюнити. Причем каждый день.

Подлость: 4/5

4. Издать люлей

Плебс глаголет, что, мол, у нас в плане игр красота: в среднем, лицензионная копия стоит сотню-полторы гривен, хотя на Западе за такой же диск нужно отдать 50-60 долларов. Однако, у буржуев чем больше времени прошло с момента выхода геймы на золото, тем за меньшие деньги ее можно приобрести – спустя годик она вполне может скинуть 30-40 у.е. от своей изначальной стоимости. В Украине же цена не шелохнется даже через полдюжины лет. Отдельно хотелось бы упомянуть о том, КАК эти игры издаются. Европейцы и американцы имеют возможность приобрести отличные коллекционные версии игры. К примеру, Metro 2033 продается с полным мануалом, с настоящими и качественно выполненными часами, идентичными тем, что у главного героя игры, брелком, и в невероятно красивой большой коробке. У нас же вместо всей этой красоты – лишь карта московского метро. Учитывая, что игру делала киевская студия, не очень логично лишать коллекционки украинского геймера. Мы уже скромно молчим о жлобстве наших издателей: к примеру, оригинальный Orange Box включал в себя Team Fortress 2, Portal, Half-Life 2 и два «Эпизода». Забрать такой набор американец и европеец мог за каких-то 60 долларов. Наши же паблишеры решили малеха заработать и продают все содержимое Orange Box по отдельности, и каждую – за стоимость полной игры.

Но все-таки: У нас иногда бывают неплохие коллекционки – например, S.T.A.L.K.E.R., «Казаки» и так далее.

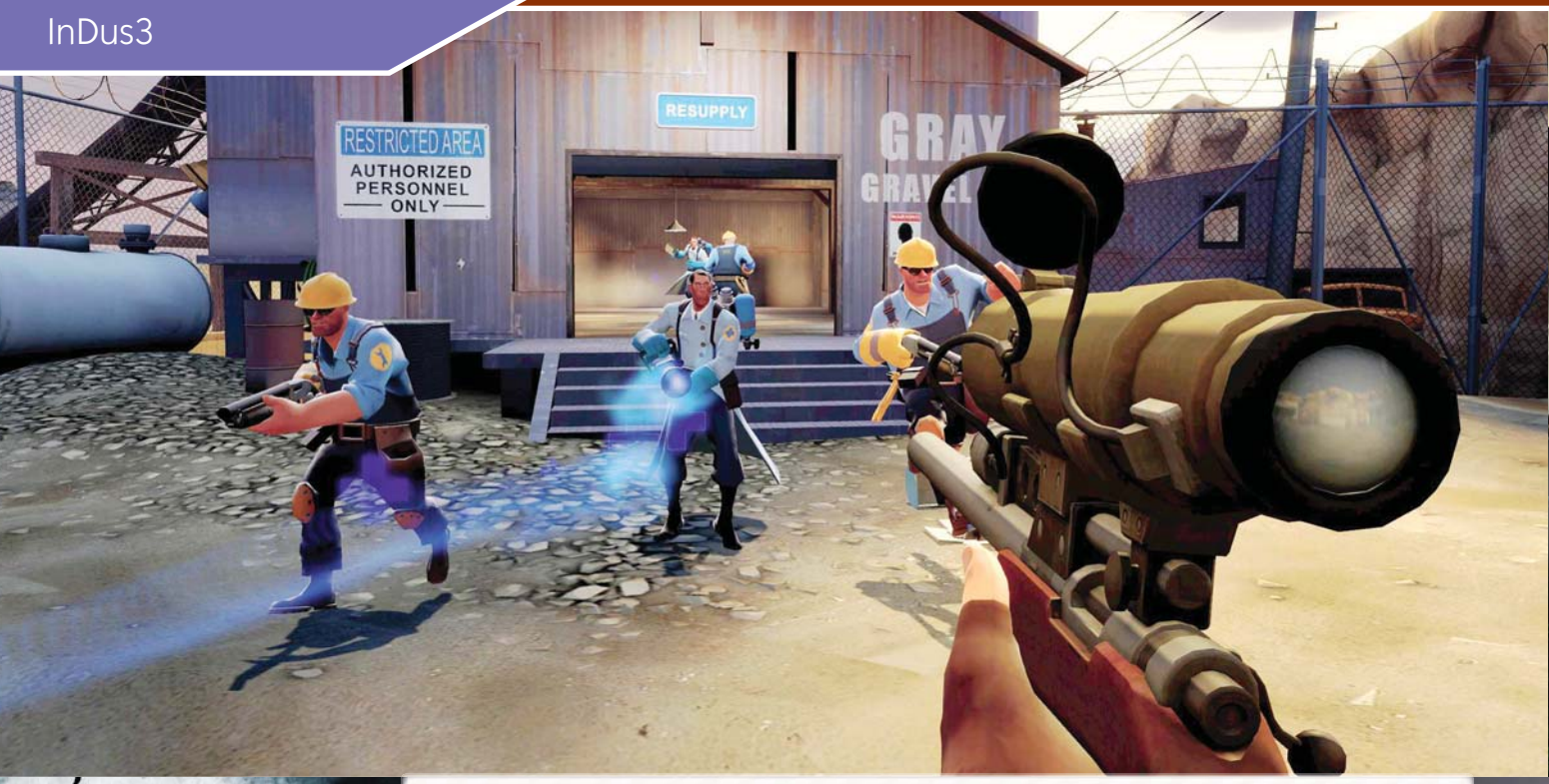
Подлость: 4/5

5. Чем дальше в лес, тем хуже игроманам

Невероятно бесит алчность разработчиков, которые мудро решают, что небольшая армия хардкордных фанатов менее ценна, чем большая армия казуальщиков. За сим они переводят игровые тайтлы на более широкие аудитории, делая продолжения игрушек проще, уменьшая жестокость для понижения возрастного рейтинга. Так, например, случилось с Prince of Persia, который из милой сказки с паркуром превратился ко второй части в мрачный мегаэкшен с рубиловом, кровищей и расчлененкой. А потом, в третьей части, его значительно упростили и убрали мясо. Четвертая часть вообще превратилась в игру для дошкольников, в которой даже умереть было невероятно сложно, как ты ни старайся. Left4Dead в бета-версии был чудовищно мрачным постапокалипсисом, в который на самом деле верилось, особенно, когда блуждаешь по грязным, забрызганным кровью мрачным помещениям с кучей разбросанного хлама. К релизу игра стала чуть менее хмурой, что не очень огорчило… Но вторая часть (мало того, что вышла вместо обещанного бесплатного дополнения к оригиналу) почти полностью проходится в дневное время суток на просторных чистеньких локациях и стала в разы проще. Как результат – огромное количество дорвавшихся до зомби младшеклассников, не дающих взрослым дядям нормально играть. Больше всех пострадал, пожалуй, Resident Evil. Как можно было из леденящего душу и сжимающего полупопия сурвайвал хоррора сделать чуть ли не анимешный файтинг-шутер с идиотским сюжетом в стиле голливудских боевиков ранних 90-х – не ясно. Но когда Resident Evil выбросил атмосферу в мусорное ведро, резко поднялись продажи игры, и упали продажи подгузников.

Но все-таки: Казуальщикам есть повод для радости – не нуж-







но ломать себе пальцы во время игры и напрягаться: теперь можно все хиты проходить на расслабоне. Родители же могут не бояться, что их чадо заработает икоту на страшных темных уровнях. Хотя, некоторые девелоперы делают обратные ходы, и это радует. К примеру, Rockstar после невероятно солнечного казуального GTA San Andreas выпустили мрачный, реалистичный и жестокий GTA4. Да и в Left4Dead 2, стоит отдать ему должное, конечности и головы заправски отлетают после удара топором, а кишки мило выпадают на пол из распоротых животов зомби.

Подлость: 3/5

6. Поспешишь – игру угробишь

«Выпустим, когда будет готова», – самый мудрый ответ разработчика на вопрос «Когда выйдет игра?». К сожалению, не все знают эту мудрость, что часто приводит к перенесению клятвенно обещанной даты выхода. Тем не менее, куда хуже получается, если продукт выходит в срок, но сырой. Издатели кнутом подгоняют разработчиков, ставя срок выхода проекта выше его качества. Например, JoWood заставили Piranha Bytes выпустить на рынок чуть ли не альфа-версию «Готики 3», что неизбежно привело к полному краху серии. Бывают и случаи, когда времени более чем достаточно, но его не используют с умом. Например, после продолжительного открытого бета-тестирования Battlefield: Bad Company 2 добрая половина багов и недоработок баланса перенеслась в финальную версию продукта. Издатели тоже обломались: хваленая серверная сеть EA, взявшая на себя ответственность за размещение мультиплеера на все три платформы, просто упала под нагрузкой в день релиза, из-за чего люди неделю не могли играть. Electronic Arts объяснили это тем, что они «не были готовы к такому наплыву игроков онлайн». Действительно, выпуская сетевой шутер AAA-класса, кто бы мог подумать, что много людей захочет играть в него в первый же день релиза?! Так что, если ты был среди первых покупателей BC2 и неделю не мог погонять в сети, не расстраивайся – не ты один такой неудачник.

Но все-таки: Пусть и движимые жадностью, но издатели все же заставляют разработчиков больше вкалывать. Да и, в конце концов, просто финансируют их проекты.

Подлость: 3/5

7. Порто-спорт

Война между консолями и компьютерами на самом деле куда более жестокая и кровавая, чем знает большинство (а те, кто знает – все равно об этом не догадываются). Sony и отчасти Microsoft прикладывают все мыслимые и немыслимые усилия, чтобы снивелировать значение ПК и кричат на весь мир, что это ни разу не игровая платформа. Верные рыцари мышки и клавиатуры ((c) Foxygun) лишены огромного количества консольных эксклюзивов вроде God of War и ему подобных хитов. Даже Epic Games, которая поднялась со своим Unreal на ПК, посылает компьютерщиков к чертям собачьим, клепая уже третью часть Gears of War, портировав на комп лишь первую. Да и что это за порты… каждый японский гость с приставок вроде Devil May Cry 3 делается под девизом «Чтоб вы все сдохли, бледнолицые сволочи, и вывернули пальцы о наше недоуправление». А покупатели PC-версии Modern Warfare 2 лишись возможности выглядывать из-за угла, так как на приставочных джойстиках для этих телодвижений просто не хватало кнопок, а делать что-то особое для ПК никто не спешит.

Но все-таки: Ubisoft штампуют отличные порты, вернее, даже не порты – они сразу подгоняют игры под все возможные платформы. В чисто консольные экшены Prince of Persia и Assasins Creed с мышкой и клавой гонять не менее удобно, чем с джойстиком. А Far Cry 2 сам определяет, если ты подключаешь к компьютеру геймпад, и автоматически включает автонаводку. Стоит отдать должное и Rockstar Games, которые уже четыре игры серии GTA клятвенно обещают выпустить исключи-



тельно на консоли, но потом все равно через полгодика дарят свои творения и писишникам.

Подлость: 4/5

8. Бодибилдинг: как накачать свою игру

Ты уже стал достаточно взрослым, чтобы наконец-то узнать: с популяризацией скачиваемого контента (Downloadable Content) стали толстеть кошельки разработчиков. Нередко от финальной версии игры отрубают львиный кусок лишь для того, чтобы позже продавать его игрокам в виде платного расширения с псевдоинновациями. Получается, что, покупая булочку с маком, мы получаем пустой хлебец и возможность за дополнительную плату через месяц докупить к нему мак. Некоторые разработчики имеют наглость в открытую проводить эти махинации; в таких случаях все эксклюзивные фичи уже находятся в игре, но недоступны, и открываются только при покупке специального ключа у издателей. Ярким примером этого является EA, решивший продавать консольщикам две дополнительные карты к Bad Company 2 в день релиза игры! o_O.

С другой стороны, цена за это была крошечная, и не стоит рядом с десятью баксами, которые Activision требует за новые карты к Modern Warfare 2, две из которых являются лишь римейками уровней из Call of Duty 4 (который, кстати, дополнительный контент получил бесплатно). Также DLC стал спасательным кругом и для особо ленивых разработчиков, которые не хотят приниматься за сиквелы.

Но все-таки: Все же, DLC является большим шагом для игровой индустрии и позволяет держать игроков сытыми. Не говоря уже о том, что многие девелоперы честно работают над скачиваемыми расширениями, стараясь сделать хорошую игру еще лучше. Как пример – Borderlands.

Подлость: 1/5

9. Франшизоиды

Известны случаи, когда лабораторные мыши сходили с ума, если рядом с ними кто-то проходил игры по фильмам (книгам, сериалам etc). За редкими исключениями такие поделки представляют собой совершенно неиграбельный деревянный шлак с отстойной графикой, сюжетом и геймплеем. За примерами в лес далеко ходить не надо: свежий Prison Break, не очень свежий «Терминатор 3: Война Машин», Transformers – эти названия навеки выбиты на доске позора геймдева.

Но все-таки: Рано записывать разработку игр по фильмам в категорию смертных грехов. Ведь что ни год, то больше франшизовых гейм становятся играбельными: вспомним тот же очень даже сочный Wolverine и вполне вкусный Wanted.

Подлость: 5/5

10. Корень всего зла

Microsoft… И зачем ты только полез в игровую индустрию? Мало того, что ты портишь красивые обложки игр своими уродливыми логотипами, так еще и уничтожаешь мультиплеер в этих играх. Games for Windows Live – жалкая, отчаянная и во всех аспектах неудачная попытка сплагиатить Steam. По сути, GfWL и есть Steam, только без удобного интерфейса, оффлайнового режима, бесплатных бонусов, возможности покупать игры и скачивать их. Куда лучше «Мелкософт» справился с сетью для своей консоли, Xbox Live. Она неплохо выглядит, стабильно работает и старательно выжимает из игроков лишние деньги. Ведь если речь идет о мультиплатформенных геймпроектах, то весь бесплатный для ПК контент для владельцев Шайтан-Коробки будет доступен только за деньги. Valve, например, предоставляют новые официальные кампании Left4Dead даром на всех платформах, но Microsoft пришли к выводу, что это слишком щедро, и стоит еще пошариться по карманам своих верных клиентов.

Но все-таки: Наше геймерское комьюнити едино благодаря Microsoft'у. Лютая ненависть к практически всему, что он делает, сплотила нас. За что мы ему благодарны.

Подлость: 4/5

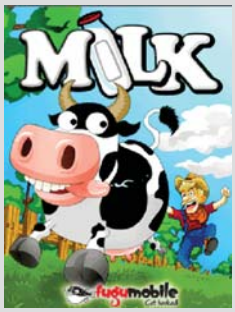
Большой потный лысый Butcher и ненавидящий его волосатый Khaj-Tosin



GOT A MILK?

Молоко
Жанр:
arcade
Разработчик:
Fugu Mobile
www.fugumobile.com
Издатель:
Fugu Mobile
www.fugumobile.com

Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470588 (ЦЕНА 9 ГРН)



ОЦЕНКА 9

Тайм-менеджеры – игры, которые просто невозможно понять, в них надо просто играть. Уже много лет разработчики казуальных и не очень тайм-менеджеров заставляют убивать нас время и пальцы на разных локациях, в разных странах, городах и селах, причем не только на компьютерах, но и на мобильных телефонах. На сей раз речь пойдет о неком простом до невозможности, но таком же увлекательном проекте под названием «Молоко».

Все, что требуется от игрока – доить коров. Но делать это надо очень быстро, на время. Чем больше – тем лучше. Первые пару минут думаешь «что это еще за ерунда такая», а потом сам не замечаешь, как провел за игрой час, а то и больше. Существенно больше.

Об игровом процессе говорить особо много не приходится – монотонное закликивание затягивает, как ни что иное. А вот о звуке и графике поговорить вполне стоит. Уже глядя на разработчика игры, понимаешь, что ляпов тут нет. Впрочем, вряд ли кто сначала посмотрел на разраба, а потом – на скрины, так что все уже убедились, что с графической стороны «Молоко» вниманием не обошли. Могу сказать смело и уверенно, что со звуком тоже все обстоит достаточно приятно. Не гениально, не великолепно, как во второй описанной в этом номере мобильной игре, но вполне приемлемо.

Вам требуется еще какой-то вывод? Перед нами – классический представитель тайм-менеджера, беспощадный, бескомпромиссный и очень затягивающий. Если не жалко время и пальцы – добро пожаловать на молочную ферму.





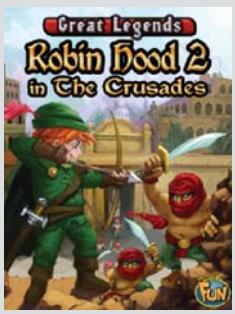




НЕТ GOOD'A БЕЗ HOOD'A

Робин Гуд 2
Жанр:
arcade
Разработчик:
GlobalFun
www.globalfun.com
Издатель:
GlobalFun
www.globalfun.com

Для закачки отправьте код на номер 7900:
007470580 (ЦЕНА 9 ГРН)



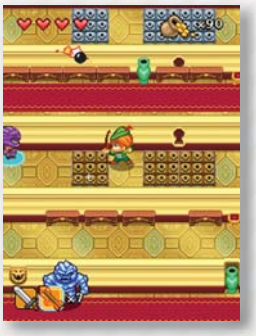
ОЦЕНКА 10

Игра «Робин Гуд 2» – это продолжение известной многим любителям мобильных развлечений Great Legends: Robin Hood, вышедшей около четырех лет назад. Главному герою, бесстрашному воину с луком и ~~яйцами~~ стрелами предстоит снова столкнуться со злобным султаном и Али-бабой. У людей, отдаленно знакомых с историей Робин Гуда, глаза лезут на затылок, но на этом все ужасы и страхи и заканчиваются, ибо несмотря на такую оригинальную завязку, сюжетно игра сделана достаточно хорошо – и для аркады вообще, и для мобильной игрушки в частности. Следить за разворачивающимися событиями интересно, но это вовсе не единственное, чем может похвастаться игра.

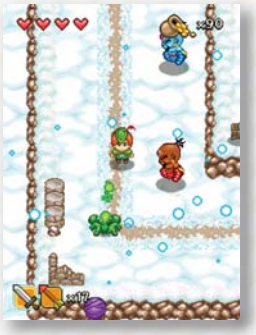
На самом деле, слабых мест у нее фактически нет. Графика – сильная, яркая, крупная, мультяшная. Звук – приятный, соответствующий духу игры, местами – даже эпический. Отключать его уж точно не стоит, ибо он помогает проникнуться приключениями и событиями, которые будут разворачиваться на небольшом дисплее мобильного телефона.

К тому же, в игре есть полноценный инвентарь – редкость для игр такого рода, множество видов оружия и интересные квесты, с помощью которых и развивается сюжет, а также множество локаций, которые действительно отличаются одна от другой.

Что перед нами в итоге? В итоге, «Робин Гуд 2» – это свобеобразный маст хэв для всех любителей мобильных игр и аркад, игра, пропустить которую вы просто не в праве.









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



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

ЗАТ "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗІ №120093 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІТ", ліцензія НКРЗІ АБ №222715 від 17.11.2005 р. Ліцензія Держкомзв'язку серії АА №720189 видана ЗАТ "УМЗ" 29.12.2004 р. Недотримання всіх умов відправлення СМС не гарантує успішне надання послуги. Вартість повідомлення для абонентів усіх національних GSM операторів на номер 4909 - 9 грн. Тариф у гривнях з урахуванням ПДВ. Додатково утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Використання WAP оплачується окремо, згідно тарифного плану. Відправляючи замовлення, ви даєте згоду на отримання додаткової інформації від компанії Містер Мобайл. Послуга надана при технічній підтримці контент-провайдера ТОВ «Містер Мобайл», ТОВ «АМК», Київ, Набережна-Луговая 29. Тел. Підтримці: (044)4610081.

DINAMIT

Не лезь в лес без GPS



Эстонская служба новостей спешит предупредить читателей «Шпиля!» о скором приближении лета, о тех приятных и неприятных моментах, которые ждут многих из вас. Среди неприятных – необходимость некоторым читать список литературы на лето, а другим вовсе – большую часть времени ходить на работу, а также клещи, комары и необходимость пройти все игры, которые скопились за время сессии, школьных экзаменов или работы. Но проводить все каникулы или отпуск за компом – дело глупое, даже если оно и помогает избежать часть вышеописанных опасностей. Поэтому многие отправятся на природу – в походы, путешествия или просто к бабушке в деревню, что тоже не исключает дальних прогулок по окрестностям (не все же на рыбалке сидеть).

И тут есть два варианта. Первый – отправиться путешествовать по старинке, вспоминая, с какой стороны у звезд мох растет, и где садится и всходит полярная звезда. Если все эти премудрости кажутся неудобными и излишними, можно обратиться к современной технике и… нет, не засесть снова за комп, чтобы отправиться в путешествие по виртуальным бескрайним мирам, а просто приобрести GPS. Отдельные устройства – это круто и удобно. Они защищенные, они удобные, они обалденные. Но выдержать покупку стоимостью в 500-800 вечнозеленых только ради летних приключений готов не каждый бюджет, поэтому наш выбор – это мобильные телефоны с встроенной навигацией. Как говорится – дешево и сердито. Ну, то есть не совсем дешево, и совсем даже не сердито, но, по крайней мере, удобно со всех точек зрения – ведь телефон все равно нужен круглый год, так что его стоимость вроде как становится вполне оправданной.

Правда, в тот момент, когда решаешь приобрести такой аппарат, сразу попадаешь в безвыходное положение, ибо вариантов так много, что выбрать просто нереально. И тут на помощь приходят Чип и Дейл в виде «Шпиля!» и его редакторов и авторов, которым только дай возможность на пару недель отлучиться на природу (и попытаться заманить Витальку в его естественные условия обитания), а также побаловаться новыми техническими штучками, до которых в обычной жизни все руки на доходят. Так как мы привереды (как и большинство современных людей), то мы выбрали не просто телефоны с GPS, а новые аппараты, напичканные «по самое не могу». Это Nokia N97 mini, Sony Ericsson Xperia X10, Samsung Monte (единственный не смартфон в обзоре) и Garmin Asus Nuvifone M10 – по одному телефону от каждого ведущего производителя, чтобы попутно понять основные тенденции и увидеть, чего стоит ждать от близких собратьев каждого из телефонов.

***

Исходя из того, что аппараты эти предназначены не только для ориентирования на местности, мы решили рассказать попутно, на что еще они способны – ведь кроме Nokia на наших страницах еще не побывал ни один из вышеназванных представителей мобильной цивилизации.

Начнем, пожалуй, по порядку. О Nokia N97 mini мы уже писали, но вкратце напомним, что это за зверь, и с чем его едят. Вот, Виталька, например, в данный момент пытается его съесть с майонезом и сыром, но у него не очень получается, потому что мы отбираем телефон все время. Обычные же нормальные люди «едят» этот аппарат с встроенной камерой 5 МП с оптикой Carl Zeiss, экраном в 3,2 дюйма, удобной QWERTY-клавиатурой, а также Bluetooth 2.0 и Wi-Fi. Подает все это производитель под привычным соусом S60 5th Edition с удобной программной оболочкой с большим количеством приложений. К тому же, отличается N97 mini и некоторой компактностью – по крайней мере, в сравнении с остальными телефонами, о которых сегодня пойдет речь.

Но оставим таки изжеванный Витальком телефон и перейдем к остальным, менее обмусоленным в редакции устройствам.

Sony Ericsson Xperia X10 выделяется на фоне многих современных сенсорников своей ОС – Android. В принципе, все, что не есть «Симбиан» и «Винда» – уже хорошо, потому что разнообразие, а тут еще и на самом деле производитель умудрился все сделать красиво и удобно. Помимо прочего, тут есть два приложения, которые обращают на себя внимание: TimeScape и MediaScape. Первое предназначено для любителей ак-



Nokia N97 mini



Garmin Asus Nuvifone M10

тивной социальной жизни – оно собирает дополнительную информацию об абонентах из телефонной книги с разных социальных сетей типа «фейсбука» и «твиттера», второе является продвинутой версией медиатеки; наиболее интересной же функцией в телефоне является Infinity – она работает в MediaScape и в галерее. В первом случае помогает найти информацию об исполнителе и композиции, какая только есть – начиная от альбома и других песен из него и заканчивая сайтом и прочими полезностями, во втором – найдет все снимки с изображенным на фотографии человеком. Проверенно – работает, даже на Витальке. Среди прочих плюсов – большой, 4 дюйма, экран, интересный дизайн, камера 8 МП.

Следующий на очереди у нас Samsung Monte – очередной сенсорный телефон самого плодовитого производителя. Несмотря на ощущение, что выпуск разных серий мобильников у этой компании поставлен на конвейер, есть очень и очень интересные модели. И «Монте» – одна из них. Во-первых, благодаря дизайну. Как ни крути – что в профиль, что в анфас, что сзади – телефон выглядит интересно, и даже в некотором роде спортивно, что ли. Достигается это благодаря вставкам яркого цвета и полоскам на задней панели, а также форме кнопок. Форму экрана менять производитель не стал, что, в принципе, вполне предугадываемо и логично, размеры уже его составляют средние для класса 3 дюйма. ПО аппарата – собственной разработки Samsung, являющееся логичным продолжением идей заложенных в Corby. Коммуникационная часть, помимо модулей Wi-Fi и Bluetooth, представлена полезными приложениями и виджетами для работы с Facebook, MySpace, Twitter и Bebo Widgets. Самая слабая составляющая – камера, всего лишь 3,2 МП, да еще и без вспышки. Так что это выбор для человека, привыкшего носить с собой отдельно фотоаппарат или не признающего того факта, что мобильный телефон может стать хорошей альтернативой «мыльнице».

Последний из великолепной четверки – симбионт, появившийся благодаря совместной работе двух добрых гениев – Garmin Asus Nuvifone M10. Самое важное, что удалось сделать производителям, это сочетать размеры и функционал. Над этим они бились долго, в итоге «родив» M20, который был не очень удобным. Пользователи сказали «ай-ай-ай», разрабы исправились и выдали M10. Экран в 3,5 дюйма удобен для навигации (особенно, в сравнении с 2,8" у M20), программная основа доработана, камера 5 МП (правда, как и у Samsung, она лишена вспышки), удобный формат. Внешне аппарат схож с Nokia – по размеру, форме и эргономичности. Работает телефон под WM, графическая оболочка простая, без наворотов, но удобная и понятная для пользователей любого левела.

***

Вот такие вот они, эти аппараты, в обычной жизни. Как и обещали, сейчас расскажем о том, какие они в роли навигаторов.

Из всех представленных в обзоре устройств только два могут без дополнительных телодвижений со стороны своего владельца сразу же приступать к работе. Это Garmin Asus Nuvifone M10 и Nokia N97 mini. У Samsung Monte дела обстоят с этим чуть более спорно, но не сказать, чтобы плохо: в попавшем к нам в руки экземпляре функций бесплатной навигации не оказалось, но в ближайшее время новые модели (по заверениям производителя) должны ей обзавестись. Сейчас же можно использовать адаптированную версию Google Maps, как и в Sony Ericsson Xperia X10.

Пройдемся более подробно по возможностям всех четырех решений. Начнем, пожалуй, с Nokia OVI Maps. Основное его преимущество – бесплатная навигация по всему миру. Единственный спорный момент состоит в том, что подробные карты всего мира, даже при всем желании производителя, не смогли бы поместиться в устройство, так что они подгружаются с серверов Nokia по мере надобности, а в память телефона с помощью Map Loader'а загружается только карта основных дорог выбранной страны. На все тех же серверах находится база POI (points of interest), содержащая в себе улицы, номера домов, а также адреса различных заведений и достопримечательностей, так что для прокладки маршрута также понадобится интернет. И если база POI не кэшируется на устройстве, то подгружаемые фрагменты карты сохраняются, благодаря чему, возвращаясь по тому же пути, не придется дополнительно тратить трафик. Если деньги на счету закончились, можно воспользоваться древним, но проверенным методом – компасом. Его также встроили в телефон Nokia. Наиболее ощутимый минус системы навигации Nokia – отсутствие возможности ручного ввода широты/долготы, если кто-то передаст свое местоположение.

Аппарат Garmin Asus также поставляется с бесплатной навигацией, но только по территории Украины. Отправляясь за рубеж, нужно покупать подробную карту страны, иначе будет доступна только схема основных дорог мира. В этом устройстве есть более подробная в графическом плане карта, а база POI, как и у Nokia, находится в интернете. Интерфейс программы навигации очень эргономичен, и это не удивительно, так как он почти полностью взят с навигаторов Garmin. Навигация в M10 используется и проявляется во всем, она доступна практически из всех основных меню устройства. Проложить марш-



Sony Ericsson Xperia X10



Samsung Monte

рут к заданной точке можно всего парой нажатий, так же, как отправить свои координаты друзьям или найти какое-нибудь заведение поблизости (в этом с Nokia у них практически равные результаты). Да что там интерфейс, только то, что модуль GPS в M10 по умолчанию постоянно включен, и при этом он может проработать весь день – говорит о многом. Правда, вес смартфона из-за усиленной батареи получился самым большим из всех устройств в тесте. Устройство также может комплектоваться набором для установки в автомобиль, с фирменной системой быстрого подключения и отключения аппарата, когда все провода ведут только к кредлу и весь процесс занимает секунды.

Оператор	Стоимость Мб, грн	Оплата
UTEL (U'net 40)	0,052	40 грн/мес
UTEL (U'net 70)	0,046	70 грн/мес
UTEL (U'net 150)	0,033	150 грн/мес
UTEL (U'net 300)	0,013	300 грн/мес
МТС (ГиперАктив)	0,1	5 грн/сутки
МТС (ГиперNet)	0,03	120 грн/мес
Киевстар (Интернет 20)	1	20 грн/мес
Киевстар (Интернет 100)	0,5	50 грн/мес
Киевстар (Интернет 1000)	0,099	99 грн/мес
Киевстар (Вільний)	0,024	119 грн/мес
Киевстар (Вільний нічний)	0,0098	49 грн/мес
Киевстар (XL)	0,05	5 грн/сутки
Beeline (Клик 200)	0,02	30 грн/мес
Beeline (Клик 750)	0,02	60 грн/мес
Beeline (Клик 1000)	0,02	80 грн/мес
Life:) (Интернет 100)	0,39	39 грн/мес
Life:) (Интернет 500)	0,138	69 грн/мес
Life:) (Интернет 1000)	0,099	99 грн/мес
Life:) (Безлимитный интернет, 10240 Мбайт)	0,0145	149 грн/мес
Life:) (Ночной интернет, 10240 Мбайт)	0,0048	49 грн/мес

Аппараты Sony Ericsson и Samsung оснащены Google Maps, что позволяет определить свое местоположение и посмотреть, куда нужно направиться, чтоб выйти к цивилизации. Конечно, на Sony Ericsson можно установить из Google AppStore какую-нибудь бесплатную или триальную версию одной из систем навигации и пользоваться ее услугами, но сейчас речь идет о том, что доступно в устройстве «из коробки». Оба телефона кэшируют пройденную карту, но у X10 кэш побольше – все-таки это смартфон, а не обычный телефон. Также этот аппарат обладает подавляющим преимуществом над другими устройствами, побывавшими на тесте благодаря большому экрану, не «слепнущему» под солнечными лучами.

Если бы мы делали сравнительный обзор, то присутствие в нем Samsung Monte выглядело бы как избиение младенца – обычный телефон против мощи смартфонов. Тем более, что у производителя есть модели с большей ориентированностью на навигацию. Но мы не ставили себе целью стравливать телефоны, мы просто решили показать, что GPS в телефоне – это не просто еще одна строчка в его спецификациях, а вполне реальная, удобная и нужная функция. И даже обычный телефон с GPS позволит в случае чего выплутать из незнакомых мест. А в этом плане Monte оказался не так прост, как могло бы показаться. Он отлично ловит связь со спутниками, довольно точно определяет местоположение (конечно, если не прятаться под глыбами железобетона). Но компактность телефона играет в этом случае против него, причем не только из-за размеров дисплея, но и из-за маленького аккумулятора.

Есть еще два момента, о которых обязательно нужно сказать. Первый – это стоимость мобильного интернета, ее, в рамках наиболее выгодных тарифов разных операторов, вы можете найти в табличке. Второе – это время старта и то, насколько уверенно держат аппараты сигнал. Nokia, чтобы сориентироваться, нужно около пяти минут, дальнейшая работа навигатора надежна, но сильно зависит от наличия Wi-Fi или мобильного интернета – без него точность определения падает. Sony Ericsson хватает связь очень быстро – ему нужна примерно минута-полторы, после чего аппарат уверенно держит прием даже за бетонной панелью. Samsung также стабилен, но для начала работы придется подождать примерно три минуты. А вот с аппаратом Garmin Asus дело обстоит куда интереснее: время, нужное ему для начала работы и поиск спутников, сложно отследить, потому что модуль GPS у телефона постоянно включен. У остальных аппаратов тоже можно использовать его, не отключая, правда, закончится путешествие быстро: любого из трех представителей телефонной братии хватает максимум на четыре часа работы, в то время как Garmin Asus может работать в навигационном режиме целый день без зарядки.

***

Отправляясь в поход и вооружившись телефоном с GPS, главное не забыть о том, что подзаряжать устройство придется достаточно часто, а значит – надо заранее приобрести какое-нибудь походное зарядное устройство. И «на всякий пожарный» стоит прихватить с собой карту и компас, а то вдруг электронный «сусанин» утонет в луже, фатально выпадет из кармана или таки разрядится в самый неудобный момент.

Удачных путешествий, и не теряйтесь!

Барабашка

Мыши разные нужны, мыши разные важны

Razer Abyssus





Однажды кто-то очень умный сказал – мыши разные нужны, мыши разные важны. Правда, если память меня не подводит, речь шла не о мышах, но это такой вопрос, который применим ко всем областям сразу и одновременно. Ведь действительно – все мы разные, как фломастеры (хотя, людоеды утверждают, что на вкус и те, и другие совершенно одинаковы), поэтому и мыши нам нужны совершенно разные. И если одни готовы сразу выложить штуку, а то и полторы на нового грызуна, то другие считают такую трату неразумной – за те же самые деньги можно купить терабайт свободного пространства, которое, на самом деле, никогда не бывает лишним. Неразумными таких людей назвать никак нельзя, если, конечно, речь не идет о покупке мыши пятилетней давности, у которой из достоинств только и есть, что ИК-сенсор, две кнопки и колесико. Чаще всего экономные пользователи выбирают разумный компромисс: мышку за 200-300 гривен, у которой, может, и нет самых суперпуперсовременных наворотов, зато есть все необходимое для удобной игры и работы с компом.

Благо, разработчики не прекращают выпускать такие устройства, так что выбирать есть из чего. Например, можно выбрать из семейства Razer, ту же Abyssus. О ней, собственно, мы сейчас и будем рассказывать более подробно.

На вид Razer Abyssus очень и очень скромна: матовый черный пластик, две кнопки да колесико-скроллер – фу, какая гадость! Но стоит познакомиться с этим грызуном хоть немного поближе, как отношение изменится едва ли не на противоположное. Сначала обращаешь внимание на удобство в руке – в простых формах мыши воплотилась мечта многих пользователей о по-настоящему эргономичном грызуне. Такой и для обладателей крупных рук подойдет, и детям, и девушкам. Залог удобства – вытянутая форма и удобные боковины. Чтобы мышь выглядела немного круче – в задней ее части размещен логотип Razer, подсвеченный изнутри голубым светодиодом. Со стороны выглядит круто. С проводом за месяц использования ничего не случилось – он не только длинный, но и устойчивый к непростым жизненным обстоятельствам, обеспечиваемыми мной в полной мере.

Сами кнопки тоже удобные и надежные – сразу понятно, что они не сломаются под напором игрока в первые же дни или недели интенсивной игры.

Еще немного осмелев, переворачиваем Razer Abyssus на спинку и видим у нее на нижней поверхности несколько рычажков. С их помощью осуществляется оговоренная производителем моментальная адаптация к игре. Режимов у нее вполне достаточно: 450/1800/3500 dpi, частота опроса 125/1000 Гц. Так как переключение происходит механически, то все это можно сделать без установки драйверов. Просто и удобно. Жаль только, что находятся они не в самом удобном месте – если во время игры понимаешь, что надо сменить настройки, приходится переворачивать грызуна, а значит – отвлекаться от игры. Если же хочется менять чувствительность мыши без эквилибристики, то придется все же поставить драйвера, позволяющие выполнять тот же фокус сочетанием нажатия кнопки мыши и поворота скроллинга. Не самый удобный вариант, но должны ж более дорогие мышки иметь свои «фишки».



Подводя итог общению с Razer Abyssus, скажем, что это неплохой вариант для тех кто ищет не сильно дорогую, не сильно навороченную, но очень выносливую, удобную и настраиваемую мышь.

Hemul

Технические характеристики:

Сенсор: ИК, Razer Precision 3.5 G, 3500 dpi
Частота опроса: 1000 Гц
Время отклика: 1 мс
Скорость: от 150 до 300
Ускорение: 15g
Регулировка разрешения и частоты опроса: механическая
Количество программируемых кнопок: 3
Дополнительно: колесо прокрутки с 24 кликами-положениями, тефлоновые ножки, настройка чувствительности на лету
Размеры: 115 x 63 x 40 мм
Длина кабеля: 2,1 м

Цена: $50

Плюсы

- **Доступная цена**
- **Удобство и для правшей, и для левшей**
- **Тефлоновые ножки**
- **Переключение dpi без установки софта**

Минусы

- **Размещение переключателей не очень удобное**



Прощай, моно

ASUS G51J 3D



Как в свое время мобильные телефоны серьезно потеснили своих стационарных прародителей, так сейчас ноутбуки теснят настольные ПК, все больше и больше захватывая рынок. К сожалению, лэптопы для игр еще достаточно дороги, но производители год за годом стараются захватить и эту нишу. В западных странах этим занимается достаточно много компаний.

У нас же ситуация с многообразием игровых лэптопов не настолько хороша, и, если задаться целью приобрести современный игровой ноутбук, серьезную альтернативу устройствам Asus найти вряд ли удастся. Но это не такая уж большая проблема, так как продукция этой компании довольно часто «впереди планеты всей» в плане новых технологий и решений. И ноутбук, попавший на этот раз к нам на тест, в очередной раз это подтверждает.

Хоть большую часть времени, которое ASUS G51J был в редакции, он прогонялся через серию тестов производительности (часть результатов которых вы видите в табличке), мы, конечно же, не преминули возможностью использовать его по назначению, то есть – просто поиграть (а как иначе скажешь, насколько он удобен). После пары дней активного использования уже можно было составить полное представление обо всех преимуществах и недостатках ноутбука.

Дизайн устройства с первого взгляда говорит о том, на кого оно рассчитано: яркий, агрессивный и броский ноутбук привлекает внимание и дает повод для гордости любому геймеру. Сразу видно, что это совсем не первый геймерский лэптоп компании, и они знают, что нам нужно. Хотя внешние глянцевые поверхности предсказуемо делают его отличным местом для коллекционирования отпечатков пальцев. Внутренний дизайн G51J более практичен, он частично сделан из софт-тач-пластика. Порадовала и немного расстроила клавиатура – четкий ход клавиш, регулируемая по яркости подсветка, но при этом неудачно размешенные кнопки стрелок, да и проседает она довольно ощутимо. Правда, есть мысль, что клавиатуру специально сделали с амортизацией, чтобы, барабаня по ней в игровом запале, геймер не повредил что-нибудь из электронной начинки устройства. Тачпад достаточно большой, но вряд ли кто решится играть в шутер или стратегию без мышки, так что из бонусов у него есть возможность отключения. Экран у G51J с модным у производителей HD-разрешением 1366x768. Основным его плюсом является поддержка частоты 120 Гц, без чего он не мог бы обеспечивать стереоизображение. Углы обзора у дисплея необычные: по горизонтали большие (около 170°), а по вертикали малые (60°).

Начинка в ноутбуке достаточно продвинутая: новейший четырехядерный процессор Intel, звуковая карта Creative Audigy HD 3D и видео GeForce GTX 260M. Видеокарта очень мощная, она может вытянуть практически любую современную игру, но вот поддержка только DirectX 10 совсем не радует. Конечно, есть модель G51Jx (за границей, у нас она только будет) с карточкой GeForce GTS 360M, которая поддерживает хотя бы DirectX 10,1.

Несмотря на всю эту мощь, скрывающуюся в трехкилограммовом корпусе ноутбука, и увесистый 120-ваттный блок питания, G51J почти не греется. Имеется в виду сверху – там, где клавиатура и тачпад. Если же играть, поставив его себе на колени, можно на ужин получить хорошо подрумяненное мясо.

Интересно, что основную массу тепла генерирует видеокарта – вентилятор охлаждения переходил на повышенные тона только при серьезной графической нагруз-

Технические характеристики:

Операционная система: Windows 7 Home Premium 64 бит
Процессор: Intel Core i7 Q 720 1,6 ГГц
Чипсет: PM55 Express
Графика: NVIDIA GeForce GTX 260M 1Гб
ОЗУ: 4096 Мб DDR3 1066 МГц
Экран: 15,6 дюймов, 1366x768 точек, 120 Гц
Накопители: 2x Seagate Momentus (7200 об/сек, SATA II) 320 Гб, BluRay-привод

Цена: ~ $ 3000

Плюсы

- **Богатая комплектация**
- **Готовое решение для стереоскопических игр**
- **Мощная начинка**
- **Стильный дизайн**

Минусы

- **Кусачая цена**
- **Под нагрузкой сильно шумит**





ке. А вот процессор так и не удалось загрузить реальными приложениями по полной. Видимо, нужно запускать параллельное кодирование нескольких HD-роликов, чтобы заставить охлаждение повысить обороты. Кстати, сделана она «на отлично»: как только нагрузка уменьшается, система почти сразу переходит на более низкие обороты, всего за несколько секунд отводя остатки тепла с процессора и видеокарты.

Основная особенность G51J в том, что это первый ноутбук с полным комплектом Nvidia 3D Vision. То есть, покупая его, ты получаешь не только лэптоп с видеокартой Nvidia и дисплеем 120 Гц, но и беспроводные стерео-очки с активным затвором (и это – не считая геймерской мышки Razer Abyssus и вместительного рюкзака для переноски ноутбука, также идущих в комплекте с G51J). Очки аналогичны Nvidia 3D Vision, что одновременно и хорошо и плохо. Хорошо потому, что последние драйвера позволяют, подключив внешний 120 Гц монитор, проектор или телевизор, получить стереоизображение на большом экране. Плохо потому, что подключать отдельным USB-шнуром передатчик для синхронизации очков не очень интересно, особенно, если мысль посмотреть 3D-кино или поиграть пришла не дома, а где-нибудь в поездке. Лучше б передатчик встроили в рамку дисплея, рядом с камерой, но тут уже нужно, чтоб Nvidia приложила свою руку.

Собственно впечатления от самого стерео-изображения тоже неоднозначные. С одной стороны, это однозначный вау-эффект – трехмерность в играх приобретает новый смысл. С другой – для того чтоб наблюдать эту красоту, нужно надевать очки (не каждому хочется таскать на носу этот красивый, но надоедающий кусок пластмассы), к тому же, включение стерео-изображения очень сильно снижает производительность видеокарты (в среднем, FPS в играх падает в 1,5-2 раза), так что приходится опускать планку качества графики.

Конечно, без питания от розетки больше одного фильма не посмотришь, так как, несмотря на значительно улучшившуюся энергоэффективность процессора, другие компоненты не оставляют никакой надежды на то, что ноутбук продержится от батареи дольше полутора часов. Но это все же лучше, чем 40-60 минут у предыдущих поколений.

Все новое и прогрессивное стоит дорого, а если это игровой ноутбук, то и втридорога. Наглядный пример этому – G51J. Но, если вдуматься, цена за такую комплектацию у Asus очень даже гуманная. Другие производители добавили бы пару лишних светодиодов, выбросили из поставки рюкзак и мышку и подняли бы цену на ноутбук в 1,5-2 раза. По крайней мере, такое впечатление складывается, когда смотришь на цены и комплектации других геймерских ноутбуков, присутствующих на рынке.

Барабашка

Результаты тестирования	
3D Mark 06 (1280x768)	11334
Geekbench	4331
S.T.A.L.K.E.R: Зов Припяти (ультранастройки, динамическое освещение, разрешение 1366x768 точек, 4AA, x16 анизотропная фильрация)	
Day	22
Night	19
Rain	20
SunShafts	13
S.T.A.L.K.E.R: Зов Припяти (ультранастройки, динамическое освещение, разрешение 1366x768 точек)	
Day	30
Night	27
Rain	30
SunShafts	15
S.T.A.L.K.E.R: Зов Припяти (средние настройки, динамическое освещение, разрешение 1366x768 точек)	
Day	34
Night	30
Rain	35
SunShafts	23
Just Cause 2 (максимальные настройки, 8x AA, 8x апизотропная фильтрация, разрешение 1366x768 точек)	
Средний FPS	20,73
Just Cause 2 (максимальные настройки, 8x AA, 8x апизотропная фильтрация, разрешение 1366x768 точек) 3D-режим	
Средний FPS	10,24
Just Cause 2 (средние настройки, 2x апизотропная фильтрация, разрешение 1366x768 точек)	
Средний FPS	39,72
Just Cause 2 (средние настройки, 2x апизотропная фильтрация, разрешение 1366x768 точек) 3D-режим	
Средний FPS	23,22
The Last Remnant (изначальные настройки)	
Средний FPS	98,43
The Last Remnant (изначальные настройки) 3D-режим	
Средний FPS	52,71
Street Fighter IV (разрешение 1366x768 точек)	
Оценка	13043
Средний FPS	98,43
Street Fighter IV (разрешение 1366x768 точек) 3D-режим	
Оценка	9858
Средний FPS	58,92
Street Fighter IV (разрешение 1366x768 точек, 8x AA)	
Оценка	7495
Средний FPS	69,9
Street Fighter IV (разрешение 1366x768 точек, 8x AA) 3D-режим	
Оценка	5500
Средний FPS	35,33
Dark Void (максимальные настройки, разрешение 1366x768 точек)	
Средний FPS	25,13
Dark Void (максимальные настройки, разрешение 1366x768 точек) 3D-режим	
Средний FPS	13,9

Тяжелая артиллерия

Тест самых производительных игровых видеокарт



Александр Денисюк
alex@seti-ua.com

Игры – двигатель прогресса. Требовательность современных игр к системным ресурсам все выше и выше, одной из наиболее важных составляющих ПК в данном вопросе является видеоадаптер. Благодаря современным технологиям новые видеокарты потребляют меньше энергии и, в тоже время, они намного производительнее, нежели их предшественницы. Также новое поколение видеокарт поддерживает самые современные технологии (OpenGL 3.1, Microsoft DirectX 11, Shader Model 5.0, 3D-окружение, мульти-дисплейное подключение и др.). Все они улучшают качество и реалистичность картинки и позволяют сполна насладиться любимой игрой. Но, чтобы ощутить всю прелесть современных игр и с головой погрузиться в виртуальность, видеокартой среднего уровня не обойтись, ведь в таком случае придется отказаться от максимальных графических настроек.

В тесте представлены только что появившиеся на нашем рынке высокопроизводительные адаптеры 400 серии на процессорах NVIDIA и уже некоторое время существующие, но не менее интересные видеокарты 5000 серии на чипсетах ATI/AMD. Наш тест топовых видеокарт поможет с выбором наиболее оптимальных устройств, причем не только по производительности, но и по цене.

ASUS Matrix 5870 Platinum (P/2DIS/2GD5)

Продукт компании ASUS заслуживает особого внимания. Matrix 5870 Platinum несет на борту 2 Гб быстрой памяти GDDR5. Видеокарту отличает ярко выраженный геймерский дизайн. Для улучшения охлаждения вся карта словно обернута металлическим кожухом (такая конструкция более эффективно рассеивает тепло). На торце системы охлаждения присутствует очень эффектная светящаяся надпись MATRIX, которая изменяет цвет в зависимости от загрузки видеокарты. Такая красота подойдет любителям прозрачных или открытых корпусов.

ASUS Matrix 5870 Platinum уже с завода работает на повышенной частоте графического процессора: 900 МГц против положенных 850. Кроме того, на диске вы найдете очень полезную утилиту iTracker2, с помощью которой можно разогнать видеокарту как по GPU, так и по частоте памяти, сохранив при этом разные режимы с помощью четырех профилей. Если же вы перестарались с оверклокингом, на самой карте есть замечательная кнопка Safe Mode, которая сбрасывает настройки до заводского уровня, после чего можно начинать эксперименты снова.

Также ПО iTracker2 позволяет изменять напряжение на графическом процессоре и памяти и самостоятельно контролировать скорость вращения вентилятора. Такая экстремальная плата требует повышенного питания, именно поэтому производителем предусмотрено подключение к карте двух восьмиконтактных разъемов против двух шестиконтактных у стандартных плат на чипсете 5870. Необходимые переходники для подключения карты, конечно же, присутствуют в комплекте, однако не следует забывать о необходимости мощного блока питания.

За видеокарту такого уровня придется выложить кругленькую сумму в $565, однако она того стоит.

Приятным дополнением станет фирменный кейс для хранения дисков с логотипом ASUS.



Технические характеристики:

Объем памяти: 2048 Гб, GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 900 МГц
Частота памяти, номинальная/эффективная: 1200/4800 МГц
Разъемы питания: 8+8
Цена: $565

- ⊕ Заводской разгон GPU
- ⊕ Интерфейсы HDMI, DisplayPort
- ⊕ Кнопка SafeMode
- ⊕ Кейс для дисков
- ⊕ Полезное ПО для разгона и мониторинга iTracker2
- ⊖ Высокий уровень нагрева GPU
- ⊖ Высокая цена

Оценка: **9,0/10**

					
Полное название	**ASUS ENGTX470**	**ASUS Matrix 5870 Platinum**	**Force3D Radeon HD 5850**	**Force3D Radeon HD 5870**	**Gigabyte HD 5850 1GB GDDR5**
Производитель	ASUS	ASUS	Force3D	Force3D	Gigabyte
Модель	ENGTX470/2DI/1280MD5	Matrix 5870 P/2DIS/2GD5	F5850P-G5-390-FS	F5870P-G5-390-FS	GV-R585OC-1GD
Поставщик	ASUS	ASUS	SerOL	SerOL	MTI
Сайт производителя	asus.com	asus.com	force3d.com	force3d.com	giga-byte.com.ua
Сайт поставщика	asus.com	asus.com	serol.com.ua	serol.com.ua	protoria.ua
Цена (около), $	**450**	**565**	**320**	**400**	**350**
Технические характеристики					
Графический процессор	GF100	Cypress	Cypress	Cypress	Cypress
Объем памяти, Мб	1280	2048	1024	1024	1024
Разрядность шины памяти, бит	320	256	256	256	256
Частота ядра/ядер, МГц	608	900	765	850	765
Частота памяти, МГц (эффективная)	837 (3348)	1200 (4800)	1000 (4000)	1200 (4800)	1000 (4000)
Количество шейдерных процессоров	448	1600	1440	1600	1440
Частота шейдерного блока, МГц	1215	—	—	—	—
Интерфейс HDMI	mini-HDMI/HDMI	HDMI	HDMI	HDMI	HDMI
Интерфейс DisplyPort	—	Да	Да	Да	Да
Игры в комплекте	—	—	—	Код активации COLIN McRAE DiRT2	—
Результаты тестов					
3DMark'06, баллы	19790	19437	18904	19406	18949
3Dmark Vantage Perfomance, баллы	16639	16951	14725	16961	15174
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, fps	46,02	55,05	76,59	54,28	47,21
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, x4AA, fps	39,32	48,55	69,39	47,85	41,49
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, fps	35,31	43,35	62,03	42,62	36,92
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, x4AA, fps	30	37,85	54,79	3732	32,22
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ultra High, 1680x1050, x4AA, fps					
Day, fps	38	43	35	41	36
Night, fps	47	49	39	48	41
Rain, fps	51	54	44	55	46
Sun Shafts, fps	26	32	26	31	27
Call of Juarez, Max detail, 1280x1024, x4AA, fps	100,9	95,4	76,2	91,1	77
Call of Juarez, Max detail, 1680x1050, x4AA, fps	81	75,8	62,3	74,6	64,4
Resident Evil 5, Max detail, 1280x1024, x8AA, fps	113,6	124,8	107	123,5	111,2
Resident Evil 5, Max detail, 1680x1050, x8AA, fps	98,3	107,3	90,8	106	93,7
Температура GPU в состоянии покоя, C°	48	43	41	48	40
Температура GPU под нагрузкой, C°	85	68	52	77	52
Оценки «ШПИЛЬ!», баллы:					
Производительность	8,4	9,2	8,5	9,6	8,0
Охлаждение	6,0	7,5	9,8	6,6	9,8
Общая оценка	**8,2**	**9,0**	**8,6**	**9,3**	**8,2**
Общая оценка/цена	6,7	5,9	10,0	8,6	8,7

Force3D Radeon HD 5850 (F5850P-G5-390-FS)

Данная карта оснащена 1 Гб памяти GDDR5, она поддерживает интерфейсы HDMI и DisplayPort, а также все современные 3D-технологии. При этом Force3D Radeon HD 5850 особо не выделяется дизайном и техническими характеристиками – такая себе рабочая лошадка. Однако ее высокая производительность и приемлемая цена ($320) позволили без особого труда завоевать симпатии редакции и заслуженно получить награду в категории «Лучшая покупка». Эта карта оправдывает каждый потраченный на нее цент.

Заметим, что процессор 5850 греется намного меньше, чем топовые GPU. Даже со стандартным охлаждением температура ядра не превышала 52°C под максимальной нагрузкой, а в режиме простоя и вовсе составила 40°C. Правда, шум от куллера был весьма заметным.



Технические характеристики:

Объем памяти: 1024 Гб, GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 765 МГц
Частота памяти, номинальная/эффективная: 1000/4000 МГц
Разъемы питания: 6+6
Цена: $320

- ⊕ Хороший уровень производительности за приемлемую цену
- ⊕ Интерфейсы HDMI, DisplayPort
- ⊖ Шумное охлаждение

Оценка:

8,6/10

					
Полное название	**HIS Radeon HD 5870**	**MSI GeForce GTX 470**	**MSI R5830 Twin Frozr II**	**Palit GeForce GTX 480**	**Powercolor AX5830 1GBD5**
Производитель	HIS	MSI	MSI	Palit	Powercolor
Модель	H587F1GD	N470GTX-M2D12	R5830 Twin Frozr II	NE5TX480F09CB	AX5830 1GBD5-PPDH
Поставщик	SerOL	MTI	MTI	MTI	MTI
Сайт производителя	hisdigital.com	ua.msi.com	ua.msi.com	palit.biz	powercolor.com
Сайт поставщика	serol.com.ua	protoria.ua	protoria.ua	mti.ua	protoria.ua
Цена (около), $	**430**	**447**	**278**	**585**	**270**
Технические характеристики					
Графический процессор	Cypress	GF100	Cypser	GF100	Cypser
Объем памяти, Мб	1024	1280	1024	1536	1024
Разрядность шины памяти, бит	256	320	256	384	256
Частота ядра/ядер, МГц	850	608	800	701	825
Частота памяти, МГц (эффективная)	1200 (4800)	837 (3348)	1000 (4000)	924 (3696)	1050 (4200)
Количество шейдерных процессоров	1600	448	1120	480	1120
Частота шейдерного блока, МГц	—	1215	—	1401	—
Интерфейс HDMI	HDMI	Переходник DVI/HDMI	HDMI	mini-HDMI/HDMI	HDMI
Интерфейс DisplyPort	Да	—	Да	—	Да
Игры в комплекте	—	—	—	—	—
Результаты тестов					
3DMark'06, баллы	19391	19745	17255	20311	17455
3Dmark Vantage Perfomance, баллы	17382	16579	13181	20514	13721
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, fps	54,31	45,85	38,81	63,41	40,38
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, x4AA, fps	47,92	39,3	32,95	48,74	34,15
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, fps	42,66	35,14	31	43,7	31,48
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, x4AA, fps	37,35	29,79	25,3	37,29	26,8
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ultra High, 1680x1050, x4AA, fps					
Day, fps	42	39	24	48	25
Night, fps	48	49	29	59	30
Rain, fps	54	52	32	65	34
Sun Shafts, fps	31	26	19	33	20
Call of Juarez, Max detail, 1280x1024, x4AA, fps	91	101,1	60,6	123,3	62,3
Call of Juarez, Max detail, 1680x1050, x4AA, fps	74,6	80,9	49,1	98,3	50,1
Resident Evil 5, Max detail, 1280x1024, x8AA, fps	123,3	116,8	92,4	120,5	94,2
Resident Evil 5, Max detail, 1680x1050, x8AA, fps	106,5	101,3	75	114,2	76,4
Температура GPU в состоянии покоя, C	40	52	35	52	39
Температура GPU под нагрузкой, C	67	86	52	86	59
Оценки «ШПИЛЬ!», баллы:					
Производительность	9,1	8,5	6,4	10,0	6,6
Охлаждение	7,6	5,9	9,8	5,9	8,6
Общая оценка	**8,9**	**8,2**	**6,8**	**9,6**	**6,8**
Общая оценка/цена	7,7	6,8	9,0	6,1	9,3

Zotac GeForce GTX 480 (ZT-40101-10P)

Данная видеокарта является топовой в линейке, поэтому не удивительно, что она продемонстрировала самую высокую производительность в большинстве тестовых приложений, за что заслужено получает звание «Мега железяки». С такой видеокартой не страшны самые высокие разрешения с максимальными настройками в наиболее требовательных играх. Такие устройства можно подключить в режиме SLI, но это даже не понадобится: производительности Zotac GeForce GTX 480 достаточно и в соло-режиме.

В комплекте поставки присутствуют все необходимые переходники для питания такого монстра.

Стоит отметить большой нагрев видеокарты, но этого и следовало ожидать; во время максимальной нагрузки температура графического процессора была равна 85°C.

Отметим, что в тесте участвовала еще одна видеокарта, основанная та таком же процессоре, – Palit GeForce GTX 480. Разница в производительности этих адаптеров практически отсутствует. Нагрев корпуса идентичный, видеокарты имеют одинаковый дизайн и схожую систему охлаждения. Это связано с первыми поставками таких карт в Украину. Пройдет совсем немного времени, и обязательно появятся аналогичные устройства более эффективными и изысканными системами охлаждения.



Технические характеристики:

Объем памяти: 1536 Гб, GDDR5
Разрядность шины памяти: 384 бит
Частота ядра: 701 МГц
Частота памяти, номинальная/эффективная: 924/3696 МГц
Разъемы питания: 6+8
Цена: $590

- ⊕ Высокий уровень производительности
- ⊕ Переходники mini-HDMI/HDMI в комплекте
- ⊖ Высокий уровень нагрева GPU

Оценка:

9,6/10







Полное название	Powercolor AX5850 1GBD5	Sapphire HD5830 1G GDDR5	Sapphire VAPOR-X HD5870 1G GDDR5 Dual	Zotac GeForce GTX 470	Zotac GeForce GTX 480
Производитель	Powercolor	Sapphire	Sapphire	Zotac	Zotac
Модель	AX5850 1GBD5-PPDH	11169-00	11161-03	ZT-40201-10P	ZT-40101-10P
Поставщик	MTI	MTI	MTI	Квазар - Микро	Квазар - Микро
Сайт производителя	powercolor.com	sapphiretech.com	sapphiretech.com	zotac.com	zotac.com
Сайт поставщика	protoria.ua	protoria.ua	protoria.ua	kvazar-micro.com	kvazar-micro.com
Цена (около), $	**337**	**277**	**474**	**454**	**590**
Технические характеристики					
Графический процессор	Cypress	Cypser	Cypress	GF100	GF100
Объем памяти, Мб	1024	1024	1024	1280 GDDR5	1536
Разрядность шины памяти, бит	256	256	256	320	384
Частота ядра/ядер, МГц	760	800	850	608	701
Частота памяти, МГц (эффективная)	1050 (4200)	1000 (4000)	1200 (4800)	837 (3348)	924 (3696)
Количество шейдерных процессоров	1440	1120	1600	448	480
Частота шейдерного блока, МГц	—	—	—	1215	1401
Интерфейс HDMI	HDMI	HDMI	HDMI	mini-HDMI/HDMI	mini-HDMI/HDMI
Интерфейс DisplyPort	Да	Да	Да	—	—
Игры в комплекте	—	Код активации Call of Duty: Modern Warfare 2	—	—	—
Результаты тестов					
3DMark'06, баллы	18997	17226	19472	19824	20444
3Dmark Vantage Perfomance, баллы	14938	13315	16689	16600	20441
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, fps	47,35	39,43	54,32	45,84	56,29
Crysis, 1280x1024, DX10, Very High, x4AA, fps	41,75	33,41	47,88	38,96	49,39
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, fps	36,98	30,77	42,68	35,1	44,31
Crysis, 1680x1050, DX10, Very High, x4AA, fps	32,44	25,69	37,34	29,73	37,93
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ultra High, 1680x1050, x4AA, fps					
Day, fps	37	24	42	38	48
Night, fps	42	29	48	48	59
Rain, fps	46	32	53	52	65
Sun Shafts, fps	27	19	31	26	33
Call of Juarez, Max detail, 1280x1024, x4AA, fps	80,7	60,9	89,9	98,7	126
Call of Juarez, Max detail, 1680x1050, x4AA, fps	65	48,9	74,6	77,3	101,2
Resident Evil 5, Max detail, 1280x1024, x8AA, fps	113,9	92,9	123	117,3	118,6
Resident Evil 5, Max detail, 1680x1050, x8AA, fps	95	75	106	103,1	112,7
Температура GPU в состоянии покоя, С	39	35	39	50	51
Температура GPU под нагрузкой, С	51	54	61	85	85
Оценки «ШПИЛЬ», баллы:					
Производительность	8,1	6,4	9,0	8,4	10,0
Охлаждение	10,0	9,4	8,4	6,0	6,0
Общая оценка	**8,3**	**6,7**	**9,0**	**8,2**	**9,6**
Общая оценка/цена	9,1	9,0	7,0	6,7	6,0

Force3D Radeon HD 5870 (F5870P-G5-390-FS)

Видеокарта, основанная на чипсете от ATI/AMD, также хорошо зарекомендовала себя высокой производительностью в 3D-приложениях.

Кроме того, на плате присутствует самый современный интерфейс DisplayPort, который позволяет подключить до шести мониторов одновременно (технология ATI Eyefinity).

Купив Force3D Redeon HD 5870, вы автоматически приобретаете купон с кодом активации игры COLIN McRAE DiRT2 – хороший бонус для настоящего геймера.

Температурный режим, хоть и немного ниже, нежели у видеокарт на GeForce GTX 480, но все же далеко не самый приятный – 77°С при нагрузке.



Технические характеристики:

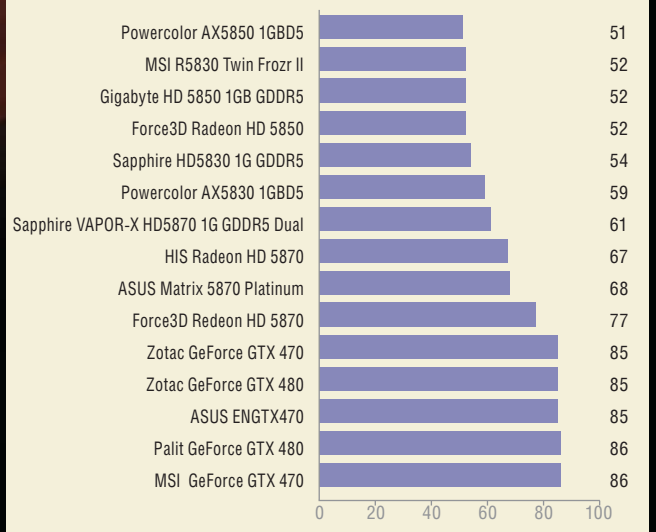
Объем памяти: 1024 Гб, GDDR5
Разрядность шины памяти: 256 бит
Частота ядра: 850 МГц
Частота памяти, номинальная/эффективная: 1200/4800 МГц
Разъемы питания: 6+6
Цена: $400

- Высокий уровень производительности
- Интерфейсы HDMI, DisplayPort
- Купон с кодом активации COLIN McRAE DiRT2
- Высокий уровень нагрева GPU
- Шумное охлаждение

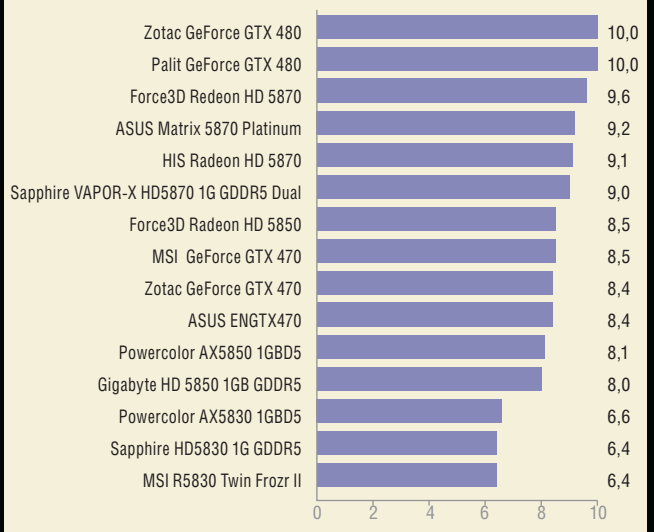
Оценка:

9,3/10

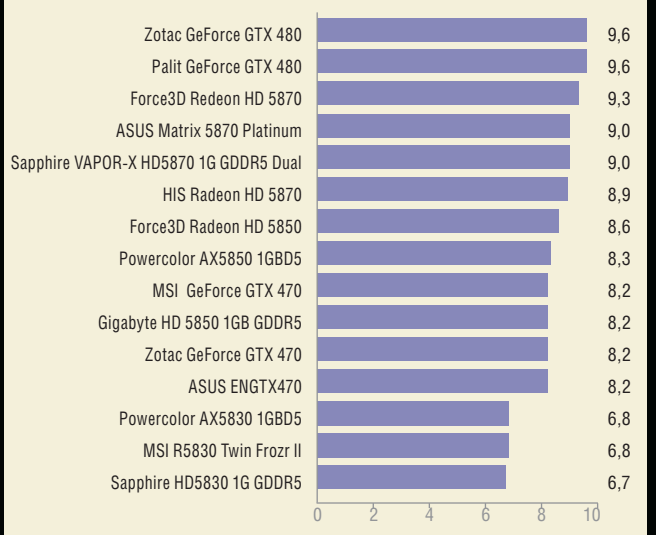
Температура GPU под нагрузкой, C°



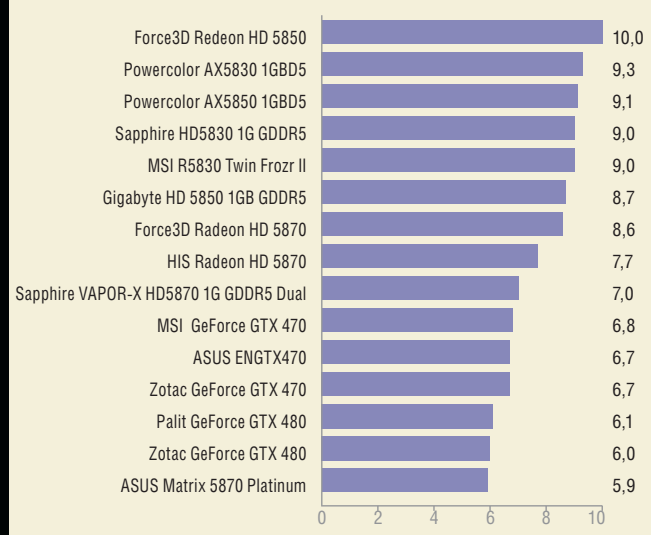
Производительность, баллы



Общая оценка, баллы



Общая оценка/цена, баллы



КАК ТЕСТИРОВАЛ ШПИЛЬ!

Для тестирования видеокарт использовалась платформа следующей конфигурации:

Процессор: QuadCore Intel Core i7 870 3,2 ГГц
Системная плата: Intel DP55KG
Оперативная память: 2 Гб, DDR3-1333, (8-8-8-24)
Операционная система: Windows 7 Ultimate
Версия DirectX: 11
Версия Catalyst: 10,4
Версия ForceWare: 197,75

Для оценки производительности использовались синтетические тесты 3DMark'06 и 3DMark Vantage, а также тесты в реальных игровых приложениях: Crysis, S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо, Call of Juarez, Resident Evil 5.

Общая оценка формировалась из двух составляющих, которые различались по степени значимости:

– производительность – 90%

– уровень температуры – 10%

Отметим, что при оценивании производительности наибольший вес имели результаты, полученные в реальных игровых приложениях.

Оценка в категории «Лучшая покупка» формировалась соотношением производительности видеокарт, температурного режима и цены.

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, «60 грн 00 коп», а ниже – «*шестьдесят грн. 00 коп.*»).
- ❑ Оплатите необходимую сумму из «Счета № 555», внеся в строку «**Плательщик**» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ❑ Оплату проводить следующим образом:
  физические лица – в любом коммерческом банке Украины,
  юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
- ❑ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
  по адресу редакции: ООО «СЕТИ-Украина», ул.Щербакова, д.45-А, г.Киев, 04111, Украина
  по факсу: (044) 592-89-89
  по E-Mail: podpiska@seti-ua.com
- ❑ Стоимость подписки на восемь месяцев:
  «*Шпиль!*» – 60,00 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
  «*Шпиль! С диском DVD*» – 96,00 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 » июня 2010 г.

Плательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
❑ Шпиль!	Июль 2010	Декабрь 2010	1	60,00
❑ Шпиль! С диском			1	96,00
			Всего к оплате	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)
* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Лист доставки №555

Плательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	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. _____

Нежность ревущего зверя

Saitek X65F



Могу поспорить – увидев мельком фотографии монструозного устройства на этих страницах, многие из вас не сразу догадались, что именно это такое. Потому что выглядит устройство действительно непривычно – таких джойстиков, кроме как в арсенале компании Saitek, нет ни у одного другого производителя. Непривычна и цена – почти 500 долларов! Но удовольствие того стоит, и сейчас мы расскажем почему.

Начну я, правда, с небольшого лирического отступления. Пару десятков страниц назад описана игра Lock On, в которую играть с обычным джойстиком или с клавиатуры – это настоящее кощунство. Поэтому, посовещавшись, мы заслали медведя Витальку в магазин виртуальных авиапримочек, владеет которым настоящий фанат своего дела. Почему Витальку? Потому что Виталька тоже фанат своего дела и легко может выпросить даже последнюю каплю воды у умирающего от жажды человека, не то, что джойстик в магазине. Вот так вот нам и досталась, первым в Украине, новенькая система X65F. И мы об этом совершенно не пожалели – более того, возвращать ее нам вовсе не хотелось.

Хотя сначала впечатления были совершенно иными. Как только Saitek X65F был извлечен из коробки, на меня напал ступор – столько кнопок, столько элементов, у меня пальцев столько нет просто на руках, да и на ногах тоже, даже если б я смог задрать их на стол. И вообще – как это все соединять с компом?

Но оказалось, что стоит только подключить устройство к USB-порту компьютера (да, порт нужен только один, все остальные элементы подключаются к основному блоку; главное не перепутайте выходы на дополнительные примочки), установить ПО и выставить в игре настройки (или просто загрузить профили, которые для Lock On есть на комплектном диске), как все становится достаточно просто и даже удобно. Но чтобы это действительно было так, играть надо на жесткой поверхности, ибо у Saitek X65F очень высокая чувствительность. Показания с РУС снимаются при помощи тензодатчиков, как это делается на современных истребителях: ручка остается неподвижной, считывается лишь сила давления на нее. Проще говоря, реагирует джойстик на прикосновения и нажатия, поэтому, если поверхность под ним гуляет, рискуете получить шевеленку и в игре. А это может закончиться плачевно – начиная от промаха по противнику и заканчивая взрывом самолета, прорывшего в земной поверхности нору. Особенно велика такая опасность в горах, которых конкретно в Lock On великое множество. Кнопки обладают стандартным уровнем чувствительности, так что в этом отношении проявлять нежность к железному зверю не стоит.

***

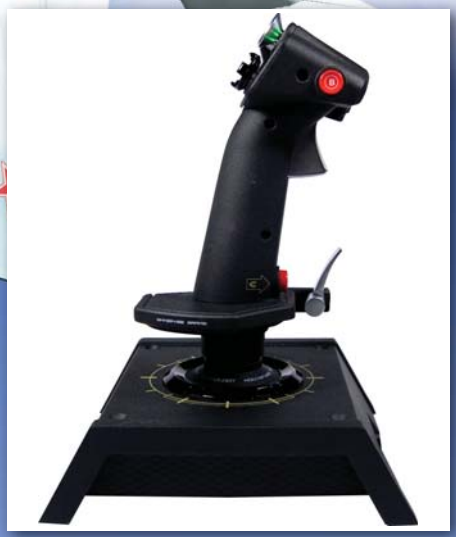
Простота управления заключается не только в том, что чаще всего используемые кнопки запоминаются быстро, а остальные находятся интуитивно, а скорее в том, что у джойстика есть несколько командных режимов, переключаемых кнопками MODE. В итоге, суммарно на одном единственном X65F можно «набрать» 608













команд – может, и не рекордное количество для геймпадов, но с лихвой хватает для всех необходимых игроку команд. Ну, а дотянуться до нужной кнопки можно одним коротким движением пальца. При этом не придется жертвовать чем-либо: взлет, посадка, пилотирование, стрельба и финты, какие только способен сделать самолет – все это будет у вас в руках. Учитывая реалистичную графику, физику, звуковое сопровождение и баллистику Lock On, с Saitek X65F целиком и полностью вживаешься в мир игры – настолько, что все остальное просто перестает для тебя существовать. Впрочем, и от игр аркадных можно получить удовольствие, пусть даже Saitek X65F будет для них излишним удовольствием.

Что касается второго элемента, РУДа, он двухосевой. Это значит, что реалистичным является управление в том числе и самолетами с двумя двигателями. Ручка тугая, но сдвинуть ее с места вполне реально. Кстати, пока я разбирался с кнопками, я как-то потерял из вида один факт – качество воплощения устройства. Назвав Saitek X65F железным зверем, я нисколько не преувеличиваю: его конструкция мало того что громоздкая – много элементов, много кнопок, много проводов – так еще и состоит большей частью из железа. Это вызывает ощущение надежности и верности под руками. «Аналоги», если их так можно назвать, других фирм выглядят по сравнению с ним детскими игрушками – дешевыми, пластиковыми и ненастоящими. Как новый год без елки или лето без мороженого.

Дополнительно можно купить и присоединить к Saitek X65F еще модули – например, панель с переключателями управления, выбором усилия нажатия, индикатором режима и местом крепления для дополнительного набора Saitek Pro Flight Instrument Panels. Это существенно расширит возможности. На вопрос «почему производитель не включил эту, а также другие примочки в базовый комплект» я могу ответить только одно: посмотрите на цену. Она и так достаточно немаленькая, особенно, в сравнении со стоимостью обычных джойстиков, которая колеблется от 20 до 50 баксов. Если прибавить к ней еще пару сотен вечнозеленых, то приобрести устройство будет намного сложнее. Так что все достаточно логично и удобно: каждый авиалюбитель получает одновременно и качественный полноценный базовый набор юного пилота, и возможность стать профессионалом, пусть и виртуальной, авиации.

Hemul

Сокращения
РУС – Рычаг управления самолетом
РУД – Рычаг (ручка) управления двигателем

Технические характеристики:

РУС:
- 3х восьмипозиционные хатки
- 1х восьмипозиционная хатка под большим пальцем
- 1х триггер
- 2х кнопки
- 2х кнопки под мизинцем

РУД:
- 2х раздельных рычага (возможно совместное использование при помощи фиксатора, встроенного в рычаг)
- 1х микростик
- 4х восьмипозиционные хатки
- 1х двухпозиционных переключателя типа K switch
- 1х потенциометр
- 1х четырехпозиционный переключатель режимов

Совместимость: Windows 7, Windows XP, XP64 и Windows Vista
Интерфейс подключения к ПК: USB 2.0
Вес: 5,5 кг

Цена: $460

Плюсы
- **Двухосевой РУД**
- **Тензодатчики РУС**
- **Качество конструкции**
- **Реалистичность воплощения**

Минусы
- **Стоимость делает устройство доступным далеко не каждому**



Устройство предоставлено интернет-магазином www.ariana.com.ua

MYSTERY'A ЖИЗНИ

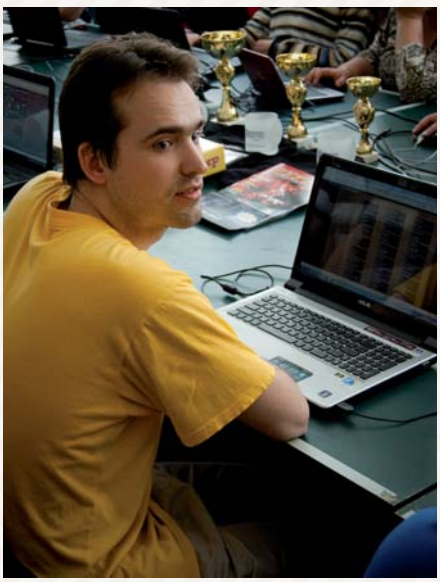






С 8 по 10 мая территория базы ДОК «Джерело» в Буче была оккупирована лицами в черных футболках. Лица были отягощены интеллектом, а на футболках гордо красовалась надпись «Mystery. Legends of the beyond. III международный слет игроков – 2010». На встречу съехались геймеры со всех уголков Украины, а также из России, Беларуси и Молдовы. Администрация лагеря предоставила в распоряжение игроков пять корпусов, летний театр, волейбольную и футбольную площадку, беседки, костровую площадку и игровой зал, в котором, собственно, и происходило самое интересное – оффлайновый турнир, без которого до сих пор не обходился ни один слет. На этот раз спонсорами проведения турнира выступили онлайн-магазин Storyteller и, конечно же, игровой журнал «Шпиль!», так что мотивация была на высшем уровне, но об этом попозже.

После расселения, которое прошло на удивление быстро и спокойно, обалдевшие от обилия свежего воздуха игроки постепенно расползались по всем 13 гектарам живописной территории лагеря. То тут, то там слышались возгласы «Куда ж переться на «некра»с «миасамой»?!», «А как мы вас на КВ сделали, а?», «Да кто ж живучесть на 15 левеле качает?!». Птицы с недовольными возгласами разлетались кто куда, а сторожевой пес Мухтар, который, как нам было обещано, непременно всех съест, а «якщо не з'їсть, то понадкушує», флегматично косился на отчаянно жестикулирующих спорщиков.



Самая деятельная часть народа или просто те, кого не успели втянуть в теоретические прения, толпились в игровом зале. В ожидании главного события слета, оффлайного турнира Mystery, игроки коротали время за партиями в настольный теннис, покоряли галактику и водили хороводы вокруг бильярдного стола. Другого применения ему не нашлось, потому как шар обнаружился только один. При этом время от времени этот шар пытались утащить и использовать для настольного тенниса, исключительно из здоровой тяги к познанию. Познав, однако, прямое попадание бильярдным шаром во вместилище мудрых мыслей – то бишь в голову, спортивные экспериментаторы на некоторое время прекращали свои попытки разнообразить игру.

Ближе к вечеру споры не утихли, но перешли в новое агрегатное состояние, точнее, в состояние перешли участники, а споры поплелись следом. Постепенно темнело, и, отмахиваясь от вездесущих кровопивцев, игроки пробирались к месту общей встречи, откуда по всей округе разносился заманчивый запах мяса. Посреди поляны, окруженной скамеечками, в центре каменной звезды, ностальгически напоминающей некоторым об октябрятском детстве, пионерском отрочестве, а кое-кому и о комсомольской юности, на углях томились, зрели и источали божественный аромат шашлыки. В желающих недостатка не было. Оголодав после трудов праведных (попробуй убеди неверного, действуя не мечом, а словом, что воздушная стихия рулит, а огонь – отстой, или что город Дальмир подлежит сожжению во славу великого божества Рандома), доблестные воины мыши и клавиатуры жизнерадостно набросились на аппетитные кусочки мяса. Слава героям, которые несли почетную вахту у шампуров, ни на миг не отвлекаясь от великой миссии. Даже несмотря на конкурс по скоростному распитию жидкостей, в котором они принимали участие. Великое бдение у костра закончилось далеко за полночь, но еще долго из беседок раздавались звуки гитары, которые, впрочем, заглушало хоровое пение.

Следующий день был отмечен несколькими знаменательными событиями. В первую очередь, это, конечно же, долгожданный турнир. За призы от журнала «Шпиль!» и магазина игр Storyteller сражались 104 героя. В кровопролитных боях удача улыбнулась троим.

Третье место досталось жителю «славетного міста Львова» с ником Slayer Yura. Очаровательная барышня под ником NE_ANGEL, заняла второе место. В качестве призов им достались фирменные кубки, чашки и футболки от администрации, а также свежие три номера журнала «Шпиль!». Кроме этого, Slayer Yura получил скидку от магазина Storyteller, а NE_ANGEL стала обладательницей настольной игры. Наградой за первое место, которое в результате нечеловеческих усилий завоевал игрок из Северодонецка под ником Holi_Paladin, стала квартальная подписка на «Шпиль!» и три номера журнала, а также настольная игра.

Дух соперничества вдохновил разгоряченных битвой игроков на турнир по настольному теннису. Победители получили призы от администрации и памятные медали. Апофеозом этого дня битв стал футбольный матч между двумя кланами. С радостью констатируем: обошлось без жертв.

Финал вечера ничем не отличался от предыдущего, что, впрочем, не может не радовать: ароматные шашлыки и душевная компания – чего еще может желать душа геймера?

На следующий день, скорбя о завершении праздника, но искренне надеясь на повторение, игроки разъезжались по домам. Для кого-то это был путь длиной в 15 км до Киева, а кому-то предстояло несколько суток пути. Но все одинаково радовались состоявшейся встрече и строили планы на следующий год. Не поверите, даже организаторы этого замечательного безобразия.

ARBALET CUP EUROPE II



Arbalet Cup уверенно становится одним из самых распространенных событий на страницах нашего журнала. Серия турниров мирового уровня, появившихся благодаря меценату Мурату Arbalet Жумашевичу, не только разнообразила жизнь киберспортсменов, но и, что куда более существенно, вдохнула новую жизнь в подуставшее движение.

Продолжая традицию, расскажем о Arbalet Cup Europe II. Сумма в 37 000 убитых енотов в строчке «призовой фонд» не могла оставить равнодушным ни одного геймера. Лучшие киберспортивные мозги планеты в очередной раз расчехлили своих пластмассовых грызунов, чтобы определить сильнейших.

Украину в этот раз представили две команды – PinG и Na`Vi. Первые выиграли свою квоту на Arbalet Cup СНГ. Na`Vi, занявшие четвертое место в том же турнире (которым не была предусмотрена квота), все же были приглашены на турнир организаторами – за впечатляющие достижения в этом году. Обе команды выступили блестяще, и, в то же время, им немного не хватило умения.

Из своей группы PinG вышли не очень уверенно. Обыграть им удалось только H2K, но ничья с compLexity все же позволила команде продолжить борьбу в рамках турнира. Ребята из Na`Vi, наоборот, будто озверели. Складывалось впечатление, что они играют не с мировыми лидерами, а с простыми ребятами из соседнего двора. Практически с сухим счетом парни поиздевались над шведами MYM. Следом за ними под раздачу попали немцы Alternate, а кульминацией непревзойденной игры в группе стал поединок против датчан mTw, которым Na`Vi тоже не оставили шансов.

Вторая групповая стадия свела наших ребят вместе в одной группе, что, казалось бы, значительно уменьшает шансы на наивысшие награды, но не тут-то было. Обе украинские команды выходят из группы и находятся в зоне TOP4. Камнем преткновения для наших героев стали fnatic. Сначала шведы обыграли в плей-офф PinG, а после, в игре за первенство, в напряженной борьбе таки вырвали победу из рук Na`Vi.

Призеры Arbalet Cup Europe II:
1. Швеция **fnatic** – $15 000
2. Украина **Na`Vi** – $10 000
3. Дания **mTw** – $6 000
4. Украина **PiNG** – $3 000
5-6. Южная Корея **WeMade FOX;** Россия **UNiTED** – $1 000
7-8. Россия **forZe;** Германия **Mousesports** – $500

Рейтинг команд в рамках серии турниров Arbalet Cup за 2010 год:
1. Украина **Na`Vi** – $25 000
2. Россия **forZe** – $13 000
3. Россия **UNiTED** – $11 500
4. Украина **PinG** – $10 000
5. Швеция **SK-Gaming** – $6 000
6. Казахстан **A-team** – $4 000
7. Швеция **Fnatic** – $3 000
8. Китай **TyLoo.gm** – $3 000
9. Казахстан **APS** – $3 000
10. Россия **EGIPTYANE** – $2 000

Виталий Полищук

ASUS SPRING 2010





Всеукраинская квалификация на турнир ASUS Spring 2010, уверенной поступью пройдясь по крупнейшим клубам страны, собрала лучших претендентов, чтобы среди них отобрать достойных представить честь страны на традиционном турнире в Москве.

8 мая клуб «Киев Киберспорт Арена» распахнул свои двери перед весенним призывом каэсеров на ASUS Spring 2010. Все игры проходили в обычном режиме.

Первыми турнир покинули гости из России, H5. Проиграв украинской команде PinG в четвертьфинале винеров, они не смогли доказать свое превосходство и над PoisonAttack в лузерах. Как результат, россияне скоропостижно покинули турнир.

Дальнейшие события ивента развивались довольно спокойно и предсказуемо. Своеобразной коллизией стало техническое поражение команды Lavazza в финале лузеров, которым предстояла встреча с PinG. Причиной подобного решения была попытка изменить состав команды. Сами же участники утверждают, что предупреждение им дали за пятиминутное опоздание, в связи с тем, что команда поехала снимать квартиру.

Завершилось сие действие победой KerchNET над PinG. Обе команды поедут представлять Украину на весеннем первенстве ASUS и, учитывая уровень подготовки национальных команд, им в этот раз без медалей не вернуться.

Составы команд:
H5: Pluto, Kpa6, zip, stasker, condor
PinG: lmbt,craft1k, strike, angel, xaoc
KerchNET: Johnta (c), Krutoi, Barracuda, Cucumber, cArsky
SuperKomanda: spk, hommii, motoped, roma, axion
SuperHero: damage, Bondik, hard1k, shara, shiney
NON-STOP: salik, dima, dedtw, kuzja, bino
BROVI: Sinator, Skazzke, Sweet, Shurik, Jenya
Maverick: maloy, GIGN, Cham, BONG, Daddy
NumbazZ: numb, KLER, Alkapone, kosmik, ali
PoisonAttack: clim, panda, snap, rizz, zver
JE: kucher, me, bulich, leo, tocc
Lavazza: kenny, bartolomeo, wizzard, silence, weiss
Stariy: zu-zu, mloy, sozik, vadik, itzo
double damage: z1, klerjke, botyara, makson, sachichka
A-band: akula, mitya, palach, venom, andk
TreezZ: bigen, sond, paradise, dino, hardcore

Призеры ASUS Spring 2010:
1 место: KerchNET – оплата проезда и проживания команде на финал в Москву + сертификат от партнера на $400.
2 место: PinG – оплата проезда и проживания команде на финал в Москву.
3 место: Maverick – сертификат на $300 от партнера турнира.

Виталий Полищук

Было, есть и будет



В этом году весна сильно запоздала – очень уж долго природа не могла определиться, дуть ей и дальше холодными ветрами или сменить гнев на милость и дать людям возможность насладиться теплыми лучами солнца. Впрочем, на датах выхода фильмов и игр это нисколько не сказалось – их создатели ориентируются на более строгий календарь. Поэтому весной мы могли наслаждаться большим количеством хороших и по-настоящему гениальных фильмов. Причем порадовать нас смогли не только зарубежные кинематографисты, но и россияне. Но давайте немного более подробно – чем же именно нас радовали, а то вдруг кто-нибудь умудрился пропустить парочку интересных фильмов или мультиков.

На мультипликацию, правда, весна оказалась не столь богата количественно, что было вполне компенсировано качеством. Это «Как приручить дракона» и финальная глава «Шрека». Вышли они с большим перерывом, что дало нам возможность в полной мере насладиться обоими творениями кинематографа, а также не упустить не менее интересные фильмы.

Первым из них стала Бёртоновская «Алиса», которую можно ругать или хвалить в зависимости от того, как вы относитесь к вольному продолжению этой истории и принявшим в создании сего шедевра людям. Дальше последовали не менее интересные «Охота на бывшую» – великолепная комедия с Дженифер Анистон, и «Запасной план» – тоже комедия, тоже с Дженифер, но уже Лопез, а также не менее смешная и способная покорить как детей, так и взрослых «Моя ужасная няня». Кроме того, девушки толпами шли на вторую часть «Красавчика», снятую Тилем Швайгером и с ним же любимым в главной роли. Гениальным фильм не назовешь, но практика показывает – красавчик все еще пользуется женским вниманием и все еще раздражает мужчин, коих эти самые девушки вытягивают на киносеанс.

Но все это так – легкое развлечение, не отягощающее мозг, предназначенное для отдыха от трудовых будней, так сказать, жвачка для мозгов.

Более питательным и увлекательным материалом для любителей кинематографа стал «Железный человек 2». Тех, кого не смог покорить Роберт Дауни-младший, добила Скарлетт Йохансен в роли прелестной и смертоносной Наташи. Несколько минут, демонстрирующие ее боевые возможности, способы были бы вытянуть любой, даже самый неудачный фильм, а в случае с и без того достаточно интересным «Железным человеком» это создало все условия, чтобы можно было смотреть фильм несколько раз. Исключением могут стать только истинные фанаты комиксов и мультсериала, так как расхождения с оригиналом достаточно заметные. Что же касается следующей, третьей части, то ее скорее всего не будет – это грустная новость. Приятная состоит в том, что и Старка, и Наташу, и главу «Щита» – грозного Ника Фьюри, мы увидим в «Мстителях» – еще одном увлекательном фильме о марвелловских супергероях.

Следом за ним последовал еще один герой, на сей раз из книг более древних, чем комиксы – «Робин Гуд». Девушек на этот фильм тянуло достаточно сильно, ведь главную роль исполнил не кто-нибудь, а Рассел Кроу («Гладиатор»). Ридли Скотту снова, как и в «Гладиаторе», удалось воссоздать атмосферу прошлых веков, что не могло не сказаться на рейтинге фильма и настрое зрителей.

Третьим героем всех времен и народов стал темный персонаж, появление которого на экране не могло пройти незамеченным ни для кого, в особенности, для детей 80-тых и начала 90-тых. Конечно же, это Фредди из «Кошмара на улице





Вязов». Этот прелестный носитель маникюра стокакого-то размера стал еще более изощренным в своих детоубийствах, так что самым слабонервным пришлось сменить бессменную колу на валерьянку, а попкорн на валидол.

Такой же набор понадобится и при просмотре «Фобоса», но тут уже не столько слабонервным, сколько фанатам одноименной игры. Дело в том, что, поиграв в творение «Фантомери», многие ожидали не менее вдумчивого и загадочного фильма, даже несмотря на то, что в этом плане кроме сомнительной «Юленьки» российском кинематографу толком похвастаться нечем. Почти два часа просмотра фильма заставили зрителя колебаться то в одну, то в другую сторону. Эмоции сменяются с кардинально отрицательных на не менее кардинально положительные за этот небольшой отрезок такое количество раз, что просто диву даешься. А все дело в том, что, несмотря на плоских героев и достаточно предсказуемый сюжет, авторам фильма удалось сделать его интересным и несколько пугающим. Кроме того, попадающиеся в кадре локации, которые были в игре, тоже доставляют некое ностальгическое удовольствие. Вот только концовка смотрится тут не так органично, как в игре и не заставляет задуматься о происходящем, тем не менее, это один из немногих российских фильмов, которые действительно стоит смотреть.

Но давайте уже перейдем от прошлого к настоящему и будущему, тем более что оно обещает быть приятным и интересным. О выходе осенью «Обители зла 4» вы сможете прочитать в следующем номерев нашей вечной рубрике Columbia Brothers, так что не будем заострять на ней внимание, а расскажем о других новинках.

Самой первой из них, выходящей буквально на днях, 3 июня, будет «Принц Персии: Пески времени». Его точно не стоит пропускать всем фанатам игры и просто любителям приключенческих фильмов. Последним также рекомендуется к просмотру выходящий 1 июля «Повелитель стихий» (The Last Airbender), а также не менее приключенческий триллер «Солт» (22 июля) с милашкой Анджелиной Джоли и «Ученик чародея» (29 июля) – фильм о студенте, в котором внезапно обнаружились магические способности. Если последний еще вызывает некоторые сомнения в своей успешности, то первые три фильма уж точно обещают быть интересными и увлекательными.

Фанатам поностальгировать, а также любителям качественной и смешной мультипликации стоит посмотреть новую «Историю игрушек» (24 июня), герои которой оказываются в «горячей точке» – в детском садике. В ответ Disney не менее известная своими мультиками Universal запускает в прокат анимационную комедию «Гадкий я» (15 июля) – уморительную «бомбу» от создателей «Ледникового периода».

Конечно, это не все выходящие летом фильмы, но это тот самый минимум, который стоит посмотреть летом, оторвавшись от компьютеров и лежания на пляже под яркими солнечными лучами. И не стоит откладывать просмотр на осень, ибо осенью последуют новые, не менее интересные фильмы, о которых мы напишем позднее.

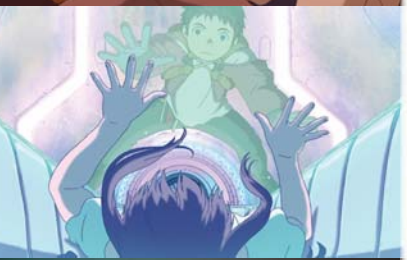


ИСТОК: СПАСТИ БУДУЩЕЕ ПРОШЛЫМ











Представьте, что вас засунули в криогенную капсулу, и вы заснули вечным и счастливым сном. Просыпаетесь, а рядом абориген какой-то с округленными глазами, вокруг – джунгли, оплетающие своими корнями что-то отдаленно напоминающее останки бетонного здания, а вместо луны – какие-то обломки в небе. Могу поспорить, что первым вашим вопросом будет: «Какой сейчас год?». Спешу сообщить, что вы уже будете далеко не первый человек, который попал в такую ситуацию. Помните, в 1992 году вышел фильм «Вечно молодой» с Мэлом Гибсоном? Если вы его вдруг пропустили, обязательно посмотрите. Довольно своеобразный экземпляр мелодрамы в канве научной фантастики. Буквально годом позже вышел «Разрушитель», опять же с тем же сюжетным ходом с криогенной заморозкой, где проснувшийся персонаж Сталлоне сильно удивился, что в новом мире президентом США стал Арнольд Шварцнеггер. Зато вот нам, в нашем 2010 году, эта шутка уже не кажется такой смешной. Ну, и, конечно же, не стоит забывать «Футураму», в которой герой попал в криокамеру совершенно случайно, но, тем не менее, тоже очнулся в будущем.

Конечно, все меняется. И думаю, каждому было бы интересно заглянуть на двести, триста, а то и пятьсот лет вперед и посмотреть, что же происходит там, в далеком будущем, светлом или не очень. Так же ли там хорошо, как у Алисы из фильма «Гостья из будущего», в алом коммунистически-равноправном и научно-продвинутом будущем, или загублено, стерто, замордовано все человечное и заменено непомерно развитыми интеллектуально роботами, как в реальности «Матрицы». Сколько надежд, сколько мечтаний есть у каждого из нас, и как хотелось бы знать, исполнится ли все это или безнадежно канет в лету.

Итак, как начинается аниме Origin: spirits of the past (в русском варианте «Исток»), вы уже поняли. Девушка по имени Тула очнулась от анабиоза, а вокруг все такое странное и незнакомое. Городок, построенный на руинах мегаполиса голыми руками выживших после мегакатастрофы, какие-то странные лесные люди, дефицит воды и непомерно развитый интеллектуально лес, готовый если не подставить корешок под ногу, то хотя бы откусить кусочек от вас, стоит только зазеваться. В общем, все совсем не радостно.

Хотя нет. Парень тут есть один, Акито. Он, собственно, и спас нашу героиню от участи вечной спящей красавицы. Вот он – радостный какой-то, оно и понятно – тут для него все с самого детства родное и знакомое. А Туле, конечно, хочется назад, домой, в тепло бетонных стен, компа и телевизора, а тут – никаких развлечений, да еще и целыми днями воду надо таскать ведрами. Как вдруг зазвонил мобильный телефон! Что было дальше, посмотрите сами – спойлерить не буду.

В целом, все довольно просто и лаконично: это аниме про экологию, хрупкий баланс между человеком и природой, который, как и всегда, был нарушен из-за эгоистичных желаний сынов Адама подчинить все своей прихоти и воле. А природа не захотела, достала бобров и стала угрожать. Вот и приходится теперь оставшемуся человечеству плясать под жесткую дудочку природы в лице лесных духов и лесных получудовищ-людей.

Вода тут выступает всего лишь элементом шантажа: не сделаете так-то – заберем воду. Согласитесь, аргумент железный. Куда нам, млекопитающим, без воды-то? Правильно – никуда. Сюжет довольно линейный, местами интригующий, а местами – не очень. Ну, например, кто может поверить в то, что, если гору-вулкан срезать по донышку и поставить на мега-колесики, то вулкан при этом еще и сможет извергаться по полной программе? Лента идет полтора часа, хотя мне кажется, что, если бы она длилась на полчаса дольше, можно было бы куда удачнее раскрыть характер Живого леса и его обитателей, которые показаны мельком. Обещанная война с ними не показана и не раскрыта вообще никак, хотя именно о ней все и говорят. Дело в том, что один из наших героев хочет ее спровоцировать, а другой – предотвратить. Это, собственно, и является главным конфликтом полнометражки.

Аниме условно можно разделить на две части. Первая – плавная и спокойная, рисующая нам новый мир Земли, вторая представляет собой кучу превращений, немного шаманского волшебства и много мочилова, то бишь войны. Множество интересно отдизайненых мехов против… чего-то непонятного. Кстати, мехи принадлежат ми-

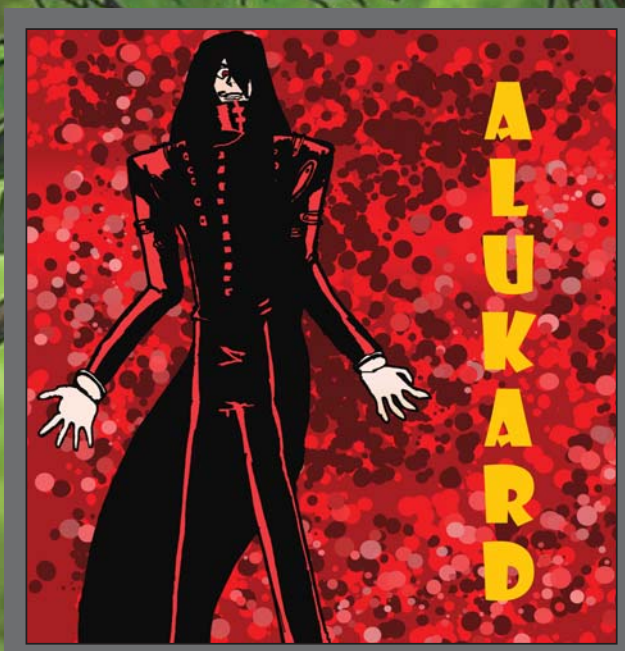
литаризированной республике Рагна, где рыцари, закованные в броню, умеют делать только два дела: изготавливать оружие и технику и сражаться. Ну, и попутно разорять природу, конечно, ведь без добычи ресурсов производство работать не будет.

Анимация отрисована нормально, немного специфически сделаны тени, периодически идет 3D, не в самой лучшей форме совмещенное с анимацией. Все-таки без шейдинга и обработки «под рисованное» 3D на фоне рисунка воспринимается достаточно тежяло и не всегда органично вписывается в общую картину. Отрисовка движений и дизайн персонажей отдаленно напоминают Last Exile, что неудивительно – над этим сериалом трудилась та же студия Gonzo. По общей атмосфере кажется, что «гонзовцы» замахнулись на шедевр в стиле Миядзаки, правда, немного не дотянули. Мне же местами аниме показалось похожим на Wonderful Days: там, в общем-то, аналогичная канва и проблематика. Другие люди видят в этом аниме отголоски «Наусики», «Лапуты» и «Ходячего замка Хаула». Фанаты аниме в большинстве своем разочарованы в очередном финте от Gonzo, студию не раз обвиняли в красочном мире и отличной рисовке и при этом – откровенно слабом сюжете. Если брать все это вместе и закрыть глаза на самые явные ляпы и штампы, то эта полнометражка тянет на твердую четверку. До пятерки, к сожалению, ни один параметр не дотягивает. Тем не менее, все это вполне смотрибельно и даже может по-настоящему увлечь зрителя. Хотя подчас не ясно, что движет персонажами, учитывая их резкие смены желаний и эмоций: то они спокойно плывут по реке событий, то кидаются в омут с головой, при этом параллельно отплясывая польку и выкрикивая сумасшедшие лозунги. Ну, и типично анимешные нонсенсы в духе, если персонаж ребром ладони разрубает здоровенного меха напополам, то почему он не может разрубить главную злодейскую машину смерти?

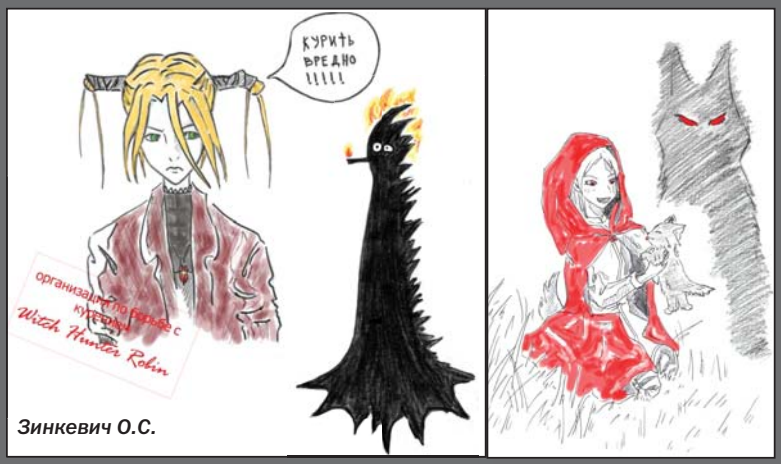
В целом, фильм наталкивает зрителя на целый ряд философских вопросов о существовании нашей цивилизации и ее отношении к окружающему миру. Что лучше – уничтожить поселившуюся рядом форму жизни или попытаться ужиться с ней? Симбиоз людей и растений как крайняя форма попыток ужиться, конечно, несколько пугает, но кто знает, где она, эта золотая середина? А ведь если вырубить лес – все вокруг превратится в пустыню, разве вы этого не знали? Зато без человека лес может существовать сам по себе, как закрытая и независимая экосистема. Так кто кому нужен? Вполне ведь может статься, что гулять по лесу лет через триста можно будет только в паре мест на планете и только за огромные деньги. Так что, если не хотите смотреть аниме, прогуляйтесь по парку, пока еще есть такая возможность. И не забудьте: ложиться в криогенную камеру небезопасно.

Happyness





Андрей Новиков



Зинкевич О.С.



Мальгина Татьяна

Результаты конкурса смотри на стр. 63

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Шпиль»!

Меня зовут Армен, мне 13 лет, читаю ваш журнал с 2007 года. Каждый номер прочитываю «от корки до корки» и с нетерпением жду следующий. Большое спасибо за то, что вы есть. У меня два вопроса:

1. Когда выйдет Dragon Age 2-ая часть?

2. Это правда, что уже в марте 2011 года будет assassin's creed 3?

Спасибо.

Да, это правда. Так же, как правда и то, что на то же самое время обещают выпуск и второй части Dragon Age. Так что ждать осталось их совсем немного, пусть и больше, чем приходится ждать от одного номера «Шпиля!» до другого ☺.

Привет, дорогая редакция «Шпиль!».

Меня зовут Кабанов Костя. Я читаю ваш журнал недавно, поэтому задаю такой вопрос: что такое патчи и shareware?

Заранее thenk you, Shok.

P.S. Пожалуйста, поместите на диске Grand Theft Avto 4. Thenk you.

Здравствуй, Костя. Сейчас мы тебе расскажем не только, что такое патчи и shareware, но и многое другое. Заодно поймешь, почему просьба о GTA на диске так же выполнима, как снег летом на Марсе.

Патч – это обновление или дополнение для программы. Официальные патчи, например, ставятся только на лицензионную версию игры. Неофициальные, так называемые «коды», взламывают игрушку и могут, например, изменять числовые значения или заставлять героев вести себя особым образом.

Shareware — это так сказать «условно-бесплатное программное обеспечение». Так вот GTA не относится ни к нему, ни к freeware (полностью бесплатному ПО). Короче говоря, игра эта целиком и полностью платная, так что просто нереально ее разместить, не нарушая прав издателя и разработчика.

Здраствуйте редакторы «Шпиль!»

Прочитал в журнале о Alpha Protocol, скажите когда она выйдет уже?

MakS

MakS, извини за тавтологию, но… читай новости, там есть для тебя приятная новость☺.

Привет редакция «Шпиль»!

Пишу я вам впервые, поэтому надеюсь, что мое письмо опубликуют. Пишу я вам на уроке Геометрии.

Все ваши рецензоры отлично пишут. Я и мои друзья поздравляем вас с выходом юбилейного сотого номера! Желаем вам побольше MegaGame и поменьше Ацтоя, всегда отличного настроения, новых идей, вдохновения, чтобы вы издавали «Шпиль» еще много веков для многих народов.

Ваш верный читатель Воробьев Влад.

Привет и тебе Влад, письмо, как видишь, опубликовали. А что касается того, почему наши авторы так хорошо пишут, так это потому, что на геометрии они учили геометрию – мы проверяли, мы всегда проверяем, что и когда делали наши авторы, прежде чем принять у них хотя бы одну статью. Так что помните, будущие авторы «Шпиля!» – мы следим за вами денно и нощно!

А теперь о грустном – в этом номере «Мегагеймов» мало. Но мы обещаем исправиться в следующем, а разработчики нам в этом помогут – на подходе множество интересных новинок.

Привет «Шпиль!»

Вот уж не знаю, кого в первую очередь поздравлять – тебя, твоих авторов или всех читателей разом. Наверное, это в большей мере праздник нас, читателей, потому что редакции менялись, а вот читатели многие – нет. Я, например, читаю все номера с самого первого, исключая разве что те, которые в прошлом году не вышли. Стопка большая, родители ругаются, но у меня руки не поднимаются выкинуть журналы или кому-то отдать.

И еще – глядя на эти стопки, я мечтаю, что они станут еще больше. Поэтому, а еще потому, что мне нравится читать ваш журнал, желаю вам долгих и многих лет жизни в журнально-игровом мире. Вот такой вот я эгоист☺.

Ну вот, я прощаюсь, и даже ничего не прошу. Разве что поскорее получить новый номер журнала☺.

Ваша читательница, Маша.

Привет Маша! Маму твою вполне понимаем – это ж сколько места надо, чтобы все журналы хранить, но не поддерживаем – возможно, через много-много лет журналы сделают тебя богатой. Ну, раритет и все такое☺. Так что храни и собирай дальше. Ну, и с днем рождения нас тебя, да и всех читателей тоже еще раз!

С нетерпением ждем новых писем!

Результаты конкурса «Жизнь без проводов» «Шпиль!» №5

Победители

1. Русин Андрей, г. Харьков
2. Речкалов «СТРЕЛА» Олег, г. Киев
3-1. Чудный Владислав Сергеевич, с. Лозоватка
3-2. Дзюман Артем Юрьевич, г. Пятихатки

Результаты конкурса IMAX «Шпиль!» №5

Победители

1. Недашковский Александр, г. Запорожье
2. Шевчик Виталий, г. Львов
3. Церетели Симон, г. Киев
4. Александр Владимирович Гайдук, г. Бровары
5. Федоришин Олег г. Днепропетровск

Результаты конкурса EDIFIER «Шпиль! со звуком» №4 (апрель)

Первое место
- Евгений Минин

Второе место
- Кирилл Пахотин
- Григорьев Эдуард, г. Одесса
- Гордиенко Сергей, пгт. Шимаки

Третье место
- Намьясенко Виктор, г. Хмельницкий
- Ильченко Артем, г. Киев
- Евгенией Перепелов
- Юзвин Назарий
- Змиевский Михаил, г. Бердянск

Наушники
- Ланин Артем, г. Киев
- Кургузкин Сергей, г. Черкассы
- Олег Журавель
- Александр, г. Энергодар
- Мастеров Владислав, г. Одесса
- Вторыгин Евгений, г. Каховка
- Бинецкий Вячеслав, г. Каменка
- Гобош Дмитрий, г. Киев
- Шапошник Светлана
- Кудрявцев Владимир, г. Хмельницкий

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 апрельского «Игроскопа»:

Победители:
1. Репик Сергей, г. Киев
2. Подушко Кирилл, г. Днепропетровск
3. Табачук Егор, г. Кривой Рог

Ответы на вопросы:
1. Бурбон
2. ВДНХ
3. Хантер
4. Пульку
5. Нападение/аномалия/видение

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

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

Конкурс IMAX

1.
2.
3.
4.
5.

* Ф. И. О. _____

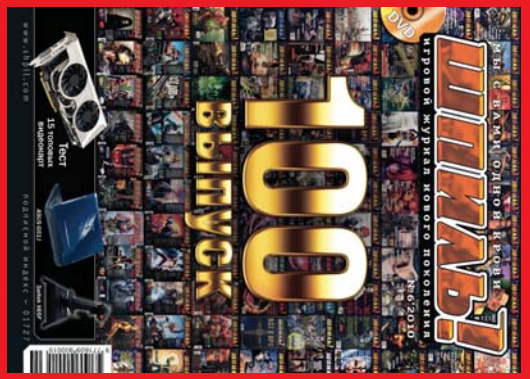
* Адрес отправителя (город, район, обл., почтовый индекс)

_____

Контактный телефон _____

E-mail _____ ICQ _____

Графы с пометкой * обязательны для заполнения



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ИГРЫ

Демоверсии
Эадор. Сотворение
Power of Defense
Telepath RPG: Servants of God
Dehon Monster Challenge Circus
Eschalon Book 2

Полные версии
Alien Arena 2010-04-30
Prince of Persia flash
Widelands
CoD: Modern Warfare 2D
Free Orion v0.3.14
Trax: Atomic Day

Shareware
Веселая ферма 3. Русская рулетка
Сокровища Пенелопы
Гамлет
Зеленая луна
Луксор 3

ПАТЧИ
Lock On: Горячие скалы 2 (рус.) v1.2.1
Trine (рус.) v1.07
Tom Clancy's Splinter Cell: Convictions v1.02
The Witcher: Enhanced Edition (рус.) v1.5.0.1304
Дальнобойщики 3: Покорение Америки (рус.) v3.0.2
Silent Hunter 5 v1.2
Splinter Cell Conviction v1.02
The Settlers 7: Paths to a Kingdom v1.01 в v1.04

ВИДЕО
Blur
Split/Second
Lost Planet 2
Alpha Protocol
Prince of Persia: The Forgotten Sands
Call of Duty: Black Ops
Test Drive Unlimited 2
Arcania: A Gothic Tale
и другие

ПРОГРАММЫ
Драйверы NVIDIA
Драйверы ATI
StarDict 3.0.2
KeePass Password Safe 2.10
Tux Paint 0.9.21
SystemRescueCd 1.5.4
KompoZer 0.8b3
Avidemux 2.5.3
ClamAV 32 и 64 бит

БОНУС
Обои для рабочего стола
Скринсейверы
Музыка



hiton JAVA-ІГРИ ВІДПРАВ SMS 7900

ЗАВАНТАЖУЙ НА ТЕЛЕФОН — З КОДОМ ГРИ НА НОМЕР

Головоломка

Космопорт 007470717

Контролюй кораблі галактичного порту і не допускай перехрещування, об'єднуючи 3 однакові кораблі.

RPG

Вовкодав 007470711

Гра повністю повторює сюжет фільму. У ролі Вовкодава вам доведеться відвойовувати статус, перемогати ворогів.

Логічна

Ідол Лайнс 007470710

Киньте виклик духам і пройдіть шлях до вершини вулканічного острова в Тихому океані, в популярній головоломці лайнс!

Азартна

SEX-Дурень: Гарячі студентки! 007470673

Спокусливі студентки хочуть зіграти з тобою в карти на роздягання! «Sex-дурень» - це два види гри.

Аркада+Логічна

Зум-Зум 007470047

Загадки знищих цивілізацій, незвіданні низки різнокольорових куль, рятівні бонуси, декілька ігрових режимів і десятки всіляких рівнів.

Тактична RPG

Age of Heroes VI: Тінь безсмертя 007470490

Наймасштабніша російськомовна RPG-гра. Сотні артефактів, 12 видів військ і 8 заклять. Покинуте місто чекає героїв.

Стратегія

Age Of Heroes V Шлях Героя 007470048

Їх було троє тих, чиїм вчинкам належало визначити, жити світу чи здатися ордам що наступають. Це історія одного з них.

Фентезі. Пригоди.

Відьмак. Кривавий слід 007470133

Ти Відьмак Геральт - один з елітних воїнів касти винищувачів монстрів. Тепер твоє вчення закінчене. Настав час показати чого ти навчився.

Аркада

Гіш: смоляний герой 007470579

Найкраща гра 2009 року, що завоювала 7 міжнародних нагород завдяки унікальній і неперевершеній фізиці геймплею!

Стрілялка

Код апокаліпсису 007470715

Супер бойовик у твоєму мобільному. Втечі і шквал пострілів. Фінал залежить тільки від тебе.

3D шутер

Contr Terrorism 3D 007470146

Коли тривалі переговори не дали бажаного результату вторгається ти. Коротка черга та натиснення на курок - твої аргументи.

Стрілялка

Ліквідатор ЧАЄС 2 00747643

Під час зв'язку пролунала автоматна черга і крик, що леденів: Помри, тваринка! О Боже! Вони всюди! Це знову почалося!

3D Шутер

3D СПЕЦНАЗ операція "Арктика" 007470272

Серед снігу та криги на Вас чекають терористи, заручники, безліч зброї, визволення заручників та суцільна стрілянина!

Стрілялка

Антидурь 007470714

Проти Диманіта всі наркобарони, наркодилери і бандити. Пройди місто по коліно у крові.

Головоломка на роздягання

Роздягни Червону Шапочку 007470516

У шкірі вовка пройди 6 епізодів, граючи у 4 види алмазного пазла. Шапочка за кожну перемогу оголюватиме частину тіла.

Пригоди

Spiderman 3 0074776

Людина-павук проти злодіїв. Його здібності тобі відомі, але злодіїв більше. Хто переможе?

РПГ+Екшн

Кастельванія: Світанок смутку 007470721

Нова гра з серії «Кастельванія» і новий ігровий шедевр. Чудовий сюжет, неперевершена графіка, величезна кількість зброї та магії.

Логічна

Елемент 007470647

Потрапивши в світ найдрібніших часток, ви повинні навести в ньому лад, і відновити закон природи.

Шутер

Counter Strike 00747447

Легендарний шутер тепер у твоєму мобільному! Арсенал зброї, гранати, карти, боти - це справжня Контра.

Гонки

Стрітрейсинг 3D 007470451

Моделі, від екстремальних ралійних автомобілів до суперкарів, втілені неймовірно реалістично. Стань стрітрейсером мегаполісу!

Еротична

Сочі – 2034 007470679

Інопланетні чудовиська захопили кращих жінок світу! Покриши в салат монстрів, а потім насолодись вдячністю врятованих красунь.

Посібник

Камасутра Манга 007470292

Відмінний набір еротичних порад у форматі манга. Загляни в ілюстровану підбірку сексуальних позицій.

Еротичний комікс

Хентай-ксонікс 007470001

Тільки для дорослих. Солодкі дівчатка і гостри сцени, мега-відверто і мега- запально. Німецькі режисери відточували!

Sex-гра

Камасутра: за межою 00747571

Кевін вирішив пізнати кохання за межами стін дома. Відчуй разом з Кевіном на пляжі, в ліфті, або парку.

Посібник

3D Real Kamasutra 00747705

Перша у світі повністю трьохвимірна 3 камасутра - світ сексуальної реальності!

Секс гра

Секс Двайс Хентай 007470609

Ви любите потурати своїм таємним бажанням? Відверті, професійні шедеври хентаю не залишать байдужим жодного

Квест

Секс на пляжі 007470566

Задовольни бажання дівчат, і вони задовольнять твої. Для того, щоб звабити дівчат, у тебе є жарти, компліменти та дарунки!

Sex симулятор

Тантра 0074789

Посібник тантричного сексу - як пробудити сексуальну енергію, подовжити оргазм і ерекцію

Азартна

Дурак Interactive-2 00747412

Тепер тобі завжди буде з ким зіграти. Ваша суперниця стала ще розумнішою та ще сексуальнішою.

Секс-гра

SexSutra 00747665

З SexSutra Ваші партнери Вас не забудуть! Посібник містить детальні картинки та опис усіх поз, їх сильні та слабкі сторони.

заходь з мобільного!

hiton.ua

найбільший гіпермаркет мобільних розваг

java-ігри від 0,00 грн. до 1,90 грн.

гороскоп · ЕРО відео · реалтони · приколи · TV програма · MP3 · кліпи · фото · листівки · анімації · теми

відправ SMS зі словом **CYBER** на номер **7500** та поповнись на **2,5 грн**

на номер **7900** та поповнись на **10,0 грн**

Інструкція: Відправте SMS з кодом на відповідний номер та дочекайтесь SMS у відповідь. Перейдіть за вказаною інтернет-адресою. Увага! Для користування послугами у Вас повинен бути активований та настроєний WAP (Internet) GPRS. Послуги надаються повнолітнім абонентам всіх національних GSM-операторів. Вартість SMS на номер **7101** складає **1 грн.**, на номер **7500** складає **2,5 грн.**, на номер **5900** складає **5 грн.**, на номер **7900** складає **10 грн.**, на номер **1033** складає **14 грн.**, вартість відправки SMS на номер **4567** складає для Київстар, Djuice - **0,33 грн.**, Life - **0,39 грн.**, Beeline - **0,35 грн.**, МТС - стандартна вартість в мережі. Всі ціни вказані з ПДВ без ПФ, утримується збір до Пенсійного фонду у розмірі 7,5% з вартості послуги без урахування ПДВ. Після одного місяця з дати виходу цієї реклами можливі незначні зміни в умовах надання послуг, та заміна деякого контенту на доступний для розповсюдження. Актуальна інформація про вартість та умови надання послуг на www.hiton.ua. **Виникли питання? Телефонуй негайно (044) 586-52-99 з 10:00 до 18:00 у будні дні.** ТОВ «Полігон Інтерейшн Україна», м. Київ, б.П.Українки, 34, оф 426. **У разі помилкового запиту Ви не втрачаєте свої гроші. Оберіть будь-який контент на цю суму.**

УВАГА Перевір, чи підтримує твій телефон гру, - заходь з мобільного на INFO.HITON.MOBI.

XIT РОЗПРОДАЖ 5! ГРН

відправ SMS 5900 для отримання гри з кодом на номер

Бродилка+стрілялка

ТЮРЯГА 00747900294

Вбий стукача або пурма вб'є тебе. Тюремний гумор в'язнів на фоні брутальних розборок.

Секс-гра

Казанова: Секс Концерт 00747900284

Флірту з привабливою співачкою, сексапільною пташисткою або розважся з відвідушною ударницею. Обирай сам, як проведеш вечір!

Секс-гра

Брудний Джек: Секс Лікарня 00747900254

В ролі Брудного Джека, ти потрапляєш в клініку для... рабів сексу! Проведи час з манячками сексуальних збудженъ.

Шутер

Майор Пейн 00747950536

Терористи розташувались на тропічному острові у Тихому океані. Твоє завдання - знайти та винищити групу "Парадигма".

Секс-гра

Казанова: Секс Детектив 00747900286

У пошуках ідеальної коханки тобі допоможе сексапільна детектив. Пікантні ситуації, флірт лише для справжніх секс-детективів!

Секс-гра

Брудний Джек: Дівчата по виклику 00747900313

Обери дівчину, піди з нею на побачення і розважайся по повній. Дівчина допоможе тобі відмінно провести час.

Аркада

Дістати сусіда 00747900205

Гра створена по мотивах відомої комп'ютерної гри «Сусід з пекла». Наробі якомога більше капостей над сусідом.

Секс-гра

Казанова: Еротичні Фантазії 00747900287

Відвідай з ним Дикий Захід, пікапь дівчат-інопланетянок в далекому майбутньому, стань м'язистим переможцем драконів!

Секс-гра

Брудний Джек: Секс Табір 00747900253

Уяви, що ти — вожатий в студентському таборі. Обери одну з дівчат і покажи, як Джек може стати Брудним Джеком!

SUPER PREMIUM

Раптовий удар

Як і в комп'ютерній версії, ти командуватимеш військами і диверсантами під час Другої Світової. Окрім боїв, є тактичні місії.

відправ 007470703 на 1033

Пірати Карібського моря 3: на краю світу

За пригодами на край світу! Скарби, пірати, східні моря, кораблі і битва с Девісом Джонсом

відправ 00747118 на 1033

Transformers 2

Гра по фільму Трансформери: Помста полеглих. Веди уперед Оптимуса, трансформуйся у найміцніших роботів!

відправ 007470547 на 1033

Черепашки Ніндзя

Банзай! Пригоди, бійки, переслідування - усі найкращі якості ігор про забавних мутантів.

відправ 0074721 на 1033

Call of Duty 5: World at War

Кращий шутер від першої особи 2007 року повертається до Другої світової війни.

відправ 007470177 на 1033

Зума

Втілення ігрового хіта всіх часів! Яскрава, динамічна, захоплююча. Це - Зума! Мобільне втілення повністю гідне оригіналу!

відправ 00747538 на 1033

Тропічні вежі

Конструюй вежі з бамбука, так щоб вони витримали тварин і мавпи врятувався. Яскрава графіка і тропічна атмосфера!

відправ 007470704 на 1033

БЕЗКОШТОВНА ГРА

«Піпяки» – це істоти, схожі на сонечко. Чим далі твій герой занурюється в Піпляндію, тим більше дій він може! Розвинь його так, щоб він зміг протистояти злим Бомбас!

відправ 007470716 на 4567

БЕЗКОШТОВНА ГРА

«Танчики Pro» - продовження легенди! Абсолютно нові 30 рівней, нова техніка, прокачка танчиків і можливість грати по блютуз та ще яскравіша графіка!

відправ 007470683 на 4567

Тільки для повнолітніх 18+

Повний каталог ero-ігр

ЗАВАНТАЖУЙ БЕЗКОШТОВНО

відправ GM747 на номер 4567

Seasonic®*



Найкращий ігровий блок живлення

X-СЕРІЯ 750W



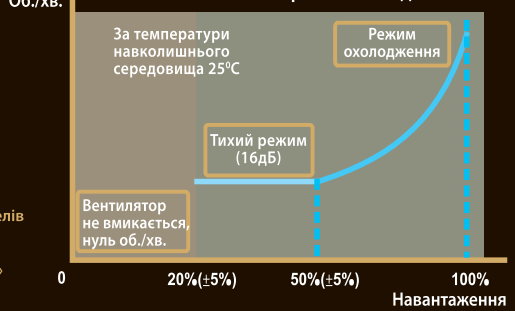
80 PLUS® GOLD

Seasonic Leads the Efficiency Race!!**

X-750 – представник революційного покоління джерел живлення Seasonic, світового лідера інновацій у розробці та виробництві блоків живлення

- Активна компенсація реактивної потужності (мінімізує втрати енергії, дозволяє будувати блоки, що працюють в діапазоні 110-230В, стійкі до коливань напруги)
- Мінімальні коливання напруги [+-3%]
- Полімерні алюмінієві конденсатори. Підвищена стабільність у жорстких умовах експлуатації
- Наднадійні японські конденсатори із збільшеним життєвим циклом, дозволеними робочими температурами до 105 градусів Цельсія
- Надпотужна лінія 12V [до 744 Ватт у блока X-750]
- Двостороння плата БЖ
- 5 років гарантії
- Повна модульність
- Універсальна вхідна напруга [автоматична робота в діапазоні 110-220В]
- Підтримка технології підключення декількох графічних адаптерів
- Патентована система легкого під'єднання кабелів
- Ефективна кабельна система «ВСЕ-В-ОДНОМУ»

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



* Сісонік
** Сісонік – лідер перегонів з ефективності

Блоки живлення Seasonic сертифіковані в Україні

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